



VALLE DEL VIENTO HELADO™

LA RIMA DE LA DONCELLA DE LA ESCARCHA™



DUNGEONS & DRAGONS®

Siente el gélido toque de la muerte en esta aventura
para el juego de rol más importante del mundo

EL VALLE DEL VIENTO HELADO™

LA RIMA DE LA DONCELLA DE LA ESCARCHA



CRÉDITOS

Creación de la Historia y Escritor Principal: Christopher Perkins
Equipo de Guión: Stacey Allan, Bill Benham, H. H. Carlan, Celeste Conowitch, Dan Dillon, Will Doyle, Mikayla Ebel, Anne Gregersen, Chad Qhandt, Morrigan Robbins, Ashley Warren
Desarrollo de Reglas: Jeremy Crawford, Dan Dillon, Ben Petrisor
Construcción del Mundo: John Francis Daley, Crystal Frasier, Jonathan Goldstein, Ed Greenwood, Amanda Haymon, Adam Lee, An Levitch, Mike Mearls, Christopher Perkins, Jessica Price R. A. Salvatore, Kate Welch, Shawn Wood
Editor: Kim Mohan

Director de Arte: Kate Irwin
Diseñador Grafico Senior: Trish Yochum
Diseñador Gráfico: Trystan Falcone
Ilustradores de Portada: Hydro74, Tyler Jacobson

Ilustradores del Interior: Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Burdett, Paul Scot Canavan, Sidharth Chaturvedi, Jedd Chevrier, David René Christensen, CoupleofKooks, Nikki Dawes, Axel Defois, Olga Drebas, JesperEjsing, Jason A. Engle, Caroline Ganba, Lars Grant West, Leesha Hannigan, Sam Keiser, Julian Kok, Olly Lawson, Titus Lunter, Andrew Mar, Marcela Medeiros, Robson Michel, Scott Murphy, Irina Nordsol, Stephen Oakley Robin Olausson, Claudio Pozas, Livia Prima, April Prime, David Stadek Craig J. Spearing, Brun Valeza, Svetlin Velinov, Richard Whitters, Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk

Cartógrafos: Stacey Allan, Will Doyle, Mike Schley

Directo de Conceptos de Arte: Shawn Wood

Ilustradores de Conceptos: Olga Drebas, Titus Lunter, April Prime, Chris Rahn, Jen Ravenna, Richards Whitters, Shawn Wood, Kieran Yanner



SOBRE LA PORTADA

Auril la Doncella de la Escarcha reclama a su última víctima en la escalofriantemente macabra ilustración de portada de Tyler Jacobson. En la parte de atrás, un espíritu elemental llamado chwinga sale para jugar.

620C767000001 EN

ISBN: 978-0-7869-6698-1

Primera Impresión: Agosto 2020

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, and other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. The materials described in this statement are protected under the copyright laws of the United States of America and around the world under international intellectual property treaties. Any reproduction or unauthorized use of the materials contained herein in or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in the USA. © 2020 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boeck at 31 2800 Dolemont, CH. Represented by Hasbro Europe 4 The Square Stockley park Uxbridge Middlesex UB8 3PH UK

Productor Senior: Dan Tovar

Productores: Bill Benham, Robert Hawkey, Lea Helecis

Ingeniero de Proyecto: Cynda Callaway

Técnicos de Imágenes: Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee

Administrador de Arte: David Gershman

Especialista de Prerensa: Jefferson Dunlap

Estrategia de Franquiciado y Marca Globales: Nathan Stewart

Productor Ejecutivo: Ray Winninger

Director de Licencia y Publicación: Liz Schuh

Control de Licencias: Hilary Ross

Marketing y Comunicación: Bart Carrol, Pelham Greene, Shauna Narciso, Emi Tanji, Greg Tito, Anna Yo

Manager de Marca: Shelly Mazzanoble

Asistencia Editorial: Orion D. Black

Agradecimientos Especiales: Holly Barbacovi, Jason Barbacovi, Bianca Bickford, Cassidy Borger, Chris Cocks, Tony Craven, Jonathan Cruz, Soren Danielson, Jonathan Doran, Eugene Evans, Jay Gellerman, Chad Gokey, Andrew Harasymiw, Emily Johnson, Omega "Critical Bard" Jones, Ty Koebernick, Erin Kramer, Dan LaValby, Randy Lenius, Joshua Mendenhall, Connor Miller, Glen Miller, Nick Mitchell, Tim O'Hara, Michele Picard, Bob Pursley, Jeff Rebbeck, Bill Rose, David Schwartz, Rebecca A. Smith, Jayson Thiry, y los cientos de Playtesters que ayudaron a hacer que esta aventura fuera más divertida

Descargo de Responsabilidad: La tundra azotada por el viento del Valle del Viento Helado es la prueba definitiva de la valía de uno. Aquí, es la supervivencia del más apto! No os dejéis engañar por los renos cuyas cuernas brillan en la oscuridad y las sabrosas truchas de cabeza de jarrete (y la variedad más amistosa y nortea de Cabeza de Canuck). El Valle del Viento Helado es el extremo congelado del mundo. Uno no puede deletrear dados sin hielo, amigo mío, y la Doncella de la Escarcha no es un príncipe demonio, vampiro, liche, contemplador señor del crimen o archidiablo! Es una diosa, además, una con un frío corazón.



SOBRE LA PORTADA ALTERNATIVA

Hydro74 muestra la condenación de Diez Ciudades: Auril la Doncella de la Escarcha, diosa de la furia del invierno. Adornando la contraportada se halla el símbolo sagrado de la Doncella de Hielo.

CONTENIDOS

| | |
|--|----------|
| Bienvenidos al Lejano Norte | 4 |
| Sobre este Libro | 5 |
| Resumen de la Aventura | 6 |
| Jugando la Aventura..... | 6 |
| Creación de Personajes..... | 13 |

| | |
|--|-----------|
| Capítulo 1: Diez Ciudades..... | 16 |
| Jugando este Capítulo | 17 |
| Visión General de Diez Ciudades..... | 18 |
| Apertura en Frio | 21 |
| Misión Inicial: Asesino a Sangre Fría | 22 |
| Misión Inicial: Espíritus de la Naturaleza ... | 25 |
| Bremen..... | 27 |
| El Monstruo del Lago | 28 |
| Bryn Shander..... | 32 |
| Jarras Espumeantes | 34 |
| Caer-Dineval | 37 |
| Espadas Negras. | 38 |
| Caer-Konig..... | 46 |
| Los Invisibles | 47 |
| Refugio de Dougan..... | 53 |
| Recluidos..... | 53 |
| Easthaven | 59 |
| Trabajo y Problemas | 62 |
| Enredo del Salón de la Villa | 67 |
| Buenaguamiel | 72 |
| El Aguamiel debe fluir..... | 73 |
| Bosque Solitario | 79 |
| El Alce Blanco | 80 |
| Targos | 86 |
| Escalada a la Montaña..... | 87 |
| Termalaine..... | 93 |
| Una Bella Mina | 94 |

| | |
|--|------------|
| Capítulo 2: Valle del Viento Helado.. | 100 |
| Jugando este Capítulo..... | 101 |
| Encuentros en Territorios Salvajes | 105 |
| Lugares de Interés..... | 113 |
| Campana de Angajuk | 114 |
| La Cabaña Negra | 116 |
| Fisura de las Carcajadas..... | 121 |
| Cueva de los Berserkers..... | 124 |
| La Duques Oscura | 127 |
| Id Ascendiente..... | 132 |
| El Concilio de los Jarls | 137 |
| Karkolohk | 140 |
| La Aguja Perdida de Netheril | 145 |
| Campamento de Tribu Reghed..... | 152 |
| El Fin de la Fiesta | 154 |
| Refugio Torre del Cielo..... | 161 |
| Peña Perdición de Sierpes | 166 |

| | |
|-------------------------------------|------------|
| Capítulo 3: Solmarchito..... | 170 |
| Jugando este Capítulo..... | 171 |
| Encontrando la Fortaleza | 172 |
| La Fortaleza de Xardorok | 173 |
| Consecuencias | 185 |

| | |
|--|------------|
| Capítulo 4: La Luz de la Destruction..... | 186 |
| Jugando este Capítulo..... | 187 |
| Regreso a Diez Ciudades..... | 187 |
| Azote Dracónico..... | 188 |
| ¡Enfrentamiento!..... | 190 |
| La Misión de Vellynne | 194 |

| | |
|--|------------|
| Capítulo 5: La Morada de Auril..... | 196 |
| Jugando este Capítulo..... | 197 |
| El Mar de Hielo Movedizo..... | 197 |
| La Isla de Solsticio..... | 198 |
| Grimskaale..... | 203 |
| La Prueba de la Doncella de Escarcha..... | 208 |
| Resumiendo..... | 213 |

| | |
|---|------------|
| Capítulo 6: Cavernas del Hambre..... | 214 |
| Jugando este Capítulo..... | 215 |
| Carrera hacia el Glaciar Glacier..... | 215 |
| Abriendo Camino..... | 216 |
| Hacia las Cuevas del Hambre..... | 216 |
| Resumiendo..... | 229 |

| | |
|--|------------|
| Capítulo 7: La Perdición de Ythryn..... | 230 |
| Jugando este Capítulo..... | 231 |
| La Necropolis de Ythryn..... | 232 |
| Tratando con la Hermandad Arcana..... | 259 |
| La Ira de Auril..... | 260 |
| Invocando a la Tarrasca..... | 260 |

| | |
|-------------------------------|------------|
| Epilogo..... | 261 |
| ¿Qué Secretos Restan?..... | 261 |
| Se acerca el Verano..... | 261 |
| Invierno Interminable | 262 |
| Año de la Medula Helada. | 262 |

| | |
|--------------------------------|------------|
| Apce. A: Baratijas..... | 263 |
|--------------------------------|------------|

| | |
|--|------------|
| Apce. B: Secretos de Personaje..... | 264 |
|--|------------|

| | |
|--|------------|
| Apce. C: Criaturas..... | 268 |
| La Hermandad Arcana..... | 269 |
| Avaricia..... | 270 |
| El Simulacro de Dzaan | 271 |
| Fantasma de Nass Lantomir..... | 272 |
| Vellynne Harpell..... | 274 |
| Auril the Frostmaiden..... | 274 |
| Primera Forma..... | 275 |
| Segunda Forma..... | 277 |
| Tercera Forma..... | 278 |
| Cerebro en un Frasco..... | 279 |
| Berserker de Chardalyn | 280 |
| Chardalyn Dragon..... | 281 |
| Chwinga..... | 282 |
| Coldlight Walker..... | 284 |
| Crag Cat..... | 285 |
| Duergar..... | 285 |
| Duergar Martilleador..... | 286 |
| Duergar Maestro de la Mente..... | 286 |
| Xardorok Solmarchito..... | 287 |
| Fox..... | 288 |
| Druida de la Escarcha | 288 |
| Esqueleto de Gigante de la Escarcha..... | 289 |
| Gnoll Vampiro..... | 290 |
| Goliats..... | 291 |
| Goliath Guerrero..... | 292 |
| Goliath Hombre Oso..... | 293 |
| Liebre..... | 294 |
| Trol de Hielo..... | 294 |
| Trucha de Cabeza de Jarrete | 295 |
| Kobolds..... | 296 |
| Kobold del Viento Helado | 296 |

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Kobold del Viento Helado Zombi..... | 297 |
| Kobold Engendro Vampírico..... | 297 |
| Conjuros Vivientes..... | 298 |
| Mano de Bigby Viviente | 298 |
| Filo del Desastre Viviente | 299 |
| Semiplano Viviente | 299 |
| Magen..... | 300 |
| Demos Magen..... | 300 |
| Galvan Magen..... | 301 |
| Hypnos Magen..... | 301 |
| Mimeto | 302 |
| Mimeto Escupidor..... | 302 |
| Desuellamentes | 302 |
| Gnomo Cerebromorfo | 303 |
| Gnome Calamardo | 303 |
| Cabra Montesa | 304 |
| Nomadas Reghed..... | 304 |
| Gunvald Halraggson | 305 |
| Jarund Elkhardt | 305 |
| Bjornhild Solvigsdottir..... | 306 |
| Isarr Kronenstrom | 307 |
| Reindeer..... | 307 |
| Seal | 308 |
| Snow Golem | 308 |
| Snowy Owlbear | 309 |
| Sperm Whale | 309 |
| Tomb Tapper | 310 |
| Verbeeg | 311 |
| Verbeeg Zanquilargo | 311 |
| Verbeeg Merodeador..... | 311 |
| Morsas..... | 312 |
| Morsa | 312 |
| Morsa Gigante | 312 |
| Yeti | 313 |
| Yeti Inmaduro | 313 |

| | |
|-----------------------------|------------|
| Apce. D: Magia | 314 |
| Objetos Mágicos..... | 314 |
| Libros..... | 317 |
| Conjuros de Mago..... | 318 |

| | |
|------------------------------------|------------|
| Apce. E: Rima de Auril..... | 319 |
|------------------------------------|------------|

| | |
|---------------------|------------|
| Epilogo..... | 320 |
|---------------------|------------|

Los siguientes libros de D&D proporcionaron texto e inspiración:
Carroll, Bart and others. *Lost Laboratory of Kwalish*. 2018.
Greenwood, Ed and Tim Beach . *Pages from the Mages*. 1995.
James, Brian R. and Ed Greenwood. *The Grand History of the Realms*. 2007.
Perkins, Christopher. *Storm King's Thunder*. 2016.
Perkins, Christopher, Will Doyle, and Steve Winter. *Tomb of Annihilation*. 2017.
Perkins, Christopher and others. *Waterdeep: Dungeon of the Mad Mage* . 2018.
Salvatore, R.A., Jeffrey Ludwig, James Wyatt, and Matthew Sernett. *Legacy of the Crystal Shard*. 2013.
slade with Jim Butler. *Netheril: Empire of Magic*.



DOS JÓVENES NIÑOS DE BOSQUE SOLITARIO VAN A PESCAR EN EL HIELO
EN MAER DUALDON

BIENVENIDO AL HELADO NORTE



EL NORTE DE LA COLUMNA DEL MUNDO

y al oeste del imponente glaciar Reghed se halla una gélida extensión de terreno que pocos osan explorar, y menos aún habitar. Esta helada tierra de tundras azotadas por el viento se ha visto atenazada recientemente por un oscuro y perpetuo invierno que no otorga cuartel. Auril, la Doncella de Hielo, la personificación de la furia del Invierno, se ha retirado a este frío rincón del mundo para vivir entre los mortales. Lo que es más, ha lanzado un terrible conjuro sobre el Valle del Viento Helado, en detrimento de la mayor parte de sus habitantes.

Tras el ocaso y antes de la medianoche, Auril alza el viento a lomos de un roc blanco y teje su conuro, el cual se manifiesta como una brillante cortina de luz, una hermosa aurora que ilumina el cielo y se desvanece antes del alba. Esta poderosa magia impide que la luz de sol del siguiente día se alce por encima del horizonte, convirtiendo el mediodía en un crepúsculo y atrapando el Valle del Viento Helado en el oscuro abrazo del invierno, sin luz del sol ni calor que derritan la nieve y el hielo. Cada lanzamiento del conjuro deja debilitada a la Doncella del Invierno, con solo el poder divino restante como para cerrar los pasos de montaña con ventiscas y azotar el Mar de Hielo Movedizo con aullantes vientos. Estas medidas desalientan a los viajeros que quieren entrar o abandonar el valle, aislando todavía más la región. El Valle del Viento Helado se ha visto así atrapado en una realidad diferente del resto del mundo, ya que, aunque el sol nunca se alza sobre el valle, continúa brillando normalmente en el resto de lugares.

La gente del Valle del Viento Helado reconoce la furia de Auril cuando la siente, y tienen un nombre para el invierno interminable que ha lanzado sobre ellos. Lo llaman la Helor Eterna. Nadie sabe por qué la Doncella de la Escarcha ha impuesto su voluntado de esta forma o por qué los demás dioses rehúsan desafiarla. Este prolongado invierno, el cual lleva ya durando más de dos años, amenaza no solo con apagar las titilantes luces de civilización que representan las Diez Ciudades, así como también la flora y fauna indígenas que necesitan del sol y del cambio de las estaciones para sobrevivir.

No todas las criaturas se han visto desanimadas por lo que ha ocurrido al Norte de la Columna del Mundo. Las largas noches y días sin sol son una bendición para Xardorok Solmarchito, un duergar que ansía labrarse un dominio para sí en la superficie y esclavizar a la gente de Diez Ciudades durante el proceso. Ya se ha aprovechado de la magia de Auril y ha levantado una fortaleza en mitad de las oscuras sombras de las montañas. Desde aquí, sus lacayos recorren la tundra en busca de chardalyn, una sustancia cristalina que se sabe existe solo en el Valle del Viento Helado.

Una vez recoja suficiente, Xardorok planea construir un dragón con el chardalyn y lanzarlo sobre las Diez Ciudades.

A pesar de las ventiscas de Auril y otros impedimentos, los visitantes todavía vienen y van. Entre los recién llegados al valle han cuatro magos de la Hermandad de lo Arcano, una poderosa sociedad de lanzadores de conjuros basada en Luskan. Han venido siguiendo los rumores de una ciudad perdida enterrada bajo el glaciar Reghed, un fragmento del largamente desaparecido Imperio de Nezheron, cuyos magos manejaban magia que aterrorizaba a los dioses. La magia Neztherina tiene la tendencia de atraer a magos hambrientos de poder, como con frecuencia ocurre entre los miembros de la Hermandad de lo Arcano. Las ciudades de Netheril flotaban entre las nubes, lo que las hizo casi inespugnables a los asaltos durante siglos. Luego, hace casi dos mil años, esta ciudad flotante se estrelló durante la caída del imperio, y nadie la ha encontrado o explorado desde entonces. Esta es, indiscutiblemente, el mayor de los secretos del Valle del Viento Helado, una necrópolis de magos Nezherinos y la magia que estos dejaron atrás. Qué es lo que pudo sobrevivir al impacto es algo que nadie puede adivinar, pero estamos a punto de descubrirlo!

SOBRE ESTE LIBRO

El Valle del Viento Helado: La Rima de la Doncella de Escarcha es una aventura de Dungeons & Dragons optimizada para entre cuatro a seis personajes. Los personajes jugadores son los héroes de la historia; este libro describe a los villanos y monstruos que los personajes deberán derrotar y las localizaciones que deberán explorar para llevar la aventura a su conclusión. Este libro presenta el Valle del Viento Helado como un escenario de campaña independiente en el que puedes crear tus propias aventuras. Todos los detalles pertinentes sobre el escenario están cubiertos aquí, con espacio dejado para añadir nuevas localizaciones y villanos de tu propia creación.

DEKHANAS Y EL CÓMPUTO DE LOS VALLES

En el Escenario de campaña de Reinos Olvidados, una semana tiene diez días y es conocida como Dekhana. Hay tres dekhana por mes y doce meses en un año. Para más información acerca del calendario de los Reinos Olvidados, revisa la barra lateral “El Calendario de Harptos” en la Guía del Dungeon Master.

El Cómputo de los Valles (CV) es la forma más común de medir los años. Esta aventura se asume que tiene lugar en el invierno del 1489 CV o después. La fecha exacta no es importante. Los sucesos de este libro ocurren más de un siglo de los eventos narrados en la novela de R. A. Salvatore *La Piedra de Cristal*, la cual presentó al héroe drow Drizzt Do'Urden a las duras gentes del Valle del Viento Helado.

SUMARIO DE AVENTURA

Un déspota duergar que está forjando un dragón a partir de Chardalyn, Una ciudad mágica enterrada en un glaciar. Un territorio helado atrapado en las garras de Auril. Estos tres elementos entretejidos forjan esta aventura.

DÉSPOTA DUERGAR

Lo nómadas Reghed que acechan en la tundra y los habitantes de Diez Ciudades que mantienen viva la civilización están tan preocupados por sobrevivir día a día que normalmente prestan poca atención a las fuerzas del mal que se reúnen en los límites exteriores del Valle del Viento Helado. Los aventureros están mucho mejor equipados para tartar con esas amenazas, sobre todo en mitad del invierno.

Un recién llegado a la región es Xardorok Solmarchito, un brujo duergar que antes habitaba en la Infraoscuridad. Su patrona, Duerra la Profunda, ha empujado a Xardorok a cumplir su destino y convertirse en el prime duergar en gobernar un reino en la superficie. El Valle del Viento helado es frío, oscuro y descorazonadoramente cruel, el reino perfecto para que Xardorok lo reclame como déspota. Sin embargo, y sin que lo sepa Xardorok, no es Duerra la Profunda la que guía sus acciones sino el Archidiablo Asmodeo disfrazado de Duerra la Profunda. En Xardorok, el Señor de los Nueve Infiernos ha encontrado a un tirano ansioso y manipulable.

Para conseguir su objetivo, Xardorok está registrando la región en busca de Chardalyn, el cual está usando para forjar un dragón que enviará a destruir Diez Ciudades. Sus hijos, Durth y Nildar, lideran equipos de Duergar en misiones para recuperar más de esta sustancia cristalina de color oscuro para poder ponerla en manos de su despótico y anhelante padre.

NECRÓPOLIS NETHERILIANA

Los mangos de la desaparecida netheril manejaban magia que podía rehacer el mundo. Usaban esa magia para alzar volando sus ciudades hacia el cielo. La ciudad de Ythryn era una de estas maravillas.

CHARDALYN

Hace más de cien años antes de esta aventura, un mago llamado Akar Kesel encontró un artefacto imbuido con magia demoníaca llamado *Crenshinibon* (más conocido como *la Piedra de Cristal*) y lo usó para erigir varias torres negras en el Valle del Viento Helado. Cuando estas torres fueron destruidas, la magia usada para crearlas se fundió con el hielo cercano para formar lo que ahora es conocido como Chardalyn: una sustancia no mágica de aspecto cristalino tan fuerte como el metal aunque considerablemente más fácil de trabajar que el acero. En los años transcurridos, más depósitos de Chardalyn han sido encontrados a lo largo y ancho del Valle del Viento helado. Al igual que la Piedra de Cristal, estos depósitos tienden a estar imbuidos de magia demoníaca. Un contacto prolongado con el chardalyn que haya sido imbuido de magia demoníaca puede trastocar la mente de una criatura, causando brotes de locura que normalmente desaparecen cuando el contacto con el chardalyn se rompe.

El Chardalyn es frío al tacto y fácilmente acepta encantamientos mágicos, lo que lo hace ideal para fabricar varitas, bastones y otros objetos mágicos. Un objeto de chardalyn imbuido con magia de los Planos Superiores se considera un objeto consagrado, mientras que un imbuido con magia de los Planos Inferiores se considera un objeto profano; ambos pueden ser identificados como tales cuando se usa un conjuro de *detectar el mal y el bien* o magias similares.

Mucho antes de que Akar Kesel dejara su marca en el Valle del Viento Helado los magos netherilianos crearon sus propios Chardalyn. Muchos objetos de este cristal de tonos oscuros pueden ser encontrados en las ruinas de antiguos enclaves Netherilianos.

Se estrelló hace mucho tiempo pero todavía sigue existiendo, enterrada bajo el Glaciar Reghed en la frontera oriental del Valle del Viento Helado.

Esta necrópolis congelada alberga los restos de algunos de los lanzadores de conjuros más poderosos de la historia de los Reinos, incluyendo un semiliche Netheriliano. También contiene un *mythallar*, (descrito en el Apéndice D), un objeto mágico que puede levantar una ciudad entera en el aire y cambiar el clima en un radio de cincuenta millas. Los personajes pueden usar este dispositivo para contrarrestar el conjuro de Auril y liberar el Valle del Viento Helado de su Invierno Interminable.

Cuatro miembros de la Hermandad Arcana (una cábala de magos que actúan como los pistoleros en el Lejano Oeste) han llegado al Valle del Viento Helado en busca del enclave Netheriliano perdido, confiando en desentrañar sus secretos. El si los personajes escogen ayudarlos u oponerse a ellos es algo que queda a su criterio, pero una cosa es cierta: la Hermandad Arcana no dejará que una banda de aventureros se interponga entre ellos y la magia que espera a ser encontrada en las destrozadas y sepulcrales ruinas.

EL INVIERNO INTERMINABLE DE AURIL

La decisión de Auril de vivir entre los mortales es explicada en el apéndice C. Lo que los personajes descubrirán durante el transcurso de la aventura es que no está contenta y ansía la soledad. Su misión nocturna de mantener el sol a raya nace de su necesidad de preservar la belleza de las cosas congelándolas. No hay forma de razones con un ser tan carente de compasión como Auril, pero en su debilitado estado, puede ser derrotada o forzada lidiar con su cruel indiferencia hacia la vida.

Cualquiera que desee alcanzar la ciudad Netheriliana enterrada en el hielo debe primero visitar la isla de Auril y obtener el Codicilo Blanco, un libro compilado por los más ardientes seguidores de la Doncella de Escarcha. El tomo contienen una invocación mágica escrita como un poema. Este poema tiene el poder para resquebrajar el Glaciar Reghed, abriendo un camino desde la superficie hacia la ciudad Netheriliana enterrada de Ythryn.

OTRAS MISIONES

Los Capítulos 1 y 2 están estructurados alrededor de misiones, algunas de las cuales tocan los arcos principales de la aventura, mientras que otros meramente muestran otros aspectos interesantes del escenario de la campaña.

En el Capítulo 1, los aventureros realizarán misiones que les llevarán de un asentamiento de Diez Ciudades a otro. Cada villa tiene un problema, y los aventureros recibirán recompensas por ayudar.

En el Capítulo 2, los rumores espolearán a los aventureros a abandonar el gélido confort de Diez Ciudades y explorar los límites exteriores del Valle del Viento Helado, donde moran los peligros.

JUGANDO LA AVENTURA

Para jugar esta aventura, necesitarás los libros básicos de la quinta edición (*Manual del Jugador*, *Guía del Dungeon Master* y *Manual de Monstruos*).

El texto que aparece en una caja como este es para ser leído en voz alta o parafraseado a los jugadores cuando sus personajes lleguen por primera vez a una localización o cuando se cumplan circunstancias específicas, tal y como se describe en el texto.



FRAGMENTOS DE CHARDALYN, RESTOS DE UN MALVADO ARTEFACTO
ESTÁN ESPARCIDOS POR TODO EL VALLE DEL VIENTO HELADO

El *Manual de Monstruos* contiene bloques de estadísticas para la mayoría de las criaturas que se encuentran en esta aventura. El resto se encuentra en el apéndice C.

Cuando el nombre de una criatura aparezca en **negrita**, es una señal visual que te indicará su bloque de estadísticas como una forma de decir: "Oye, DM, será mejor que prepares el bloque de estadísticas de esta criatura. Lo vas a necesitar". Si el bloque de estadísticas aparece en el apéndice C de esta aventura, el texto te lo dice; si no, puedes encontrar el bloque de estadísticas en el *Manual de Monstruos*.

Los conjuros 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*, a menos que el texto de la aventura te dirija a la descripción de un objeto en el apéndice D.

USANDO LOS MAPAS

Este libro contiene una serie de mapas interiores y un mapa póster desplegable a doble cara. Estos elementos se describen con más detalle a continuación.

MAPAS DE INTERIORES

Los mapas que aparecen en este libro son solo para los ojos del DM. A medida que los personajes exploran ubicaciones en un mapa determinado, puede volver a dibujar partes del mapa en papel cuadriculado, un tapete de borrado húmedo u otra superficie para ayudar a sus jugadores a visualizar ubicaciones que pueden tener formas o características inusuales. Sus mapas dibujados a mano no tienen por qué ser fieles a los originales, y puede modificar las características de un mapa como mejor le parezca. Tampoco es necesario que sus mapas se representen minuciosamente.

Puedes omitir detalles que no son fácilmente visibles (como puertas secretas y otras características ocultas) hasta que los personajes puedan detectarlos e interactuar con ellos.

Pendientes y escaleras. En todos los mapas de interiores, una flecha en una pendiente o escalera siempre apunta en la dirección ascendente.

MAPA POSTER

El mapa de póster de doble cara está destinado a ser compartido con los jugadores. Un lado del mapa del póster muestra el Valle del Viento Helado, incluyendo Diez Ciudades y otros sitios y características de la región que son de conocimiento común. El reverso tiene mapas amigables para los jugadores de los diez asentamientos que componen Diez Ciudades, con ubicaciones destacadas en cada ciudad para el beneficio de los jugadores.

LOS REINOS OLVIDADOS

El mundo de los Reinos Olvidados es uno de alta fantasía, poblado por elfos, enanos, medianos, humanos y otras personas. En los Reinos, los caballeros se atreven a buscar las criptas de los reyes enanos caídos de Delzoun, en busca de gloria y tesoros. Los pícaros merodean por los oscuros callejones de ciudades repletas de gente como Neverwinter y Baldur's Gate. Los clérigos empuñan mazas y hechizos al servicio de sus dioses, luchando contra los aterradores poderes que amenazan la tierra. Los magos saquean las ruinas del caído imperio netherese, hurgando en secretos demasiado oscuros para la luz del día. Los bardos cantan sobre reyes, reinas, tiranos y héroes que murieron hace mucho tiempo.

Por los caminos y ríos de los Reinos viajan minstreles y buhoneros, mercaderes y guardias, soldados y marineros. Aventureros duros como el caero oriundos de apartadas granjas y tranquilas aldeas siguen las historias que les llean a extraños, gloriosos y remotos lugares. Buenos mapas y senderos bien marcados puede llevar incluso a un joven inexperto con sueños de grandeza a través del mundo, pero estos caminos nunca son fáciles. Magias malignas y monstruos mortíferos se hallan entre los peligros que uno debe arrostrar cuando viaja por los Reinos. Incluso las granjas y las ciudades libres a menos de un día de viaje de una ciudad pueden caer presa de los monstruos, y ningún lugar se halla a salvo de la repentina ira de un dragón.

El Valle del Viento Helado, descrito en esta aventura, se halla en una región conocida como el Lejano Norte, dominada por la Columna del Mundo, una cordillera de altos picos cubiertos de nieve. Estas montañas se extienden hacia la Costa de la Espada, la cual forma la frontera occidental del gran continente de Faerûn y se extiende en dirección sur durante miles de millas. Los barcos y los caminos llevan a los viajeros que se dirigen hacia el sur hasta varias animadas ciudades portuarias a lo largo de la Costa de la Espada, incluyendo los siguientes baluartes de la civilización::

- Luskan, la ciudad de los Velámenes, es hogar tanto de piratas como de la Torre de Huéspedes del Arcano (cuartel general de la Hermandad de lo Arcano, descrita en el apéndice C).
- Neverwinter, la Ciudad de las Manos Diestras, está siendo lentamente reconstruida después de quedar casi destruida por la erupción del monte Hotenow.
- Aguas Profundas, la Ciudad de los Esplendores es una metrópolis portuaria, donde la gente de toda vida y condición se reúne tras unos altos muros.

FLUJO DE LA AVENTURA

El diagrama de flujo anexo visualiza el flujo narrativo de la aventura, el cual incluye capítulos centrados en lugares de interés (Capítulos 1 y 2) y otros centrados en la historia (capítulos 3 a 7).

El Capítulo 1 presenta misiones que llevarán a los personajes a explorar Diez Ciudades, con una misión adicional que les esperará en cada villa que visiten. Esta misiones no requerirán más de una o dos sesiones de juego para ser completadas.

El Capítulo 2 describe varias localizaciones interesantes en los límites del Valle del Viento Helado, incluyendo algunas futuras amenazas contra Diez Ciudades. Los personajes pueden verse atraídos a estos lugares por rumores u otras misiones. Estos lugares son accesorios a la historia principal pero ayudan a que la dura tierra del Valle de Viento Helado cobre vida en la mesa.

El aventura comienza realmente con el Capítulo 3, mientras los personajes intentan acabar con Xardorok Solmarchito en su guarida. El Capítulo 3 describe la fortaleza del duergar.

Desafortunadamente, los personajes llegarán demasiado tarde para impedir que libere un dragón hecho con chardalyn. Los personajes afrontarán una difícil decisión: continuar el asalto del Bastión de Xardorok o volver a Diez Ciudades para luchar contra el dragón.

La batalla contra el dragón de Xardorok formará el centro de atención del Capítulo 4. Dado que el dragon es una amenaza móvil, los personajes podrían tener que enfrentarse a él más de una vez mientras asola un asentamiento tras otro. Los habitantes de Diez Ciudades no tienen esperanza de poder derrotar solos al dragón, por lo que esta es la oportunidad de los personajes de convertirse en verdaderos héroes del Valle del Viento Helado. Mientras luchan con

el dragón, los personajes serán ayudados por una nigromante llamada Vellynne Harpell, la cual los ayudará a encaminarse hacia el descubrimiento de un perdido enclave Nezherino enterrado en el glaciar Reghed.

En el Capítulo 5, Vellynne le pedirá a los personajes que la acompañen a la isla de Auril en el Mar de Hielo Movedizo para recuperar dos objetos: un orbe robado por una rival y un libro titulado el Códice de Blanco. El orbe tiene unas útiles propiedades mágicas, mientras que el libro contiene un poem mágico que puede crear un paso a través del Glaciar Reghed.

El Capítulo 6 describe las cuevas del Hambre, una red de túneles y cuevas de hielo bajo el propio glaciar. Los personajes deberán navegar por estos traicioneros pasadizo para alcanzar la helada ciudad nezherina, la cual es descrita en el Capítulo 7. La exploración del grupo se verá interrumpida por una villana tiflin albina que desea para si todos los secretos mágicos de la ciudad.

DISECCIONANDO LA AVENTURA

Puedes diseccionar esta aventura y usar partes de ella en vez de usarla entera. Nada en ella es demasiado sagrado como para trastear con ello y modificarlo para adaptarlo a tus necesidades.

La mayor parte de los lugares descritos en este libro pueden ser usados como lugares independientes de aventuras. Con un poco de esfuerzo y unos cambios de nombre puedes sacar estas localizaciones de aventura lejos del Valle del Viento Helado y transplantarlas en otros mundos de campaña, incluyendo el tuyo.

Considera por ejemplo la fortaleza duergar en el Capítulo 3. Podrías colocar la fortaleza en las montañas Yatil en Terra, en las Montañas Raiz de Hierro de Khorvaire, los Alpes Flotketianos de Wildemount, o en cualquier otra cadena montañosa mientras conservar los elementos de la historia. También puedes quitar la historia de un malvado duergar que crea un constructo en forma de dragón y hacer que el duergar cree alguna otra cosa. De otra forma, podrían eliminar todo excepto el mapa de la fortaleza, poblándola con nuevas criaturas que se adapten mejor a tu campaña. ¡A veces un buen mapa es lo único que un DM necesita!

MANEJANDO PNJs EN EL GRUPO

Los Personajes No Jugadores (PNJs) son controlados normalmente por el DM. Sin embargo en varios momentos de esta aventura un PNJ amistoso podría unirse al grupo durante una o más sesiones. Si interpretar ese PNJ se convierte en una carga, mira su uno de tus jugadores está dispuesto a jugar con el PNJ como un personaje secundario.

HORROR EN EL LEJANO NORTE

Partes de esta aventura se juegan como escenar en una película de terror. Como DM, debes manejar el horror de forma responsable. Aunque los sucesos de la aventura deberían hacer que los personajes se sintieran estresados y ansiosos, tus jugadores deberían estar relajados y pasarlo bien. Antes de jugar la aventura tened una conversación sincera con los jugadores acerca de los límites en cuando qué temas pueden ser abordados en el juego. Tus jugadores podrían tener fobias y miedos de los cuales no seas consciente. Cualquier tema que haga que un jugador no se sienta seguro debe ser evitado. Si un tema hace que uno o más jugadores se ponga nerviso pero te den permiso para incluir en el juego debe ser incorporado con cuidado. En cualquier caso, estate preparado para alejarte de esos temas y escenas si es necesario.

FLUJO DE LA AVENTURA

CAPÍTULO 1: DIEZ CIUDADES

Para Personajes de niveles 1° a 4°

Unas misiones de aventuras llevan a nuestros intrépidos héroes a visitar los muchos asentamientos de Diez Ciudades y a echar una mano.

CAPÍTULO 2: EL VALLE DEL VIENTO HELADO

Para Personajes de 4° Nivel y más

Historias Exageradas llevan a los personajes a lugares de aventura en los límites del Valle del Viento Helado

CAPÍTULO 3: SOL MARCHITO

Para Personajes de 6° Nivel

Un tirado duergar está construyendo un dragón con Chardalyn para destruir Diez Ciudades. Los personajes descubren esta intriga e intentan desbaratar sus planes

CAPÍTULO 4: LA DESTRUCCIÓN DE LA LUZ

Para Personajes de 4° Nivel y más

Después de que Xardorok Solmarchito desate el poder de su dragón, Los personajes deben detenerlo antes de que destruya Diez Ciudades.

CAPÍTULO 5: LA MORADA DE AURIL

Para Personajes de 7° Nivel

Los personajes viajan a la gélida isla de Solsticio En busca de un orbe perdido, un libro y, quizás, De la propia Doncella de la Escarcha.

CAPÍTULO 6: LAS CAVERNAS DEL HAMBREL

Para Personajes de 8° Nivel

Armados con “la Rima de la Doncella de Escarcha”, los personajes abren el Glacier Reghed, abriendo las puertas de un Dungeon de hielo.

CAPÍTULO 7: LA CONDENACIÓN DE YTHRYN

Para Personajes de 9° Nivel y más

Tras sobrevivir a las Cavernas del Hambre, los Personajes entran en la necrópolis de Ythryn en busca den una antigua magia Nezherina





A LOS YETI DEL VALLE DEL VIENTO HELADO LES GUSTA ACECHAR A SUS PRESAS EN MITAD DE LAS RUGIENTES VENTISCAS

Si un jugador acepta controlar un PNJ amistoso, dale a ese jugador una copia del bloque de estadísticas del PNJ, así como cualquier nota de interpretación que consideres importante, y advierte al jugador que podrías recuperar la custodia del PNJ en algún momento futuro. Según progrese la aventura, podría ocurrir que el jugador no fuera capaz de controlar al PNJ de forma efectiva, o podrías necesitar ejercer más influencia sobre las acciones y comportamiento del PNJ. En ambos casos está justificado que recuperes el control del PNJ.

MANEJANDO PNJs EN EL GRUPO

Las siguientes reglas entran en juego a medida que los personajes exploran Diez Ciudades y se embarcan en aventuras en los confines helados, ventosos e infernalmente fríos del Valle del Viento Helado.

AVALANCHAS

Las siguientes reglas se pueden utilizar tanto para desprendimientos de rocas como para avalanchas.

Una avalancha es una masa de nieve y escombros que cae rápidamente por la ladera de una montaña. Una avalancha típica tiene 300 pies de ancho, 150 pies de largo y 30 pies de espesor. Las criaturas en el camino de una avalancha pueden evitarla o escapar de ella si están cerca de su borde, pero correr más rápido que una es casi imposible.

Cuando se produce una avalancha, todas las criaturas cercanas deben tirar la iniciativa. Dos veces en cada ronda, por iniciativa cuenta 10 y 0, la avalancha viaja 300 pies hasta que no puede viajar más. Cuando una avalancha se mueve, cualquier criatura en su espacio se mueve junto con ella y cae boca abajo, y la criatura debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 15, recibiendo 1d10

puntos de daño contundente en una salvación fallida, o la mitad de daño en una salvación exitosa.

Cuando una avalancha se detiene, la nieve se asienta y entierra criaturas en ella. Una criatura enterrada de esta manera es cegada y restringida y tiene una cobertura total. La criatura gana un nivel de agotamiento por cada 5 minutos que pasa enterrada en la nieve. Puede intentar liberarse como una acción, rompiendo la superficie y poniendo fin a las condiciones cegadas y restringidas sobre sí mismo con una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 15. Una criatura que falle esta prueba tres veces no puede intentar desenterrarse de nuevo.

Una criatura que no está restringida o incapacitada puede pasar 1 minuto liberando a otra criatura enterrada en la nieve. Una vez libre, esa criatura ya no queda cegada ni sujeta por la avalancha.

VENTISCAS

Las ventiscas que asolan el Valle del Viento Helado y acosan a los viajeros en el paso de montaña son reflejos del aislamiento autoimpuesto de Auril. Una ventisca en el Valle del Viento Helado suele durar 2d4 horas, y cada vez que los personajes quedan atrapados en una, se aplican las siguientes reglas hasta que termina.

El viento aullante de una ventisca limita la audición a un alcance de 100 pies e impone desventaja en las tiradas de ataque de armas a distancia. También impone una desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la audición. El viento extingue las llamas abiertas, dispersa la niebla, borra las huellas en la nieve y hace que volar por medios no mágicos sea casi imposible. Una criatura cae al final de su turno si está volando por medios no mágicos y no puede flotar.

La visibilidad en una ventisca se reduce a 30 pies. Las criaturas sin gafas u otra protección ocular tienen desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista debido a la nieve que sopla.

Cualquier criatura que esté concentrada en un hechizo en una ventisca debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 10 al final de su turno o perder su concentración en el hechizo a menos que la criatura esté protegida contra los elementos (por ejemplo, en un iglú).

Desviándose de rumbo. Es fácil desviarse del rumbo mientras se viaja a través de una ventisca, y también es fácil que los miembros del grupo se separen unos de otros, por lo que el curso de acción más sabio es quedarse quieto y esperar a que pase la ventisca.

Si los personajes viajan durante una tormenta de nieve, haz que los jugadores designen a un miembro del grupo como navegante. Al final de cada hora de viaje a través de la ventisca, el DM hace una prueba de Sabiduría (Supervivencia) DC 15 en nombre del navegante. En un control exitoso, el grupo mantiene el rumbo. En un control fallido, el grupo se desvía de su curso, colocando a sus miembros no más cerca de su destino de lo que estaban al comienzo de esa hora. Si la prueba falla por 5 o más y los miembros del grupo no están atados, un miembro del grupo determinado al azar se pierde en la ventisca y se separa de los demás. Si el grupo intenta reunirse con su miembro desaparecido, haz que los miembros del grupo (incluido el que falta) hagan una prueba de grupo de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 al final de cada hora. Si esta comprobación de grupo se realiza correctamente, se encuentra el miembro del grupo que falta, pero no se avanza hacia el destino previsto del grupo esa hora. La comprobación del grupo se puede repetir después de cada hora dedicada a buscar al miembro del grupo desaparecido.

FRIO EXTREMO

Las reglas para el frío extremo aparecen en la *Guía del Dungeon Master*, pero se repiten aquí para su comodidad.

Una criatura expuesta al frío debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 10 al final de cada hora o ganar un nivel de agotamiento. Las criaturas con resistencia o inmunidad al daño por frío tienen éxito automáticamente en la tirada de salvación, al igual que las criaturas que usan ropa para climas fríos (abrigos gruesos, guantes y similares) y las criaturas naturalmente adaptadas a climas fríos, como los renos y los osos lechuza nivales.

Temperaturas. Durante el invierno eterno de Auril, la temperatura promedio en el Valle del Viento Helado es de -49 grados Fahrenheit (-45 grados Celsius). La sensación térmica puede reducir estas temperaturas hasta en 80 grados.

PESCANDO TRUCHAS DE CABEZA DE JARRETE

Para pescar truchas de cabeza de jarrete en los lagos de del Valle del Viento Helado, un personaje necesita aparejos de pesca y un bote de remos. El primero cuesta 4 po (según el *Manual del jugador*), mientras que el segundo se puede comprar por 50 po o alquilar por 2 po por día. Un personaje puede pescar en el hielo en lugar de en un bote, en cuyo caso se necesita una sierra o una herramienta similar para cortar un agujero de pesca a través del hielo.

Al final de cada hora que pase pescando en el lago, el personaje debe hacer una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15. Un control fallido indica que no se captura ningún pez durante esa hora. Si la prueba tiene éxito, el personaje engancha una **trucha cabeza de jarrete** (revisa el apéndice C) y debe hacer una prueba de Fuerza

(Atletismo) disputada por la prueba de Fuerza del pez para sacarla del agua. La trucha tiene ventaja en su control. Si el personaje falla la comprobación, la trucha se escapa. Un personaje que falle la prueba por 5 o más debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 10 o ser arrastrado al agua helada (ver "Agua gélida" a continuación). Un personaje que es sacado del agua está empapado y continúa sufriendo los efectos del agua helada hasta que se quita la ropa mojada y se reemplaza por una seca.

AGUA HELADA

Las reglas para el agua helada aparecen en la *Guía del Dungeon Master*, pero se repiten aquí para su comodidad.

Una criatura puede ser sumergida en agua helada durante un número de minutos igual a su puntuación de Constitución antes de sufrir cualquier efecto nocivo. Cada minuto adicional que pase en agua helada requiere que la criatura tenga éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 10 o ganará un nivel de agotamiento. Las criaturas con resistencia o inmunidad al daño por frío tienen éxito automáticamente en la tirada de salvación, al igual que las criaturas que están naturalmente adaptadas a vivir en agua helada.

Iluminación

Mientras dure el Invierno Eterno, la luz natural en el Valle del Viento Helado nunca será más brillante que tenue. En condiciones normales (sin ventisca), el crepúsculo se extiende desde las 10 a.m. hasta las 2 p.m. El Valle del Viento Helado está oscuro hasta que la aurora de Auril o la luna llena aparecen en el cielo nocturno.

VIAJANDO POR TIERRA

La forma más rápida de viajar a través de la tundra es en trineo tirado por perros (ver "Cómo moverse por diez ciudades"). Pero los perros son caros y requieren comida, agua y refugio. A menos que tengan más equipo del que pueden llevar, es mejor que los aventureros viajen a pie.

La velocidad a la que los personajes pueden viajar a través de la tundra áspera y nevada del Valle del Viento Helado se indica en la tabla de viajes por tierra. Viajar requiere menos tiempo en las carreteras y senderos nevados que conectan los asentamientos de Diez Ciudades, como se discutió en el capítulo 1.

VIAJANDO POR TIERRA

| Método de viaje | Distancia por hora |
|------------------------------|--------------------|
| Trineo tirado por perros | 1 milla |
| A pie, con raquetas de nieve | 1/2 milla |
| A pie, sin raquetas de nieve | 1/4 de milla |

VIAJANDO POR LAS MONTAÑAS

Navegar por la Columna Vertebral del Mundo o las laderas del de Kelvin es particularmente arduo debido al implacable terreno montañoso. Al final de cada hora, el personaje o NPC que lidera la expedición debe hacer una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15. En una comprobación exitosa, el viaje de una hora no se vio obstaculizado por el clima o el terreno. En un control fallido, el grupo llega a un callejón sin salida y debe dar marcha atrás, lo que cuesta una hora extra de viaje. Si la comprobación falla por 5 o más, el grupo queda atrapado en una avalancha mientras retrocede. La avalancha comienza a 2d6 × 100 pies por encima de los personajes (ver "Avalanchas").

PRONUNCIACIÓN

| Nombre | Pronunciación | Descripción |
|-------------------------|-------------------------------------|--|
| Aerix Vokototh | AIR-ix VOH-kuh-toth | Hijo de Caudillo y miembro de la Tribu Reghed del Lobo |
| Angajuk | AWN-gah-jook | Cachalote despertado con un barco atado a su lomo |
| Arn Akannathi | ARN ah-kah-NAH-thee | Jefe de la tribu Goliat de los Akannathi del Refugio Torre del Cielo |
| Arveiaturace | ar-vay-AH-chur-us | Dragona Blanca Anciana conocida como la Sierpe Blanca |
| Auril | oh-REEL | Diosa menor que personifica la resistencia y crueldad del invierno |
| Bjornhild Solvigsdottir | bee-YORN-hild SOAL-vigs-daw-ter | Reina de la Tribu Reghed del Tigre |
| Caer-Dineval | kair-DIN-eh-vawl | Pequeña Villa pesquera a orillas de Lac Dinneshere |
| Caer-Konig | kair-KOH-nig | Pequeña Villa pesquera a orillas de Lac Dinneshere |
| Chardalyn | CHAR-dah-lin | Una oscura sustancia cristalina que puede ser forjada |
| Chwinga | chuh-WING-gah | Un dominuto, y a veces amistoso, espíritu elemental |
| Chyzka | CHIZ-kah | Gnol colmillo de Yeenoghu que tiene su guarida en la Grieta Carcajeante |
| Crannoc Siever | CRAN-ock SEE-ver | Humano Portavoz de la villa de Caer-Dineval |
| Dorbulgruf Shalescar | DOR-bull-gruff SHAYL-scar | Enano Portavoz de la villa de Bremen |
| Dredavex Sinfiz | DRED-ah-vex SIN-fizz | Gnome cerebromorfo (illithid) a bordo del Id Ascendente |
| Drizzt Do'Urden | DRIZT doh-UR-den | Héroe legendario drow conocido en todo el Valle del Viento Helado |
| Duegar | DEW-ur-gar or DWAIR-gar | Malvados enanos de Piel Gris que viven en la Infraoscuridad |
| Dzaan | duh-ZAWN | Mago Rojo de Thay y miembro de la Hermandad Arcana |
| Grandolpha Muzgardt | gran-DOLL-fah MUZZ-gart | Matrona Duegar del clan Muzgardt |
| Grimskalle | grim-SKAW-lah | Fortaleza de los Gigantes de la Escarcha habitada por Auril la Doncella de la Escarcha |
| Grynsk Beryllore | GRINSK BEAR-ill-bor | Enano curtido y propietario de un barco en Bremen |
| Gunvald Halraggson | GOON-vald hawl-ROG-sun | Rey de la Tribu Reghed del Oso |
| Hengar Aesnvaard | HEN-gar ACE-en-varð | Humano Campeón de la Tribu Reghed del Alce |
| Hethyl Arkorran | HETH-ill AR-kor-ann | Venerable profeta enano y cultista de Levistus |
| Imdra Arlaggath | IM-draw AR-lah-gath | Semielfa Capitana de la milicia de la Villa en Easthaven |
| Iriolarthas | ear-ee-oh-LAR-thas | Semiliche de Ythryn |
| Isarr Kronenstrom | EYE-sar CROW-nen-strom | Aspirante al trono enloquecido de la Tribu Reghed del Lobo |
| Jarund Elkhart | yah-ROONDE ELK-hart | Rey de la Tribu Reghed del Alce |
| Kapanuk Thuunlakalaga | KAH-pah-nook THOON-lock-ah-law- gah | Goliat en prisión en la Fortaleza Duegar de Solmarchito |
| Karkolohk | KAR-koh-loak | Fortaleza Goblin |
| Krintaas | KRIN-tass | Guardaespaldas tumulario de Dzaan |
| Lac Dinneshere | lack DIN-eh-sheer | El menos profundo de los tres grandes lagos del Valle del Viento helado |
| Macreadus | mah-KREE-dus | Humano clérigo de Lazhander que vive en la Cabaña Negra |
| Maer Dualdon | mair dew-AWL-dun | Uno de los tres Grandes lagos del Valle del Viento helado |
| Mjenir | meh-YEN-eer | Chamán humano de la Tribu Reghed del Alce |
| Naerth Maxildanarr | NAIRTH max-ill-DAN-ar | Humano portavoz de la villa de Targos |
| Nass Lantomir | NASS LAN-tuh-meer | Fantasma y antiguo miembro de la Hermandad Arcana |
| Netheril | NETH-eh-ril | Imperio humano desaparecido tiempo ha y gobernado por poderosos archimagos |
| Ogolai Thuunlakalaga | OH-guh-lye THOON-lock-ah-law-gah | Jefe de la tribu Goliat de los Akannathi de la Peña Perdición de Serpes |
| Oyaminartok | oh-yaw-meh-NAR-tock | Legendaria goliat mujer oso polar |
| Reggaryarva | reh-gar-YAR-vah | Jarl de los gigantes de la Escarcha y cuyo espíritu embruja el Concilio de los Jarls |
| Scrivenscry | SKRIV-in-scry | Arcanaloth en Ythryn |
| Scython | SIGH-thawn | Tiflin propietario del Ferri de Puerto Este |
| Sephek Kaltro | SEH-fek KAWL-troh | Asesino a sangre fría y guardaespaldas de Torrga Vetagélida |
| Söpo | SAW-poh | Mefit de hielo |
| Tekeli-li | teck-ah-LEE-lee | Vampiro Gnol que mora en las Cavernas del Hambre |
| Vaelish Gant | VAY-ish GANT | Mago humano que cumple una cadena perpetua en El Fin de la Fiesta |
| Vellynne Harpell | vuh-LIN har-PELL | Mago humano y miembro de la Hermandad Arcana |
| Vorryn Q'uuol | VOR-inn KEW-awl | Gnomo cerebromorfo (illithid) a bordo del Id Ascendente |
| Xardorok Solmarchiot | ZAR-dor-rock | Tirano duegar cuyo fin es conquistar el Valle del Viento Helado |
| Yilsebek Dalambra | YIL-suh-beck duh-LAHM-bruh | Mago drow en las Cavernas del Hambre |
| Yselm Bloodfang | YEE-selm BLUD-fang | Humano guía druida de la escarcha |
| Ythryn | EETH-rin | Necrópolis Netheriliana enterrada bajo el glaciar Reghed |

La Tabla Viaje por las Montañas muestra lo rápido que los personajes pueden moverse a través de las montañas a pie o en trineo tirado por perros. Incluso en el mejor de los casos, un viaje por las montañas toma el doble de tiempo que uno de la misma distancia a través de la tundra.

VIAJE POR LAS MONTAÑAS

| Método de Viaje | Distancia por Hora |
|------------------------------|--------------------|
| Trineo de Perros | 1/2 milla |
| A pie, con raquetas de nieve | 1/4 milla |
| A pie, sin raquetas de nieve | 1/8 milla |

GUÍA DE PRONUNCIACIÓN

La Tabla de Pronunciación en la página anterior muestra como pronunciar muchos de los nombres que no están en Castellano que aparecen en esta aventura.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Antes de comenzar a jugar la aventura, considera dedicar tu primera sesión de juego ayudando a tus jugadores a crear sus personajes. ¿Nacieron y crecieron los personajes en el Valle del Viento Helado, o provienen de tierras distantes? ¿Cuanto tiempo hace que se conocen los unos a los otros? ¿Qué secretos están escondiendo? Las siguientes secciones pueden ayudarte a contestas estas preguntas.

TRASFONDOS DE PERSONAJES

El *Manual del Jugador* contiene trasfondos de personaje que son adecuados para esta aventura. Si tus jugadores tienen problemas a la hora de detallar los trasfondos de sus personajes con detalles relativos al Valle del Viento Helado, comparte las sugerencias que la tabla Ganchos de Personaje Ligados a los Trasfondos.

GANCHOS DE PERSONAJE LIGADOS A LOS TRASFONDOS

| Trasfondo | Gancho de Personaje |
|------------------|--|
| Acolito | Auril la Doncella de Escarcha, la diosa de la furia del invierno, ha lanzado un malvado conjuro sobre el Valle del Viento Helado. Puedes traer esperanza y fe a Diez Ciudades, o, incluso mejor, liberarlas del gélido abrazo del invierno en nombre de tu dios. |
| Animador | Viniste al Valle del Viento Helado hace tres años buscando inspiración para una nueva canción o poema, atraído por la dura belleza del lugar y las hazañas legendarias de Drizzt Do'Urden. Desde entonces, Auril la Doncella de Hielo ha lanzado un malvado conjuro sobre el Valle, impidiendo que vuelvas a tu hogar. |
| Artesano | Viniste al Valle del Viento Helado para comenzar un negocio,. Tu tienda iba bien hasta que la Doncella de Escarcha lanzó su malvado conjuro para desvanecer el sol. Ahora, los negocios por todas las Diez Ciudades sufren, incluido el tuyo. Para evitar las penurias, tienes que buscar otras fuentes de ingresos. |
| Charlatán | Tus timos y engaños casi acaban contigo. Necesitabas desaparecer durante un tiempo y el Valle del Viento Helado era el lugar perfecto al que ir. Nada te podía haber preparado para el frio y la oscuridad, pero al menos puedes ganar algo de dinero |
| Criminal | Te buscan por crímenes en Luskan y Mirabar, pero a nadie se le ocurrirá buscarte en Diez Ciudades, el gélido corazón del Valle del Viento Helado. Por suerte a nadie en Diez Ciudades le importa quién eres o qué hayas hecho |
| Ermitaño | Nunca te has sentido a gusto en una sociedad civilizada, y no hay lugar más lejanos de todos los excesos de la civilización que el Valle del Viento Helado. Esta es una tierra sin falsas apariencias, y la gente de Diez Ciudades te presta poca atención. Para ellos solo eres una persona más. |
| Erudito | Viniste al Valle del Viento Helado en busca de ruinas y artefactos dejados atrás por los gigantes que gobernaron el antiguo imperio de Ostorla. El encontrar aunque fuera una sola reliquia de Ostorla cumpliría uno de los sueños de tu vida y haría que tus rivales se pusieran verdes de envidia. |
| Héroe del Pueblo | Tu nombre es sinónimo de heroísmo en Diez Ciudades. ¿Salvaste a un pescador que se cayó en el hielo, ahuyentaste a un yeti armado solo con una caña de pescar y una cesta, o quizás venciste a un Goliath borracho en un pulso?? |
| Huérfano | Dado que creciste en Diez Ciudades, tu conocimiento de los lugareños te hace útil para los espías Arpistas y los Cazarrecompensas Zhentarim en busca de criminales y otros maleantes. El delatar a estos recién llegados mantiene tus bolsillos llenos de monedas |
| Marinero | Has navegado en barcos desde el Norte al Sur de la Costa de la Espada, pero un naufragio ha hecho que te replantees tus elecciones. Hace dos años, te dirigiste al Norte, compraste una casa y un barco de pesca en Diez Ciudades, y te convertiste en pescador. Te dijeron que los veranos aquí eran hermosos, pero todavía no has llegado a ver ninguno. |
| Noble | Tus adinerados abuelos te enviaron al Valle del Viento Helado para que aprendieras una dura lección. Quizás la cruel indiferencia de esta gélida tierra te puede preparar para la cruel indiferencia de la política en Aguas Profundas. |
| Salvaje | Eres hijo de los gélidos territorios salvajes, nacido y criado en una de las tribus Reghed. Imagina, tras haber seguido a los rebaños migratorios de los renos durante toda tu vida, como es probar los que la vida en Diez Ciudades puede ofrecer. |
| Soldado | Eres un soldado de Diez Ciudades, entrenado para luchar contra orcos y otras amenazas que acechan en las montañas de la Columna del Mundo.. Auril la Doncella de la Escarcha ha lanzado un malvado conjuro sobre el Valle del Viento Helado, y luchas por ver como tu entrenamiento de soldado puede salvar a estas tierras de tan terrible sino. Aun así, no quieres dejar a su suerte a la gente de Diez Ciudades. |

PERSONAJES JUGADORES GOLIATS

Todas las razas de personaje presentadas en el *Manual del Jugador* son adecuadas para esta aventura, al igual que los goliaths, gentes altas y fuertes que viven en las montañas. El Apéndice C contiene una descripción de los goliaths y sus rasgos, si quieres permitirlos en tu juego.

EQUIPAMIENTO INICIAL

Todos los personajes comienzan la aventura con un juego de ropa para climas fríos además del equipamiento inicial que reciben debido a sus elecciones de clase y trasfondo. Revisa “Equipo de Supervivencia Invernal” para más información acerca de la ropa para climas fríos.

BARATIJAS

El Apéndice A proporciona una tabla de baratijas adecuadas para personajes que comiencen sus carreras de aventurero en el Valle del Viento Helado. Un jugador cuyo personaje tenga una baratija puede tirar en esa tabla en lugar de la tabla de Baratijas en el *Manual del Jugador*.

SECRETOS DE PERSONAJES

El Apéndice B contiene secretos que puedes fotocopiar, cortar y compartir con los jugadores en tu partida. Mientras los jugadores estén creando sus personajes, dedice que quieres que cada miembro del grupo tenga un secreto o no. Los secretos están diseñados para fomentar la desconfianza entre los miembros del grupo, creando una atmósfera de sospechas y paranoia que es apropiada para este ambiente de juego.

Determina el secreto de cada personaje haciendo que el jugador de ese personaje saque una carta al azar de la baraja. Si al personaje no le gusta ese secreto que ha sacado o este no es adecuado para el personaje, deja que el jugador descarte la primera carta y vuelva a coger. Cada personaje comienza a jugar con un secreto. Algunos de los secretos son benignos, otros no tanto. Si estás jugando la aventura con un grupo que aprecia la idea de los personajes que tienen secretos que ocultar, puedes permitir que cada jugador saque dos cartas, creando un grupo con un perturbador de número de muertos guardados bajo la alfombra. Si quieres hacer que sea posible que más de un personaje comparta el mismo secreto, reemplaza cada carta de vuelta a la baraja antes de que el siguiente jugador escoja sus cartas. Algunos personajes protegerán los secretos de sus personajes durante toda la campaña sin compartirlos nunca. Otros jugadores esperarán a la ocasión perfecta para revelar los secretos de su personaje. No te sorprendas si un jugador decide revelar inmediatamente su secreto.

USANDO LOS SECRETOS

Las siguientes sugerencias son ofrecidas para ayudarte a aprovechar al máximo los secretos que aparecen en el Apéndice B.

Descendiente de Alagondar. En algún momento, Lord Dagult Neverember podría enviar a un **asesino** independiente, una mujer de mediana edad, carente de nombre y con la cabeza afeitada y un garfio en lugar su mano derecha, para acabar con el personaje que tenga este secreto.

Doppelganger. Este personaje puede imitar a PNJs específicos e incluso a otros personajes jugadores. Si el secreto de este personaje se vuelve ampliamente conocido, las gentes de Diez Ciudades tratarán, casi con toda seguridad, matar o expulsar por miedo a este personajes.

Fan de Drizzt. Este inofensivo secreto no viene con problemas asociados y en un homenaje a las novelas de Drizzt de R. A. Salvatore, las cuales se encontraron entre los primeros trabajos que dieron vida al Valle del Viento Helado.

Amante Esquivo. Este secreto es otro homenaje a las novelas de Drizzt, creando una situación similar a la que se enfrentó Regis el mediano. En un momento de tu elección, puedes hacer que el asesino personal de un pacha deshonrado, un **acechador invisible**, aparezca para amenazar al personaje.

Prisionero Fugado. El personaje con este secreto conoce la localización del nautiloide estrellado en el Capítulo 2 y puede llevar al grupo hasta él. El trauma de haber permanecido cautivo a manos de los illithids impide que el personaje recuerde hechos anteriores al choque. Un conjuro de restauración mayor acabará con este trauma, lo que permitirá al personaje recordar detalles acerca de los illithids así como sobre los demás prisioneros a bordo de nautiloide cuando este se estrelló (un **terrorón** y dos **carroñeros reptantes**).

El Yeti más Pequeño. Si el personaje se encuentra con uno o más yetis durante la aventura, este secreto podría revelarse. Puedes también dictaminar que los **yeti inmaduros** (ver apéndice C) sean amistosos por defecto hacia este personaje.

Niño de Medioinvierno. Este es uno de los secretos más útiles, ya que el personaje que lo posea será inmune a los efectos del frío extremo. También, el personaje podría decidir que su personaje sienta simpatía hacia Auril debido al don que esta le ha otorgado. Si el grupo tiene éxito matando a Auril, los beneficios de este secreto se perderán.

Vieja Llama. Este secreto saldrá a la luz cuando el jugador escoja el amante secreto del personaje. Dado que esto deja en las manos del jugador el escoger al PNJ, el amante puede cambiar cada vez que juegues esta aventura con un grupo diferente de personajes. Este secreto puede ser usado para convertir un PNJ en un aliado, a tu criterio.

Piedra Orca. El espíritu invocado por la piedra pertenece a un fiero **caudillo de guerra orco** llamado Vokarr el Muerdeojos, el cual fue muerto a manos de los enanos. Este espíritu tiene el aspecto de un orco vivo y que respira. Habla Común y Orco.

El que Susurra a los Osos Lechuza. Si el personaje usa este secreto para cambiar la actitud de un oso lechuza a Amistoso, el oso lechuza puede convertirse en el compañero y protector del personaje, y puedes dirigir al Oso lechuza como si fuera un PNJ.

Pirata Canibal. El personaje con este secreto conoce la localización de la Duquesa Oscura en el Capítulo 2 y puede llevar al grupo hasta él. El personaje también conoce la disposición interna del buque.

Herederero de los Reghed. Más información acerca de la Reina Bjornhild Solvigsdottir y la tribu del Tigre puede ser encontrada en el Apéndice C. Bjornhild difícilmente reconocería a su progenia repudiada, pero cualquier personaje que se presente como tal será atacado inmediatamente. Bjornhild no sentirá amor alguno por su aspirante a heredero, viendo a ese personaje como un rival y potencia sacrificio a Auril.

Reencarnación. Permite que el personaje elabore los detalles de la vida anterior del personaje antes de que este se reencarnara, e intenta imaginar como esa historia podría enlazarse con alguna parte de la aventura. Algunas de las razas listadas en la tabla del conjuro de reencarnar



GUARDAR UN SECRETO DURANTE DEMASIDAO TIEMPO PUEDE SER PERJUDICIAL PARA LA PROPIA SALUD

tienen un nombre diferente en los Reinos, tal y como se denota en la tabla Razas de los Reinos Olvidados. Si el jugador desea determinar al azar la causa de la muerte de su personaje, deja que tire en la tabla Como Morí.

RAZAS DE LOS REINOS OLVIDADOS

| Raza | Versión de los Reinos |
|------------------------|-------------------------|
| Enano, de las Colinas | Enano, Dorado |
| Enano, de las Montañas | Enano, Escudo |
| Elfo, Alto | Elfo, Lunar o Solar |
| Elfo, Silvano | Elfo, salvaje o Silvano |
| Mediano, Robusto | Mediano, Corazónfuerte |

COMO MORÍ

| d20 | Como Morí |
|-------|---|
| 1-3 | Morí en una avalancha |
| 4-5 | Fui asesinado por goblins en las montañas después de que emboscaran la caravana donde viajaba. |
| 6-8 | Fue golpeado hasta la muerte por un yeti |
| 9-10 | Un dragón blanco atacó mi caravana y caí muerto por su gélido aliento. |
| 11-13 | Fui arrastrado bajo el agua de un lago helado por una trucha de cabeza de jarrete y me ahogué antes de poder ser rescatado. |
| 14-16 | Se jugó un sorteo recientemente en Targos para ver quien sería sacrificado a la Doncella de Escarcha. Yo fui el desafortunado. Morí congelado tras ser desnudado y dejado en el exterior durante una tormenta de nieve. |
| 17-18 | Morí en Diez Ciudades por alguien con el mismo aspecto que yo, un doppelganger supongo. |
| 19-20 | Fui muerto por un alce blanco estando fuera de Diez Ciudades. |

Cazador del Anillo. Podrías decidir que el anillo perdido por este personaje se halla alojado dentro de la Vieja Mordiscos (ver “Vieja Mordiscos”). En caso contrario, el personaje podría intentar pescarlo en Maer Dualdon (revisa “Pescando Truchas Cabeza de Jarrete”). Cada vez que un personaje destripe una trucha de cabeza de jarrete de este lago, hay una probabilidad del 1 por ciento de que ese pez tenga el anillo de sello alojado en su interior.

Autor Fugado. Adoradores de Asmodeo enviarán a tres diablos barbudos (cuyos rasgos infernales están ocultos por sus ropajes para el clima frío) para matar al personaje con este secreto. Si los personajes visitan Caer-Dineval, los Caballeros de la Espada Negra (ver Caballeros de la Espada Negra”) así como los seguidores de Levistus en vez de Asmodeo, podrían advertir a los personajes de que un ataque sobre uno de ellos es algo inminente incluso podrían ofrecer santuario en el alcazar de Caer-Dineval. El momento exacto del nacimiento de un renacuajo slaad se deja intencionadamente al azar, aunque hay algunos lugares en esta aventura donde la emergencia podría producirse. Revisa la entrada de los slaadi en el Manual de Monstruos (para más información acerca de los huevos de slaad rojo y los renacuajos slaad).

Cualquier magia que cure una enfermedad puede acabar con esta amenaza, siempre que la cura se administre antes de que el renacuajo sallad atravesara el pecho de ese personaje.

Espía. Los Arpistas asignados al Valle del Viento Helado no pueden fiarse de mucho apoyo por parte de la organización, por lo que se espera que se las arreglen solos. Beldora, el contacto Arpista del personaje en Bryn Shander, es una espía humana caótica buena que puede ayudar a dirigir la aventura compartiendo rumores y proporcionando consejo.



EL FERRY DE PUERTO ESTE ESTÁ CONGELADO, AL IGUAL QUE EL RESTO
DE DIEZ CIUDADES

AL IGUAL QUE EL FAMOSO DROW DRIZZT Do'Urden muchas gentes que vienen a Diez Ciudades son exiliados, fugitivos o parias en busca de un lugar en el que puedan ser tolerados, o incluso aceptados. Algunos vienen aquí decididos a labrarse fortuna. Otros vienen por la soledad, o para escapar de la atención y permanecer lejos del alcance de la ley de las ciudades más al sur. Hoy, cuatrocientos años tras la formación de Diez Ciudades, la mayor parte de estos lares se hallan aquí porque nacieron aquí, crecieron aquí y esperar morir aquí. Son pescadores, leñadores, mineros, cazadores, tramperos, peleteros y comerciantes acostumbrados al duro clima, el ritmo lento y el aislamiento. Al igual que los duros líquenes y decididos renos de la tundra, los residentes resisten y hacen lo que sea necesario para sobrevivir. El Valle del Viento Helado tiene pocos árboles, por lo que la madera es talada en las laderas de la Columna del Mundo, o las profundidades de Bosque Solitario. La piedra de las colinas y valles alrededor de la Cima de Kelvin complementa a la madera como material de construcción en Diez Ciudades. Los hogares tienen tejados muy inclinados para impedir que la nieve se acumule sobre ellos. La gente de Diez Ciudades lleva capas de prendas de lana a veces rematadas como capas de piel. Bajo estas pesadas ropas y capas, todos sus habitantes parece iguales. En el exterior, es difícil distinguir entre las gentes de Diez Ciudades, y es fácil para los monstruos inteligentes el esconderse entre ellas.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Comenzar con buen pie es importante. Si sigues estos pasos, todo debería ir bien:

- Antes de comenzar la aventura, léete el resto de esta sección y la de “Visión General de Diez Ciudades” que la sigue. Una descripción de cada villa aparece después en este capítulo, pero no necesitas memorizar los diez asentamientos antes de jugar esta parte de la aventura.
- Determina la villa en la que la aventura comienza (ver “Villa Inicial” a continuación) y lee la descripción de esa villa.
- Una vez los jugadores tengan sus personajes, trasfondos y secretos completados, comienza la aventura leyendo el texto resaltado en la sección “abrir en frío”.
- Dale a los personajes una misión inicial (o bien “asesino de corazón frío” o bien “Espíritus de la Naturaleza”), o usa la misión vinculada a la villa inicial de la aventura (tal y como se muestra en la tabla de Villa Inicial).
- Cuando los personajes lleguen a otra villa por primera vez, revisa la descripción básica de la villa y dale a los personajes la misión vinculada a ese asentamiento (tal y como se muestra en la tabla de Villa Inicial).

VILLA INICIAL

Escoge una de las Diez Ciudades como punto de partida de la aventura. No importa cual elijas, así que escoge tu favorita o determínala aleatoriamente usando la tabla de Villa Inicial. Si no puedes decidir y no quieres dejárselo al azar, escoge Bryn Shander; es el asentamiento más cosmopolita en el Valle del Viento Helado y tiene todas las comodidades que un grupo de aventureros en ciernes pudiera desear.

VILLA INICIAL

| d10 | Villa | Misión Inicial de esa Villa |
|-----|-------------------|---|
| 1 | Bremen | “El Monstruo del Lago”, en el que los personajes cazan a un monstruo que está aterrorizando a los pescadores de Bremen |
| 2 | Bryn Shander | “Jarras Espumeantes” en el que los personajes buscan un envío desaparecido de lingotes de hierro. |
| 3 | Caer-Dineval | “Espadas Negras” en el que los personajes se enfrentan a sectarios adoradores de diables en un castillo construido sobre un acantilado. |
| 4 | Caer-Konig | “Los Invisibles” en el que los personajes resuelven el misterio tras un número de pequeños robos. |
| 5 | Refugio de Dougan | “Refugiados” en el que los personajes cruzan su camino con el de dos lobos invernales y rescatan a dos adolescentes desaparecidos. |
| 6 | Puerto Este | “Esfuerzos y Problemas” en el que los personajes buscan a unos pescadores desaparecidos en la guarida de una saga. |
| 7 | Buenagamiel | “El Hidromiel debe fluir”, en el que los personajes recuperan varios barriles robados de hidromiel. |
| 8 | Bosque Solitario | “El Alce Blanco” en el que los personajes cazan a un alce blanco malvado que aterroriza a los cazadores y leñadores locales. |
| 9 | Targos | “Escalada” en el que los personajes buscan a una expedición desaparecida en las laderas de la Cima de Kelvin. |
| 10 | Termalaine | “Una Bella Mina” en la que los personajes se buscan problemas en una mina de gemas cercana. |

MISIONES EN DIEZ CIUDADES

Este capítulo presenta dos misiones iniciales (“Asesino de Corazón Frio” y “Espíritus de la Naturaleza”) que los personajes pueden realizar al comienzo de la aventura, sin importar qué villa sirva como su punto de partida. Cada villa tiene también su propia misión, tal y como se señala en la Tabla de Villa Inicial. Una vez escojas una misión inicial, las demás misiones iniciales dejarán de estar disponibles. “Asesino de Corazón Frio” puede, potencialmente, acabar con un combate, mientras que “Espíritus de la Naturaleza” presenta una misión divertida sin peligros.

RUMORES EN DIEZ CIUDADES

| d10 | Rumor |
|-----|---|
| 1 | En Bremen, los pescadores están siendo aterrorizados por un monstruo que vive en Maer Dualdon. Es extraño que ninguna de las otras villas que bordean ese lago hayan sido molestadas por el monstruo. |
| 2 | En Bryn Shander, algunos enanos pagarán un buen dinero a cualquiera que encuentre un cargamento desaparecido. |
| 3 | En Caer-Dineval, nadie ha visto al portavoz de la villa desde hace tiempo. Los lugareños dicen que el Portavoz Crannoc ha caído enfermo, pero unas siniestras figuras han sido vistas entrando y saliendo del castillo a horas intempestivas. |
| 4 | En Caer-Konig, los establecimientos locales están asediados por vándalos y ladrones que merodean sin ser vistos. Al portavoz de la Villa, un dracónido llamado Trovus, le vendría bien algo de ayuda para atrapar a los merodeadores. |
| 5 | En Refugio de Dougan, la gente vive con miedo de los lobos de invierno que merodean por los alrededores de la villa. Son grandes como caballos y más listos que los lobos normales. |
| 6 | En Puerto Oeste, han atrapado a un mago que acabó con varios aventureros. La milicia de la villa planea quemar al mago en una hoguera. Creo que el capitán de la guardia busca aventureros para que le ayuden con otra tarea que podría tener o no que ver con el mago. |
| 7 | En Buenagamiel, el portavoz de la villa resultó muerto hace poco a manos de un gigante de nueve pies de altura. Los rumores dicen que el gigante robó un cargamento de hidromiel, sin el cual un puñado de tabernas en Diez Ciudades podrían quedarse secas! |
| 8 | En Bosque Solitario cuidado con el temible Alce Blanco! Ataca a los leñadores y tramperos nada mas verlos y los mejores cazadores de la villa no han podido atrapar o matar a la bestia. Les vendría bien algo de ayuda. |
| 9 | En Targos, una banda de adventurers planea una expedición a las laderas de la Cima de kelvin, esperando encontrar a Oyaminartok, una goliath licántropa que puede transformarse en una osa polar. Si os dais prisa podríais unirlos a la expedición! |
| 10 | En Termalaine, el Portavoz Masthew ha cerrado una de las lucrativas minas de gemas de la villa. Aparentemente, una banda de kobolds se ha metido en la mina y puesto en peligro a algunos mineros. Cualquiera que limpie la mina podría esperar un buen pellizco. |

Las misiones en este capítulo están diseñadas para hacer que los personajes exploren Diez Ciudades y las zonas salvajes circundantes, mientras que las misiones que los llevarán hasta los confines más lejanos del Valle del Viento Helado se reservan para el Capítulo 2. Queda en manos de los jugadores en completar o no una misión en particular, pero completar a menos cinco de las misiones de este capítulo avanzará a sus personajes hasta el 4º nivel (ver “Avance de Personajes” a continuación).

RUMORES EN DIEZ CIUDADES

Si los personajes completan la misión de una villa y no saben a donde dirigirse, informa a los jugadores que sus personajes han escuchado rumores de problemas en una villa cerana, luego tira en la tabla de Rumores en Diez Ciudades para determinar qué han escuchado. Tira otra vez si los personajes ya han terminado la misión asociada con esa villa.

AVANCE DE PERSONAJES

En este Capítulo, el avance de nivel es manejado de la siguiente forma:

- Los personajes avanzarán al 2º nivel tras completar su primera misión en este capítulo.
- Avanzarán al 3º nivel tras completar tres misiones en este capítulo y avanzarán al 4º nivel tras completar cinco misiones en este capítulo.
- Una vez los personajes alcancen el 4º nivel, ya no ganarán niveles completando las misiones en este capítulo. No obstante, completar más de el número requerido de misiones puede mejorar su reputación en Diez Ciudades (ver “Reputación en Diez Ciudades”) y todavía podrán seguir obteniendo las recompensas por completar esas misiones.

REPUTACIÓN EN DIEZ CIUDADES

Según los personajes completen las misiones en este capítulo, su reputación en Diez Ciudades comenzará a extenderse. Para bien o para mal, serán conocidos por las gentes de Diez Ciudades, algunos de los cuales los verán como salvadores, mientras que otros temerán su arrojo, envidiarán su poder o ansiarán poseer la riqueza que han amasado. La fama en el Valle del Viento Helado es siempre un arma de dos filos.

La reputación del grupo de aventureros en Diez Ciudades mejorará según los personajes ganen niveles, con los siguientes resultados:

- Cuando los personajes lleguen al nivel tres, se ganarán un sano grado de respeto de los habitantes de Diez Ciudades que conozcan sus hazañas.
- Cuando los personajes alcancen el 4º nivel, se les dará una bienvenida de héroes en las villas en las que hayan ayudado, pero se les ignorará en las villas en las que no lo hayan hecho. También descubrirán nuevas oportunidades de aventuras fuera de Diez Ciudades, tal y como se describen en el Capítulo 2.

VISIÓN GENERAL

Diez Ciudades no surgió de la Noche a la Mañana. Empezó de forma muy humilde hace cuatro siglos. Inmigrantes de todo Faerûn vinieron aquí en busca de un escape o de aventuras y construyeron un modesto puesto comercial encima de la colina donde hoy se alza Bryn Shander. Uno a uno, los asentamientos surgieron en las orillas de Maer Dualdon, Lac Dinneshere, y Aguas Rojas. La siempre presente amenaza de los orcos y de

otros monstruos llevaron a las villas escasamente defendidas en



LA AURORA DE LA DONCELLA DE ESCARCHA CUBRE EL CIELO
NOCTURNO SOBRE PUERTO ESTE

las riberas de los lagos a transformar Bryn Shander de un modesto puesto comercial en la cima de una colina a una villa amurallada capaz de defender a todos los habitantes de Diez Ciudades si viniera lo peor.

La mayor parte de las villas contienen rastros y evidencias de las culturas inmigrantes que les dieron vida. Estas evidencias se ven talladas en cazas, estatuas y otros adornos. Por ejemplo, las tallas de dinosaurios en los edificios más viejos de Buenaguamiel recuerdan a la gente que muchos de sus colonos originales eran Chultanos.

Los residentes de Diez Ciudades tienden a permanecer en el interior cuando no están trabajando, dado que fuera hace un frío terrible, lo que da a cada asentamiento un aspecto mortalmente tranquilo. La mayor parte de la gente que sale al exterior lo hace cubierta con tanta ropa para el clima frío como para hacer difícil el reconocerla, y lo se quedan fuera el tiempo suficiente como para que el frío se les meta en los huesos.

El invierno de Auril ha hecho que la población de Diez Ciudades disminuya y se exacerben las rivalidades que han estado bullendo durante años, enfrentando a las villas vecinas entre sí mientras la competición por los recursos se hace cada vez más intensa. La alianza de las Diez Ciudades no sobrevivirá si el tribalismo caza vez más intenso continúa amenazando el bien común.

VIVIENDO DE LOS LAGOS

La mayor parte de las Diez Ciudades excepto Bryn Shander están construidas a las orillas de tres grandes lagos. La población más grande de truchas de cabeza de Jarrete se encuentra en Maer Dualdon, el más profundo de los tres lagos. Aguas Rojizas, el

menos profundo, se hiela casi completamente en invierno, haciendo difícil allí la pesca. Lac Dinneshere recibe lo peor de los vientos que soplan desde el Glaciar Reghed situado al este, y por lo tanto tiene las aguas más bravas. Unos surtidores termales en el fondo de estos lagos impiden que se hielen completamente, incluso en los inviernos más fríos.

Los barcos de pesca de Diez Ciudades son de construcción simple. Los más pequeños son botes de remo y esquifes con un solo mástil que requieren de un manejo cuidadoso para evitar que vuelque. Las cocas y barcos de carga de dos mástiles más grandes con solo una cubierta son capaces de manejar mejor el viento y las olas. Estos barcos ondean las banderas de sus villas y proporcionan pescado para toda la comunidad, no para pescadores individuales.

Cuando un grueso hielo cubre los lagos, muchos pescadores se quedan refugiados en sus hogares al calor de las chimeneas, pero los más dedicados o desesperados cortan agujeros en el hielo y tiran sus sedales con la esperanza de atrapar alguna trucha.

FUENTES DE COMBUSTIBLE

Las gentes de Diez Ciudades no tienen muchas opciones en lo que se refiere a permanecer calientes. Las gentes de Buenaguamiel, Bosque Solitario y Termalaine queman leña de los bosques cercanos para calentar sus casas. En las demás villas del Valle del Viento Helado, la madera es demasiado valiosa como para quemarla, por lo que se usa aceite de ballena en lámparas y pequeños hornillos alrededor de los cuales los lugareños se acurrucan en busca de calor.

Los habitantes de Diez Ciudades compran el aceite de ballena de balleneros que viven en las orillas del Mar de Hielo Movedizo. La caza de ballenas es, por tanto, un negocio lucrativo (aunque inherentemente peligroso) en el Valle del Viento Helado.



PICO DE HACHA

EQUIPO DE SUPERVIVENCIA INVERNAL

Cualquier objeto listado en el Capítulo de equipamiento del *Manual del Jugador* puede ser comprado en Diez Ciudades, incluyendo equipo para la pesca y trineos. Cuanto más grande sea la villa, más probable es que tenga el objeto.

La tabla Equipo de Supervivencia Invernal proporciona costes para ropa para climas fríos, crampones y raquetas de nieve, locales pueden ser añadidos a la lista de objetos que los personajes pueden comprar en Diez Ciudades.

EQUIPO DE SUPERVIVENCIA INVERNAL

| Objeto | Coste | Peso |
|-----------------------|-------|------------|
| Ropa, Climas Fríos | 10 po | 5 libras |
| Crampones(2) | 2 po | 1/4 libras |
| Raquetas de Nieve (2) | 2 po | 4 libras. |

ROPA PARA CLIMAS FRÍOS

Esta vestimenta consiste en una pesada capa o abrigo de pieles sobre varias capas de ropa de lana, así como un sombrero o capucha forrada de pieles, gafas así como botas y guantes de cuero forrados con pieles.

Mientras el clima frío siga siendo además seco, el portador tiene éxito de forma automática en las tiradas de salvación realizadas contra los efectos del frío extremo (ver “Frío Extremo”, página 11).

CRAMPONES

Un crampón es una placa de metal con puías que se engancha a la suela de una bota. Una criatura que lleve crampones no puede caer tumbada al suelo mientras se mueve sobre hielo resbaladizo.

RAQUETAS DE NIEVE

Las raquetas de nieve disminuyen la probabilidad de que su portador se vea atascado en zonas de nieve profunda.

MOVIÉNDOSE POR DIEZ CIUDADES

La mayor parte de los habitantes de Diez Ciudades viajan de villa a villa a pie. Aquellos que necesitan transportar más mercancías de las que pueden llevar usan trineos de madera tirados por perros o Picos de Hacha domesticados como animales de carga. Estas cosas pueden ser compradas y vendidas en todos los asentamientos de Diez Ciudades.

TRINEOS TIRADOS POR PERROS

Un trineo vacío cuesta 20 po, pesa 300 libras y tiene espacio en la parte de atrás para un conductor. Un perro de trineo (usa el bloque de estadísticas del **lobo** en el Apéndice A del Manual de Monstruos) cuesta 50 po y puede tirar de 360 libras.

Los perros de trineo deben realizar un descanso corto tras tirar de un trineo durante 1 hora; en caso contrario ganan un nivel de agotamiento.

PICOS DE HACHA

Las garras extendidas de un pico de hacha le permiten correr sobre la nieve, y una puede cargar tanto peso como una mula. Un Pico de Hacha domesticado puede ser comprado en Diez Ciudades por 50 po. Revisa el Apéndice A del Manual de Monstruos para el bloque de estadísticas del Pico de Hacha.

MAGIA EN DIEZ CIUDADES

Los personajes que esperan procurarse objetos mágicos poderosos o los servicios de un lanzador de conjuros de alto nivel en Diez Ciudades no tendrán suerte. Como mucho, podrían ser capaces de encontrar objetos mágicos comunes a la venta o un druida, sacerdote o mago que pueda lanzar conjuros por encargo. Por cada cien personas en una villa, habrá un individuo de cada uno de los mencionados viviendo entre ellos.

Los objetos y servicios mágicos disponibles en Diez Ciudades se ven resumidos a continuación. Si un objeto o conjuro no está cubierto aquí, asume que no hay ningún PNJ amistoso que pueda venderlo o lanzarlo.

Los objetos mágicos comunes cuestan 100 po donde estén disponibles, excepto las pociones comunes (como las pociones de curación) las cuales pueden ser adquiridas por 50 po.

Un lanzador de conjuro amistoso cobrará 25 po por un conjuro de 1º nivel, 50 po por uno que use un espacio de 2 nivel o 150 po por uno que use un espacio de 3º nivel, más el coste de cualquier componente material caro.

PUNTOS COPOS DE NIEVE

Este capítulo usa un sistema de puntuaciones de 3 Copos de Nieve para ayudarte a diferenciar rápidamente los asentamientos de Diez Ciudades. Cada villa está categorizada en términos de su Amabilidad, los servicios que ofrece y la comodidad. Cuantos más Copos de Nieve, mejor la puntuación.

Amabilidad. Los residentes en una villa con tres copos de nieve son, en su mayor parte, amistosos y colaboradores. De igual forma, una villa con un solo copo de Nieve estará llena de gente reacia y poco amistosa. Una villa con dos copos de nieve tendrá ambos tipos de gente conviviendo.



UN GATO DE LOS RISCOS RECLAMA UNA OFRENDA DE COMIDA REALIZADA POR LOS HABITANTES DE DIEZ CIUDADES PARA APACIGUAR A LA DONCELLA DE ESCARCHA.

Servicios. Una villa con tres copos de nieve es donde es más probable que los personajes encuentren los servicios que necesitan. Una villa con dos copos tiene una selección mucho más reducida. Los personajes tendrán dificultades a la hora de obtener servicios de cualquier tipo en una villa con un copo de nieve.

Comodidad. Los personajes pueden encontrar comida y bebida decentes, así como un cálido lecho, en una villa con tres copos de nieve. Una villa con dos copos de nieve podría tener una pequeña taberna junto con una posada con unas habitaciones llenas de corriente quie alquilar. Una villa con un copo de nieve podría tener un gélido cobertizo o ático en el que los personajes podrían pasar la noche, y poco más.

SACRIFICIOS A AURIL

Las desesperadas gentes de Diez Ciudades, esperando apaciguar a Auril para que el verano vuelva al Valle del Viento Helado, realizan sacrificios a la Doncella de Escarcha en las noches de luna nueva. Esta es una costumbre nueva que comenzó hace poco más de un año, cuando quedó claro que Auril estaba furiosa y el verano no iba a volver. Los portavoces de las villas (ver a continuación la barra lateral “Portavoces de las Villas”) han acordado de forma unánime en honrar estas prácticas, las cuales consideran un mal necesario, pero acabarían con ellas en un santiamén si Auril fuera apaciguada o se tratara con ella de alguna forma.

La naturaleza de los sacrificios varía de villa a villa, pero normalmente toma una de estas tres formas.

CONSEJO DE PORTAVOCES

Cada villa es un asentamiento independiente que elige a un líder, o portavoz, para que represente sus intereses en las reuniones del Consejo de Portavoces, los cuales son poco frecuentes y tienen lugar en el Salón del Concejo en Bryn Shander. Estas reuniones son convocadas para discutir asuntos de interés común y para llegar a acuerdos sobre las disputas que surgen entre las villas.

Humanoides. Bryn Shander, Puerto Este y Targos realizan sorteos la noche antes de la luna nueva. La desafortunada persona cuyo nombre es elegido es sacrificada al ocaso. Este alma descarriada es desnudada y o bien atada a un poste o bien enviada a la tundra a morir. Las acusaciones de sorteos amañados son comunes, pero normalmente no se actúa de ninguna forma.

Comida. Las villas más pequeñas que no se pueden permitir entregar gente entregan su comida. La captura de un día de truchas de cabeza de jarrete es colocada en estantes de madera a una milla de distancia de la villa, para que sea reclamadas por yetis y otras criaturas que personifican la furia de Auril.

Calor. Las villas que no se pueden permitir entregar a su gente o su comida renuncian al calor durante una noche. Ningún fuego es encendido entre el ocaso y el alba, lo que fuerza a los locales a compartir el calor corporal para soportar el frío. Cualquiera que ose encender un fuego es golpeado de forma salvaje.

APERTURA EN FRÍO

Antes de comenzar la aventura, dale a tus jugadores la oportunidad de decidir como acabaron sus personajes en el Valle del Viento Helado, cual es la relación que tienen entre si, y qué circunstancias los unieron. Una vez los jugadores estén listos para comenzar, usa el siguiente texto resaltado para resumir la situación:

El Valle del Viento Helado se ha visto atrapado en un invierno perpetuo. Feroces ventiscas hacen que el paso montañoso a través de la Columna del Mundo sea extremadamente traicionero, y esta tierra no ha sentido el calor del sol durante más de dos años. De hecho, el sol ya no aparece por encima de las montañas, ni siquiera en lo que debería ser el momento más alto del verano. En esta tundra helada, la oscuridad y un mordaz frío reinan como rey y reina. La mayor parte de los residentes del valle culpan a Auril la Doncella de hielo, la diosa de la furia del invierno. La brillante aurora que ondula a través del cielo cada noche se dice que es obra suya, un potente conjuro que mantiene al sol a raya.

Las gentes del Valle viven en un puñado de asentamientos conocidos como Diez Ciudades. La desaparición de las caravanas que vienen del sur y las viajan entre los asentamientos durante este invierno interminable ha dejado a todo el mundo con la sensación de estar aislado. Aunque cada villa ha resuelto apaciguar a la Doncella de Escarcha con sacrificios de algún tipo, no parece que la furia del invierno vaya a dar respiro. Para aventureros como vosotros, Diez Ciudades es un lugar donde probar la propia valía y, al igual que los héroes de antaño, dejar uno su propia huella sobre esta gélida y atormentada tierra.

Habiendo preparado el escenario, ahora puedes describir la villa inicial de la aventura usando la información presentada más adelante en este capítulo, y el mapa posterior incluye un mapa de la villa inicial que puedes compartir con tus jugadores. Los personajes deberían ser conscientes de la distribución general de la villa y rasgos clave.

SABER DEL VALLE DEL VIENTO HELADO

Asume que tu grupo de aventureros está familiarizado con la geografía y localizaciones del Valle del Viento Helado así como los nombres y localizaciones de los asentamientos que comprenden Diez Ciudades. Los personajes oriundos del Valle del Viento Helado conocen la siguiente información adicional, dependiendo de donde crecieron:

Habitantes de Diez Ciudades. Los personajes que hayan pasado tiempo en Diez Ciudades conocerán los nombres de ciudadanos importantes como los portavoces de las villas así como la información presentada en cada Vistazo general de cada villa (como se presenta más adelante en este capítulo). También conocen los nombres de las cuatro tribus de los nómadas Reghed descritas en el Apéndice C.

Nómadas Reghed. Cualquier personaje criado entre los nómadas Reghed reconocerá a los miembros de su propia tribu así como los nombres y reputación de los miembros importantes de otras tribus (ver Apéndice C).

Goliats de las Montañas. Los goliats que provienen de la Columna del Mundo conocen dos asentamientos goliat rivales en las montañas, el Refugio de la Torre Celeste y el Risco del la Condenación de la Sierpe (ambos descritos en el Capítulo 29).

Un personaje goliat que provenga de uno de estos asentamientos estará familiarizado con sus habitantes, así como su histórico feudo con los goliaths del asentamiento rival.

Enanos del Valle. Los enanos escudo y otros personajes que provengan del Valle de los Enanos a los pies de la Cima de Kelvin sabrán que este valle alberga unas extensas minas de hierro y complejos de cuevas habitados por los enanos escudo del Clan Battlehammer y sus aliados.

MISIÓN INICIAL: ASESINO DE FRÍO CORAZÓN

"Asesino de Frío Corazón" es una de las dos misiones diseñadas para comenzar la aventura. Los personajes pueden obtener esta misión sin importar cual sea la villa en la que la aventura de comienzo.

Los personajes recibirán esta misión de Hlin Matatrols, un cazarrecompensas retirado que ha estado acechando a un asesino en serie desde que encontró una conexión entre tres asesinatos y una pequeña ámbula comercia llamada Torg. Hlin contratará a los personajes para atrapar a su sospechoso y ofrecer una fría y rápida justicia deshaciéndose de este si piensa que es culpable. Esta misión no es la resolución de un asesinato; es una cacería.

RECIBIENDO LA MISIÓN

Para comenzar esta misión, lee el siguiente texto resaltado a los jugadores:

Simplemente otro día horrible en Diez Ciudades: viento aullante, un frío mordaz, mal humor y ventisqueros tan altos como para enterrar una manada de alces. Pero hoy la taberna local es un hervidero de comentarios tras las nuevas de una serie de recientes asesinatos. Antes de los asesinatos, la única pregunta en las mentes de todo el mundo era, "¿volverá el verano alguna vez al Valle del Viento Helado? Ahora la pregunta es, "Seré la siguiente víctima del asesino? "Nada alimenta el miedo y la paranoia como un asesino que anda suelto.

Tres asesinatos a sangre fría se han cometido en el último mes: un mediano trampero en Puerto Este, un carpintero de ribera humano en Targos y, hace solo tres días, un soplador de cristal enano en Bryn Shander. Cada víctima fue encontrada con una daga de hielo atravesando su corazón.

¿Cuál es la conexión? La panda de borrachos arremolinada en la taberna no ofrece hipótesis creíbles, pero sentada lejos del resto hay una enana escudo de edad avanzada con una desagradable cicatriz a través de la nariz que parece como si supiera algo que vale la pena. Ha estado fumando en su pipa y mirándolos desde que entrasteis por la puerta

Hlin Trollbane, una enana escudo neutral buena, es una cazarrecompensas retirada con unos instintos de supervivencia finamente agudizados. Es una **veterano** que va sin armadura y

que empuña un hacha de batalla y una de mano en vez de una espada larga y una espada corta. Trabajando en su profesión ha hecho que se haya ganado unos cuantos enemigos de más a lo largo y ancho de la Costa de la Espada, razón por la cual ha acabado en el Valle del Viento Helado.

Debido al aburrimiento y a su sentido de la decencia, Hlin se echado sobre si misma la tarea de investigar los recientes asesinatos porque nadie mas, ni siquiera el Consejo de Portavoces, se ha molestado en hacer. Hlin está estudiando de cerca a los personajes, intentando decidir su vale la pena dedicarles su tiempo. Al final, aprovechará la ocasión y entablará conversación, pidiendo a los personajes que le ayuden a apresar a su único sospechoso, un hombre llamado Sephek Kaltro. Esto es lo que sabe acerca de Sephek y de las víctimas:

"Sephek Kaltro trabaja para una pequeña compañía mercantil llamada Ámbula de Torg, propiedad y regentada de un enano de mala reputación llamado Torrga Vetagélida. En otras palabras, Sephek se mueve mucho. Es encantador. Hace amigos con facilidad. También es el guardaespaldas de Torrga, por lo que asumo que es bueno con una espada.

"Sus víctimas provienen de las únicas tres villas que sacrifican gente a la Doncella de la Escarcha en las noches de luna nueva. Esto es lo que se considera un comportamiento civilizado en el Valle del Viento Helado. Quizás las víctimas encontraron una forma de mantener sus nombres fuera de los listados y Sephek descubrió que estaban haciendo trampa, y los mató. Quizás, solo quizás, Sephek está haciendo el trabajo de la Doncella de la Escarcha.

"He estado siguiendo a Torg durante una dekhana mientras se ha estado moviendo de villa en villa. Una operación muy elaborada la que tiene, pero eso no es lo que me preocupa. Lo que me ha sorprendido es lo cómodo que parecía Sephek Kaltro con este tiempo. Sin abrigo, sin bufanda, sin guantes. Parecía como si el frío no pudiera tocarlo. Tiene el Beso de la Doncella de la Escarcha, sin duda alguna.

"Os pagaré un centenar de piezas de oro para que apreséis a Sephek Kaltro, confirméis su culpabilidad, y tratéis con él, preferiblemente sin que las autoridades intervengan. Cuando acabéis el trabajo, volved para recoger vuestro dinero."

En beneficio de personajes que sean nuevos en Diez Ciudades, Hlin podrá explicar que ciertos asentamientos (Bryn Shander, Puerto Este y Targos) están haciendo sacrificios de humanoides a Auril, llevando a cabo sorteos para determinar quien es sacrificado en las noches de luna nueva (revisa "Sacrificios a Auril").

Si la teoría de Hlin es cierta y Sephek Kaltro está matando a ciudadanos que hacen trampa para evitar ser sacrificados a Auril, es probable que la Doncella de Escarcha lo use de nuevo para matar. Hlin es demasiado vieja y frágil como para apresar a Sephek por si sola, pero tiene más oro del que necesita, por lo que quiere contratar a los personajes para que hagan su trabajo.

El desafío comienza intentando encontrar a Sephek Kaltro, dado que el ámbula de Torg se mueve mucho. Hlin no sabe si Sephek actúa solo o tiene el apoyo de Torrga Vetagélida, por lo que recomendará a los personajes que aislen a Sephek y se deshagan de él discretamente, si eso llega a ser necesario.



SEPHEK KALTRO

No muerto mediano, neutral malvado

Categoría de Armadura 12

Puntos de Golpe 75 (10d8 + 30)

Velocidad 30 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 16 (+3) | 14 (+2) | 16 (+3) | 11 (+0) | 16 (+3) | 18 (+4) |

Habilidades Percepción +5, Supervivencia +5

Inmunidades al Daño frío

Inmunidades a Condición hechizado, asustado

Sentidos Percepción pasiva 15

Idiomas Común

Desafío 3 (700 PX)

Lanzamiento Innato de Conjuros. Sephek puede lanzar de forma innata paso brumoso hasta tres veces por día, sin requerir de componentes. Su característica de lanzamiento de conjuros innatos es el Carisma.

Regeneración Gélida. Si la temperatura a su alrededor es de 0 grados Fahrenheit o menos, Sephek recupera 5 puntos de golpe al comienzo de su turno. Si sufre daño por fuego, este rasgo no funcionará hasta el comienzo del siguiente turno de Sephek. Sephek solo puede morir si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no puede regenerarse.

ACCIONES

Multiataque. Sephek ataca dos veces con un arma.

Espada Larga de Hielo. Ataque de Arma C/C: +5 a Impactar, un blanco. *Al Impactar:* 7 (1d8+3) puntos de daño cortante, o 8 (1d10+3) de daño cortante si Sephek usa el arma con las dos manos, además de 5 (2d4) puntos de daño por frío

Daga de Hielo. Ataque de Arma a Distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Al Impactar:* 5 (1d4+3) de daño perforante, mas 5 (2d4) de daño por frío.

ENCONTRANDO EL ÁMBULA DE TORG

Puedes determinar aleatoriamente la localización de la compañía mercantil tirando un d10 y consultando en la tabla de Villa Inicial (revisa “Villa Inicial”) Tira otra vez si el resultado es la villa inicial de la aventura. De otra forma, puedes no relajar la tirada y escoger la villa que prefieras. Bremen y Refugio de Dougan son buenas opciones porque son pequeñas y están aisladas.

Los personajes pueden o bien visitar las villas una a una hasta que encuentren al ámbula de Torg o bien intentar encontrar una pista sólida antes de partir. Cualquier personaje que pase una hora hablando con los aldeanos puede realizar una tirada de Carisma (Persuasión) CD 17 al final de esa hora. Si el control tiene éxito, el personaje encontrará a alguien que conoce los planes de viaje de Torrga Vetagélida y que estará dispuesto a compartir la información a cambio de un pequeño soborno (al menos 5 po o viene no perecerdes de igual valor). Armados con esa información, los personajes podrán viajar a esa villa a través de la ruta más rápida.

TORRGA VETAGÉLIDA Y SU CARAVANA

La caravana del ámbula de Torg consiste en tres trineos de perros pesadamente cargados, cada uno de ellos tirado por seis amistosos perros de trineo. Uno trineo porta provisiones y suministros para Torrga, su equipo y sus perros. Porta una bandera con el emblema del ámbula, una huella de lobo dorada sobre un campo negro. Los otros dos trineos portan mercancías para vender, incluyendo madera cortada, yesca y pedernal, frascos de aceite de ballena, mantas, pieles, raciones, botellas de vino, barriletes de cerveza barata, medicinas falsas y frascos de veneno (normalmente usado para matar sabandijas).

Los negocios del ámbula de Torg son al aire libre. Las mercancías son desempaquetadas y mostradas sobre cajones, con pequeños tenderetes para protegerlas de la nieve. La mayor parte de las mercancías del ámbula de Torg son o robadas o recomparadas, y las vende al doble del precio normal. Tiene unas tarifas de protección que le proporcionan unos escasos beneficios y también realiza asesinatos por encargo. Uno de los sacos más grandes en el trineo de Torrga contiene el cadáver congelado de un semielfo en la treintena con una herida de arma blanca en el pecho. El semielfo tenía una recompensa por su cabeza y vino al Valle del Viento Helado para desaparecer. Torrga lo encontró y lo mató con ayuda de Sephek. Una vez Torrga haya vendido sus mercancías en Diez Ciudades, planéa enviar el cadáver a Luskan y recoger la recompensa de 125 po.

Torrga es una enana escudo neutral malvada **Capitán de Bandidos** con visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies, resistencia al daño por veneno, y ventaja en las tiradas de salvación contra ser envenenada. Mientras el ámbula de Torg está abierta para los negocios mantiene a sus empleados cerca. Emplea a Sephek Kaltro como guardaespaldas, y paga a otros cuatro asociados (**bandidos** neutrales malvados) para que conduzcan y protejan los otros dos trineos. A Torrga solo le interesan los beneficios, hace caso omiso de las excursiones mortales de Sephek, e intentan ayudarlo todo lo que puede siempre que por ello no peligre su vida.

Tesoro. Torrga mantiene sus ganancias en una pequeña caja fuerte de hierro cerrada con llave, la cual se halla escondida en un saco. Porta la llave de la caja fuerte colgada del cuello. Un personaje con herramientas de ladrón puede usar una acción para forzar la cerradura de la caja fuerte, consiguiéndolo si supera con éxito una tirada de Destreza CD 20. La caja contiene 92 pp, 76 pp, 125 pc, y siete gemas con un valor de 10 Po cada una.

SEPHEK KALTRO

Sephek Kaltro (ver el bloque de estadísticas que lo acompaña) es un hombre bien construido en sus treinta. Tiene un tez olivacea, pelo oscuro tirado hacia atrás en una coleta, y sin vello facial o corporal. Está vestido con un chaleco elegante con pantalones y botas a juego, similar en estilo a los usados por los marineros del sur de la Costa de la Espada, pero no lleva armadura ni ropa de clima frío y no parece estar armado. Su característica más llamativa son sus ojos, que son tan azules como un lago congelado.

La mejor manera de lidiar con Sephek es enfrentarlo mientras él está separado de Torrga y sus otros compinches. Sephek se encuentra cerca de Torrga durante el horario laboral. Una vez que la actividad deja de funcionar, Torrga cierra su operación por el resto del día, pone a los perros en una perrera y los trineos en un mando seguro, y paga por los alojamientos del equipo. Después de que Torrga se retire por la noche, Sephek es libre de hacer lo que le plazca hasta la mañana siguiente. Si está en Bryn Shander, Puerto Este o Targos, acecha a su próxima víctima de asesinato. Si está en otro lugar, pasa la noche bebiendo y divirtiéndose, luego se queda dormido durante unas horas, preferiblemente en un lugar sin calefacción como un granero o una casa abandonada.

Cuando se le pregunta sobre su extraño estilo de vestir, Sephek Kaltro afirma que nació en el día de Medioinvierno y que la bendición de la Doncella de la Escarcha lo protege del frío. En verdad, Sephek no nació durante el invierno. Era un marinero cuyo barco se hundió frente a la costa de la isla de Auril hace unos meses. Nadó hasta la isla, pero casi se congeló hasta morir. A medida que su vida se desvaneció, el espíritu de una druida de escarcha lo poseyó. El espíritu invernal canibalizó el espíritu de Sephek y lo está usando como un recipiente vivo para hacer el trabajo de la Frostmaiden. El espíritu no puede dejar el cuerpo de Sephek; si Sephek muere, el espíritu invernal es destruido junto con él.

Auril inspiró a Sephek para viajar a Diez Ciudades y ofrecer sus servicios a Torrga Vetagélida. Como Hlin sospecha, ha estado matando a habitantes de Diez Ciudades que pagan a funcionarios de la ciudad de bajo rango para excluir sus nombres de las loterías en Bryn Shander, Puerto Este y Targos. Debido a que está haciendo el trabajo de la Doncella de la Escarcha, al espíritu dentro de Sephek no le importa que lo atrapen, y no es tímido en admitir su culpabilidad. Considera rendirse sólo porque le vale tiempo para escapar y cometer más asesinatos. En combate, empuña una espada mágica y dagas mágicas hechas de hielo que puede conjurar a voluntad. Estas armas se derriten y rompen como carámbanos en manos de otras criaturas.

CONCLUYENDO LA MISIÓN

Después de encontrar y matar a Sephek, los personajes pueden volver a Hlin y recoger su recompensa de 100 po. Si no tienen pruebas que demuestren que Sephek está muerto, Hlin está dispuesto a aceptar su palabra. Si los asesinatos de la daga de hielo se detienen, sabrá que su confianza no estaba fuera de lugar. No detener a Sephek le permite seguir matando a los habitantes de Diez Ciudades que engañan a Auril la Doncella de Hielo. Estos asesinatos ocurrirán irregularmente, y sólo en las ciudades visitadas por el Ámbula de Torg.

Si los personajes capturan a Sephek y lo entregan a las autoridades, detendrán los asesinatos pero perderán la recompensa ofrecida por Hlin, quien no está satisfecha con ese resultado.



USANDO UN PLATO Y CUBIERTOS ROBADOS, TRES CHWINGAS JUEGAN A CASITAS EN LA NIEVE

Si Torrga Vetagélida sobrevive pero tiene razones para creer que los personajes mataron a su guardaespaldas, presiona a ciertos habitantes de Diez Ciudades para que no hagan negocios con ellos. En algún momento posterior, los personajes podrían encontrarse incapaces de comprar algo que necesitan o se les niega el alojamiento en una posada local porque el comerciante o propietario no quiere ganarse la eterna enemistad de Torrga.

MISIÓN INICIAL: ESPÍRITUS DE LA NATURALEZA

Esta es la segunda de dos misiones diseñadas para iniciar la aventura. Incita a los personajes a explorar los diferentes escenarios en Diez Ciudades, donde pueden recoger otras misiones.

Al comienzo de esta misión, los personajes son abordados por una joven hechicero llamada Dannika Graysteel. Una nueva residente de Diez Ciudades, está tratando de encontrar una manera de alterar el clima en Icewind Dale. Los contrata para localizar y capturar una chwinga, varias de las cuales cree que se encuentran en Diez Ciudades y sus alrededores. Aunque ella proporciona a los personajes un medio mágico para localizar chwingas, depende de ellos encontrar una manera de capturar uno o convencerlo para ayudar a Dannika con sus experimentos.

RECIBIENDO LA MISIÓN

Para comenzar esta misión, lee el siguiente texto resaltado a los jugadores:

Una figura embozada camina rápidamente hacia vosotros. "Bien hallados! Parece que estais buscando trabajo. O problemas. De lo contrario no estaríais parados en este frío.

La oradora es Dannika Acerogris (semielfa legal neutral **Acólito**), una académica que piensa que los espíritus elementales conocidos como chwingas podrían ser la clave para mejorar el clima del Valle del Viento Helado. Dado que los chwingas son conocidas por habitar en Diez Ciudades y tienen cierta capacidad para alterar su entorno natural, Dannika piensa que puede aprender mucho estudiando uno de cerca. Por los servicios de los personajes, Dannika ofrecerá al grupo 25 po, así como una *linterna de rastreo* (elementales) que puede ayudar a localizar chwingas. Les dirá que estará en la taberna local todas las noches, así que los personajes no deberían tener problemas para encontrarla una vez que el trabajo se haya completado. Si los personajes aceptan su búsqueda, Dannika les dará su linterna (ver Apéndice D) y explicará cómo funciona. Luego les dirá que ha estado buscando por toda la ciudad y no ha encontrado ningún chwinga. Sugerirá que los personajes podrían tener mejor suerte en uno de los otros asentamientos.

Podría continuar la búsqueda ella misma, pero está nerviosa por aventurarse en el frío extremo y tiene otras tareas relacionadas con la investigación que atender.

ELEMENTALES HUIDIZOS

No hay chwingas en la ciudad de partida de los aventureros, pero cada vez que visitan otra ciudad en Icewind Dale, hay un 25 por ciento acumulado de que chwingas estén presentes. Buscar chwingas en una ciudad no toma mucho tiempo si los personajes utilizan la *linterna de rastreo*, ya que las ciudades son pequeñas y compactas.

Si los personajes preguntan a los residentes de un pueblo sobre los avistamientos de chwinga, la gente parecerá despreciar la idea de que hay elementales viviendo entre ellos. Un pescador que pase por allí apestando a cerveza enana podría recordar haber visto "una pequeña figura montando un zorro a través de la ciudad", pero no podrá recordar dónde o cuándo ocurrió el avistamiento.

LADRONES EN EL VIENTO

Cuando los personajes encuentren una ciudad que tiene chwingas viviendo en o cerca de ella, la llama en la *linterna de rastreo* (elementales) se volverá verde a medida que se acerquen a las afueras de la ciudad, con lo que ven una figura agrupada, un **plebeyo** humano llamado Elva, pisando una cabaña cubierta de nieve. Al ver a los aventureros, comenzará a gritar al viento y a advertir a los personajes que estén atentos a las maldiciones que trae. Según Elva, los espíritus embaucadores han estado abriendo sus ventanas, enviando escalofríos horribles a través de su casa, y golpeando sus tazas y platos. Algunos de sus cubiertos incluso han desaparecido.

Los personajes que inspeccionan las ventanas de la cabaña de Elva pueden hacer una tirada de Inteligencia (Investigación) CD 10. Si tiene éxito, encontrarán rastros que se alejan de un alféizar nevado de la casa hacia unos matorrales cercanos. Un personaje que tenga éxito en una tirada de Sabiduría (Supervivencia) CD 14 podrá discernir tres conjuntos individuales de huellas diminutas. Algunas de las huellas tienen un surco delgado en la nieve junto a ellos, como si algo estuviera siendo arrastrado detrás de las criaturas.

JUGANDO A LAS CASITAS

Siguiendo los rastros, un personaje con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 13 o más podrá captar el sonido de movimiento tras unas coníferas, donde tres **chwingas** (ver Apéndice C) están jugando encima de la nieve en un claro.

Un plato de cena con ramas y piñas se coloca entre ellos, y un chwinga está sentada en el borde del plato, mientras que los otros dos están moviendo un tenedor y un cuchillo como si cortara y se comiera la "comida".

Cuando los caracteres entran en el claro, los chwingas los mirarán con interés. El que no sostiene un pedazo de cubertería comenzará a mover las manos, imitando comer mientras mira a los personajes y hace gestos acogedores.

Si un personaje se entrega al juego de fingir que se está jugando, por ejemplo, sentándose y uniéndose a la cena, las chwingas se excitarán y comenzarán a inspeccionar al personaje en detalle. Después de esto, la chwinga que no sostenía ninguna cubertería comenzará a seguir al personaje, permaneciendo con ese individuo hasta diez días, dejando atrás a los otros chwingas. Cuando el chwinga finalmente se aleje del el personaje, suponiendo que haya sido bien tratado, otorgará un encantamiento sobrenatural al personaje (ver "Regalos Sobrenaturales" en la *Guía del Dungeon Master* para obtener más información). El encantamiento puede ser cualquiera de los siguientes:

- Un *encantamiento de conjurar animales*, un *encantamiento de heroísmo*, o un *encantamiento de vitalidad*, todos los cuales se describen en la *Guía del Dungeon Master*.
- Uno de los encantos descritos en la sección "Nuevos Encantamientos de los Chwinga" en el Apéndice C.

Las chwingas permanecerán dóciles a menos que un personaje actúe agresivamente hacia ellos, momento en el que tratarán de esconderse en rocas, plantas o nieves cercanas. No saldrán hasta que ya no se sientan amenazados por los humanoides que tengan delante. Los jugadores inteligentes pueden idear formas creativas de atraer a los chwingas fuera de su escondite, tal vez haciendo algo extraño para ganar su atención (como participar en una pelea de bolas de nieve o bailar en la nieve). Como DM, determinarás el éxito de tales esfuerzos.

CONCLUYENDO LA MISIÓN

Si los personajes regresan con un chwinga vivo, Dannika pagará su recompensa prometida de 25 po, y les dejará que se queden la *linterna de rastreo* (elementales). Si los personajes trajeron un chwinga de vuelta sin tener que apresarlos o haberlos dañado, Dannika les proporcionará 25 po adicionales por sus excepcionales servicios.

BREMEN

Fundada por prospectores enanos, la adormilada villa de Bremen le levanta en la orilla oeste de Maer Dualdon, en la boca del Río Shaengarne. El puerto de Bremen se ha congelado, lo que hace que los pescadores locales tengan que llevar sus barcos a pulso por encima del hielo para llevarlos al agua. Los visitantes que no tengan un barco solo pueden llegar a Bremen cruzando el río, el cual se halla congelado en su mayor parte. En los días claros, las villas de Targos, Termalaine y Bosque Solitario son visibles desde los muelles.

Si el invierno interminable de Auril tiene alguna cosa buena, es que las duras gentes de Bremen se han ahorrado las inundaciones estacionales que normalmente amenazan a la villa a principios del verano. Esto no quiere decir que las largas noches, el gélido aire y las aullantes ventiscas proporcionen algo de consuelo. No lo hacen para nada.

Dos veces en los últimos dos meses, los residentes de Bremen han tenido que montar partidas de búsqueda en pos de Dorbulgruf Pizarrascara, y dos veces se lo han encontrado vagabundeando por las heladas orillas del Shaengarne ataviado en pesadas pieles y sin poder recordar como había llegado allí. A Dorbulgruf, viejo incluso para un enano, no le queda mucho tiempo en este mundo. Muchos lugareños tienen el miedo de que lo mismo le va a pasar a la propia villa, si el brutal invierno de Auril no amaina.

BREMEN EN UN VISTAZO

Amabilidad * * Servicios * Comodidad * *

Misión Disponible. ""El Monstruo del Lago, página 28.

Población 150.

Líder. El Portavoz Dorbulgruf Pizarrascara (enano escudo legal bueno **Plebeyo**) habla en nombre de los aldeanos. La edad ha nublado su mente y su mirada vacía es a veces confundida con una calma imperturbable.

Milicia. Bremen puede reunir hasta 25 soldados (usa las estadísticas del **Guerrero Tribal**) y dos **veteranos**.

Heráldica. Un círculo dorado sobre campo blanco, con una banda horizontal azul que se extiende hacia la izquierda desde el círculo, y un triángulo azul claro que se abre desde el círculo hacia la derecha. El círculo dorado representa los tesoros encontrados en el lecho del río tras las inundaciones estacionales, la banda azul es el río Shaengarne, el triángulo azul es Maer Dualdon y el campo blanco representa la nieve.

Sacrificio a Auril. Calor (ver "Sacrificios a Auril, página 21).

Rivales Bosque Solitario, Targos, Termalaine.

VIAJANDO POR TIERRA

Las fuertes nevadas han borrado un sendero que una vez guiaba a los viajeros hacia Targos. Los aventureros decididos a realizar el viaje a pie pueden llegar a Targos en 2 horas. Usando monturas o trineos de perros este tiempo puede reducirse hasta en un 50 por ciento.

LROCALIZACIONES EN BREMEN

Bremen no tiene mucho con lo que seducir o acomodar a un viajero cansado, pero las siguientes localizaciones marcadas en el mapa 1.1 es probable que atraigan a los aventureros.



LOS TESOROS ENTERRADOS

Posada

Esta posada sirve a los buscadores de tesoros, específicamente a aquellos que buscan tesoros a lo largo de las riberas del río durante las estaciones cálidas. Durante el invierno este establecimiento tiene pocos visitantes, si es que tiene alguno. La posadera de mediana edad, Cora Mulphoon (humana neutral buena **Plebeyo**), trata a sus huéspedes como si fueran de la realeza mientras intenta ocultar el hecho de apenas llega a cubrir gastos.

La Pérdida de Cora. Cora estará ansiosa por complacer y pedirá disculpas ante la más mínima muestra de desagrado si piensa que los personajes no están contentos con sus servicios. Explicará brevemente que su único hijo, ya un adulto, Huarwar, solía ayudarla con las tareas hasta hace dos meses. Si los personajes presionan a Cora por más información, esta dirá que su hijo se unió a una partida de búsqueda para encontrar al Portavoz Pizarrascara una tarde durante una ventisca. El portavoz fue traído sano y salvo, pero Huarwar se separó de los demás y no pudo encontrar el camino de vuelta a casa hasta el día siguiente. Sufrió de congelación y casi no podía andar.

Durante los siguientes días, Huarwar mostró un comportamiento agresivo hacia su madre que no era normal. Este cambio de comportamiento comenzó después de que Cora encontrara lo que parecía un trozo de hielo negro en la habitación de su hijo. Huarwar se lo agarró de las manos y amenazó a su madre con hacerle daño si lo volvía a tocar otra vez.

Al día siguiente, dos tiflin (un hombre y una mujer) llegaron a la posada y le ofrecieron a Huarwar santuario en su castillo. Este partió con ellos voluntariamente y le dijo a su madre que no volvería nunca. Los tiflins llevaban amuletos de un aspecto muy parecido al trozo de hielo negro en posesión de Huarwar.



MAPA 1.1: BREMEN

Cora echa de menos a su hijo terriblemente y espera que todavía siga vivo. Se acuerda de que uno de los tiflins mencionó un castillo, y ella sabe que solo hay dos castillos en Diez Ciudades: uno intacto en Caer-Dineval y uno en ruinas en Caer-Konig. Los personajes podrían encontrar a Huarwar en el alcázar en Caer-Dineval (ver “Espadas Negras”).

EL CENTRO DE LAS CINCO TABERNAS

Cinco tabernas de dueños diferentes

Cinco tabernas se levantan formando un semicírculo alrededor de una plaza central en el corazón de Bremen. Tal y como dice la historia, cinco hermanos originalmente decidieron construir juntos una taberna, pero cada uno asumió que sería él el que llevaría el negocio. Dado que ninguno de los hermanos quería trabajar para los otros, cada uno construyó su propia taberna, y todas ellas se pusieron a competir por los clientes.

Las cinco tabernas son llamadas “Las Piedras, La Quilla Plana, La Boca del Río, el Alce Gruñón y el Hermano de Barbas Negras. Las tabernas son viejas y están mal mantenidas.

Los personajes que echen un rato en las tabernas es probable que escuchen un rumor o dos, el cual puedes determinar tirando en la tabla de Rumores en Diez Ciudades (Página 18).

EL MONSTRUO DEL LAGO

Los personajes pueden recibir esta misión poco después de que lleguen a Bremen o si comienzan allí la aventura. La misión comenzará cerca de los muelles, donde los personajes se encontrarán con un enano escudo que los confundirá con pescadores en busca de trabajo. Cualquier interacción con el enano se verá interrumpida por la llegada de un semielfo que anunciará que un monstruo que vive en Maer-Dualdon está atacando y hundiendo barcos de pesca. El semielfo es un investigador local que ha recogido las historias de testigos de estos ataques y ha llegado a la conclusión de que se trata de algún tipo de bestia poco corriente.

Los personajes que busquen al monstruo descubrirán que es un plesiosaurio dotado de conciencia. Un **druida de la escarcha** (ver Apéndice C) lanzó recientemente un conjuro de *dotar de conciencia* sobre la criatura, otorgándole una Inteligencia de 10 y la capacidad de comunicarse en la lengua Común. A cambio, el druida espera que el plesiosaurio ataque a los barcos pesqueros de Bremen, privando así a los pescadores de su medio de vida y al final forzando a los lugareños a que se vayan. El plesiosaurio se siente obligado a cumplir los deseos del druida, por temor a perder su don mágico de inteligencia. Por lo tanto, atacará a cualquier barco de Bremen que pesque en sus dominios.

RECIBIENDO LA MISIÓN

El lago alrededor de los muelles se ha congelado, forzando a los pescadores a llevar a pulso sus botes de remo por encima del hielo. De pie entre un par de botes hay un robusto humanoide ataviado con pesados ropajes de invierno. Una capucha gris oculta la mayor parte del rostro del humanoide, pero podéis distinguir una ancha nariz y una larga barba llena de escarcha. La robusta figura da unos pisotones en el suelo, advierte vuestra presencia y os hace señas para que os acerquéis.

"Bien, aquí estáis. ¡Poneos a la faena, ingratos! Esos peces no se van a pescar solos!"

El que les habla es Grynsk Brocaberilo, un enano escudo (**plebeyo**) dueño de la pareja de botes de remos atados a los muelles. La ballenera de uno de los botes tiene lo que parece ser un trozo arrancado de un mordisco, pero ambas embarcaciones están en condiciones de navegar.

Grynsk ha estado esperando una hora a que llegue un puñado de pescadores que contrató la noche anterior. En realidad, esos pescadores han decidido no acudir, habiendo sopesado lo que Grynsk había ofrecido pagarles contra el peligro que supone el monstruo del lago. Grynsk estaba borracho cuando contrató a los pescadores y no recuerda sus caras; asumirá que los personajes son sus nuevos empleados, y se pondrá rápidamente a la faena de ponerlos a trabajar. Si los personajes lo ignoran o se alejan, comenzará a gritar insultos de todo tipo, pero no les seguirá.

Los personajes que se acerquen a Grynsk verán que sus botes llevan los nombres *Carnero Robusto* y *Cabra Puntiguda*. Es este el que tiene la curiosa marca de mordisco. Grynsk recordará a los personajes lo que llamará “el precio acordado” de 5 pc por cada trucha que atrapen y les reñirá por haber malgastado un tiempo valioso que hubiera sido mejor empleado pescando truchas.

Si los personajes explican que no son sus empleados, Grynsk fruncirá el ceño y repetirá que el salario que ofrece es de 5 pc por trucha cogida

capturada, y que “el tiempo es mejor emplearlo lanzado sedal que hablando”. También mascullará entre dientes en enano algo sobre lo estúpidos e innecesariamente maleducados que son los personajes.

Si los personajes le preguntan acerca de los daños en el *Cabra Puntiguda*, Grynsk negará toda importancia sacudiendo las manos. “¿Es que no lo veis? El puñetero hielo está por todas partes. ¡Los últimos tripulantes que tuve aparentemente nacieron con cubos en los ojos, porque navegaron directamente contra un bloque de hielo! No he tenido tiempo aún de reparar la boda, pero el bote navega perfectamente”.

Un personaje que supere una tirada de Sabiduría (Intuición) CD 11 podrá discernir que Grynsk está mintiendo. Si se le presiona acerca de la veracidad de esta historia, Grynsk se mostrará molesto y le dirá a los personajes que se laerguen de su muelle si lo único que van a hacer es hacerle perder el tiempo con sus estúpidas preguntas. En realidad, el monstruo del lago le arrancó un trozo de un mordisco al *Cabra Puntiguda* e hizo que su tripulación cayera a las gélidas aguas, donde se ahogaron todos. El bote dañado fue encontrado por otros pescadores al día siguiente, a la deriva y sin tripulación en las aguas casi congeladas.

TALI ENTRA EN ESCENA

Sin importar como se desarrollen los tratos de los personajes con Grynsk, se unirá a ellos otra figura antes de que puedan separarse del enano. Escuchaos unos pasos acercándose sobre el rechinante embarcadero. Otrs figura embozada de pies a cabeza con ropas de invierno se une a la conversación. La figura apunta un dedo enguantado al enano con la barba llena de escarcha. “No tienes honor, Brocaberilo!” grita el recién llegado, bajando una bufanda para revelar el pálido rostro de un semielfo. “Estás enviando a estas gentes inocentes a su muerte. ¿Y por qué? ¿Por unos cuantos peces?” “¡No le prestéis atención a este estúpido bocazas!” dice Grynsk. “¿Les has hablado ya del monstruo?” responde el semielfo.

Grynsk maldecirá al semielfo en enano antes de darse la vuelta hacia los personajes y gritales, “Poneos a trabajar!” Luego se largará dando pisotones, sin ganas de escuchar lo que el semielfo tiene que decir, pero todavía interesado en echarle un ojo a sus botes de remos.

Después de que Grynsk abandone el área, el semielfo se acercará a los personajes con una expresión comedida. “Tengo la impresión de que no le caigo bien a Grynsk. Ni cualquiera que se ponga entre él y el oro que nada en este lago. Soy Tali. Estudio la vida animal en el Valle del Viento Helado. No podría quedarme callado y ver como otra tripulación cae vçictima del monstruo de Maer Dualdon.”

Tali es un investigador semielfo neutral bueno (un explorador” que se halla en el Valle del Viento Helado para estudiar como los cambios en el clima afectan a la vida salvaje. Tali no se presentará como hombre o mujero y pedirá que se le dirijan por su nombre. Tali habla con una voz suave y cuando habla tiende a irse por las ramas perdiéndose en detalles sobre la faumna que vive en el Valle del Viento Helado.

Cuando Tali escucho informes acerca de una criatura en Maer Dualdon que estaba atacando a los barcos de pesca de Bremen, el semielfo decidió investigar y descubrió que los barcos de bremen eran las únicas embarcaciones que habían sufrido los ataques. Tras haber deducido esto, Tali comenzó a frecuentar los muelles para advertir sobre el monstruo a cualquiera no informado que buscara aventurarse en el lago.

Las descripciones acerca del monstruo varían mucho; algunos testigos dicen que es del tamaño de un buey, mientras que otros dicen que era casi del tamaño de una casa. Algunos docen que el monstruo podría ser una ballena o un pez grande, mientras que otros lo desriben con un aspecto más de lagarto, con piel escamosa y un largo cuello. Si los personajes preguntan acerca del bote dañado de Grynsk, Tali les explicará que en realidad fue encontrado a la deriva, su tripulación supuestamente perdida a manos del monstruo del lago.

Siendo un investigador, a Tali le gusaría entender mejor al monstruo, el cual se ha convertido en una amenaza solo recientemente. “Quizás este invierno interminable ha afectado sus hábitos de alimentación o su comportamiento de alguna otra forma,” especula el semielfo.

“Tali os entrega un cuaderno.” “No os puedo ofrecer más que mi gratitud, pero si vais a adentraros en el lago, por favor escribir cualquier información que descubráis acerca de la naturaleza de este monstruos. Si descubrimos qué es lo que hay allí, las gentes de Bremen estarán mucho más seguras. Y, bien, la verdad es que esto tiene el potencial de ser un hallazgo terriblemente interesante”.

Tali le pedirña a los personajes que registren todo lo que puedan descubrir acerca de la criatura si es que la avistan, incluyendo su tamaño, atributos físicos y naturaleza en general. Tali también dejará claro que pocas personas han sobrevivido a un encuentro con el monstruo e instará a los personajes a que tengan cuidado.

AGUAS PELIGROSAS

Los personajes tienen disponibles los dos botes de remos (ver la tabla lateral “Estadísticas de Botes de Remos”) de Grynsk. El bote dañado tiene 36 puntos de golpe en lugar de 50. Tres juegos de aparejos de pesca están guardados en el centro de cada bote.

El lago está cubierto de bloques flotantes de hielo, los cuales hacen que el viaje sea peligroso. Mientras los personajes reman para alejarse de Bremen, sus botes deberán sortear 1d4+1 bloques de hielo. Cualquier personaje que intente dirigir un bote alrededor de un bloque de hielo deberá superar una tirada de Sabiduría CD 14, añadiendo su bono de competencia a la tirada si tiene competencia en el manejo de vehículos acuáticos. Si falla la tirada, el bote golpeará el hielo sufriendo 1d6 puntos de daño contundente.

ESTADÍSTICAS DE BOTES DE REMOS

Un bote de remos tiene una velocidad de 1 milla y media por hora y puede albergar hasta a cuatro criaturas medianas y su equipo. Un bote de remos intacto tiene CA 11 y 50 puntos de golpe. Un bote de remos reducido a 0 puntos de golpe que esté flotando en el agua se hundirá en el transcurso de 1d4 asaltos.

CAYENDO AL AGUA

Cualquier personaje que caiga al lago se ve sujeto a los efectos del agua helada (ver “Agua helada”) Incluso aunque el personaje salga del agua helada, los efectos persistirán hata que la ropa mojada se seque o sea reemplazada con nuevas prendas calientes y secas.

PROFUNDIDAD DEL AGUA

Una vez los personajes se hallen lejos de la orilla, puedes determinar aleatoriamente la profundidad del lago en cualquier localización tirando un d20 y multiplicando el resultado por 10 pies. En cualquier caso, puedes simplemente asumir que el lago tiene 100 pies en el lugar donde se hallan los personajes.

EXPLORANDO EL LAGO

Los personajes pueden usar los aparejos de pesca para intentar atrapar algún pez mientras buscan al monstruo de lago (revisa “Pescando truchas de Cabeza de Jarrete”, página 11).

Si los personajes se hallan dentro del lago sobre un bote, tira en la tabla de Sucesos en el Lago al final de cada hora para determinar qué ocurre a continuación.

SUCESOS EN EL LAGO

| d20 | Sucesos en el Lago |
|-------|--|
| 1-10 | El lago está quieto y tranquilo durante la siguiente hora. Un buen momento para pescar. |
| 11-12 | Los personajes avistan un bote de remos de Bosque Solitario o de Termalaine. Está tripulado por 1d4 pescadores (plebeyos) y mantiene la distancia. Los pescadores sercan poco amistosos, pero no proferirán amenazas. Pescarán en un lugar cercano durante cerca de una hora, y luego se dirigirán de vuelta hacia Bosque Solitario o Termalaine con sus capturas. |
| 13 | Los personajes se encuentran con un barco de cabotaje que ondéa la bandera de Targos. Lleva a bordo a 1d6 pescadores (plebeyos) y a un capitán (un explorador). No creen que el monstruo del lago sea real e intentarán presionar a los personajes para que se vayan a pescar a otra parte. Usarán redes de pesca en un lugar cercano durante cerca de una hora, y luego se dirigirán de vuelta hacia Targos con sus capturas. |
| 14 | Un gélido viento sopla a través del lago durante la siguiente hora. Las normalmente tranquilas aguas del lago se llenan de olas. Hastaque el viento amaine, todas las tiradas de característica realizadas para dirigir los botes o pescar truchas son realizadas con desventaja, así como las tiradas de salvación realizadas para resistir los efectos del frio extremo. |
| 15 | Una trucha de cabeza de jarrete (ver apéndice C) salta fuera de las aguas del lago, realiza un ataque de coletazo contra un personaje al azar dentro del bote y vuele a sumergirse en las gélidas aguas. Un personaje con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 13 o mas no se verá sorprendido por el pez y podrá usar su reacción para realizar un ataque de oportunidad o intentar apresar al pez antes de que vuelva a sumergirse dentro del agua. |
| 16-20 | El plesiosaurio dotado de conciencia hace presencia. Juega el encuentro “Bestia Inteligente”. |

BESTIA INTELIGENTE

Cuando una tirada en la tabla de Sucesos en el Lago indique que el monstruo del lago centra su interés sobre los personajes, lee lo siguiente:

Unas ondas perturban la superficie del lago, haciendo que vuestro bote se balancee de un lado a otro. Una gran masa se mueve bajo vosotros a través de las oscuras aguas.

Un personaje que supere una tirada de Inteligencia (Naturaleza) CD 13 podrá identificar a la criatura como un Plesiosaurio. La criatura reconoce a los botes de Bremen, pero no ataca de forma indiscriminada, intentando calcular la fortaleza y determinación de la tripulación antes de determinar como actuar. Tira en la tabla de Comportamiento del Plesiosaurio para determinar como actúa. Tras haberse comportado de la forma descrita en la tabla, el plesiosaurio se marchará a no ser que los personajes hagan algo para llamar su atención. Una vez se marche no volverá a aparecer hasta que otra tirada en la tabla de Sucesos en el Lago indique otro encuentro con la criatura.

El plesiosaurio prefiere alimentarse de peces, no de gente. Los personajes que caigan al lago es más probable que se congelen hasta morir o que se hundan hasta el fondo que que sean devorados. Si un personaje daña al plesiosaurio, este responderá de igual manera.

COMPORTAMIENTO DEL PLESIOSAURIO

| d6 | Comportamiento |
|-----|--|
| 1 | El plesiosario sacará del agua sus aletas y echará agua sobre los botes cercanos. Nadará hacia el fondo del lago si es atacado. |
| 2 | El plesiosario embestirá un bote desde abajo. (Si los personajes tienen más de un bote, determina aleatoriamente a cual de los botes atacará el monstruo.) El bote sufrirá 3d6+4 puntos de daño contundente y cualquier personaje que esté de pie dentro del bote deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o caer tumbado. Un personaje que falle esa tirada por 5 o más puntos se caerá por la borda y quedará sumergido dentro de las gélidas aguas. |
| 3 | El plesiosaurio saldrá a l superficie a 10 pies de uno de los botoes y lo morderá, usando su alcance de 10 pies. (Si los personajes tienen más de un bote, determina aleatoriamente a cual de los botes atacará el monstruo.) El bote sufre 3d6+4 puntos de daño perforante. |
| 4 | El plesiosaurio intentará volcar un bote. (Si los personajes tienen más de un bote, determina aleatoriamente a cual de los botes atacará el monstruo.) Haz que los personajes en el bote realicen una tirada de grupo de Fuerza (Atletismo) CD 12. Si la tirada de grupo tiene éxito, el bote no vuelca. Si la tirada de grupo falla, el bote vuelva y todas las criaturas en él caen a las gélidas aguas. |
| 5-6 | El plesiosaurio se marcha sin tan siquiera decir adiós. |

HABLANDO CON EL PLESIOSAURIO

Aunque el plesiosaurio no dará indicación alguna de que es inteligente y puede hablar, los personajes podrían, a pesar de todo, intentar hablar con él. Mientras el monstruo está sumergido, podrá escuchar a los personajes solo si gritan a viva voz y se hallan cerca.

De igual forma, un truco de *mensaje* o magias similares, también pueden ser usados para atraer la atención del plesiosaurio. La criatura sentirá curiosidad por escuchar lo que los personajes tienen que decir:



UNOS AVENTUREROS SE ENCUENTRAN CON EL MONSTRUO DE MAER DUALDON

Una cabeza reptiliana al final de un largo y delgado cuello se alza por encima de las oscuras y frías aguas. La criatura os mira fijamente y dice, en Común: Os escucho”

Un personaje que converse con el plesiosaurio y tenga éxito en una tirada de Inteligencia (Arcanos) CD 15 podrá llegar con seguridad a la conclusión de que esta ha se ha beneficiados de los efectos de un conjuro de druida de *dotar de conciencia* y que el efecto es permanente.

El plesiosaurio responderá directamente a las preguntas y conoce la siguiente información:

- “Yo ssolía simplemente nadar por el lago y comer peces”.
- “El humano que me otorgó este don se llama Ravisin y dijo servir a la Doncella de Escarcha. Ravisin me dijoque debía cumplir mi parte para ayuar a la Doncella de Escarcha, la cual quiere que las gentes de Bremen sufran”.
- “No quiero volver a ser otra vez una bestia estúpida”. (El plesiosaurio no sabe lo suficiente acerca de la magia druidica como para saber que la magia que lo dotó de conciencia es permanente).

Un personaje debe superar una tirada de Carisma (Persuasión) CD 14 para convencer al personaje de que habla más acerca del propósito desus ataques. El plesiosaurio revelará que Ravisin le intruyó que esparciera el miedo entre los pescadores de la villa. El plesiosaurio no sabe de donde vino Ravisin o donde se encuentra esta ahora. Los personajes que afronten “El Alce Blanco”, la misión asociada con Bosque Solitario, podrían encontrarse con ella m’s adelante. Si uno o más de los personajes se burlan de él o lo amenazan de alguna forma, el plesiosaurio se enfadará e intentará volcar el bote.

El plesiosaurio tiene miedo de dejar de hacer lo que está haciendo porque teme que el druida podría arrebatarse el don que le ha sido otorgado. Un personaje puede convencer al plesiosaurio que el despertar de su conciencia es permanente si supera una tirada de Carisma (Persuasión) CD 18. Si esta tirada tiene éxito, el plesiosaurio prometerá no atacar a ningún pescador más de las villas.

ATACANDO AL PLESIOSAURIO

Si los personajes atacan al plesiosaurio, este se sumergirá bajo la superficie del agua y permanecerá sumergido mientras ataca desde abajo a los botes de los personajes. Si en algún momento cae por debajo de la mitad de sus puntos de golpe, se retirará del combate y se sumergirá más profundamente, abandonando la lucha.

VOLVIENDO A BREMEN

Cuando los personajes vuelvan a los muelles de Bremen, Grynsk aparecerá poco después, ansioso por ver cuantas truchas de cabeza de jarrete han atrapado. Honrará su acuerdo pagando 5 pc por cada pescado.

Tali también estará ansioso de ver a los personajes. Si alguno de los personajes tomó notas acerca del monstruo del lago y le entrega sus anotaciones, Tali le dará al grupo un *pergamino de conjuros de amistad animal* y una bolsa con 5 po y les dará las gracias, dirigiéndose luego hacia Los Tesoros Enterrados para estudiar las notas de los personajes. Los personajes podrán escuchar a Tali diciendo “Interesante”, “Fascinante” y “remarcables” en élfico mientras se marcha.

Si los personajes no tomaron notas, las esperanzas de Tali se verán truncadas y no les dará recompensa alguna.

BRYN SHANDER

La primera parada para la mayor parte de los visitantes en el Valle del Viento Helado es Bryn Shander, una villa amurallada encaramada encima de una gélida y solitaria colina azotada por el viento. Unas brillantes linternas supendidas por encima de sus estrechas calles se balancean con el viento y añaden pinceladas de color a los, por otro lado, tétricos alrededores de la villa.

La calidez en este asentamiento se ha recudido recientemente. El incansable invierno de Auril ha reducido grandemente el número de visitantes a Bryn Shander, y el comercio local se ha resentido por ello, devorando el sentido del humor y el buen ánimo de los locales. De todas formas, no hay un lugar más seguro en el Valle del Viento Helado donde gastar unas monedas o pasar la noche.

Los muros de la ciudad se levantan unos 30 pies de altura y están definidos por dos anillos concéntricos de postes de madera clavados en el suelo, el espacio entre ellos rellenos con tierra y cascotes. El anillo exterior de postes se levanta por encima de los muros, proporcionando unas almenas para los defensores estacionados en las pasarelas de madera colocadas encima de los muros. Las puertas abiertas en el muro tienen 15 pies de altura y pueden ser atrancadas desde dentro con vigas de madera reforzadas con hierro. Estas puertas se cierran cuando está oscuro fuera, lo significa que pasan más tiempo cerradas que abiertas.

BRYN SHANDER EN UN VISTAZO

Amabilidad *** **Servicios** *** **Comodidad** ***

Población. 1.200 habitantes.

Líderes. La portavoz Duversa Shane (humana legal bueno **Noble**) habla en nombre de la gente de la villa. Aunque relativamente joven, Duversa es la jefa del Consejo de Oradores. El sheriff Markham Pozosur (humano legal bueno **Veterano**) comanda la milicia.

Milicia. Bryn Shander puede reunir hasta 250 soldados (utilizar el bloque de estadísticas de **guerrero tribal**) y 20 **veteranos**.

Heráldica Astas negras por encima de un eje vertical de trigo dorado en un campo blanco, lo que significa la fuerza y la prosperidad de la ciudad en la vasta y nevada tundra.

Sacrificio a Auril. Humanoides (ver (página 21)).

Rivalidades Ninguno.

VIAJANDO POR TIERRA

Bryn Shander está conectado con Puerto Este por el Eastway, una carretera cubierta de nieve. Además, hay caminos nevados a Caer-Dineval, Buenaguamiel, Targos y Termalaine. Los tiempos de viaje en la tabla Overland Travel from Bryn Shander asumen que los personajes están a pie; monturas y trineos con perros pueden acortar estos tiempos hasta en un 50 por ciento.

VIAJANDO POR TIERRA DESDE BRYN SHANDER

| Destino | Tiempo de viaje |
|--------------|------------------|
| Caer-Dineval | 10 horas y media |
| Puerto Este | 7 horas y media |
| Buenaguamiel | 6 horas |
| Targos | 2 horas |
| Termalaine | 6 horas |



LOCALIZACIONES EN BRYN SHANDER

Las siguientes ubicaciones marcadas en el mapa 1.2 son solo algunos de los lugares que los personajes podrían visitar durante su estancia en Bryn Shander.

FILOS DE HIERRO NEGRO

Herrero y Armero

Esta tienda combinada y herrería se encuentra justo al norte de la plaza principal. Garn el Martillo (enano escudo legal bueno **plebeyo**) fabrica las cuchillas más baratas en Diez Ciudades, mientras que su hermana Elza (enana escudo legal bueno **Plebeyo**) vende suministros de aventura, incluyendo raciones, equipo de clima frío, picos de hielo y raquetas de nieve, a los buscadores de fortuna. La mayoría de los mercenarios veteranos en Diez Ciudades desdennan la herrería de Garn, debido a la calidad poco inspiradora de su trabajo. Las bromas que se cuentan sobre los infelices recién llegados al Valle del Viento Helado a menudo terminan con la línea "y para acabar, el tipo llevaba una hoja de Hierronegro!"

SANTUARIO DE LA MAÑANA

Santuario de Amaunator (dios del sol)

Situada cerca de la plaza del mercado noreste de Bryn Shander, esta modesta casa convertida sirve como un lugar de reunión para los adoradores de Amaunator, un dios del sol conocido por tomar formas masculinas y femeninas. Una aventurera humana retirada llamada Mishann (humana neutral bueno **Sacerdote** de Amaunator) dirige el santuario y aspira a ver el sol recuperar su lugar legítimo en el cielo sobre Icewind Dale. Ella llama a Amaunator "el Señor de la Mañana", un nombre que los sureños usan para describir a Lathander, un dios del amanecer y el renacimiento. Mishann ve a Lathander como un usurpador de la luz de Amaunator y no le gusta cuando la gente confunda a las dos deidades.

Cobre Perilla. Mishann tiene alquilado su ático a un pesimista gnomo de las rocas llamado Cobre Perilla (gnomo de las rocas neutral bueno **Acólito** de Lathander), que ayuda a regañadientes con los servicios y las tareas.



PORTAVOZ DUVESSA SHANE



SHERIFF MARKHAM POZOSUR

Los dos discuten incesantemente. Cobre camina en un traje peludo con capucha que él mismo se ha hecho; aunque proporciona bastante calor, lo hace parecer un osito de peluche.

Si los personajes hablan con Cobre, les dice que está preocupado por un amigo llamado Macreadus, que está llevando a cabo investigaciones en una antigua cabaña en una zona salvaje del Valle (ver “Cabaña Negra”). Dice que si los personajes se pasan los las inmediaciones, apreciaría que le pudieran echar un vistazo a Macreadus, que está tratando de construir un dispositivo que podría terminar el invierno eterno de la Doncella de Escarcha y devolver el verano al Valle del Viento Helado.

MIRADOR AL NORTE

Posada y taberna

El Mirador al Norte es el establecimiento más frecuentado por mercenarios y aventureros, y como tal es el lugar más animado y peligroso para alojarse en Bryn Shander. Al mismo tiempo, su sala de bodegón el mejor lugar en todas las Diez Ciudades para obtener clientes potenciales en empresas rentables, junto con las últimas noticias y rumores.

Los personajes que pasen el rato en la taberna es probable que escuchen un rumor o dos, que se puede determinar tirando en la tabla de rumores de Diez Ciudades (página 18).

El propietario de la posada, un mercenario retirado llamado Scramsax (humano neutral **Veterano**), conoce muy bien los ciclos de la vida de un aventurero. A menudo negocia tratos para los clientes que están entre trabajos, lo que les permite quedarse aquí a crédito y luego les presenta una factura inflada por los cargos de interés que se deben tener abonados tan pronto llegue su siguiente día de paga. Aquellos que no liquidan sus cuentas descubren que el viejo mercenario todavía sabe cómo manejar una espada, y que no acepta “más tarde” para una respuesta.

Vieja Mordisquitos. Disecada y montada en una placa sobre la chimenea en la sala común hay una trucha de cabeza de jarrete llena de cicatrices llamada Viejas Mordisquitos, que llevó a muchos pescadores a las profundidades heladas de Maer Dualdon antes de que finalmente fuera capturada por un pícaro humano llamado Kintyre y su compañero, un druida humano que se hacía llamar el Inconformista. Llevaban a la Vieja Mordisquitos al Mirador al Norte con la esperanza de que hacer que alguien se la cocinara, pero Scramsax se la compró e hizo que la disecaran.

Años más tarde, un mago bromista lanzó un hechizo sobre el pez disecado para que se vuelva e intente morder a cualquier criatura que se le acerque a menos de 5 pies. De vez en cuando, aparentemente al azar, la Vieja Mordisquitos canta los siguientes versos en su lugar:

*Hay un lugar al que me gusta ir
Mas arriba del río fluir;
Donde está, imposible saber;
bajo toda esa nieve debe yacer.*

Si un personaje tiene el secreto de Cazador del Anillo (ver apéndice B), el anillo de sello que el personaje busca podría estar en la garganta en la garganta de la Vieja Mordisquitos, aunque Scramsax no





MAPA 1.2: BRYN SHANDER

permitirá que nadie se encargue del pez a menos que esté bien compensado, y a menos que la escritura se pueda hacer sin arruinar su trofeo. (El anillo, si usted decide que está aquí, está atascado en la garganta del pez y se puede recuperar sin cirugía.)

BRYN SHANDER

Los personajes pueden recibir esta misión si comienzan la aventura en Bryn Shander o poco después de llegar a la ciudad. Esta comienza cuando los personajes se enteran de un grupo de enanos escudo que se vieron obligados a abandonar un trineo cargado de lingotes de hierro, que transportaban desde las minas en la base de la Cima de Kelvin. Los lingotes pertenecen al clan Battlehammer y están estampados con el símbolo icónico del clan, una taza espumante. Los enanos piden a los personajes que recuperen el trineo y entreguen los lingotes de forma segura a Hojas de Hierro Negro, por lo que cada personaje recibirá una piedra preciosa como pago. Los personajes que completan esta misión también ganarán un 10 por ciento de descuento en los productos comprados en Filos de Hierronegro, un pequeño agradecimiento del agradecido propietario del establecimiento.

Las complicaciones surgen cuando unos goblins encuentran el trineo antes que los personajes. Los personajes deberán luchar contra los goblins o birlarles los lingotes usando engaño o sigilo. Para complicar aún más las cosas, los duendes tienen un carro tirado por osos polares hambrientos. Los osos no son quisquillosos con lo que comen, por lo que los personajes inteligentes podrían pensar en volverlos contra los goblins.

VIAJANDO POR TIERRA

Tres enanos escudo congelados se acercan a los personajes en el Mirador al Norte o en mitad de una calle cubierta de nieve:

Tres figuras embozadas en atuendos de clima frío se acercan dando trompicones hacia vosotros. Lleva raquetas de nieve colgadas sobre sus espaldas y picos para el hielo abrochados a sus cinturones, y dos de ellos tienen barbas gruesas. El tercero, una mujer enana, os señala con una mano enguantada y os dice, a través de una bufanda de lana gruesa en una voz rasposa, "¡Bien hallados! Soy Hruna, y estos son mis amigos, Korux y Storn. Necesitamos ayuda, y vosotros parecéis capaces".

Los tres enanos trabajan en una mina situada en el valle en la base de Kelvin's Cairn. Esta mina es propiedad y operada por Clan Battlehammer, y proporciona la mayor parte del hierro para las herrerías en Diez Ciudades.

Los enanos usan ropa para climas fríos. Sólo sus ojos son visibles. Trátales como **plebeyos** que hablan común y enano; siendo enanos, tienen visión oscura hacia fuera a un rango de 60 pies y resistencia al daño por veneno. Llevan picos para el hielo (1d4 daño perforante) en lugar de palos. Cada enano se describe brevemente a continuación:

- Hruna habla por el grupo con una voz hecha áspera por años de fumar. Ha perdido la oreja derecha y dos dedos por congelación.

- Korux mira en silencio y no habla mucho. Ha perdido tres dedos, dos dedos de los dedos de los dedos, y su nariz por congelación.
- Storn tiene un miedo terrible a los dragones blancos y mira nerviosamente al cielo como si estuviera esperando que uno se desplome en cualquier momento.

Si los personajes están interesados en escuchar lo que Hruna tiene que decir, ella presentará la misión:

"Somos los supervivientes de un grupo de enanos encargados de entregar un trineo de lingotes de hierro a Bryn Shander. Un yeti nos sorprendió y mató a un miembro de nuestro grupo. El resto de nosotros huimos cuando el yeti arrancó oobok miembro de la extremidad. Ahora necesitamos a alguien que vuelva a buscar el trineo por nosotros. Como pago, ofrecemos a cada uno de ustedes una piedra preciosa que vale cincuenta piezas de oro. La amistad de los enanos de Icewind Dale también puede ser una bendición en estos tiempos difíciles. Necesitarás raquetas de nieve para hacer el viaje a su debido tiempo".

Si los personajes matan a los enanos y toman la bolsa de piedras preciosas que Hruna lleva sobre su persona (ver "Tesoro" a continuación), los testigos los reportan a la milicia de la ciudad, lo que lleva a su arresto a menos que huyan de Bryn Shander a la vez.

Korux puede cubrir el gasto de equipar a la fiesta con raquetas de nieve si los personajes son demasiado rácanos para pagar por las raquetas de nieve.

Si los personajes rechazan la misión, los enanos se van en un suspiro y no vuelven a molestar al grupo. Pasarán un par de días buscando en vano que otros los ayuden antes de regresar a casa.

TESORO

Hruna lleva una bolsa de piel de foca que contiene seis *pedrasangres* (50 po cada una). Korux lleva 15 po en una bolsa de cuero forrado de piel yeti. Storn lleva una cerradura de hierro oxidado (3 po) como un amuleto de la buena suerte; perdió la llave que la abre.

VIAJANDO POR TIERRA

Si los personajes aceptan completar esta misión, Hruna los señalará en la dirección en la que deben viajar, directamente hacia Cumbre de Kelvin. El trineo se encuentra a medio camino entre Bryn Shander y la Cumbre de Kelvin, en medio de la tundra.

TESORO

Cuando los personajes se encuentran a un par de millas del trineo, una ventisca baja desde el norte y los envuelve:

Una ventisca desciende sobre ti, reduciendo la visibilidad a veinte pies. El Cumbre de Kelvin desaparece de la vista mientras la nieve que sopla y el viento aullando te envuelve.

Pregunta a los jugadores qué hacen sus personajes durante la ventisca, que dura 2d4 horas. Pueden parar y esperar a que pase la ventisca, o pueden continuar. Si no se detienen y esperan, podrán

perder el rumbo y desviarse de su rumbo, o peor aún, podrían separarse (ver "Ventiscas" página 10").

Cuando los personajes llegan al lugar donde los enanos se vieron obligados a abandonar su trineo, lee:

Te encuentras en una cresta cubierta de nieve y ves un cadáver congelado y desmembrado en el barranco frente a ti. La nieve cubre algunos de los trozos de nieve, pero el torso sin cabeza y las extremidades cortadas son visibles. Ves huellas en la nieve alrededor del cadáver, y los surcos de cuento en la nieve dejados por un trineo que ha sido arrastrado.

El cadáver pertenece a Oobok el enano. El yeti que lo mató se comió sus brazos y la mayoría de sus órganos internos antes de irse con la cabeza cortada del pobre Oobok. Tanto las huellas de Oobok como las de Yeti fueron borradas por el viento. Las huellas que están presentes fueron dejadas por goblins.

Los personajes que inspeccionan las huellas alrededor del cadáver pueden, con un tirada exitosa de Sabiduría (Supervivencia) CD 10, determinar que son frescas (hechas en la última hora) y pertenecen a media docena de pequeños humanoides que llevan raquetas de nieve. Las pistas conducen al sur. Los personajes que los siguen durante media hora alcanzan a los goblins, que se ven obstaculizados por el trineo que están transportando.

GOBLINS

Cuando los personajes encuentren a los goblins, lee:

Las criaturas que habeis estado siguiendo parecen ser goblins, en función de su estatura. Los seis gimen, gruñen y maldicen en voz alta mientras arrastran un voluminoso trieno hacia lo que parece ser un carro de veinte pies de altura estacionado en la nieve. Enjaezados a este transporte hay dos osos polares rugientes que no parecen felices.

Estos goblins estaban viajando a través de la tundra cuando su explorador de avanzada, un **halcón** entrenado, vio el trineo abandonado. Una **goblin jefe** con una sola oreja, Izobai, envió a seis **goblins** para apoderarse del trineo y su carga, mientras que ella y dos **goblins** se quedaron atrás para proteger el carromato y vigilar a los dos **osos polares** que tiran de él.

Al comienzo del encuentro, los personajes estarán a 120 pies detrás del trineo, y el carro de los goblins estará 120 pies más lejos todavía. Los goblins que transportan el trineo están demasiado distraídos para darse cuenta de que están siendo seguidos, por lo que los personajes tienen sorpresa.

El trineo pesa 300 libras, y los lingotes de hierro le añaden otras 600 libras de peso. Un solo goblin puede empujar o arrastrar 240 libras, por lo que se necesitan al menos cuatro de ellos para mover el trineo. Si son atacados, los goblins se cubrirán detrás del trineo y responderán con ataques a distancia. En el primer turno de los goblins en combate, uno de ellos soplará un cuerno para alertar a Izobai, quien subirá al techo del carro con una antorcha encendida en una mano y su halcón encapuchado encaramado en su otro brazo. Desde esta atalaya, observará cómo se desarrolla la batalla.

Si ve enemigos a 60 pies del carro, ordena a los dos goblins dentro del carro que disparen flechas a estos enemigos a través de huecos en las paredes del carro. Estos dos goblins tienen cobertura de tres cuartos.

Si cinco o más goblins son asesinados, o si Izobai es asesinada o capturada, los goblins restantes estarán dispuestos a negociar una tregua, aunque depende de los personajes iniciar las negociaciones. Los goblins están dispuestos a renunciar a los lingotes de hierro a cambio de sus vidas y libertad.

El invierno prolongado ha hecho que los goblins estén en unas condiciones tan miserables como todos los demás en el Valle del Viento Helado. Si los personajes actúan amablemente hacia los duendes, ofreciéndoles una manta o algún otro regalo, los duendes renunciarán al trineo y a los lingotes y permitirán que los personajes sigan su camino. Los goblins provienen de la fortaleza de Karkolohk (ver "Karkolohk"). Su trabajo es buscar comida y tesoros en la tundra, así como criaturas para esclavizar, pero tienen frío y están deseosos de regresar a casa.

Izobai luchará sólo en defensa propia. Si la derrota parece inevitable, usará su antorcha para prender fuego a la carreta y huirá a la tundra con su halcón, su tesoro (ver más abajo) y cualquier goblins en el vehículo. El carro contiene camas de goblins hechas de paja; se encienden rápidamente, convirtiendo el vehículo en un infierno furioso para el inicio del siguiente turno de Izobai.

Liberando a los Osos. Un personaje que tenga éxito en una tirada de Sabiduría (Manejar Animales) CD 12 podrá acercarse a los osos polares sin que estos se enfaden y usar una acción para liberar a uno de los ellos de su armadura. Si la tirada falla, ambos osos se volverán hostiles hacia ese personaje durante el resto del encuentro. Un oso polar liberado no atacará al personaje que lo haya soltado, pero todas las demás criaturas en el campo de batalla serán sus objetivos. Preferirán comerse a un goblin antes que cualquier otra cosa, dado lo mal que los goblins han tratado a los osos. Los goblins huirán de un oso polar liberado tan rápido como puedan.

Tesoro. Izobai lleva dos pociones de amistad animal y una bolsa de piel de foca que contiene 13 pp, 25 pc y un silbato de hueso (1 pp). Los otros duendes llevan cada uno 1d6 pc en bolsas de piel de foca.

CONCLUYENDO LA MISIÓN

Trescientos lingotes de hierro están envueltos en gruesos sacos de arpillera y firmemente fijados al trineo con correas de cuero. Cada lingote pesa 2 libras y está estampado con el símbolo de la taza espumeante del clan Battlehammer. Cada lingote vale 5 pe para un herrero.

Una vez que los lingotes sean devueltos a Hruna y luego entregados a Hojas de Hierro Negro en Bryn Shander, los personajes recibirán sus recompensas prometidas, incluyendo el 10 por ciento de descuento en los bienes que compren después en la tienda.

*DOS OSOS POLARES ENFADADOS TIRAN DE UN CARRO
DE GOBLINS A TRAVÉS DE LA NEVADA TUNDRA*



CAER-DINEVAL

En generaciones pasadas, los viajeros a Caer-Dineval tuvieron que seguir la costa rocosa de Lac Dinneshere hasta que después de varias horas espionaron una pequeña fortaleza (la "caer" por la que se nombra la ciudad) que sobresalía de la prominencia donde da vista al lago. Un ferry de Puerto Este hizo que la ardua caminata fuera innecesaria para los comerciantes y otros viajeros, pero el ferry fue discontinuado hace dos meses, cortando Caer-Dineval (y su vecino hacia el este, Caer-Konig) del resto de Ten-Towns excepto por la ruta terrestre. Los residentes de la ciudad están furiosos porque el servicio de ferry se ha detenido, principalmente porque no han recibido entregas de hidromiel de la ciudad de Buenaguamiel, y las tabernas se han secado.

Como si las cosas no estuvieran lo suficientemente mal, el puerto de la ciudad se ha congelado, y el altavoz de la ciudad, Crannoc Siever, se ha acostado en su cama y aparentemente está demasiado enfermo para hacer apariciones públicas o presionar al Consejo de Oradores para que vuelva a correr el ferry de Puerto Este.

CAER-DINEVAL EN UN VISTAZO

Amabilidad ** **Servicios** * **Comodidad** *

Misión disponible. "Espadas Negras", página 38.

Población 100.

Líder. El portavoz Crannoc Siever (humano legal neutral Plebeyo) habla por la gente del pueblo. Conocido por comportarse como un matón que grita y utiliza teatro para hacer valer sus opiniones, al parecer ha estado enfermo durante meses y rara vez hace apariciones públicas hoy en día.

Milicia. Caer-Dineval puede reunir hasta 25 soldados (utilizar el bloque de estadísticas guerreros tribales) y 2 veteranos.

Heráldica Una torre de vigilancia de piedra (tres almenas, dos aspilleras) en un campo azul oscuro, con un pez rojo horizontal frente a la torre, que representa la vigilancia de la ciudad, el puerto y la orgullosa tradición pesquera.

Sacrificio a Auril. Alimentos (ver página 21).

Rivales Caer-Konig, Puerto Este.

VIAJANDO POR TIERRA

Un sendero cubierto de nieve conduce desde Caer-Dineval hasta el Sendero del Este. Otros caminos conducen a Caer-Konig y Buenaguamiel. Los tiempos de viaje en la tabla Viajando Por Tierra desde Caer-Dineval asumen que los personajes van a pie; monturas y trineos con perros pueden acortar estos tiempos hasta en un 50 por ciento.

VIAJANDO POR TIERRA DESDE CAER-DINEVAL

| Destino | Tiempo de viaje |
|--------------|------------------|
| Bryn Shander | 10 horas y media |
| Caer-Konig | 2 horas |
| Puerto Este | 9 horas |
| Buenaguamiel | 8 horas |

LOCALIZACIONES EN CAER-DINEVAL

Ya sea que lleguen "por tierra o por barca", los visitantes se encontrarán inmediatamente con las fortificaciones por las que la ciudad es famosa: su fortaleza en lo alto de un acantilado, conocida como el



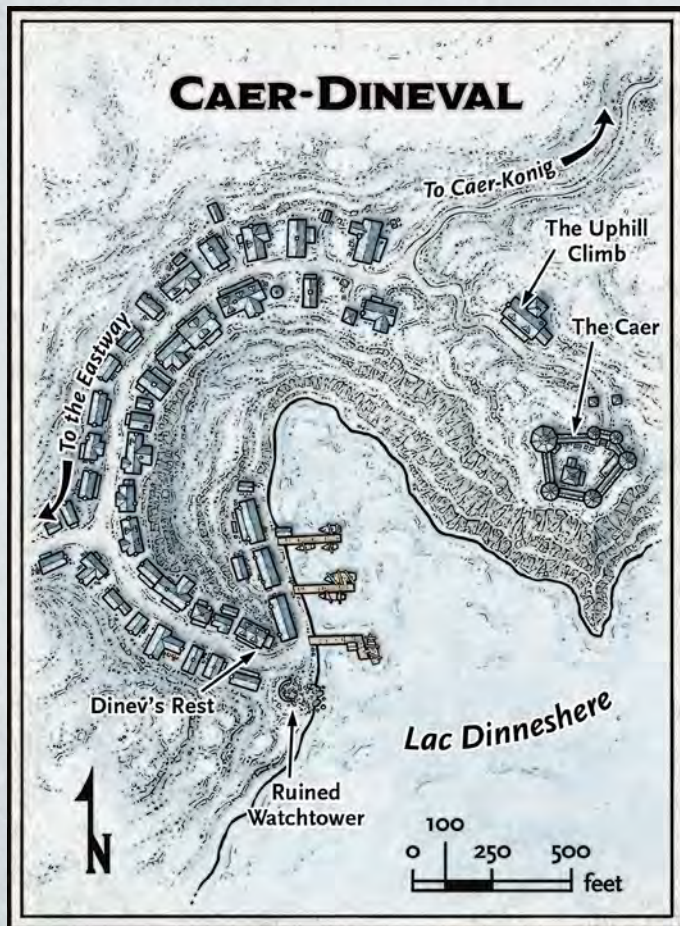
Caer, y la torre de vigilancia en ruinas en la desembocadura del puerto congelado. La mayoría de los edificios de la ciudad, que datan de los fundadores cormyreanos de la ciudad, bordean el camino que serpentea por la empinada pendiente desde el Caer hasta el puerto, cuyos muelles están encaramados en la costa rocosa. Los lugares notables de la ciudad están marcados en el mapa 1.3, y el mapa 1.4 muestra el plano de planta del Caer.

EL CAER

Castillo residencia del portavoz de la ciudad

Este pequeño castillo fue construido hace más de cuatrocientos años por la familia Dinev de Cormyr, antes de que Ten-Towns existiera como algo más que unos pocos campamentos dispersos de exploradores que vivían de la tierra. Los Dinev esperaban reclamar la soberanía sobre las tierras inestables de Icewind Dale. Cuando el castillo, apodado Caer-Dineval, fue completado, los trabajadores y sus familias se establecieron en las dependencias que habían construido más abajo del acantilado, junto con las familias de los retenedores que los Cenáculos habían traído consigo. Durante los años siguientes, muchos exploradores de la región vinieron a ver el Caer por sí mismos, y algunas construyeron cabañas a la sombra de sus paredes. Tan pronto como la pequeña ciudad se había acurrido, los orcos merodeadores bajaban de la tundra para ponerla en la antorcha. Los residentes de la ciudad trataron de refugiarse en el castillo, pero los Dinev, alarmados por el tamaño de la horda orca, prohibió las puertas y se negaron a abrirlas. Los orcos cayeron sobre el pueblo varado y los masacraron hasta el último. Los Dinev sobrevivieron al asalto inicial, pero no al asedio que siguió. Después de tres semanas de estar confinados en el Caer, los Dinevs estaban tan debilitados por el hambre que no pudieron resistir cuando los orcos escalaron las paredes del castillo. Por lo tanto, la breve regla de la familia Dinev en Icewind Dale llegó a su fin.

El Caer permaneció en posesión de los orcos durante varios años, hasta que fueron expulsados por un pequeño ejército de colonos



MAPA 1.3: CAER-DINEVAL

humanos de otras partes del dale que se unieron. Los vencedores reclamaron el castillo y sus tierras, y los que tienen familias los trajeron aquí para establecerse. Sus descendientes viven aquí hasta el día de hoy y mantienen viva la memoria de las acciones de sus antepasados.

Hoy, la torre es la residencia del portavoz de la ciudad, Crannoc Siever, quien recientemente cometió el error de abrir sus puertas a los Caballeros de la Espada Negra. Este grupo está formado por personas de todos los ámbitos de la vida que deben su vida al archidiablo Levistus (ver “Espadas Negras” a continuación para obtener descripciones detalladas del castillo y el culto a Levistus).

EL DESCANSO DE DINEV

Posada cerrada

En el extremo sur de la ciudad se encuentra la posada de Caer-Dineval, un antiguo edificio con ventanas a bordo y una tvana torcida con forma de dragón de cría. El lugar ha estado fuera de negocio durante casi un año.

Seis **duergars** se esconden dentro de la destartada posada y permanecerán fuera de la vista hasta que el dragón de chardalyn de Xardorok ataque la ciudad (ver Capítulo 4).

LA SUBIDA

Taberna

Esta taberna está situada al noroeste del Caer, donde ofrece una vista espectacular del lago y los muelles congelados. La Subida sirve sopa caliente, pero está todo fuera de cerveza y licores, lo que podría explicar por qué los lugareños no frecuentan el lugar tanto como solían.

El propietario, un hombre de mediana edad llamado Roark (humano legal bueno **Plebeyo**), culpa al maldito invierno y al cierre del ferry hacia Puerto Este de sus problemas de negocios. Aunque tiene habitaciones de repuesto con camas vacías, dirá no tener alojamiento disponible para huéspedes. Si los aventureros están buscando un lugar para descansar, sugerirá que prueben en el Caer. Roark no podrá garantizar que los asistentes del presidente Crannoc Siever les reciban con los brazos abiertos, dado lo enfermo que ha estado el orador últimamente.

Roark y algunos de sus clientes saben que algo va mal en el castillo, pero se abstienen de hablar de ello. Roark cree que si dirige a los aventureros hacia el castillo, descubrirán lo que está pasando por sí mismos.

ESPADAS NEGRAS

Los personajes no podrán conseguir esta misión de la manera habitual, es decir, que los residentes de Caer-Dineval no cuentan con que unos aventureros vayan a ayudarlos. La misión caerá en el regazo del grupo si los personajes deciden visitar el Caer. Aquí hay un par de razones por las que los personajes pueden ir allí:

- Buscando una buena noche de descanso en Caer-Dineval, los personajes son dirigidos al castillo por Roark o algún otro PNJ.
- Una triste historia contada por Cora Mulphoon, la propietaria de la posada Tesoros Enterrados en Bremen (ver “Tesoros Enterrados”), podría estimular a los personajes a buscar en el castillo a su hijo desaparecido, Huarwar.

Crannoc Siever, el orador de la ciudad, reside en el castillo y también es un prisionero. Los sectarios adoradores del diablo que se hacen llamar los Caballeros de la Espada Negra han secuestrado y confinado a Crannoc en sus aposentos mientras difunden historias sobre la mala salud del orador para ocultar su presencia y restringir el acceso al castillo. Los sectarios mantienen vivo al orador en caso de que lo necesiten para hacer una aparición pública. También pueden usarlo como rehén si los habitantes de Diez Ciudades toman las armas contra ellos. Estos adoradores del diablo mantienen un perfil bajo mientras buscan nuevos miembros para unirse a sus filas.

CABALLEROS DE LA ESPADA NEGRA

Los Caballeros de la Espada Negra son una sociedad secreta de sectarios dedicados a Levistus, el archidiablo que gobierna Estigia, la sexta capa de los Nueve Infiernos, desde los confines de una prisión de hielo de la que no puede escapar.

La mayoría de los sectarios son nativos del Valle del Viento helado que habrían perecido en la tundra si Levistus no hubiera intervenido en su nombre. Las historias de los sectarios son todas iguales: el archidiablo se les pareció en sus mentes mientras se congelaban hasta la muerte, ofreciendo una segunda oportunidad de vida a cambio de su devoción absoluta. Después de que accedieran a seguir a Levistus, un resplandor pálido les llamó la atención en la nieve cercana, lo que llevó al descubrimiento de un amuleto en forma de espada hecho de chardalyn. Cada uno de estos amuletos tiene un resplandor interno que proporciona calidez y ayuda, protegiendo a su portador contra el frío mientras los guía de vuelta a la civilización. Una vez que su portador llega a las Diez Ciudades, el talismán pierde su resplandor interior, sin embargo, los sectarios mantienen sus amuletos como signos de su



CAER-DINEVAL ESTA CONSTRUIDA SOBRE LA COSTA ROCOSA DE LAC
DINNESHIRE CON LA CUMBRE DE KELVIN QUE SE CIERNE TRAS ELLA

devoción al archiduque de Estigia (véase la barra lateral “Amuletos de Chardalyn”).

Los Caballeros de la Espada Negra tienen miembros esparcidos por Diez Ciudades. Dan la bienvenida a nuevos miembros y responden a Levistus, quien les habla con poca frecuencia utilizando una poderosa forma de telepatía transplanaria. Levistus les ha llamado recientemente a ayudar a otro de los discípulos de su amo, una maga albina llamada Avaricia, a alcanzar sus metas. A pesar de que la encuentran exigente y difícil de vivir, no se atreven a desafiarla.

Levistus ha advertido a los Caballeros de la Espada Negra que los duergar están tramando la destrucción de Diez Ciudades. Cree que los duergar actúan en nombre de Asmodeo, el Señor de los Infiernos y su carcelero infernal, pero no ha comrupo esta información con el culto. El miembro vivo más antiguo de la secta, Hethyl (una enana escudo con una pata de palo, ya que perdió su pie derecho por congelación), odia a los duergar como la mayor parte de los enanos. Ha convencido a los otros miembros de la secta para que forjen alianzas con cualquiera dispuesto a oponerse a los duergar, incluyendo grupos errantes de aventureros.

El Caer sirve como sede de la secta. La presencia de la secta es el secreto peor guardado en Caer-Dineval, aunque pocos lugareños nunca hablan de ello.

ESTADÍSTICAS DE JUEGO

Los Caballeros de la Espada Negra son **sectarios** y **sectarios fanáticos** legales malvados que hablan común e infernal. Tienen el siguiente rasgo adicional:

Condenación helada. Cuando el sectario muere, su cadáver se congela durante 9 días, tiempo durante el cual no puede ser descongelado, dañado por el fuego, animado o resucitado de entre los muertos.

CSOMPORTAMIENTO DEL CULTO

Los Caballeros de la Espada Negra reciben órdenes de Levistus, quien les habla telepáticamente. El contacto es unidireccional, aunque un vanidoso tiflin sectario fanático llamado Kadroth, que afirma falsamente poder comunicarse con el archidiablo.

Los sectarios evitan el contacto con los forasteros y, haciéndose pasar por miembros del personal del presidente Crannoc, alejan a todos los visitantes del castillo. Sin embargo, si es el momento adecuado, dan la bienvenida a los personajes con los brazos abiertos. Ese momento llega cuando Levistus instruye a los sectarios, en términos inciertos, para que

AMULETOS DE CHARDALYN

Los amuletos de chardalyn usados por los Caballeros de la Espada Negra han sido corrompidos por la magia de Levistus. Unconjuro de *detectar el bien y el mal* o magia similar revela que los amuletos son objetos profanados.

Cada día al amanecer, tira un d6 por cada amuleto de chardalyn en posesión de un personaje. Con un resultado 1, el personaje debe tener éxito en una tirada de salvación de Carisma CD 10 o convertirse en legal malvado, a menos que el personaje ya tenga esa alineamiento. Lleva al jugador del personaje a un lado para describir cómo el jugador debe jugar con el nuevo alineamiento. Un personaje legal malvado anhela el poder y trata de ejercer control sobre los demás, siendo cruel o manipulador.

El cambio de alineamiento se puede deshacer por cualquier magia que acabe con una maldición, pero después de nueve días, sólo se puede revertir mediante un hechizo de *deseo* o una intervención divina.

formen una alianza con el grupo de aventureros. Para que esto suceda, debe cumplirse al menos una de las siguientes condiciones:

- Uno de los personajes tiene el secreto Autor a la Carrera (consulta el Apéndice B).
- Los personajes han encontrado y matado al grupo de duergar escondido en el Descanso de Dinev (ver “El Descanso de Dinev”).
- Los personajes se entrometieron en los asuntos de Nildar Solmarchito (véase “Los Invisibles”) o su hermano mayor, Durth (ver Capítulo 2).

Una vez que se les diga a los sectarios que los objetivos de los personajes se alinean con los suyos, harán todo lo que esté en su poder para hacer que los personajes se sientan seguros y felices, excepto renunciar a su fortaleza y su influencia sobre el portavoz Crannoc.

Levistus les dirá a los sectarios que terminen la alianza si llega a cumplirse una de las siguientes condiciones:

- Los personajes atacan a cualquier miembro del culto que no sea Kadroth, a quien Levistus desprecia secretamente.
- Los personajes dañan a Avaricia, la maga tiefling albina, o obstaculizan sus esfuerzos para saquear la ciudad perdida de Ythryn.
- Los personajes renuncian a su lucha contra la amenaza duergar que pone en peligro Diez Ciudades.

ENTRANDO EN EL CASTILLO

Los personajes no necesitan esperar una invitación para entrar en el castillo. Pueden entrar usando cualquier número de estrategias, incluyendo las siguientes:

- Los personajes pueden emboscar a uno o más sectarios mientras abandonan el castillo por negocios de culto, luego usan amuletos y atuendos de los sectarios para disfrazarse para sí mismos.
- Con la ayuda de equipo de escalada o magia, los personajes pueden escalar las paredes del castillo siendo vistos o no.
- Los personajes pueden usar un hechizo hechizar persona o magia similar para convencer a un sectario de que los deje entrar.

ACERCÁNDOSE AL CAER

Cuando los personajes se acerquen por primera vez al castillo, lee:

Un robusto castillo de piedra desprovisto de calidez y ostentación se agacha en lo alto de los acantilados con vistas a la ciudad y al puerto congelado. A la entrada del castillo hay puertas de madera gruesas y endurecidas por la batalla. Cuatro torres de protección cilíndricas tienen banderas desgastadas por el viento que llevan el heráldico de la ciudad revoloteando por encima de sus techos cónicos y tejos. Estas torres están conectadas por almenas heladas y parapetos. En lo alto de las murallas del castillo y dentro de las torres de guardia, las antorchas parpadean.

RASGOS GENERALES

El suelo cubierto de nieve fuera del castillo está 10 pies de altura más bajo que el patio del castillo. Por lo tanto, las almenas y parapetos que hay en la parte superior de las paredes exteriores están a 20 pies de altura desde el exterior y a 10 pies desde el interior. Unos escalones de piedra helada en cada extremo del patio permiten subir a la parte superior de los muros, carentes de toda vigilancia. Las saeteras en los

muros exteriores de las torres de guardia y el baluarte central proporcionan una cobertura de tres cuartos a quienes están detrás de ellas.

La mayor parte del castillo está iluminado por antorchas independientemente de la hora del día. Las puertas dentro del castillo no están cerradas a menos que el texto indique lo contrario.

DEFENSORES DEL CASTILLO

El tamaño relativamente pequeño del castillo hace posible que un miembro de la secta haga sonar la alarma simplemente gritando. Si se levanta una alarma, los siguientes miembros de la secta tienen la tarea de defender el castillo:

- Doce sectarios de diversas razas y géneros, que normalmente residen en las plantas bajas de las torres de guardia (área CD4).
- Dos fanáticos del culto (un humano llamado Huarwar Mulphoon y un tiiflin llamado Fel Suparra), que normalmente custodian la puerta (área C6).

LOCALIZACIONES EN EL CAER

Las siguientes localizaciones aparecen señaladas en el mapa 1.4.

C1. PUERTA PRINCIPAL

Dos rastrillos de hierro bajados y dos conjuntos de puertas de madera cerradas cierran el castillo. La puerta (área C6) contiene los mecanismos que elevan y bajan los rastrillos, así como abrir y cerrar ambos conjuntos de puertas. Conjuros de Apertura y magias similares puede superar estas barreras, que de lo contrario requieren de equipo de asedio para forzar la apertura.

Guardias de la puerta. Los personajes que se paren fuera de la puerta principal y anuncian su llegada pueden hablar con los guardias en la puerta. A menos que Levistus les haya dicho que hagan lo contrario, negarán la entrada de los personajes, declarando que "El portavoz Crannoc Siever está demasiado enfermo para entretener a los invitados!" Si los personajes dicen tener uno o más sanadores entre ellos, los guardias responden: "¡El portavoz Crannoc Siever no necesita de tus rituales paganos!"

C2. PATIO NEVADO

Las huellas en la nieve conducen a varias puertas a lo largo del perímetro de este patio, incluyendo una puerta doble alta a la torre, con su fila de ranuras de flecha y ventanas cerradas en el piso superior. Al este de la puerta doble hay un pequeño edificio de un solo piso con un techo inclinado y cubierto de nieve. Al oeste de la puerta doble hay dos puestos mercantes sin usar con marquesinas rotas. Debajo de unas escaleras heladas en la esquina noroeste hay una esbelta cabaña de madera con una luna creciente tallada en su endoble puerta.

C3. ALMACÉN DE TRINEOS Y PERRERAS

Seis amistosos perros de trineo (utiliza las estadísticas del **lobo**) se alojan dentro de esta perrera. Ladrarán en voz alta cada vez que alguien se acerque a menos de 10 pies de la puerta. Los sectarios pueden oír los ladridos, pero decidirán ignorarlos.



MAPA 1.4: ALCÁZAR DE CAER-DINEVAL

Aquí se almacena un trineo con perros, junto con los arneses y las riendas de los perros.

Entrenador de Perros. Durmiendo entre los perros hay un joven calishita de ocho años llamado Alassar Sulmader (no combatiente humano neutral). Fue encontrado escondido dentro de una caja de suministros que fue entregada en el castillo hace más de un mes y ahora hace tareas serviles para los sectarios. Alassar conoce el diseño del castillo (niveles 1 y 2), y puede ser coaccionado o sobornado para ayudar a los personajes. Puede moverse por el castillo sin que nadie sospeche.

C4. TORRES DE GUARDIA

El nivel inferior de cada torre alberga a tres **sectarios** que están descansando. Los muebles de este nivel incluyen seis catres de madera con pieles y taquillas a juego (donde los sectarios guardan su ropa de clima frío). Un brasero de cobre lleno de carbón caliente está situado en el centro de la habitación. Sobresaliendo de la base del brasero hay un fuelle que se puede bombear para recalentar las brasas moribundas.

Una escalera de madera abraza la pared exterior mientras sube al segundo nivel, que está sin amueblar. Las ráfagas de viento entran a través de las ranuras de flecha en este nivel.

Torre Noroeste. Esta torre tiene dos características adicionales en su planta baja: una trampilla de piedra en el suelo, debajo de la cual hay una escalera que desciende al área C16 y un pasadizo secreto al despacho del portavoz (área C9). La puerta secreta será detectada automáticamente por cualquier personaje que examine esa sección de la pared.

C5. ARMERÍA

En el centro de esta pequeña habitación hay un soporte con veinte lanzas, y descansando contra la pared trasera hay un cofre de madera sin cerrar con llave que contiene seis frascos de fuego de alquimista. Colgando de ganchos en las paredes hay ocho arcos largos y ocho aljabas. Cada aljaba contiene cincuenta flechas.

C6. TORRE DEL PORTÓN

Esta cámara está equipada con un sistema de ruedas que eleva los rastrillos y abre las puertas exteriores. En el centro del suelo hay aspilleras a través de las cuales se pueden disparar flechas o se puede verter el fuego de alquimista. La pared sur tiene una fila de cinco aspilleras abiertas al exterior.

Dos catres de madera cubiertas con pieles se encuentran en la esquina noreste de la habitación. De los dos **fanáticos del culto** estacionados aquí, uno hace guardia mientras el otro duerme. Estas personas se describen brevemente a continuación:

- Huarwar Mulphoon es un humano melancólico y pesimista de unos veinte años, hijo de Cora Mulphoon (ver “Tesoros Enterrados”, página 27).
- Fel Suparra es una tiefling. Tiene visión oscura con un alcance de 60 pies y resistencia al daño de fuego. Como amiga y mentora de Huarwar, ella es la responsable de apartarlo de su madre y empujarlo a través de las filas de la secta.



C7. GRAN SALÓN

Las puertas dobles que conducen al patio (área C2) se pueden atrancar con un enorme travesaño. Se necesita una acción para deslizar el travesaño en su lugar o para quitarlo.

Las huellas en la nieve conducen a varias puertas a lo largo del perímetro de este patio, incluyendo una puerta doble alta a la torre, con su fila de ranuras de flecha y ventanas cerradas en el piso superior. Al este de la puerta doble hay un pequeño edificio de un solo piso con un techo inclinado y cubierto de nieve. Al oeste de la puerta doble hay dos puestos mercantes sin usar con marquesinas rotas. Debajo de unas escaleras heladas en la esquina noroeste hay una esbelta cabaña de madera con una luna creciente tallada en su endeble puerta.

El sirviente es un no combatiente de catorce años llamado Mere, a quien Kadrozh encontró rogando por comida en Bryn Shander. Mere tiene miedo de Kadrozh y le gustaría escapar de su dominio, pero no sabe como. El sirviente conoce la distribución de todos los niveles del castillo, pero no puede ser forzado o sobornado para ayudar a los personajes hasta que Kadrozh ya no sea una preocupación.

Mere puede moverse por el castillo sin despertar sospechas, pero se echa a temblar en presencia de Kadrozh. Mere sabe sobre la lealtad del culto a Levistus y su enemistad hacia los duergar. Mere también ha conocido a la maga tiflin albina que se ha hecho una guarida en la cisterna (área C22).

C8. SALÓN PRIVADO DEL PORTAVOZ

Esta sala de estar bien equipada es donde Crannoc Siever solía reunirse con los visitantes, ya fuera huéspedes distinguidos o gente preocupada venida de la ciudad. Abundan los muebles cómodos, y los sectarios mantienen un fuego ardiendo en el hogar.

De pie frente a la puerta de la oficina del orador (área C9) monta guardia un sádico hombrecillo de baja estatura y movimientos torpes (humano **sectario**) llamado Thooob, cuyo trabajo es cumplir la voluntad de Kadrozh. Es un papel en su mayor parte ingrato que lleva consigo una montaña de abusos verbales. La única vez que Thooob se siente recompensado es cuando Kadrozh le ordena transmitir instrucciones a otro sectarios, a efectos prácticos otorgándole a Thooob el poder de dirigir a los demás en nombre de Kadrozh.

C9. DESPACHO DEL PORTAVOZ

Kadroth es un **sectario fanático** legal malvado que tiene una visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies y resistencia al daño de fuego. Desde el despacho que ha usurpado, coordina todas las actividades de culto en Diez Ciudades. Es un papel que se ha reservado para sí mismo afirmando que está conectado con Levistus. Dirige el culto gracias a su fuerte personalidad, aunque le molesta que Hethyl Arkorran (ver área C13) tenga más respeto e influencia dentro del culto. Kadroth no involucra a Avaricia (ver área C21) en los asuntos del culto porque teme sus habilidades de lanzamiento de conjuros y sus vínculos con la Hermandad Arcana. Podría hacerse cargo del culto cuando quisiera, y Kadroth no quiere darle ninguna razón para hacerlo.

Por todas sus maquinaciones políticas, Kadroth es un visionario que hasta ahora ha fortalecido el culto a través de sus acciones y decisiones. Pasa horas detrás de su escritorio, mirando fijamente a la chimenea ardiente e inspirándose en sus llamas crepitantes. La más mínima perturbación le molesta.

Kadroth aprecia la sabiduría de mantener la ilusión de que el portavoz Crannoc Siever sigue a cargo, aunque sólo sea para evitar que la gente del pueblo de Caer-Dineval se inquiete. Por lo tanto, cuando es necesario, Kadroth lleva al portavoz de la ciudad a su despacho para que firme documentos oficiales.

Anillo de llaves. Además de sus armas y vestimentas del culto, Kadroth lleva un anillo de llaves que puede cerrar o abrir todas las puertas interiores en el castillo.

C10. APOSENTOS DE LOS SIRVIENTES

Esta habitación es para que los sirvientes descansen, se bañen y limpien sus uniformes, y los muebles reflejan tanto. Después de hacerse cargo del castillo, los sectarios encarcelaron a la mayoría de los sirvientes del portavoz (en el área C24) porque no se podía confiar en ellos, conservando sólo al cocinero (véase el área C11). Mere, el sirviente de la secta (ver área C7), duerme aquí también.

Suministros. Contra la pared oeste hay tres cajas de antorchas junto a una gran pila de madera cortada.

C11. COCINAS

Esta cocina apesta a pescado. Está amueblado con hornos de piedra, chimenea para asar brochetas de carne y sopas hirviendo, y encimeras de bloque de madera. Un cocinero portuario se prepara en una mesa mientras una tetera echa vapor sobre un fuego en la chimenea. Una perrera junto a la puerta alberga a un par de cabras.

Las dos **cabras** son inofensivas y comerán casi cualquier cosa. El cocinero, un humano llamado Karou Salafan (humano legal neutral **Plebeyo**), no fue reemplazado por los sectarios porque conoce cincuenta maneras diferentes de cocinar y preparar trucha. Aunque tiene algún conocimiento sobre los asuntos de la torre, no quiere saber sobre ningún negocio turbio, así que mantiene la cabeza baja y los labios bien cerrados.

C12. DORMITORIO DE KADROZH

Un gran espejo con marco dorado que cubre la mayor parte de la pared fue lo que hizo que Kadrozh reclamara esta habitación para sí mismo. Otros muebles incluyen una mesa y una silla de madera tallada, donde Kadroth toma sus comidas. El gato negro de Kadroth, Touche, es el único ocupante de la cámara, aunque Mere (ver área C7) comprueba rutinariamente el fuego para asegurarse de que la habitación se mantenga caliente.

C13. APOSENTOS DE LA PROFETISA

Un frío gélido invade este dormitorio a pesar de un crepitante fuego que arde en el hogar. Embutida bajo un grueso edredón y sentada en una baja mecedora frente al fuego veis una venerable enana con una pata de palo donde debería estar su pie derecho. Junto a ella, en una mesa pequeña, hay un plato de comida. "He estado temiendo este momento", dice al veros.

La enana escudo en la mecedora es Hethyl Arkorran, una no combatiente. Ella es la profetisa y miembro mayor de la secta, demasiado vieja, de hecho, para dañar a nadie. En el plato junto a ella hay un filete de trucha con leche de cabra. Hethyl no lo tocará, porque está harta de comer trucha.

Hethyl es una criatura desalmada, no cruel por rencor, sólo alejada de todode una manera cruel e indiferente. Ella no ocultará la verdad o usará las palabras para adornar las cosas, y sabe que su alma irá a los Nueve Infiernos cuando muera. También ve atisbos del futuro, lo que significa que rara vez se sorprende por lo que sucede a su alrededor. Estas revelaciones han mantenido a los sectarios un paso por delante de sus enemigos durante mucho tiempo, pero la salud de Hethyl está fallando, y no hay nada que se pueda hacer por ella dada su edad. Ella considera a Kadroth un líder digno, pero este le perdió el respeto cuando ella le dijo que Levistus odia sus agallas. Kadroth se ha esforzado por olvidar esa conversación y espera con ansias el día en que Hethyl caiga muerto.

Hethyl ha previsto su final. Morirá por causas naturales inmediatamente después de compartir la siguiente información con los personajes:



HETHYL ARKORRAN

- Xardorok Solmarchito, un señor de la guerra del duergar, conquistará el Valle del Viento Helado a menos que los personajes lo derroten.
- Xardorok tiene una fortaleza en la superficie, escondida en la Columna del Mundo. Contiene, entre otras cosas, una forja alimentada por el corazón aún latiente de un dragón rojo.
- Xardorok tiene un plan para la destrucción sistemática de Diez Ciudades, que los personajes pueden descubrir si buscan en su fortaleza.
- Los personajes morirán si se enfrentan a Xardorok demasiado pronto. Deben poner a prueba su temple contra los horrores que acechan los confines más lejanos del Valle del Viento Helado antes de que puedan esperar sobrevivir a los peligros de la fortaleza de Xardorok.

C12. DORMITORIO DEL PORTAVOZ

Esta estancia está amueblada de forma imaculada. Tiene todas las decoraciones de un dormitorio real, incluyendo una cama blanda, unas mantas calientes, elegantes tapices y una bacinilla chapada en oro. Los barrotes en las ventanas disipan algo el aire de lujo, al igual que el guardia que vigila al lado de la puerta.

Un **sectario** humano llamado Yajath tiene la inviable tarea de proteger al presidente Siever y asegurarse de que no salga de esta habitación. Una vez que los personajes traten con Yajath, podrán interactuar con el portavoz de la villa:

En cuclillas en la esquina más lejana de la habitación hay un hombre pálido con camión. Tiene una barba descuidada y parece estar costándole el llenar un bacinete. "El momento perfecto", dice, con la voz llena de sarcasmo.

El portavoz Crannoc Siever (humano legal neutral **plebeyo**), un hombre soltero de 49 años, ha estado bajo arresto domiciliario durante las últimas dos semanas. Aunque no es la imagen de la buena salud, no está mortalmente enfermo, como la propaganda de la secta quiere hacer creer a los habitantes de la villa. Las únicas veces que Crannoc puede salir de esta habitación es cuando Kadroth lo necesita para firmar papeles en el área C9.

Los sectarios mataron a los guardias del orador, pero mantienen vivos a sus sirvientes. Crannoc ha sido amenazado para que se comporte, no sea que sus sirvientes paguen el precio definitivo. No sabe dónde están retenidos los sirvientes, pero sabe que el cocinero todavía está trabajando. Sospecha que el resto está siendo guardado en la cisterna bajo el castillo.

Crannoc no será feliz hasta recuperar el control del castillo y sus captores sean castigados por sus crímenes. Tiene poco que decir sobre sus captores, ya que no comparten información con él:

- Sus captores llegaron bajo falsas pretensiones, afirmando ser árbitros neutrales empleados por el Consejo de Portavoces para ayudar a Caer-Dineval a resolver sus disputas de pesca con Puerto Este y Caer-Konig.
- El que manda el grupo es un tiflin llamado Kadroth, que responde ante alguien llamado Levistus.

C15. ANTIGUA BIBLIOTECA

Esta habitación fue incendiada hace años y nunca reparada. Se ven restos de estanterías que iban de suelo a techo a lo largo de las paredes. Una corriente de aire surge de una chimenea oscurecida, agitando las telarañas a su alrededor.

Los fundadores de Caer-Dineval, la familia Dinev, trajeron consigo una extensa colección de libros raros. Esa colección, almacenada aquí, fue quemada por orcos cuando el castillo fue saqueado hace muchos años. La habitación no se ha utilizado desde entonces.

C16. BAJO EL CASTILLO

Si los personajes miran hacia abajo a través de la trampilla abierta en la torre de guardia del noroeste, lee:

Una escalera de madera se aferra a la pared oeste, sostenida en su lugar con soportes de hierro. La escalera desciende doce pies hasta una sala hecha de piedra mortero iluminada y calentada por cuatro antorchas. Desde el extremo este de la sala hay una cisterna llena de agua. Un pequeño bote de remos está atado cerca del borde del agua.

Un pasaje de 5 pies de ancho y 8 pies de alto en la pared norte conduce al área C17. Para obtener más información sobre la cisterna y el bote de remos, véase el área C18.

C17. HIELERA

Esta habitación está vacía, excepto por cuatro cuerpos envueltos en sábanas que se encuentran uno al lado del otro en el suelo.

Los cuerpos son restos de cuatro cultores (tres humanos y un mediano) que fueron asesinados por los guardias del orador durante la hostil toma del castillo. El suelo está demasiado congelado para enterrarlos, así que los mantienen aquí en un almacén frigorífica.

Los muebles viejos solían guardarse aquí, pero hace mucho tiempo que ha sido aplastado a leña y quemado para el calor.

C18. CISTERNA OESTE

Los escalones de piedra descienden hacia el agua helada que inunda parcialmente este túnel arqueado de veinte pies de ancho, que continúa hacia el este hacia la oscuridad. El techo se arquea doce pies por encima del agua, que es de ocho pies de profundidad. El bote de remos atado al borde del agua parece seguro de usar.

Cualquier personaje que simplemente le eche un vistazo a las gélidas aguas podrá ver cadáveres hinchados y medio congelados le dé agua fría más que una mirada pasajera puede ver cuerpos hinchados y medio congelados cerca del fondo, pesados por sus camisas de cadena. Hay seis cadáveres humanos y seis cadáveres enanos en total: los restos de los guardias del castillo asesinados por los sectarios.

Un pasaje de 5 pies de ancho y 8 pies de alto corta en la pared norte 20 pies más allá del bote de remos, que conduce al área C19. Un pasaje similar más al este conduce al sur a la zona C20.

Puerta Este. En el extremo oriental de la cisterna hay una losa de mármol azul de 10 pies cuadrados, 2 pies de espesor y medio sumergida que bloquea el acceso al área C23. Esta losa está lo suficientemente lejos como para que los personajes no la vean con antorchas o visión oscura a menos que se muevan más lejos en la cisterna. La palanca que baja y eleva esta puerta se encuentra en el área C22. La puerta también se puede abrir con un hechizo de apertura o magia similar.

Bote de remos. Este barco viene con dos remos y puede albergar a dos personajes Medianos más su equipo.

C19. ALMACÉN

Los personajes pueden usar el bote de remos para llegar a esta área, cuyo piso está por encima del nivel del agua en la cisterna (área C18). Una rata inofensiva mastica a través de la esquina de un saco de grano tirado en el suelo. Esta habitación está vacía.

C20. SANTUARIO A LEVISTUS

La escarcha cubre el suelo de esta oscura habitación de 15 pies cuadrados. A su izquierda y derecha hay túneles estrechos, y frente a la entrada se encuentra un pilar de hielo de ocho pies de altura con una figura humanoide de piel pálida con cuernos atrapada en su interior. El pilar está envuelto en cadenas negras, y la pared detrás de él está cubierta de hongos marrones.

La figura en el pilar es un maniquí de madera pintado y vestido para parecerse al archidiablo Levistus. El maniquí está encerrado en hielo, que ha sido cincelado en forma de columna y envuelto en cadenas. El hielo se mantiene congelado en todo momento por el parche de 10 pies cuadrados de moho marrón que crece en la pared detrás de él (ver “moho Marrón” en l Guía del Dungeon Master). Cualquier criatura que toque el pilar de hielo estará lo suficientemente cerca del moho marrón como para ser dañada por él.

Cualquier personaje que tenga éxito en un cheque de Inteligencia (Religión) CD 10 podrá adivinar, correctamente, que los sectarios usan esta efigie congelada, envuelta en cadena como un altar.

C21. APOSENTOS DE AVARICIA

La escarcha cubre el suelo de esta oscura habitación de 15 pies cuadrados. A su izquierda y derecha hay túneles estrechos, y frente a la entrada se encuentra un pilar de hielo de ocho pies de altura con una figura humanoide de piel pálida con cuernos atrapada en su interior. El pilar está envuelto en cadenas negras, y la pared detrás de él está cubierta de hongos marrones.

Otros muebles de este antiguo almacén incluyen una alfombra roja, una cama estrecha y un espejo independiente en un marco de madera, ninguno de los cuales es notable.

La tieflin albina es una miembro de la Hermandad Arcana llamada **Avaricia** (revisa el Apéndice C). El **cuervo** es su familiar, Skelm. Levistus envió un mensaje telepático a Avarice, instándola a no molestar a ciertas personas de aventureros hasta que la hayan ayudado a alcanzar su objetivo: la perdida ciudad neta de Ythryn. Al darse cuenta de que los personajes son los que Levistus le advirtió, ella trata de ser lo más hospitalaria posible, pero no discutirá por qué está aquí o qué busca.

Si ya no se siente segura en el castillo, Avarice se va sin pelear. (Hay muchos otros lugares en Diez Ciudades donde puede sentirse cómoda.)

Las dos **gárgolas** de Avaricia, Gárgara y Gorgoteo, no estarán presentes. Hace poco las envió a espiar a sus rivales magos.

Avarice puede hablar con sus gárgolas telepáticamente, gracias al hechizo de vínculo telepático de Rary, y les ordenará regresar al castillo tan pronto como los personajes se enfrenten a ella. Si los personajes matan o capturan a Avaricia, las gárgolas los atacarán cuando salgan de la torre.

Tesoro. Avarice mantiene a su bastón de escarcha al alcance de la mano. Cuando no está escribiendo en su libro de conjuros, lo mete en una cartera forrada de pieles. Consulte la descripción de Avaricia en el Apéndice C para obtener más información sobre el libro de conjuros.

C22. PALANCA DE HIERRO

Esta habitación sin iluminación está vacía, excepto por una palanca de hierro que sobresale de una placa de hierro incrustada en la pared norte. Esta palanca eleva y baja la losa de mármol azul que sella el área C23.

C18. CISTERNA ESTE

La cisterna oscura continúa otros 40 pies más allá de la losa de mármol azul. El agua en esta parte de la cisterna está afortunadamente libre de cadáveres medio congelados. Un estrecho túnel tallado en la pared norte conduce al área C24.

C24. PRISIONEROS

Después de que los sectarios se apoderaran del castillo, atraparon a la mayoría de los sirvientes en esta zona.

Un túnel de cinco pies de ancho y ocho pies de alto conduce a una habitación oscura y fría que apesta a inmundicia.

Cinco de los sirvientes del orador (humanos **plebeyos** desarmados) han quedado atrapados aquí por el culto durante las últimas dos semanas. Todos ellos están desnutridos, ya que los sectarios los alimentan sólo una vez cada pocos días. Los siervos se describen brevemente a continuación:

Lanthis Alderdusk es el asistente, notario y escriba del portavoz Crannoc, de 64 años. Es enérgico y ágil para su edad.

Elprekt Norbrav es el mayordomo de 55 años, alto y esqueléticamente delgado.

Mylbara Norbrav es la robusta esposa de Elprekt, de 45 años, y traductora de lengua enana del portavoz.

Tam Sharf, un ladrón mudo de unos 30 años buscado por un asesinato en Luskan, es el criado del portavoz

Dassir Ravenscar es el tímido guardián de perros de 25 años del orador.

Estos sirvientes han decidido montar una fuga de su confinamiento. Cuando escuchen la losa de piedra azul abierta en el área C23, se esconderán. Si los personajes se identifican antes de entrar en la habitación, los sirvientes se presentarán y suplicarán a los personajes que los liberen. De lo contrario, los sirvientes intentarán emboscar al primer personaje que entre en la habitación. Tirarán iniciativa como un grupo y solo harán un intento de presa, con ventaja en la tirada del d20. (No apliques ningún modificador a la tirada.) Si no logran agarrar al personaje, se dirigirán hacia las esquinas más lejanas de la habitación y se harán un ovillo en la derrota.

RESULTADO: ALIANZA OSCURA

Los personajes que forjen una relación amistosa con los Caballeros de la Espada Negra pueden usar el Caer como base de operaciones, yendo y viniendo mientras dure esta oscura alianza. La torre de la guardia del noreste será reservada para que se la queden. Avaricia intentará minimizar su contacto con el grupo durante este tiempo; mientras tanto, sus gárgolas tomarán turnos en la cima de la torre de la guardia del suroeste, desde donde podrán ver a los personajes ir y venir.

RESULTADO: DERROTA DEL CULTO

Si los personajes hacen huir a los sectarios y liberan al portavoz Crannoc Siever, este les pedirá que llamen a la milicia de la ciudad para que el castillo pueda ser refortificado. A partir de ese momento, el portavoz permitirá a los personajes descansar en el castillo cuando lo necesiten. Su casa es su hogar, por así decirlo. Los personajes aprenderán rápidamente que el altavoz es fanfarrón y revolucionario que disfruta de vivir como un rey detrás de las paredes de su castillo.

Sin sus líderes, Kadroth y Hethyl, los Caballeros de la Espada Negra se quedarán sin dirección hasta que Avaricia se alce al final para llenar el vacío de poder. Los personajes están condenados a cruzarse con los sectarios de nuevo en el capítulo 8.

CAER-KONIG

Las laderas blancas y cubiertas de nieve de la Cumbre de Kelvin se ciernen detrás de esta tranquila ciudad junto al lago. Caer- Konig comenzó como un campamento para un grupo de montañeros de la región norte del Mar de la Luna. A medida que el campamento creció, se añadió una empalizada de madera para desalentar a los asaltantes. Más tarde llegó el castillo de piedra de Caer-Konig. Por desgracia, ni la empalizada ni el castillo se fue bien; ambos cayeron ante los orcos antes de quedar en ruinas.

Caer-Konig como se le conoce hoy en día se compone de hileras adosadas de casas que retroceden desde la orilla de Lac Dinneshere como las gradas de un anfiteatro. El puerto está congelado, sus muelles grupos y rotos por el hielo cambiante.

Enterradas bajo la nieve en las laderas de la última fila de casas se encuentran las ruinas del Caer que le dieron nombre a la ciudad, un recordatorio a la gente de Caer-Konig de que nada dura en este rincón del mundo.

El viaje hacia y desde esta remota villa se veía facilitado por el ferry que salía de Puerto Este, pero con el ferry cerrado, Caer- Konig está completamente aislado por montañas, el lago y la nieve. Obligados a vivir de lo que pueden sacar del lago helado, la gente de Caer-Konig está amargada y enojada. Creen que el resto de las Diez Ciudades los ha abandonado. Lo único que evita que la gente del pueblo se vaya es la cerveza en la taberna local, que nunca parece agotarse.

Como si las cosas no fueran lo suficientemente malas, la ciudad ha sufrido recientemente varios robos misteriosos, sin evidencia de los intrusos, excepto rastros de botas enanas en la nieve que conducen al norte. Dado que no hay asentamientos conocidos en esa dirección, la gente del pueblo asume que el invierno eterno de Auril ha pasado factura a los enanos de la Cumbre de Kelvin, obligándolos a bajar de la montaña en busca de comida o cerveza. En verdad, la ciudad está acosada por duergar invisibles en busca de chardalyn.

El orador de la ciudad, un dracónido adicto a la bebida llamado Trovus, patrulla por la noche para mantener un ojo en busca de problemas. En su estado de embriaguez, sin embargo, Trovus es propenso a vagar por el lago helado o desmayarse en los muelles destartados, y casi nunca recuerda sus patrullas nocturnas una vez que su cabeza se despeja.

CAER-KONIG EN UN VISTAZO

Amabilidad ** Servicios ** Comodidad ***

Misión disponible. "Los Invisibles"

Población. 150.

Líder. El portavoz Trovus (dracónido plateado neutral bueno Veterano), un aventurero retirado, representa a la ciudad. Trovus se ganó a sus conciudadanos con sus músculos y buen humor, aunque es demasiado poco sutil como para ser un buen político y bebe demasiado.

Milicia. Caer-Konig puede reunir hasta 25 soldados (utilizar el bloque de estadísticas de Guerreros Tribales) y 2 veteranos

Heráldica. Una silueta de pescado blanco que se eleva desde el fondo central de un campo azul oscuro, que tiene un borde blanco en todos los lados, excepto en su parte inferior. El pez significa el comercio de pesca local, y la frontera rota representa la nieve y el puerto que rodea la ciudad.

Sacrificio a Auril. Alimentos (ver "página 21)

Rivales. Caer-Dineval, Puerto Este.



VIAJANDO POR TIERRA

Un sendero cubierto de nieve de tres millas de largo une Caer- Konig con la ciudad vecina de Caer-Dineval. Los personajes a pie pueden recorrer este camino en 2 horas; monturas y trineos con perros pueden acortar este tiempo hasta en un 50 por ciento.

LOCALIZACIONES EN CAER-KONIG

Las siguientes ubicaciones están marcadas en el mapa 1.5.

ANZUELO, SEDAL Y PLOMO

Taberna

Esta taberna debe su popularidad a las medias pintas de cerveza gratis que el propietario, Eglendar "Glen" Korr (semielfo neutral bueno **plebeyo**), mantiene en la mesa junto a la puerta principal. Le pone en la mano una a cada persona que entra (el anzuelo), lo que obliga a la mayoría de ellos a permanecer a la orden segundos y tercios (el sedal). La parte del "Plomo" del nombre de la taberna se refiere tanto a la última llamada de bebida de la noche como, cuando los lugareños desafían a los visitantes a un concurso de bebidas, a la última bebida que envía a un concursante perdedor debajo de la mesa.

Glen recibe su cerveza de los enanos que viven en el valle al pie de Caim de Kelvin, y le paga a Jarthra el enano (ver "Expediciones Allendhelor" más abajo) para que la traiga.

EXPEDICIONES ALLENDHELO

Equipamiento para aventureros

Dirigida por un experimentado explorador llamado Atenas Veloz (humano neutral bueno **batidor**), esta tienda vende equipo de aventura. Adjunto a la tienda hay una caseta de madera cerrada donde Atenas almacena un par de trineos y una perrera donde guarda una docena de perros sanos de trineo (utiliza el bloque de estadísticas del **lobo** para representarlos). Seis perros son suficientes para tirar de cada trineo.

Ayudando Atenas a dirigir la tienda hay un guía de montaña experimentado llamado Jarthra Farzassh (enano escudo legal bueno batidor). Los dos tienen una excelente relación, mezclada con un poco de burlas competitivas.

La edad ha alcanzado Atenas. Puede sentir el frío en sus articulaciones y se aventura con menos frecuencia de lo que una vez lo hizo. Hoy en día, prefiere permanecer en el interior mientras ofrece los servicios de Jarthra como guía del desierto.

LA LUZ DEL NORTE

Posada

La posada recibe su nombre de una linterna mágica que una vez colgaba por encima de la puerta principal. Un duergar invisible la robó hace poco, privando a la posada de parte de su encanto.

La posada es mantenida por las hermanas Shorard (humanas neutrales buenas **Plebeyas**). La más joven, Allie, es suave y encantadora; saluda a los huéspedes y hace toda la limpieza. La mayor, Cori, es robusta y seria; ella se ocupa del aprovisionamiento de la posada y se encarga de toda la cocina. Las hermanas se echan miradas desagradables la una a la otra y discuten a puerta cerrada, pero sus discusiones nunca llegan a más, como lo demuestra el hecho de que han estado dirigiendo la posada juntas durante más de una década.

LOS INVISIBLES

Los personajes obtienen esta misión si comienzan la aventura en Caer-Konig o cuando lleguen a la ciudad. Comienza cuando los personajes entran en el tranquilo pueblo, que está siendo atormentado por ladrones invisibles.

Dirigido por el hijo menor de Xardorok Solmarchito, Nildar, duergar invisibles están buscando chardalyn en Caer-Konig, trayendo cualquier cosa interesante que encuentren de vuelta a su puesto de avanzada en el lado de la Cumbre de Kelvin. Queda en manos de los personajes el si ayudan a la gente de Caer-Konig a restaurar sus objetos de valor robados, o se enfrentan a los duergar en su propio beneficio personal.

RECIBIENDO LA MISIÓN

La villadescansa tranquila a los pies de la cumbre de Kelvin. Unas pocas personas enfundadas en pesadas ropas se mueven de una casa a otra entre el azote de las nieves, manteniendo la cabeza baja, apenas molestándose para echaros una mirada mientras caminais junto a ellas.

Un montón de nieve se agita a medida que la pasas, y alguien escondido debajo de ella de repente se para. La figura mira a su alrededor y grita: "¿Quién va allí? ¿Son ladrones? ¿He encontrado a esos bastardos que se arrastran?"

Cuando baja la bufanda que se cubre la cara, ves que es un dracónido plateado que se aferra a una botella de vino vacía como si fuera un arma. "Perdona mis modales. Estoy un poco nervioso con todo el robo que está pasando. Soy Trovus, el orador de la ciudad."

Trovus (dracónido plateado neutral bueno veterano) pasa la mayor parte de sus días bebiendo y recordando sus días de aventura pasados. Ha estado patrullando por la noche buscando ladrones, pero después de otra noche de mucho beber, se desmayó en la nieve después de unas horas.



MAPA 1.5: CAER-KONIG

No recuerda cómo terminó en la pila de nieve o por qué estaba afuera bebiendo en primer lugar. Si le preguntan por los ladrones, Trovus respirará hondo, tratando de reprimir su hipo, antes de explicar la situación:

"La ciudad ha tenido algunos problemas de robos. Nadie ha visto nada, en realidad. La otra noche, la linterna de la Luz del Norte fue robada. Cori ha dejado de hablarme porque no he podido encontrar a los responsables. Aún no, de todos modos. Pero tengo un don para estas cosas.

Si no se le para, Trovus comenzará un largo discurso sobre las aventuras que hizo en sus días más jóvenes. Sus historias incluyen una en la que pateó a un semiogro en un río y lo vio irse flotando mientras le gritaba blasfemias. En otra contarla vez que engañó a un grupo de kobolds haciéndoles creer que era un dragón en forma humanoides.

Si los personajes preguntan por la linterna que falta, se ofrecerá a llevarlos a la posada local para que puedan hablar con las hermanas Shorard, que dirigen el establecimiento. Parece menos molesto por el frío que nadie en el asentamiento, debido a su herencia de dragón de plata. Mientras caminan, Trovus habla sobre lo que se ha tomado de Caer-Konig en las últimas tres noches:



TROVUS, EL DRACÓNIDO PORTAVOZ DE LA VILLA DE CAER-KONIG, DISFRUTA SU BEBIDA MIENTRAS PROTEGE LA LUZ DEL NORTE.

- Una linterna mágica que cambia de color, robada de la posada local
- Un par de cabras, robadas de la taberna local
- Un pequeño saco de perlas talladas en cuentas decorativas, desaparecidas de la tienda de Expediciones Allendhelor

Si los personajes preguntan sobre una recompensa por tratar con los ladrones, Trovus explica que la ciudad no tiene la moneda para pagar a alguien para investigar el asunto. La mayoría de los objetos de valor en el pueblo ya han desaparecido, así que hay poco que usar como compensación.

HERMANAS COLABORADORAS

Trovus llevará a los personajes a través de Caer-Konig a la Luz del Norte en el extremo oriental de la ciudad. Un gancho vacío, destinado a llevar una linterna, cuelga sobre la entrada de la posada.

La posada parece estar casi vacía. Una joven mira hacia arriba al entrar, le lanza a Trovus una sonrisa de castigo y dice: "¿Ya te has vuelto a dormir afuera? Te lo digo en serio, Trovus, un día vas a tener que dejar de confiar en la bondad de los extraños".

La mujer entonces abre una puerta hacia lo que parece una cocina y llama: "Calienta algo para Trovus. Ha estado 'patrullando' otra vez".

La mujer, Allie, es una de las hermanas Shorard (humanas neutrales buenas Plebeyas), las cuales son las dueñas de la posada. La otra, Cori, está trabajando en la cocina. Allie sienta a Trovus en una silla antes de acercarse a los personajes.

Confirmará entonces que la ciudad ha estado experimentando asaltos y robos últimamente, pero nadie ha sido testigo de un posible culpable. La única pista es un conjunto de pistas que conducen en la dirección de la Cumbre de Kelvin. Allie cree que las huellas fueron hechas por enanos que viven en el valle en la base de Caim de Kelvin. Sospecha que el invierno sin fin ha hecho que los enanos estén desesperados por comer y obtener cerveza, aunque no puede explicar por qué los enanos robarían la linterna de la posada y otros objetos de valor. A Allie también se sorprende de que nadie en Caer-Konig haya visto u oído a los enanos, comentando que "un enano tranquilo es un oxímoron".

Cualquier interacción con Allie se interrumpe cuando Cori sale de la cocina:

La puerta de la cocina se abre cuando una mujer de aspecto serio entra sosteniendo un cuenco humeante lleno de sopa. Coloca el tazón delante de Trovus y dice: "Ningún enano hizo esto. Alguien los habría visto. Los habría pillado. No, está pasando algo más. Además, ¿para qué les sirve una linterna a unos enanos hambrientos?"

Si los personajes le piden detalles a Cori, ella explica que la linterna mágica que solía decorar el exterior de su posada no hace nada útil que iluminar la zona con diferentes colores.

Si se les pregunta sobre una recompensa por tratar con los ladrones, las hermanas dirán que tienen pocas monedas, pero pueden proporcionar comida y camas cómodas a cambio de la ayuda de la fiesta. Incluso invitarán a unas cuantas jarras de cerveza si los personajes pueden traer su linterna mágica de vuelta a la posada.

Si los personajes aceptan la misión, Allie los llevará a la parte posterior de la posada, donde las débiles huellas conducen hacia la Cumbre de Kelvin. Si rechazan la misión, Caer-Konig continuará siendo atormentada por ladrones invisibles hasta que los duergar dejen de buscar chardalyn en la ciudad.

CONSIGUIENDO UN TRINEO DE PERROS

Si los personajes están interesados en seguir las pistas sospechosas, las hermanas Shorard sugerirán que visiten Expediciones Allendhelor y consigan un trineo de perros antes de salir de aventuras. Si los personajes lo hacen, descubrirán que Jarthra, el guía de montaña de Frozenfar Expeditions, está dispuesto a acompañar a los personajes por una pequeña cuota de 10 po por día de viaje. Jarthra tiene ventaja en las tiradas de Sabiduría (Supervivencia) realizados en las cercanías de la Cumbre de Kelvin.

SIGUIENDO LOS RASTROS

Los rastros que conducen lejos de la posada se han llenado en parte de nieve, haciendo que aparezcan como pequeñas depresiones.

Una vez que los personajes se alejan a unos 50 pies de distancia de la posada y sus dependencias, descubrirán que las pistas se han borrado por completo.

Si los personajes esperan hasta la mañana para salir, encuentran un conjunto de huellas frescas dejadas por un solitario explorador duergar. Este duergar no entró en ningún edificio, sino que simplemente miró alrededor del pueblo antes de salir cerca de la mañana. Si se sigue el rastro, este les conducirá a otro conjunto diferente de huellas, realizadas por un zombi ogro tirando de un trineo de perros. Este nuevo pistas comienza donde terminan las huellas de duergar, a un cuarto de milla fuera de la ciudad. (El ogro zombi esperó toda la noche a que el duergar regresara. El duergar saltó sobre el trineo de perros antes de ordenar al ogro zombi que marchase.) Cualquier personaje que examine estas pistas y tenga éxito en una tirada de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 identificará las huellas de la criatura como pertenecientes a un ogro. Los personajes pueden seguir este nuevo rastro, el cual se dirigen hacia la montaña y para luego desviarse hacia el puesto de avanzada del duergar escondido en las estribaciones del noreste de la Cumbre de Kelvin.

Una vez que los personajes se encuentren a menos de una milla del puesto avanzado, descubrirán que el viento ha borrado las pistas que han estado siguiendo, lo que les dificultará encontrar el destino exacto. Por cada hora que los personajes pasen buscando en las estribaciones, pídeles que hagan una tirada de grupo de Sabiduría (Supervivencia) CD 15. Jarthra contribuye a esta tirada, si está presente, y tiene ventaja en su tirada. Si el control de grupo se realiza con éxito, los personajes encontrarán el puesto avanzado. Si se produce un fallo en la tirada de grupo, los personajes no encontrarán el puesto avanzado durante esa hora, pero pueden intentarlo de nuevo. Si fallan dos de estas tiradas de grupo de forma consecutiva, los personajes tendrán un encuentro aleatorio en zonas salvajes, posiblemente durante una ventisca (ver “Encuentros en Zonas Salvajes”, página 105).

ACERCÁNDOSE AL PUESTOS AVANZADO

El puesto avanzado de los duergar, una reciente adición a las estribaciones al norte de la Cumbre de Kelvin, fue tallado en una ladera. Aunque los duergar están desplegados principalmente en la fortaleza montañosa de Xardorok (descrita en el capítulo 3), llegan a este puesto avanzado para reabastecerse y descansar antes de buscar chardalyn en los asentamientos cercanos.

Cuando los personajes encuentren el puesto avanzado del duergar, lee:

Una fortaleza de aspecto cuadrado, despojada de calidez o encanto, sobresale de una ladera en forma aproximada de media luna. Sólo una parte de su construcción es visible; el resto está enterrado en la piedra.

Una gran puerta doble de piedra sirve como entrada principal. El terreno que conduce a ella es una llanura suavemente inclinada hacia arriba cubierta de nieve fresca. Un arroyo solía salir de una alcantarilla cerrada al noreste de la entrada principal, pero la vía fluvial se ha congelado. Otras dos aberturas trabadas se pueden ver a lo largo de la pared norte de la fortaleza. Cualquiera que se coloque detrás de estas aberturas tendría una vista despejada de la ladera.

Más cerca de ti, separado del resto de la fortaleza, hay un búnker de piedra cubierto de nieve perforado por aspilleras.

Dos **duergars** vigilan para acercarse a los intrusos. Uno está estacionado en el búnker (área O1), el otro en la atalaya (área O3). Estos duergars están cansados y aburridos, pero detectarán a personajes que son tan incautos como para llevar fuentes de luz o de otra manera anuncien su presencia.

Si la duergar de la atalaya avista algo que considere como una amenaza, hará sonar la alarma mientras corre hacia la entrada (área O2) para levantar el puente levadizo, lo que le tomará 2 asaltos para hacerlo. El duergar en el búnker está armado con una ballesta pesada (1d10 daño perforante) y disparará contra cualquier amenaza que pueda ver.

INTERPRETANDO A LOS DUERGAR

Cuando lleguen los personajes, el puesto avanzado albergará a cinco **duergar** (incluido Nildar), que se comportan como se describe aquí.

Antes de entrar en combate, estos duergares usan su rasgo de Agrandamiento para aumentar su tamaño. Si un duergar es enfrentado a solas por un grupo de enemigos, pedirá ayuda antes de volverse invisible. Cuando lleguen los refuerzos, usará su rasgo de Agrandamiento y se unirá a la lucha.

Estos duergar no negociarán, y se negarán a rendirse. Si los personajes capturan e interrogan a un duergar, una tirada exitosa de Carisma (Intimidación) CD 14 podrá convencer al prisionero para que divulgue la siguiente información:

- Nildar Solmarchito comanda el puesto avanzado.
- Nildar está buscando Chardalyn en Ten-Towns en nombre de su padre, Xardorok Solmarchito, quien comanda una fortaleza mucho más grande en las montañas. Xardorok está obsesionado con Chardalyn y está forjando a un dragón a partir de la sustancia.
- El puesto de avanzada fue construido cerca del Cairn de Kelvin por una razón. Una vez que Diez Ciudades es destruida, el duergar planea usar este puesto de avanzada como un área de puesta en escena para una incursión contra las minas en el Valle de Los Enanos.

Los personajes que tengan éxito en una tirada de Destreza (Sigilo) CD 10 podrán acercarse a la fortaleza sin ser detectados abrazando el acantilado norte y moviéndose detrás del búnker y debajo de las aberturas de la atalaya. Una vez que lleguen a la desembocadura del río congelado, pueden arrastrarse a través de la alcantarilla (que conduce bajo el área O2) o acercarse silenciosamente a la entrada principal sin ser detectados.

LOCALIZACIONES DEL PUESTO AVANZADO

El puesto de avanzada de los duergar no fue construido con la intención de ser estéticamente agradable o acogedor para extraños. No hay iluminación interior, ya que el duergar usan su visión en la oscuridad para desplazarse por él. Las paredes y las entradas tienen todas 10 pies de altura, lo que permite a los duergar que han crecido a tamaño grande moverse con facilidad.

Las siguientes ubicaciones aparecen señaladas en el mapa 1.6.

O1. BUNKER

Este búnker de piedra mide quince pies de altura. Los bordes ásperos de su construcción indican que fue cortado de una única pieza de roca.

Un **duergar** llamado Brojk hace guardia en el búnker y disparará su ballesta (1d10 daño perforante) a través de las saeteras a cualquier criatura que vea. Lleva esta ballesta además de sus armas regulares.

Túnel subterráneo. Este túnel de 5 pies de altura está a 20 pies bajo tierra y tiene una escalera de 20 pies de largo en cada extremo. La escalera en el extremo norte conduce al área O4.

O2. ALCÁZAR PRINCIPAL

Las puertas exteriores no están cerradas, pero son pesadas. Como acción, un personaje puede abrir las puertas tirando de ellas si realiza con éxito una tirada de Fuerza (Atletismo) CD 12. Un foso de 30 pies de profundidad justo tras las puertas está atravesado por un puente levadizo de madera de 20 pies cuadrados que, tiempos de peligro, puede ser levantado con un simple mecanismo de poleas de cadenas.

Esta sala está desprovista de decoración. Un pozo congelado se levanta justo al lado de un pasillo que lleva hacia el este, y tres jaulas de hierro están apoyadas contra una de las paredes. Uno contiene un ogro maloliente con piel podrida y semicongelada y una cavidad ocular derecha vacía. Aúlla desesperado al veros. Otra jaula contiene a un par de nerviosas cabras. La tercera jaula está vacía. Apoyado contra una pared cerca de las jaulas hay un trineo de madera con hielo aún pegado a él.

Las dos **cabras** fueron robadas en Caer-Konig, y los duergar planean comérselas. Los duergar usan al **zombi ogro** para tirar de sus trineos. El zombi ha sido esclavizado y sometido por los duergar y hace lo que ordenen. Dentro de su jaula, no puede hacerle daño a nadie.

Si aún no lo han hecho, el duergar del búnker (área O1) y la de la atalaya (área O3) se acercarán para liberar al zombi ogro de su jaula y atacar a los intrusos que irruman en esta sala. El zombi se pondrá del lado de los duergar en cualquier combate. Los duergar que caigan por debajo de la mitad de sus puntos de golpe se mueven más allá del Cuello de Botella (área O5), dejando al zombi ogro para que cubra su retirada.

Pozo. El pozo descende 10 pies a una cisterna subterránea. Los lados del pozo están helados y requieren equipo de escalada o magia para escalar.

O3. ATALAYA

La puerta se abre a una habitación grande, casi vacía. La nieve se ha desviado hacia las esquinas, y las heladas cubren las paredes de piedra. Tres aberturas con prohibidas dan a los terrenos cubiertos de nieve fuera de la fortaleza.

A menos que tenga motivos para dejar la atalaya y levantar el puente levadizo en el área O2, una **duergar** llamada Urthhild hace guardia aquí, dando pisotones contra el suelo para luchar contra el frío.

Aberturas Barradas. Las barras de hierro verticales separadas 6 pulgadas entre si están incrustadas en los marcos de piedra de tres aberturas rectangulares de 5 pies de altura. Como una acción, un personaje puede tratar de doblar las barras para crear una abertura lo suficientemente grande como para que una criatura pequeña apretó a través, lográndolo con una tirada exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 20.

O4. ARMERÍA

Varios montones de equipamiento han sido empujados contra las paredes de esta habitación. En el extremo sur de la cámara, una escotilla abierta revela una ruta que conduce bajo tierra.

La armería contiene equipo utilizado por los duergar, incluyendo dos trajes de cota de escamas dimensionados para enanos, dos escudos de acero, tres picos de guerra, nueve jabalinas, dos kits de escalada y cuatro kits de cocina.

Túnel subterráneo. Este túnel de 5 pies de altura está a 20 pies bajo tierra y tiene una escalera de 20 pies de largo en cada extremo. La escalera en el extremo sur sube hasta el área O1.

O5. CUELLO DE BOTELLA

Varios montones de equipamiento han sido empujados contra las paredes de esta habitación. En el extremo sur de la cámara, una escotilla abierta revela una ruta que conduce bajo tierra.

Nildar (ver área O6) investigará cualquier ruido fuerte en esta área. Una vez alertado, se parará junto a la palanca y esperará a que uno o más intrusos se muevan hacia el cuello de botella, momento en el cual moverá la palanca para activar una trampa.

Trampa. Cuando se tira de la palanca, unas barras de hierro brotan del suelo y el techo para formar barreras a través de cada puerta. Una criatura en cualquiera de las aberturas debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 12 o sufrirá 7 (2d6) puntos de daño perforante y quedará inmovilizada hasta que las barras se retraigan o la barrera sea destruida. Las barras pueden retirarse solo volviendo a tirar de la palanca otra vez.

Esta trampa está diseñada para aislar a un solo enemigo en la parte occidental de la habitación, aislándola de sus aliados con las barras de hierro.



MAPA 1.6: PUESTO AVANZADO DUERGAR

Las criaturas pueden ver a través de los huecos entre las barras, pero los huecos no son lo suficientemente grandes como para que un personaje se deslice a través de ellas. Las barras otorgan cobertura de tres cuartas partes a las criaturas que se halle al otro lado de ellas. Cada barra tiene CA 15, 18 puntos de golpe e inmunidad al veneno y al daño psíquico.

06. APOSENTOS DEL COMANDANTE

Esta habitación tiene una cama y un escritorio tallados en piedra. En la parte superior del escritorio hay varios fragmentos de cristal oscuro, así como un pedazo de papel arrugado y un saco de arpillera cubierto sobre un objeto brillante que emite luces de colores, las cuales cambian de azul a verde y a rojo.

Si los personajes atravesaron el área 05 sin entrar en combate, atraparán a Nildar Solmarchito, un duergar, sentado en el escritorio, estudiando su colección de fragmentos vidriosos. Atacará los personajes cuando entran.

El objeto brillante en el escritorio es una linterna mágica, que Nildar ha cubierto con un saco de arpillera para opacar su luz. La linterna es la que fue robada de la posada la Luz del Norte en Caer-Konig. Cambia de color de azul a verde a rojo, pero no tiene otras propiedades mágicas.

El pedazo de papel arrugado en el escritorio lleva un mensaje del hermano mayor de Nildar, Durth, escrito al carboncillo y en runas enanas. La carta dice lo siguiente:

Hermano

Me encontrarás en el ferry congelado en Puerto Este. Desde esta nueva base, la búsqueda de chardalyn continúa. ¡Que nuestro padre reine sobre esta tierra oscura!

Durth

Los personajes pueden visitar el ferry o dar la carta de Durth a las autoridades en Puerto Este y dejar que se ocupen de él (ver "Puerto Este", para más información).

Papel de Nildar. El objetivo principal de Nildar es complacer a su padre, cuya obsesión con Chardalyn comparte. Cuando no está liderando incursiones, Nildar pasa la mayor parte de su tiempo examinando los bienes robados a Caer-Konig y a otros lugares. Los fragmentos de la mesa incluyen varias piezas de vidrio teñido ordinario y tres trozos de chardalyn del tamaño de una daga (véase "Chardalyn"). Con una exitosa comprobación de DC 16 Intelligence (Arcana), un personaje puede determinar que el chardalyn, a pesar de su composición cristalina, es maleable, por lo que es una materia prima ideal para aquellos que pueden crear artículos a partir de la sustancia. Ninguna otra propiedad se puede discernir con una comprobación de la capacidad. Estos fragmentos de chardalyn no contienen magia y son seguros de manejar.

Derrotando a Nildar. Si los personajes capturan a Nildar y tratan de hablar con él, gruñe y amenaza a los personajes en Enano:



NILDAR SOLMARCHITO

"Mi padre es más poderoso de lo que cualquiera de vosotros, sucias criaturas, podría imaginar. No entendeis su gloria, el poder que se encuentra en el hielo. Ninguno de vosotros es capaz de comprenderlo.

¡Pero pronto los descubriréis cuando mi padre desate su terror sobre Diez Ciudades! ¡Vuestra perdición vuela con alas de dragón!"

Si los personajes dejan ir a Nildar o si escapa, abandona el puesto avanzado usando el ogro zombi y el trineo que hay en el área O2, si eso ya no es una opción, huirá a pie. Regresará a la fortaleza de su padre en las montañas (revisa el Capítulo 3), jurando venganza contra los personajes y jurando infligirles un gran dolor si sus caminos se cruzan de nuevo.

Tesoro. Los personajes que arrojan la habitación encuentran una pequeña bolsa de monedas metida en el catre de Nildar. El monedero contiene 24 po y 17 pp.

O7. SIRVIENTES DE LAS ESPORAS

Esta cámara parece ser un bloque de celdas forrado con puertas de piedra que tienen pequeñas ventanas con barras situadas en ellos a la altura de los ojos de los enanos. La nieve y el viento entran en la habitación a través de una ventana con barrotes en la esquina noreste que mira hacia el búnker cubierto de nieve que protege la entrada principal.

La abertura prohibida en la esquina noreste es similar a las del área O3.

Las tres celdas a lo largo de la pared oeste están vacías en la actualidad. Cada una de las cinco celdas a lo largo de la pared sur tiene un prisionero, anteriormente un habitante de Diez Ciudades o un nómada Reghed que fue secuestrado y asesinado por el duergar. Usando las esporas animadoras de un micónido soberano, el duergar ha convertido a estos humanos muertos en cinco sirvientes de esporas (como se describe en la entrada "Miconidos" en el Manual de Monstruos) cubiertos de crecimientos fúngicos. Los sirvientes de las esporas emergerán de sus celdas para atacar a los intrusos que entran en la habitación. Utilizan el bloque de estadísticas de Guerrero Tribal, con estos cambios:

- Los sirvientes de esporas son plantas sin alineamiento con una velocidad andando de 20 pies. Tienen visión a ciegas con un alcance de 30 pies y están cegados más allá de este radio. No pueden ser cegados, hechizados, asustados o paralizados.
- Tienen una Inteligencia de 2 (-4), una Sabiduría de 6 (-2) y un Carisma de 1 (-5).
- Pierden el rasgo Tácticas de Manadas y todos los idiomas que alguna vez conocieron.

O8. APOSENTOS DE LOS DUERGAR

Cada una de las habitaciones del norte tiene a un **duergar** durmiendo en ella. Los dos duergar son hermanos llamados Ruvik y Skorn. Si los personajes se mueven sin hacer ruidos fuertes, los duergar permanecerán dormidos. Si se despiertan, atacan a los intrusos. El duergar duerme con las armaduras puestas, manteniendo sus escudos y armas a mano.

Tesoro. Las cajas y la mayoría de los sacos contienen suministros básicos, incluyendo mantas, raciones, cuerda de hempen y otros equipos. Un pequeño saco contiene los objetos de valor robados de Caer-Konig: veinticinco perlas talladas en cuentas decorativas (5 gp cada una). Otro saco contiene tres dagas, un conjunto de herramientas de tallado de madera, aparejos de pesca, y una poción de curación escondida en una bolsa de cuero junto con 73 pp.

CONCLUYENDO LA MISIÓN

Cuando los personajes regresen a la Luz del Norte, encontrarán a Trovus desmayado en un sillón acolchado mientras Allie y Cori hacen su trabajo. Si los personajes informan a Allie sobre el puesto de avanzada de los duergar, ella admitirá no saber nada sobre duergar y se preocupará al descubrir que pueden volverse invisibles y agrandarse hasta alcanzar el tamaño de un ogro!

Si los personajes recuperaron la linterna de la posada, Allie les ofrecerá algunas jaras de cerveza como recompensa. Ha preparado habitaciones para ellos, incluso si no trajeron de vuelta la linterna. Allie también puede ayudar a los personajes a devolver otros bienes robados a sus propietarios en Caer-Konig.

REFUGIO DE DOUGAN

Refugio de Dougan es la villa más pequeña y aislada de Diez Ciudades. Sus residentes no son aficionados a los visitantes, y la endogamia ha hecho que la población disminuya en los últimos años. También ha dado lugar a menudo a deformidades, incluyendo pero no limitado a orejas pequeñas, deformadas y dientes ligeramente puntiagudos.

La villa, un pequeño grupo de viviendas encaramadas en el borde del lago Aguas Rojizas, es demasiado pequeña para soportar ninguna industria, ni siquiera la talla de marfil. El hielo ha deformado el más corto de sus dos embarcaderos, haciendo que sea inseguro. El muelle más largo tiene dos barcos de cabotaje cubiertos de hielo aún atados a él, aunque no se pueden mover ya que el invierno de Auril ha congelado la superficie del lago en cientos de metros a la redonda. Los pescadores locales han transportado sus barcos más pequeños a la costa y han recurrido a cortar agujeros en el hielo para atrapar truchas, de las que dependen para sobrevivir. Los visitantes de Refugio de de Dougan se ven a menudo sorprendidos por lo intranquilizados de las formas oscuras y humanoides que a veces se pueden ver en el en silencio y quietas mientras el viento aúlla a su alrededor.

REFUGIO DE DOUGAN EN UN VISTAZO

Amabilidad * Servicios * Comodidad *

Misión disponible. “Atrapados”

Poblacion. 50.

Líder. La portavoz Edgra Durmoot (humana neutral Batidor), una trampera ya entrada en años, de modales francos, habla por la gente del pueblo. Rara vez asiste a las reuniones del Consejo de Oradores.

Milicia. Refugio de Dougan puede reunir hasta 12 soldados (utilice el bloque de estadísticas de **Guerreros Tribales**) y 1 **veterano**.

Heráldica. Un monolito gris, similar a un pilar, situado contra un campo azul cielo por encima de dos peces plateados cruzados, sus cuerpos escamosos forman una X, con la cabeza en la parte superior izquierda y superior derecha. El monolito representa el misterio local, mientras que los peces representan la abundancia de Aguas Rojas.

Sacrificio a Auril. Calor (ver página 21).

Rival. Buenaguamiel

VIAJANDO POR TIERRA

Un sendero cubierto de nieve de seis millas de largo conecta Refugio de Dougan con la villa vecina de Buenaguamiel. A pie se pueden recorrer este camino en 4 horas; monturas y trineos con perros pueden acortar este tiempo hasta en un 50 por ciento.

LOCALIZACIONES EN REFUGIO DE DOUGAN

Las siguientes localizaciones marcadas en el mapa 1.7 no puede evitar atraer la atención de los recién llegados.

VEINTE PIEDRAS DE THRUUN

Triángulo de megalitos

La única característica realmente interesante en Refugio de Dougan es el anillo de megalitos conocidos como las Veinte Piedras de Thruun. De pie en el extremo sur de la ciudad, diecinueve de estos menhires de granito de tosca talla están dispuestos en un tosco triángulo, con una sola piedra en el centro de la formación. Nadie sabe quién construyó esta estructura o por qué; la gente del pueblo sostiene que las piedras estaban allí cuando el fundador de la ciudad, un Chondathano llamado Dougan Dubrace, llegó por primera vez en este lugar de pesca.



Los estudiosos han tratado de investigar el origen del nombre de la estructura, pero todo lo que han encontrado son alusiones a una criatura llamada Thruun en las leyendas más antiguas de la gente del norte. Algunos especulan que Thruun era un dios, mientras que otros creen que es un espíritu elemental destructivo unido a este lugar por la antigua magia druidica.

ATRAPADOS

Dos Lobos Invernales están extorsionando a la gente de Dougan's Hole por comida y tesoros en nombre de un mamut lanudo llamado Norsu. Hace años, un druida de escarcha lanzó un hechizo dotar de conciencia sobre el mamut. El año pasado, un grupo de aventureros mató a Garagai, el amo gigante de la escarcha del mamut. Norsu nunca se ha recuperado de la pérdida y, hasta el día de hoy, vela por el cadáver congelado de su amo, sin querer dejar su lado. Los lobos de invierno, que sirvieron a Garagai como amigos fieles, cuidan al mamut. Aunque Norsu se alimenta de plantas, no de carne, se deleita en matar humanoides para vengar la muerte de Garagai. Matar al mamut es una tarea difícil, por lo que para los personajes sería prudente huir de Norsu o tratar de razonar con él.

Norsu y los lobos de invierno residen en una casa larga de hielo construida por Garagai. Los lobos tratarán de atraer a los personajes hasta allí, sabiendo que Norsu disfrutará matándolos. Allí se hallan cautivos Silja y Finn Dejarr, dos hermanos adolescentes de Refugio de Dougan que llevan cuatro días desaparecidos y se presume que están muertos. Los lobos mantienen a los hermanos en una jaula y los alimentan con carne cruda para mantenerlos vivos hasta que Refugio de Dougan pague un rescate por su regreso. Los personajes atraídos a la Casa de hielo por los lobos o contratados por el orador Durmoot para encontrar a los adolescentes desaparecidos pueden tratar de rescatar a Silja y Finn de la cabaña del gigante de escarcha y llevarlos de vuelta a salvo a la villa.



MAPA 1.6: REFUGIO DE DOUGAN

RECIBIENDO LA MISIÓN

Si Refugio de Dougan es la ciudad inicial de esta aventura, los personajes ya saben algo de lo que está pasando. Lee:

Dougan's Hole está acosado por lobos de invierno que acechan las afueras de la ciudad.

"No sé cuántos, pero los lobos son grandes como caballos!", dice un lugareño con orejas pequeñas y deformes.

"Ellos saben palabras y tienen un vocabulario muy grande!", dice otro con dientes puntiagudos.

"Por las piedras de Thruun, atraparon a Sil y a su adorable hermano Finn el otro día", dice un tercero, que tiene más que un parecido pasajero con los otros dos.

Un cuarto que se parece a su hermana se parece a sus chimas de la casa. "Los lobos de invierno dicen que no los devolverán hasta que el pueblo pague el rescate de un rey en comida y oro. Este pueblo apenas tiene suficiente para alimentar a los suyos, y no hay oro. Nadie puede salir de la ciudad. Los lobos juran que matarán a cualquiera que lo intente!"

La gente del pueblo insta a los personajes a reunirse con la oradora Edgra Durmoot antes de tratar de ayudar a la ciudad con su problema de lobo.

La portavoz Durmoot es obstinada hasta llegar esto a representar un problema. Ella cree firmemente que los adolescentes desaparecidos están muertos, y no está dispuesta a dar comida a los lobos de invierno cuando su propia gente apenas tiene suficiente para alimentarse. Dejará que los personajes se ocupen de los lobos de invierno como mejor les parezca, pero no ofrece ninguna ayuda.

LOBO BUENO, LOBO MALO

Cuando los personajes se acercan por primera vez a las afueras de Refugio de Dougan o poco después de salir de la ciudad por primera vez, se encontrarán con dos lobos Invernales llamados Korán y Kanan. Así es como se desarrolla el encuentro:

- Korán actúa como el lobo "bueno" mientras su hermano interpreta al lobo "malo". Este acto ha funcionado antes en los lugareños tontos; los lobos asumen que los personajes serán engañados con la misma facilidad.
- Korán se acerca a los personajes, cojeando en una pierna trasera y gimiendo como un perro herido, intentando ser lo más convincente posible. Kanan permanece cerca pero fuera de la vista. Cualquier personaje que tenga éxito en una tirada de Sabiduría (Intuición) CD 15 verá a través de la artimaña de Korán, notando cómo el lobo a veces olvida en qué pierna supuestamente cojea.
- Korán afirma que ha sido golpeado de forma rutinaria por su amo, un viejo gigante de la escarcha llamado Garagai. El Korán también dice que Garagai secuestró a dos habitantes del pueblo y los tiene prisioneros en su casa a más de medio día de caminata al oeste de la ciudad. Korán quiere ayudar a los personajes a liberar a los prisioneros para hacer pagar a Garagai por sus abusos. Si los personajes se creen su historia, Korán los llevará a la cabaña de caza mientras Kanan seguirá sus huellas y su olor, permaneciendo fuera de la vista.
- Si Korán es incapaz de convencer a los personajes para que lo sigan de vuelta a la cabaña del gigante de la escarcha, Kanan intercederá y interpretará al lobo "malo", mostrando sus colmillos y amenazando con comerse a los personajes a menos que cambien de opinión. Kanan fingirá estar molesto por el abuso que Garagai infligió a Korán. "Lo pensará dos veces antes de herir a uno de nosotros de nuevo", dice Kanan con un gruñido. Como antes, una tirada exitosa de Sabiduría (Intuición) CD 15 permitirá a un personaje comprobar que el lobo está mintiendo.

Si los lobos no pueden engañar o asustar a los personajes para que los acompañen a la cabaña de caza del gigante de la escarcha a trece millas al oeste de Refugio de Dougan, dejarán caer su charada y tratarán de apelar a las conciencias de los personajes. "Hace mucho frío en esa cabaña", dirá Korán, a lo que su hermano añadirá: "No sufrirán mucho más. Es sólo cuestión de tiempo antes de que Garagai los despelleje y se los coma". Los lobos luego se alejarán, dirigiéndose hacia la cabaña de caza y dejando pistas que los personajes puedan seguir, si deciden no acompañar a los lobos.

CRUZANDO LA TUNDRA

El territorio alrededor de Refugio de Dougan es una tundra congelada. La nieve cae con frecuencia, espesando la nieve y borrando los rastros. Hay un 50 por ciento de probabilidades de que los personajes queden atrapados en una ventisca en el camino a la cabaña de caza (ver "Ventiscas" página 10). Si Kanan y Korán están con el grupo, protegerán a los personajes de lo peor de la tormenta, usando sus cuerpos para proteger a los personajes hasta que pase. La presencia de los lobos también impide que los personajes se pierdan o se separen.



LOS DOS LOBOS DE INVIERNO HERMANOS, KORAN Y KANAN, SUPONEN UNA AMENAZA PARA TODOS LOS QUE VISITAN REFUGIO DE DOUGAN

También cruzando la tundra hay una manada de 1d6 +1 **lobos**, merodeando por la nieve en busca de comida. Los personajes que hagan una tirada exitosa de Inteligencia (Naturaleza) CD 13 comprobarán que los lobos están demacrados por el hambre. Si los lobos de invierno están con el grupo, Kanan y Korán gruñirán y mostrarán sus dientes, lo que impedirá que la manada se acerque más.

ACERCÁNDOSE A LA CABAÑA DE CAZA

Cuando los personajes se acerquen a la cabaña de caza, lee:

Alzándose desde la vasta tundra se alza un descomunal edificio construido completamente de hielo. La estructura abovedada tiene fácilmente tres veces la altura y la anchura de cualquier edificio que se pueda encontrar en Diez Ciudades.

La cabaña de caza tiene tres aberturas altas en el lado este. En el lado sur del edificio hay un túnel dejado por un remorhaz que asaltó las tiendas de alimentos de la cabaña de caza. Los personajes detectan este túnel si rodean el albergue en busca de otras entradas.

Si el Corán y Kanan están con los personajes o han llegado por delante de ellos, los dos lobos de invierno olfatean el aire e informan a los personajes que Garagai no está en casa. Los lobos se ofrecen a hacer guardia afuera mientras los personajes entran en la cabaña de caza y

liberan a los prisioneros. Los personajes que sospechen de una traición pueden, con una tirada exitosa de Sabiduría (Intuición) CD 15, decir que los lobos mienten sobre Garagai, el gigante de la escarcha está en realidad dentro de la cabaña de caza. ¿Tienen miedo de enfrentarse a su amo, tal vez, o hay otra razón por la que los lobos no entrarán en la cabaña de caza? Ninguna comprobación de la capacidad puede responder a esta pregunta; los personajes deben averiguar por sí mismos! En verdad, los lobos de invierno esperan que Norsu mate a los personajes, pero en caso de que eso no suceda, permanecen afuera para atacar a cualquier personaje que intente huir. (Específicamente, los lobos esperan en la zona L1, al este de la entrada principal de la cabaña de caza.) Si un lobo es asesinado, el otro huirá para evitar un destino similar.

LOCALIZACIONES EN LA CABAÑA DE CAZA

Esta estructura de hielo era donde Garagai vivía y entretenía a otros gigantes de la escarcha. Aunque no era un jarl, Garagai mantuvo una posición respetada entre los gigantes de la escarcha del Lejano Norte. Todo en la cabaña de caza está construido para gigantes y por lo tanto es bastante grande. Los techos interiores se elevan a una altura de 30 pies.

Las siguientes localizaciones aparecen marcadas en el mapa 1.8.

L1. EXTERIOR

Los personajes se acercan a la cabaña de caza desde el este y tienen tres entradas para elegir. Estas entradas conducen a las áreas L2, L3 y L4, respectivamente. Si los lobos de invierno están presentes, sugerirán a los personajes que se dirijan hacia el túnel que conduce al área L4.



EL TERROR ACECHA EN LAS HELADAS PROFUNDIDADES DE ESTA CABAÑA DE CAZA DE LOS GIGANTES DE LA ESCARCHA

L2. CÁMARA DE DESUELLE

Un hedor agrio de descomposición llena las fosas nasales. Acostado en el suelo lleno de hielo está el cadáver congelado de una ballena, toscamente descuartizada. A su lado hay una hoja en forma de cuchillo de carnicero del tamaño de una espada larga.

Garagai usaba esta habitación para despedazar ballenas y cosechar su aceite.

Tesoro. Un nicho al oeste del cadáver contiene un cofre de piedra de 6 pies de largo, 5 pies de ancho y 5 pies de alto, medio enterrado bajo el hielo. Un personaje debe pasar 1 hora desmenuzando el hielo antes de que se pueda abrir el cofre.

Contiene más herramientas de tamaño gigante utilizadas para el desollar criaturas, así como una talla de marfil de trucha en forma de cabra lo suficientemente pequeña como para caber en la mano de un personaje. La cabra tallada en marfil tiene un valor de 25 po.

L3. ALDEANOS ENJAULADOS

Un hedor agrio de descomposición llena las fosas nasales. Acostado en el suelo lleno de hielo está el cadáver congelado de una ballena, toscamente descuartizada. A su lado hay una hoja en forma de cuchillo de carnicero del tamaño de una espada larga.

Garagai construyó la jaula para sostener a Norsu cuando el mamut era más joven. Ahora tiene Silja y Finn Dejarr (humanos neutrales buenos **Plebeyos**), que se describen a continuación:

- Silja es una chica espigada con dientes puntiagudos. La nieve se aferra a los extremos de sus largas trenzas. Está lista para hacer lo que sea necesario para volver con su madre en Refugio de Dougan. De los dos hermanos, ella es la más proactiva.
- Finn tiene una cara redonda y lampiña flanqueada por pequeñas orejas malformadas. Está examinando los soportes que mantienen unidos los barrotes de la jaula para encontrar una manera de romperlos. Sus manos están congeladas, y sus dientes castañetean de forma incontrolable.

Los listones metálicos de la jaula están ampliamente espaciados, pero no lo suficiente para que los adolescentes se deslicen entre ellos. Los listones están hechos de metal, y el frío los hace difíciles de manipular. Aplicar calor a los listones los hace flexibles, con lo cual un personaje puede utilizar una acción para tratar de tirar de dos de los listones más separados para que los delgados Silja y Finn puedan deslizarse a través, logrando esta hazaña con una tirada exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 15.

La cerradura de la puerta de la jaula puede ser forzada por un usando herramientas de ladrón. Un intento toma 1 minuto y tiene éxito si se supera una tirada de Destreza CD 15. Al abrir la puerta, sus grandes y oxidadas bisagras chirrían fuertemente a no ser que se use un matraz de aceite para lubricarlas primero. Si Norsu sigue vivo, el mamut oír el chirrido y se dirigirá hasta este área desde el área L5, decidido a matar a los intrusos a la vista.

EL TERROR ACECHA EN LAS HELADAS PROFUNDIDADES DE ESTA CABAÑA DE CAZA DE LOS GIGANTES DE LA ESCARCHA



MAPA 1.8: CABAÑA DE CAZA DE HIELO DEL GIGANTE DE LA ESCARCHA

L4. PASILLO DE ENTRADA

Este pasadizo está cegado por el hielo. Por encima de ti, los carámbanos están densamente agrupados, sus puntos afilados como dagas.

Un personaje puede moverse en silencio a través del túnel cegado por el hielo si supera una tirada de Destreza (Sigilo) CD 15. Si falla la tirada, el ruido alerta al mamut en el área L5.

L5. LA TUMBA DE GARAGAI

Esta cámara ovalada con paredes altas de hielo brillante se asemeja a un sepulcro. El cadáver congelado y cortado de un gigante de la escarcha yace en el suelo, sepultado en hielo translúcido, y a su lado se cierne un mamut lanudo.

No muy lejos del mamut, tallado en un solo bloque de hielo, hay un trono de tamaño gigante en lo alto de una margarita circular.

En el respaldo del trono hay una gran runa.

Si el mamut dorado de conciencia es consciente de la presencia de los personajes, añade:

El mamut te mira con odio en sus ojos. "Sois los culpables de todo esto!" Luego baja la cabeza y asume una postura amenazante.

Esta cámara es donde Garagai se relajaba con Norsu a su lado y recibía a los gigantes de la escarcha que lo visitaban. Maldecido por su inteligencia, el mamut dotado de conciencia neutral malvado llora por su amo muerto. Tiene una Inteligencia de 10 y habla Común.

Para Norsu, la mera presencia de los personajes profana la tumba de Garagai, y el mamut reaccionará tratando de golpearlos con sus colmillos y aplastarlos bajo sus patas. Cualquier personaje que pueda actuar antes de que Norsu realice su primer asalto en combate puede usar una acción para intentar calmar al mamut antes de que ataque. Un personaje que diga ser amigo de Garagai podrá calmar al mamut con una tirada exitosa de Carisma (Engañar) CD 12, mientras que un personaje que prometa vengar la muerte de Garagai podrá calmar al mamut con una tirada exitosa de Carisma (Persuasión) CD 12. Si se calma, Norsu permitirá a los personajes honrar a Garagai realizando una oración sobre su cadáver congelado o dejando un regalo, pero de lo contrario esperará que los personajes se retiren de su presencia para poder continuar velándolo en privado. Si los personajes no logran calmar a Norsu o huir de él, el mamut cargará tras ellos.

Superado por la ira inconsolable, perseguirá a sus presas más allá de los confines de la cabaña de caza, pero no irá más allá de 100 pies antes de dar marcha atrás y volver a velar a su amo muerto.

Los aventureros que mataron a Garagai tomaron su gran hacha como trofeo, así como sus otras posesiones personales, sin dejar nada de valor en el cadáver cortado.

Trono de Hielo. El símbolo tallado en el trono es la runa gigante para "hielo", como cualquier personaje que tenga éxito en una comprobación de Inteligencia (Arcanos) CD 15 podrá identificar. Un conjuro de detectar magia revelará un aura de magia de conjuración alrededor de la runa, que da poder al trono. Una criatura que se sienta en el trono se dará cuenta de su naturaleza mágica y podrá usar una acción mientras esté sentado en el trono para invocar una ventisca, que tardará 1 minuto en formarse. La ventisca envolverá a la cabaña de caza, se extenderá 1 milla alrededor de ella en todas las direcciones, y durará 8 horas. Esta propiedad del trono se recargará pasada una dekhana.

Si el trono de hielo es destruido, deja de ser mágico. El trono tiene CA 13; 80 puntos de golpe; resistencia al daño perforante y cortante; inmunidad al frío, al veneno y al daño psíquico; y vulnerabilidad al daño por fuego.

L6. LA SALA DE GUERRA

Una enorme mesa tallada de un solo bloque de hielo se encuentra en medio de esta cámara fría, rodeada de sillas también hechas de hielo. Muchas de las sillas están astilladas y agrietadas.

Garagai y otros gigantes de la escarcha se reunían en el pasado alrededor de esta mesa para discutir varios asuntos. Acostado en el suelo debajo de la mesa hay una estatuilla de piedra de 1 pie de altura de una criatura espinosa que los personajes reconocerán como la imagen de un chwinga (ver Apéndice C) si han visto uno antes. De hecho, la estatuilla es un chwinga real que se convirtió en piedra cuando murió. Sus asesinos todavía están en la habitación, escondidos tras las sillas: **tres kobolds del viento helado** (ver Apéndice C) llamados Holgi, Snorp y Zilbo. Estos kobolds asumieron que la cabaña estaba desocupada y no esperaban encontrar a Norsu y a los lobos de invierno que moraban en su interior. Els chwinga los asustó, así que lo mataron. Cuando los personajes entran en esta área, los kobolds se esconderán acobardados detrás de las sillas y pedirán ayuda a los personajes para escapar de la cabaña de caza. Si los personajes los obligan, los kobolds permanecerán con los personajes hasta que estén al aire libre, tras lo cual, los kobolds se separan de sus salvadores o permanecerán con los personajes en busca de comida y protección (a tu criterio).

L7. SACO DE DORMIR DE GARAGAI

El único mueble en esta cámara cavernosa es un gran saco de dormir de pieles. El pelaje está manchado y mohoso.

Garagai solía dormir aquí. La habitación está desocupada.

L8. ALMACÉN DE ACEITE DE BALLENA

Un remorhaz ha excavado un túnel en esta habitación. El túnel corre debajo de la pared sur, proporcionando una entrada alternativa al interior de la cabaña de caza.

Un olor fétido impregna la habitación, que contiene cinco barriles de aceite de ballena. Un barril intacto de aceite de ballena pesa 500 libras y se puede vender en Diez Ciudades por 50 gp.

Tesoro. El remorhaz hace mucho tiempo que se fue, pero los personajes que exploren su túnel encuentran un extraño residuo blanco esmerilado manchado a través de una sección de 5 pies de la pared, suficiente para llenar una botella pequeña. Esta rara secreción se llama thrym; se sabe que las hembras de remorhaz exudan pequeñas cantidades de ella poco antes de dar a luz. Los alquimistas usan thrym para fabricar pociones de resistencia al (frío) y otros brebajes útiles. Una botella de thrym se vende por 250 po. Cualquier personaje que sea competente con equipo de alquimista puede examinar este residuo y determinar su verdadera naturaleza con una comprobación exitosa de Inteligencia (Arcanos) CD 11.

SALIENDO SIGILOSAMENTE

Con Silja y Finn a remolque, los personajes pueden tratar de escapar de la cabaña de caza. Mientras guarden silencio y eviten la cámara central (área L5), no incurrirán en la ira del mamut despertado. Sin embargo, también deberán lidiar con los dos lobos invernales que acechan afuera. El túnel de remorhaz en el área L8 proporciona una ruta de escape alternativa, ya que los lobos no están observando esa salida.

El viaje de regreso a Refugio de Dougan puede ser sin incidentes, o puedes tirar por si se produce un encuentro aleatorio usando las reglas de Encuentros en la naturaleza (ver página 105, "Encuentros en Tierras Salvajes"). Si los lobos de invierno siguen vivos, atacarán al grupo tan pronto como termine el encuentro aleatorio, antes de que los personajes tengan la oportunidad de descansar. Matar a un lobo desencadenará el instinto de autopreservación en su hermano, haciendo que este huya.

CONCLUYENDO LA MISIÓN

Si escapan de la cabaña y sobreviven al viaje a casa, Silja y Finn se reúnen con su madre, Hilda, que ha estado enferma de preocupación, pero se alegra de verlos con vida.

GUERRA

Hilda se casó con su hermano mayor, que era cazador. Falleció hace unos años, pero dejó unas botas mágicas que ganó de un aventurero descarriado que superó en un concurso de bebidas. Si uno o ambos de sus hijos son devueltos sanos y salvos, Hilda le da a los personajes las botas de tierras de invernales de su marido como agradecimiento.

PUERTO ESTE

Caminar hacia Puerto Este es como entrar en el pasado del Valle del Viento Helado, el lugar es un ejemplo vivo de la forma de vida de villa fronteriza en expansión que imperaba en Diez Ciudades hace siglos. En las generaciones desde entonces, a medida que otras ciudades se han asentado en un patrón de existencia predecible, Puerto Este ha seguido creciendo y reinventándose.

Después de que el Camino del Este fuera pavimentado, Puerto Este evolucionó en un paraíso de comerciantes fronterizos, alimentando los celos de sus vecinos.

Los fundadores de Puerto Este eran ladrones del Ducado del Cabo Velen, en una península muy al sur. Se negaron a ceder ante un poderoso gremio de ladrones y fueron expulsados. Hasta el día de hoy, Puerto Este honra a sus sombríos fundadores declarando legales los carteristas dentro de los límites de la ciudad, lo que explica los letreros de "¡Vigila tu bolsa!" publicados en varios establecimientos locales.

Los duergar se han infiltrado recientemente en la ciudad, recorriendo Puerto Este y la tundra circundante en busca de fragmentos de chardalyn para traer de vuelta a su fortaleza oculta en las montañas. El líder de estos duergar es Durth Solmarchito, el hijo mas mayor que sigue con vida de Xardorok Solmarchito.

Durth y su banda han convertido el ferry congelado de Puerto Este en una base temporal. Usando su invisibilidad innata para moverse sin ser vistos, los duergar traicionan su presencia sólo por las huellas que dejan en la nieve.

Otro suceso de importancia es la reciente captura de una Maga Rojo de Thay que ha sido encontrada culpable de matar a un puñado de dale-folk que había contratado para una expedición. La oradora Danneth Waylen ha emitido un decreto para que el mago esté ligado a una estaca y quemado vivo, un evento que muchos residentes de Puerto Este están esperando con ansias.

PUERTO ESTE EN UN VISTAZO

VIAJANDO POR TIERRA

Amabilidad * Servicios *** Comodidad *****

Misión disponible. "Trabajo y Problemas"

Población. 750

Líderes. El portavoz es Danneth Waylen (humano caótico bueno **Plebeyo**), respetado por su humildad y rectitud. La capitana Imdra Arlaggath (semielfa legal buena **Veterano**) comanda la milicia de la ciudad.

Milicia. Puerto Este puede reunir hasta 150 soldados (utiliza el bloque de estadísticas de **Guerreros Tribales**) y 12 **veteranos**.

Heráldica. Un copo de nieve en el centro superior de un campo gris acero, por encima de un campo marrón horizontal que forma la base izquierda, y un campo azul oscuro que forma la base derecha; donde se encuentran es una delgada torre blanca. El campo marrón representa el Camino del Este, la torre representa la ciudad, y el campo azul es Lac Dinneshere.

Sacrificio a Auril. Humanoides (ver página 21).

Rivales. Caer-Dineval, Caer-Konig.

VIAJANDO POR TIERRA

El Camino del Este se extiende entre Puerto Este y Bryn Shander. Los senderos cubiertos de nieve que se ramifican fuera de esta carretera conducen a Caer-Dineval y Buenaguamiel. Los tiempos de viaje en la tabla Viaje por Tierras desde Puerto Este asumen que los personajes están a pie; monturas y trineos con perros pueden acortar estos tiempos hasta en un 50 por ciento.



VIAJANDO POR TIERRA DESDE PUERTO ESTE

| Hacia | Tiempo de Viaje |
|-------|-----------------|
|-------|-----------------|

| | |
|--------------|-----------------|
| Bryn Shander | 7 horas y media |
|--------------|-----------------|

| | |
|--------------|---------|
| Caer-Dineval | 9 horas |
|--------------|---------|

| | |
|--------------|-----------------|
| Buenaguamiel | 4 horas y media |
|--------------|-----------------|

LOCALIZACIONES EN PUERTO ESTE

Las siguientes ubicaciones, marcadas en el mapa 1.9, son algunos de los lugares que los personajes podrían visitar durante su tiempo en Puerto Este. Otro lugar importante, el Ayuntamiento de Puerto Este, se describe más adelante, en la sección "Lio en el Ayuntamiento".

FERRY DE PUERTO ESTE

Servicio de ferry (detenido)

Una carta encontrada en un puesto de avanzada de duergar secreto (consulte "Los Invisibles") podría llevar a los personajes a esta ubicación. Entregar la carta al Portavoz Waylen o al Capitán Arlaggath llevará a estos PNJ a reunirse y determinar un curso de acción apropiado. Juntos, pedirán a los personajes que busquen en el ferry y maten a cualquier duergar que encuentren a bordo de él. Si los personajes solicitan refuerzos, el capitán Arlaggath los acompañará.

Utiliza el siguiente texto en caja para describir el ferry a los jugadores:

El ferry de Puerto Este, un barco de cabotaje, está atrapado en el hielo al final de un muelle de madera. Una pequeña cabina está situada hacia el extremo de popa del casco.

Quando el lago no está congelado, esta barcaza transporta a la gente y la carga a las ciudades de Caer-Dineval y Caer-Konig por una tarifa

modesta. Pero el barco y gran parte del puerto de Puerto Este están atrapado en el hielo, y el portavoz Waylen ha declarado que el servicio de ferry debe cesar hasta que el hielo se descongele, lo que, dado el temperamento de Auril, parece poco probable que ocurra pronto. El propietario y operario del ferry, Scython, pasa su tiempo de inactividad en la Trucha Húmeda (descrita a continuación). En ausencia de Scython, el ferry se ha convertido en una base de operaciones para un **duergar maestro de la mente** (ver Apéndice C) llamado Durth Solmarchito. El y otros tres **duergars** llamados Klaska, Ossyl y Zublorr están usando la cabaña de popa del ferry como guarida, pero sólo Durth estará presente cuando los personajes lleguen por primera vez al ferry. Los otros duergar estarán buscando Chardalyns en Puerto Este.

Los duergars son lo suficientemente cautelosos como para volverse invisibles mientras se mueven a través de la ciudad y los muelles, pero no lo suficientemente inteligentes como para cubrir las pistas que hacen en la nieve. Los personajes que busquen pistas en el muelle cubierto de nieve y tengan éxito en una tirada de Sabiduría (Supervivencia) CD 10 podrán discernir 1d4 conjuntos distintos de impresiones de botas enanos que conducen hacia y desde el ferry. Estas pistas se hicieron en las últimas 24 horas.

Cabina de Popa. El hielo que cubre la puerta de la cabina ha sido astillado, y la puerta no está cerrada. El espacio tiene aproximadamente unos 10 pies cuadrados y contiene cuatro sacos de dormir, paquetes de raciones robadas, y un mapa enrollado del Valle del Viento Helado que marca la ubicación de cada asentamiento de Diez-Ciudades, así como las ubicaciones del puesto de avanzada duergar cerca de la Cumbre de Kelvin (ver "Localizaciones del Puesto de Avanzada") y así como El Azote del Sol, la fortaleza escondida en las montañas (descrita en el capítulo 3). Todos los nombres de los lugares en el mapa están escritos en enano.

Al acecho en la cabina se halla Durth Solmarchito. Sabe cuando alguien más ha abordado la nave por el crujido de la cubierta.

Como precaución, se volverá invisible y se parará en una esquina vacía en la parte trasera de la cabina. Si un intruso lo detecta o intenta robar su mapa, atacará. Si se le reduce a 20 puntos de golpe o menos, se encogerá a un tamaño Diminuto y huirá a través de un agujero de 4 pulgadas de diámetro, saliendo fuera del barco 5 pies por encima del puerto congelado y a 5 pies del muelle. Si escapa, Durth regresará a la fortaleza de su padre en las montañas (revisa el Capítulo 3), abandonando a sus compañeros de duergar.

Desarrollo. Los compañeros de Durth han estado buscando Chardalyns en Puerto Este. Su última búsqueda no ha dado fruto, y regresarán al ferry 30 minutos después de que los personajes lo aborden. Estos tres duergars atacarán a cualquier duergar que encuentren a bordo de la nave. Si encuentran el cadáver de Durth o no hay señales de él a bordo del ferry, abandonarán la nave y no regresarán a ella.

Si los personajes capturan a Durth, este advertirá a sus captores que es el hijo de Xardorok Solmarchito, el cual pronto reclamará el Valle del Viento Helado como su reino, y sería imprudente para ellos ganarse la ira de una figura tan poderosa. Durth no dará ninguna otra información. Sus compañeros son igualmente

reacios a decir nada; sin embargo, amenazas contra la vida de Durth o el uso inteligente de un hechizo de *sugestión* o magias similares pueden persuadir a uno o más de ellos a revelar la siguiente información adicional:

- Xardorok tiene una fortaleza escondida en las montañas. (La ruta a esta

fortaleza está marcada en el mapa de Durth a bordo del ferry.)

- La fortaleza de Xardorok tiene una forja alimentada por el corazón aún latiendo de un dragón rojo. En esta forja, Xardorok está creando un dragón hecho de chardalyn, con el que planea destruir Diez Ciudades. El dragón chardalyn está cerca de ser terminado.
- Xardorok tiene otro hijo, Nildar, que comanda un puesto secreto en el lado noreste de la Cumbre de Kelvin (véase "Los Invisibles", página 47)

LA TRUCHA HÚMEDA

Taberna popular

La trucha húmeda, situada cerca de los muelles, es la taberna más grande y ruidosa de Puerto Este, conocida por su atmósfera ribald y rumores. Una gran chimenea en el centro del edificio tiene chimeneas a ambos lados para calentar las dos salas comunes de la taberna. El actual propietario y propietario de la taberna es Nymetra Myskyn, una dracónida de ascendencia de dragón blanco caótica neutral Berserker). Aunque puede estar desabrida y quejicosa, Nymetra no se desalienta por el Invierno Eterno, que considera como una prueba del temple de Diez Ciudades.

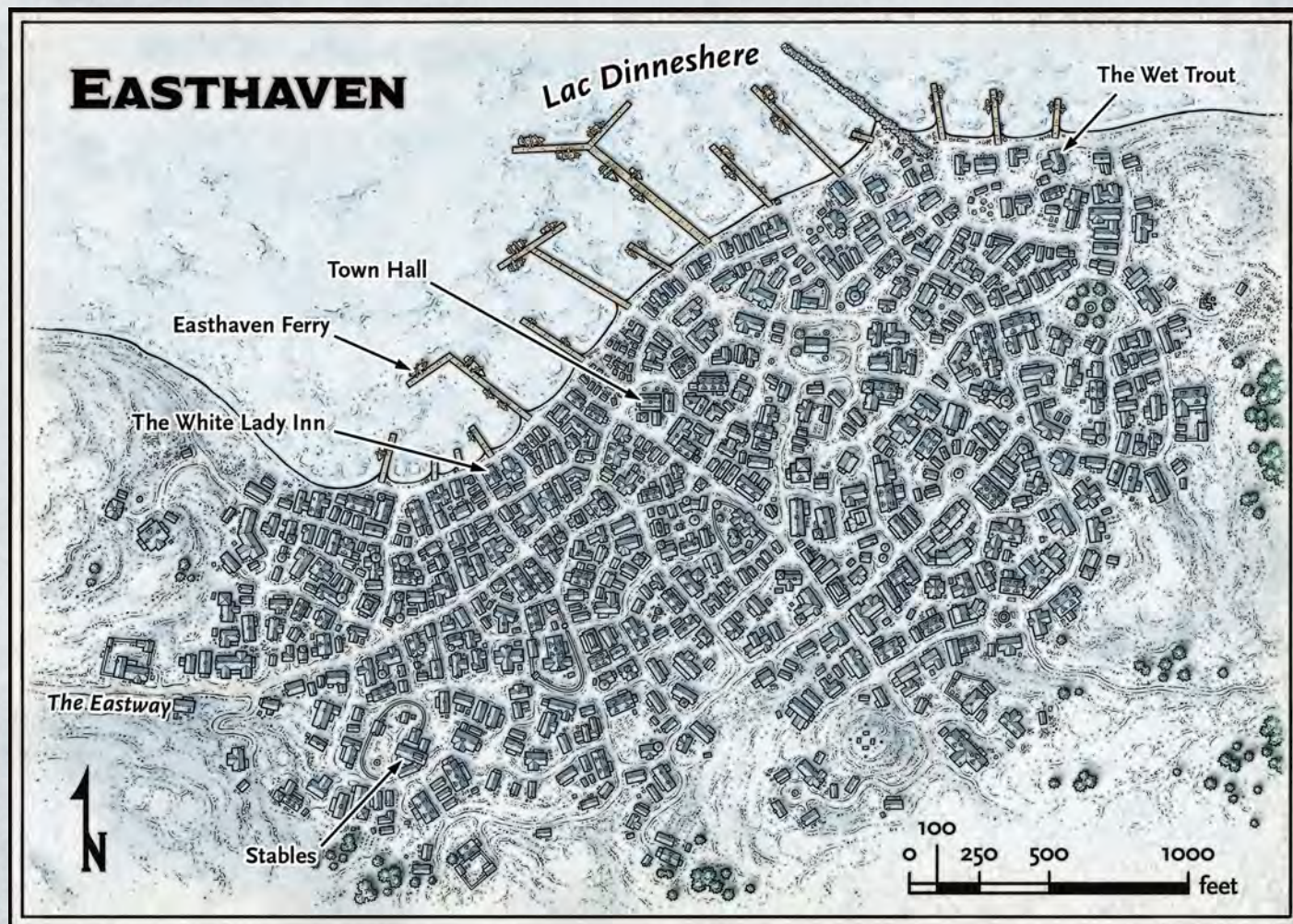
Adoradora sin disculpas de Auril, apoya los intentos de Puerto Este de apaciguar a la Frostmaiden con sacrificios (véase "Sacrificios a Auril", página 21).

Escython. Uno de los clientes habituales de la trucha húmeda es Escython, un capitán de bandidos neutral bueno que posee una pequeña casa a pocas cuadras de distancia. Escython es también el propietario y operario del ferry de Puerto Este. Un tipo hablador, feliz y afortunado, conoce rumores que podrían interesar a los personajes. Tira tres veces en la tabla de Rumores de Diez Ciudades (página 18) para determinar lo que Scython sabe.

Aunque está bien informado, Scython no tiene que hay duergar metidos de polizones a bordo de su barco (ver "Ferry de Puerto Este" arriba).



DURTH SOLMARCHITO



MAPA 1.9: PUERTO ESTE

POSADA DE LA DAMA BLANCA

Posada

Esta vieja posada lleva el nombre de una leyenda local conocida como la Dama Blanca, un fantasma que se rumorea que camina sobre Lac Dinneshere, hechizando el lugar donde su rico esposo se ahogó. Rinaldo (mediano corazónfuerte legal beno Plebeyo), un autodenominado bardocontratado para entretener a los huéspedes, es aficionado a tocar su violín cuando relata esta historia: que el marido de la Dama Blanca era un avaro que guardaba su tesoro en un cofre pesado y cerrado que nunca apartaba de su lado. Tal vez fue este cofre pesado, sugiere Rinaldo, el que volcó su barco y envió al hombre a su tumba hundida, o tal vez fue el susto de ver a su esposa muerta lo que le hizo volcar el barco y ahogarse. De cualquier manera, Rinaldo está seguro de que el tesoro del hombre se encuentra en el fondo del lago, esperando a que algún intrépido explorador lo encuentre. El desabrido y anciano propietario de la posada, Bartaban (humano neutral bueno Plebeyo), ha oído las divagaciones del mediano demasiadas veces como para divertirse con ellas.

Espiritismo. Rinaldo está planeando llevar a cabo una sesión de espiritismo en una habitación trasera de la posada y ha invitado a media docena de invitados más (plebeyos) a unirse a él. Los personajes que pasen una o más noches en la posada serán invitados por Rinaldo a unirse a su sesión. Si los personajes declinan, Rinaldo se decepcionará y trata de que cambien de opinión diciendo: "Vivimos en tiempos oscuros. Tal

vez el espíritu de la Dama Blanca pueda ayudar. ¿No tienes curiosidad por oír lo que tiene que decir?

Si uno o más caracteres están presentes cuando comienza la sesión, lee:

El humo de la quema de incienso nubla la habitación. Lámparas multicolores y sedas se cuelgan de las vigas, y la luz de varias velas ilumina un círculo de huéspedes de aspecto incómodo sentados con las piernas cruzadas en el suelo.

Rinaldo empuja hacia atrás las mangas de su túnica, levanta las manos, cierra los ojos y las ennes, "Señora que mira desde el lago, ven a nosotros en nuestra hora más oscura! ¡Díganos lo que ha visto!" Después de un momento de silencio, se forma espesas heladas en el interior de las ventanas de la habitación, convirtiéndolas en opacas, y las velas se apagan una por una.

Rinaldo siente que el espíritu de la Dama Blanca está cerca e instará a los personajes a tender la mano. Pregunta a los jugadores a su vez qué dicen o hacen sus personajes. Los personajes que traten de ayudar a Rinaldo deberán realizar una tirada de grupo de Carisma (Persuasión) CD 12. Si la tirada de grupo falla, el espíritu de la Dama Blanca se manifestará como un poltergeist y atacará al grupo, asustando a los demás participantes. Este poltergeist utiliza el bloque de estadísticas de **espectro**, con los cambios descritos en la barra lateral

"Variante: Poltergeist" que aparecen en el *Manual de Monstruos*.

Si la tirada de grupo tiene éxito, Rinaldo puede sentir que el espíritu es receptivo e instará a los personajes a hacerle preguntas. El espíritu responderá con sinceridad trazando respuestas cortas de dos a cinco palabras en las ventanas escarchadas de la habitación. Si hacer eso se vuelve demasiado engorroso, el espíritu usa a Rinaldo como un recipiente para susurrar las respuestas. Si el espíritu no sabe una respuesta o piensa que una pregunta es tonta, romperá una ventana en su lugar. Una vez responda a tres preguntas, el espíritu se irá, y Rinaldo no podrá tratar de invocarlo de nuevo hasta que termine un largo descanso.

Esto es lo que la Dama Blanca sabe sobre los acontecimientos recientes alrededor de Lac Dinneshere:

- El castillo de caer-Dineval se ha convertido en una base para un culto que adora a seres diabólicos.
- Enanos de piel gris han estado acechando las calles de Puerto Este, caer-Dineval, y caer-Konig mientras se mueven invisibles. Sus intenciones no son buenas. Se esconden a bordo del ferry de la ciudad (ver "Ferry de Puerto Este" arriba) y en las ruinas de "El Descanso de Dinev" (ver "El Descanso de Dinev").
- Un caldero mágico está escondido en unas cuevas congeladas junto al lago. El caldero está custodiado por una malvada saga llamada Maud Cinceloseo y puede conjurar suficiente estofado para alimentar a una ciudad hambrienta indefinidamente (ver "Trabajo y Problemas" más adelante).

La Dama Blanca no recuerda los detalles de su propia muerte ni el destino de su amor perdido. Una vez que su espíritu se va, la escarcha en las ventanas se disipará.

TRABAJO Y PROBLEMAS

La búsqueda en Puerto Este comienza al mismo tiempo que la quema del Mago Rojo, Dzaan, que se describe en la sección "Hermandad Arcana" del Apéndice C. Ya sea que los personajes comiencen la aventura en Puerto Este o que acaben de llegar, estarán presentes durante la ardiente ejecución de Dzaan. Será demasiado tarde para salvar a Dzaan, pero podrían encontrarse con una copia mágica de él de nuevo en el capítulo 2 (ver "Espira Perdida de Netheril").

La capitana de la milicia de Puerto Este, Imdra Arlaggath, tomará nota de los personajes durante la quema y les ofrecerá una misión. Algunos pescadores han desaparecido en Lac Dinneshere, y ella quiere que los personajes tomen un barco y los busquen.

Ella sabe dónde les gusta pescar a esos pescadores e instará a los personajes a buscar esa parte del lago primero. Si hacen caso a los consejos de Imdra, encontrarán el barco de los pescadores tirado sobre el hielo a poca distancia a pie de una cueva congelada previamente escondida bajo la nieve y el hielo. Esta cueva, pronto descubrirán los personajes, es la guarida de una saga llamada Maud Cincelóseo.

Los personajes que exploren el complejo de cuevas encontrarán los cuerpos de los pescadores, así como el Caldero de la Abundancia de Maud (ver Apéndice D). El caldero es un descubrimiento impresionante y bienvenido para la gente de Diez- Ciudades, si los personajes eligen separarse de él. Si se extiende la noticia del caldero, los personajes se encontrarán rápidamente en el centro de atención a medida que varias ciudades se esfuerzan por obtenerlo. Sin el fin del invierno a la vista, el caldero podría ser la última cosa que se interpone entre la supervivencia de una villa y la extinción de otra.

RINALDO EL MEDIANO LLEVA A CABO UNA SESIÓN PARA CONTACTAR CON EL ESPÍRITU DE LA DAMA BLANCA DE LAC DINNESHERE





LOS RESIDENTES DE PUERTO ESTE DISFRUTAN DEL CALOR Y DE COMO
UN MAGO MALVADO ES QUEMADO EN LA HOGUERA

EJECUCIÓN PÚBLICA

Los acontecimientos comienzan a desarrollarse cuando los personajes se encuentran en las cercanías mientras la ejecución de Dzaan tiene lugar:

Una multitud se ha reunido frente al Ayuntamiento para ver la ejecución pública de Dzaan, un mago humano que, a pesar de los esfuerzos por disfrazarse, fue reconocido y arrestado por los crímenes que ha infligido a las gentes del valle. Ha sido atado a una estaca y amordazado. Los miembros de la milicia usan antorchas para encender la paja amontonada alrededor de sus pies. Avivado por el viento, el fuego se alza rápidamente. Dzaan no lucha ni grita, ya que es rápidamente envuelto en llamas. Los espectadores agrupados se acercan a la hoguera humana, ansiosos por sentir su calidez.

Una mujer ataviada con un abrigo a medida y un sombrero de piel se acerca a los personajes mientras la gente se acurruca alrededor del mago ardiente. Se presenta como Imdra Arlaggath, capitana de la milicia de Puerto Este. La capitana Arlaggath (semielfa legal buena **Veterano**) hablará mordazmente, pero no será antipática. Si alguno de los personajes pregunta por Dzaan, esta les dirá que asesinó a sangre fría a unos aventureros que habían ayudado al Valle del Viento Helado en el pasado; su ejecución pública no es un acto de venganza, sino que está destinado a impedir que otros participen en comportamientos similares.

RECIBIENDO LA MISIÓN

La capitana Arlaggath preguntará sobre las ciudades natales de los personajes y las razones para estar en Puerto Este antes de preguntarles si pueden ayudarla en una investigación. Si expresan interés, comparte la siguiente información:

"Cuatro pescadores desaparecieron en Lac Dinneshere hace diez días. La costa es difícil de navegar a lo largo debido a los témpanos de hielo, pero los pescadores expertos lo prefieren, hay menos pescadores competidores de las otras ciudades del lago allí.

Necesitamos a alguien que explore la costa y los busque".

Si los personajes necesitan un barco, pueden tomar prestado uno de los muelles de los pescadores y arrastrarlo a través del hielo hasta aguas abiertas. Un bote de remos puede contener hasta cuatro personajes Medianos, mientras que un esquife de un solo mástil puede contener hasta ocho. Un esquife requiere de al menos un miembro de la tripulación que tenga competencia con vehículos acuáticos.

Si los personajes solicitan una recompensa por sus servicios, la capitana Arlaggath dirá que no está autorizada a dar una. Pero comentará que confiscó dos artículos de Dzaan que podrían interesar a los personajes: un *pergamino de conjuros de bola de fuego* en un tubo de cobre y una *bolsa gris de trucos*. Podrán tener uno u otro si encuentran a los pescadores desaparecidos.

COMIENZA LA BÚSQUEDA

Gran parte de Lac Dinneshere está cubierto de hielo. Sólo los pescadores más duros se aventuran a pescar truchas. Para hacer tal captura, los pescadores deben arrastrar sus barcos a través del hielo para abrir el agua y esperar pacientemente en el lago con el frío helado durante horas a la vez. Para defenderse del frío, a menudo traen botellas de cerveza para mantener el calor. Beber demasiado es peligroso, ya que hace que los pescadores más ebrios sean más susceptibles a ser arrastrados por la borda por las obstinadas truchas de cabeza de jarrete. Demasiada cerveza también conduce a decisiones insensatas. Tal fue el destino de cuatro viejos pescadores de Puerto Este, que abandonaron su barco de confianza, el Puñado de Cabezas de Jarrete, para seguir un aroma tentador que emanaba de la desembocadura de una cueva junto al lago. En el interior, se encontraron con una saga llamada Maud Cincelóseo y un brebaje picante que preparó usando su caldero de abundancia. Maud aprovechó la oportunidad para sazonar su estofado con los pescadores empapados de cerveza antes de añadir sus huesos a su creciente colección.

BOTE DE REMOS ABANDONADO

Los personajes encuentran al Puñado de Cabezas de Jarrete a lo largo de la costa:

Un bote de remos se desenrosca en el agua en medio de pequeños témpanos de hielo, no muy lejos de los acantilados de ochenta pies de altura que colindan con la costa. Las bocas de cuatro cuevas salpican el acantilado nevado. Una de estas cuevas está a nivel del agua, y las otras están elevadas de veinte a treinta pies por encima del lago congelado. El viento que atraviesa estas cuevas heladas suena como un gemido.

Los personajes que registren el bote de remos abandonado encontrarán cuatro remos, cuatro juegos de aparejos de pesca y una docena de botellas vacías en su interior. Los personajes también pueden ver rastros débiles en el hielo que conducen desde el barco a la cueva más meridional, que es donde fueron los cuatro pescadores desaparecidos. El aroma picante que atrajo a los pescadores a la cueva no estará presente cuando lleguen los personajes.

A medida que los personajes concluyen su búsqueda del bote de remos y se dirigen hacia las cuevas, dos **arpías** pasarán volando sobre la costa. Al igual que muchas criaturas en esta región, las arpías están hambrientas y ansiosas por cualquier cosa que puedan comer. Si una muere, la otra huirá.

LAS CUEVAS DEL CALDERO

Una red de cuevas se extiende en los acantilados nevados a lo largo de la orilla de Lac Dinneshere. Este complejo una vez albergó una fuente termal sagrada donde los ancianos gigantes de la escarcha acudían a poner fin a sus vidas en un ritual de ahogamiento. Ahora, las aguas se han congelado.

Las cuevas han sido durante mucho tiempo el hogar de una saga del lago llamada Maud Chiselbone. Maud ha acumulado una colección de huesos y baratijas tomadas de exploradores descarriados que se equivocaron en su guarida. Maud una vez compartió sus cuevas con dos hermanas, pero el aquelarre tuvo una pelea. Los huesos de las hermanas muertas de Maud están entre los que se exhiben en su casa.

Maud siempre tiene hambre y le gusta lamer los huesos de sus "invitados". Los cuatro pescadores de Puerto Este son sus últimas víctimas.

RASGOS DE LAS CUEVAS

Las cuevas tienen las siguientes características recurrentes:

Viento gimiente. El aullante viento que sopla a través de las cuevas suena como un ululante gemido, suficientemente escalofriante como para ahuyentar a la mayoría de los aspirantes a exploradores. El viento apaga velas y otras pequeñas llamas, pero por lo demás es inofensivo.

Hielo por todas partes. Hielo resbaladizo cubre todas las paredes, techos y pisos (ver "Hielo Resbaladizo" en la Guía del Dungeon Master). Los personajes con crampones atados a sus botas pueden atravesar el hielo sin impedimentos.

Techos altos. Las cuevas tienen techos de 50 pies de altura. Los túneles que conectan las cuevas tienen 30 pies de altura.

Luz de la Luna. De forma poco frecuente, unos agujeros naturales en el techo permiten el paso de la luz de la luna en las cuevas, lo que hace que las áreas del complejo se iluminen tenuemente en las noches claras.

ÁREAS DE LAS CUEVAS DEL CALDERO

Las siguientes ubicaciones aparecen señaladas en el mapa 1.10.

U1. BOCAS DE CUEVA

Los personajes deberán subir acantilados helados para llegar a las tres cuevas más septentrionales, que están por encima del nivel del agua. No se requiere ninguna tirada para realizar la subida, dados los abundantes asideros y apoyos en los acantilados.

El agua solía salir del túnel más meridional y alimentar el lago. Esa agua ahora está congelada sólida, creando un suelo de hielo de varios pies de espesor. Los pescadores entraron en el complejo de cuevas por esta ruta, como lo demuestran las huellas en la nieve que se han quedado marcadas en el hielo. Con una tirada exitosa de Sabiduría (Supervivencia) CD 10, los personajes pueden seguir estos cuatro conjuntos de huellas humanas hasta el área U7, donde desaparece. Los pescadores llegaron hasta el área U9, donde se encontraron con su perdición.

U2. MADRIGUERA DE LOBO TERRIBLE

Un hambriento **lobo terrible** acecha en esta oscura cueva, cuyo suelo desigual está lleno de huesos de animales y humanoides. A menos que los personajes le ofrezcan carne fresca, el lobo terrible los atacará. Es demasiado temperamental como para hacerse amigo de él. El lobo no tiene problemas para subir o bajar por la pared de 20 pies de altura en la boca de su guarida.

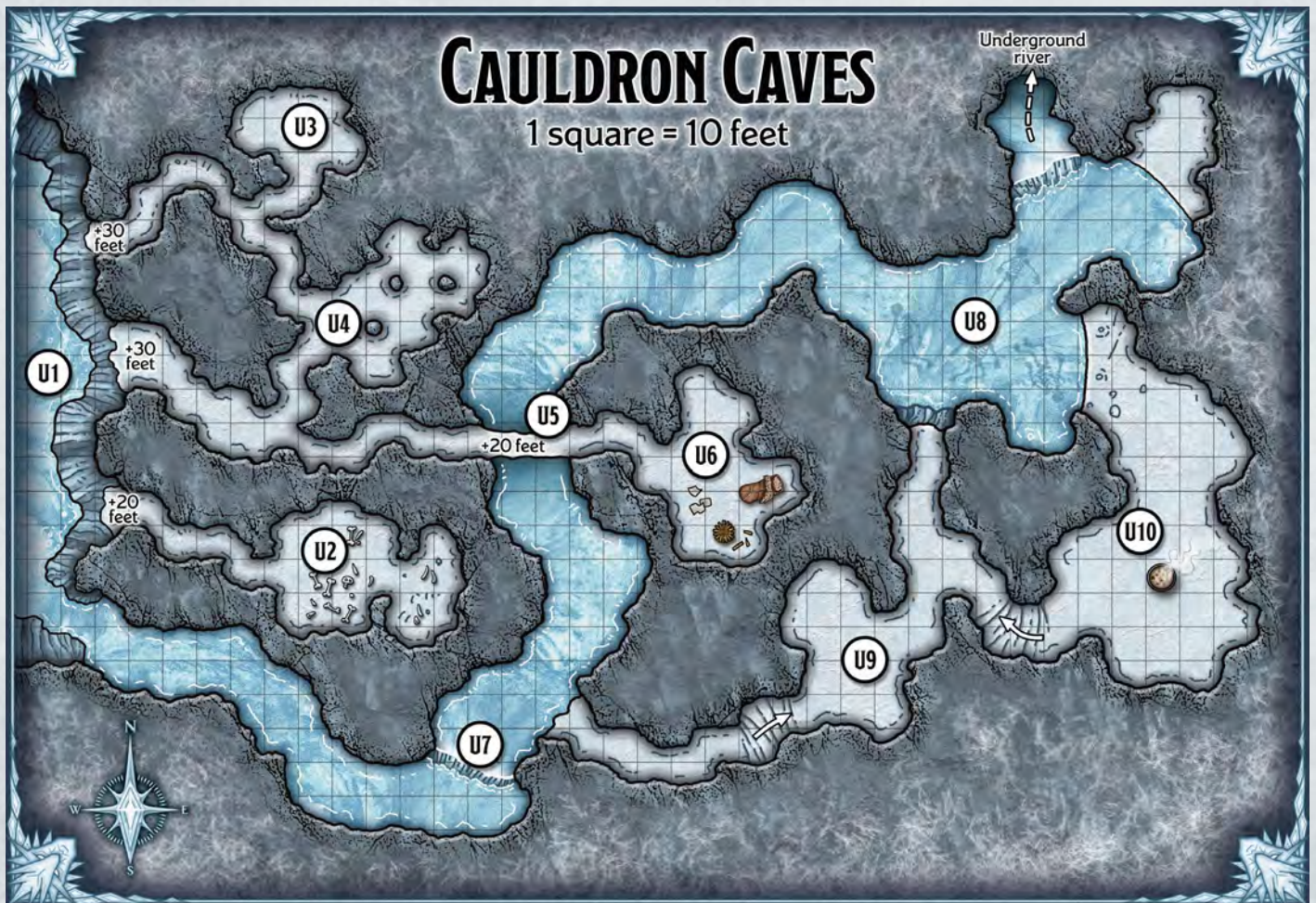
U3. DIBUJOS EN LAS CUEVAS

Esta cueva tiene dibujos antiguos de figuras hechas con trazos tallados en su pared norte.

Un personaje que realice una tirada con éxito de Inteligencia (Historia CD 15) podrá interpretar correctamente las tallas, las cuales muestran a gigantes de la escarcha vadeando un río hasta una caverna que contiene una fuente termal, en la que se ahogan.

U4. CAVERNA DE LOS GEMIDOS

La cueva está vacía excepto por tres pilares cubiertos de hielo compuestos de depósitos minerales.



MAPA 1.10: CAVERNAS DEL CALDERO

U5. PUENTE CONGELADO

Un puente de piedra natural se extiende por el río congelado situado 20 pies por debajo. La parte superior del puente está cubierta con una capa de hielo resbaladizo. Cruzar el puente de forma segura requiere una tirada con éxito de Destreza (Acrobacias) CD 10. Una criatura que falle la tirada caerá del puente y quedará tumbada sobre el río congelado de abajo, recibiendo 7 (2d6) puntos de daño contundente por la caída.

U6. CAMPAMENTO ABANDONADO

Esta cueva contiene un campamento abandonado.

Los personajes que buscan en los restos carbonizados de la fogata pueden encontrar tres páginas desgarradas, sólo parcialmente quemadas, de un diario escrito en Enano.

Escrito en las páginas sueltas son reflexiones de un enano anónimo sobre el complejo de cuevas. Los personajes que examinan las páginas encuentran un par de pasajes notables:

- "Estas cuevas son sagradas para los gigantes de la escarcha. Las tallas en la pared sugieren que los gigantes vinieron aquí para ahogarse. ¿Usaron las aguas termales como una piscina de sacrificios?"
- El viento realmente suena como una mujer gimiendo. Uno podría volverse fácilmente loco en este lugar."
- Creo que hay alguien viviendo en estas cuevas. Poco después de descubrir las aguas termales, escuché lo que sonaba como una abuelita cantando. Cuando la canción terminó con una risa estridente, el miedo hundió sus dientes en mí. ¡Dioses, ese horrible

cacareo! Voy a salir de estas cuevas por la mañana para nunca volver.

U7. CASCADA

El río solía caer sobre una pequeña cascada en esta área, siguiendo el actual oeste hacia Lac Dinneshere. La cascada ahora toma la forma de una lámina de hielo de 10 pies de altura que puede se escalada con trepar con una tirada exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 10. Sin embargo, el hielo es delgado y puede romperse fácilmente: la primera criatura de tamaño medio o más grande que falle la tirada hará que el hielo se agriete y caiga, liberando un **extraño de agua** durmiente. Después de que el hielo se rompa, quedará aún suficiente hielo para que los personajes todavía puedan subir, pero la CD de la tirada aumentará a 15.

Alojados en las rocas tras de la cascada hay objetos que fueron capturados en el río, incluyendo un equipo de explorador y un equipo de monero. Después de que el extraño de agua haya sido liberado, estos artículos podrán ser recuperados de forma segura.

U8. FUENTE SAGRADA

Un río subterráneo una vez se derramó en una piscina en esta área, llenándolo con burbujeante agua mineral y fluyendo hacia el oeste. El río y la piscina están congelados y permanecerán así hasta que termine el Invierno Eterno.

En las noches despejadas, la luz de la luna brilla a través de una abertura en el techo e ilumina la piscina. Los minerales en el hielo lo han convertido en un azul turbio y brillante. Sepultados en el hielo se hallan los restos mortales de cuatro gigantes de la escarcha, los contornos débiles de sus formas apenas visibles.



MAUD CINCELOSO USA SU CALDERO MÁGICO PARA
PREPARAR UN SABROSO ESTOFADO DE HUMANOS

U9. OSARIO

Esta cueva es más alta en elevación que los túneles que conducen a ella, pero se puede llegar fácilmente subiendo uno de los dos vuelos de escaleras talladas crudamente.

En las noches despejadas, la luz de la luna entra en la cueva a través de fisuras naturales en el techo. La sangre fresca pinta el suelo helado, lo que indica que una o más criaturas fueron masacradas aquí recientemente. (Aquí es donde los pescadores de Puerto Este se encontraron con su fin.) Más obvios que la sangre son todos los huesos: espinas de trucha, esqueletos humanoides en pedazos, y huesos de pequeños animales y aves, junto con restos de ropa y armadura y algunas armas oxidadas.

Sentado entre los huesos en el centro de la cueva hay un **esqueleto de gigante de la escarcha** (ver Apéndice C) parcialmente encerrado en el hielo. Permanecerá inanimado hasta que reciba daño o hasta que un intruso entre en el osario. En lugar de tirar iniciativa para él, haz que actúe sobre el número de iniciativa 1. El esqueleto pasará sus dos primeros asaltos en combate sin hacer otra cosa que romper con el hielo y ponerse de pie, lo que dará a los personajes tiempo para huir o para lanzar algunos golpes antes de que el esqueleto ataque.

Esta criatura mató a los pescadores de Puerto Este, y Maud es la única que puede controlarlo. El esqueleto intentará matar a cualquier otra persona que entre en esta cueva y perseguirá a la presa que huya tan lejos como pueda siempre sin salir del complejo de cuevas.

U10. CALDERO DE LA ABUNDANCIA

La bruja del lago, Maud Chiselbone (usa el bloque de estadísticas de **Saga Marina**), y su compañero, un fuego fatuo, esperarán a los personajes en medio de esta cueva. Maud se encuentra entre su *caldero de la abundancia* (ver apéndice D) y un bloque de piedra en cuya parte superior prepara cualquier carne destinada a su estofado. Alrededor de este bloque hay hachas oxidadas y los cadáveres desollados de los cuatro pescadores de Puerto Este. El fuego fatuo permanece normalmente invisible cuando su luz se apaga, pero se iluminará cuando quiera que los intrusos vean la verdadera y horrible forma de Maud.

Maud se disfraza de una anciana decrepita. En esta forma, usa pieles destrozadas para evitar el frío. En su forma natural, Maud tiene la carne gris-purpura, ojos abultados que rara vez parpadean, y el pelo negro y liso trenzado con huesos de dedos. Si su disfraz es superado o los personajes la amenazan, Maud invocará al esqueleto gigante de escarcha en el área U9 para que luche por ella, pero se necesitarán dos asaltos para que este llegue. Si el esqueleto es destruido, Maud asumirá su verdadera forma y se enfrentará a los personajes ella misma. No renunciará a su guarida ni al caldero mágico sin pelear.

Si se ve reducida a 9 puntos de golpe o menos, Maud intentará hacer un trato. Ella aceptará entregar el caldero y prometerá entregar un cofre lleno de monedas de oro que se encuentra en el lodo del fondo de Lac Dinneshere. Si se llega a un trato y los personajes la liberan como se prometió, Maud regresará al lago para cumplir su parte del trato. Cuando se esté yendo, les dirá a los personajes que esperen en las cuevas hasta la medianoche, luego se dirijan al norte a lo largo de la costa durante una milla. Si

siguen sus instrucciones, encontrarán un cofre de madera lleno de agua en la orilla helada, su cerradura rota. Consulta "Tesoro" para obtener información sobre el contenido del cofre.

Tesoro. El estofado caliente creado por el caldero de la abundancia es demasiado soso para el gusto de Maud, por lo que ha añadido carne despelada y órganos humanos frescos al último lote. Los personajes que examinen el guiso verán trozos de carne y órganos flotando en el picante caldo. Los personajes tendrán que tirar el estofado antes de intentar mover el caldero. Incluso vacío, el caldero requiere cierto esfuerzo para ser transportado, dado su tamaño incómodo.

Si el caldero es llevado de vuelta a Diez Ciudades y sus propiedades mágicas se conocen, los personajes no tendrán problemas para encontrar un comprador interesado para él (ver "Concluyendo la misión" y "Enredos en Puerto Este").

El cofre que Maud saca de las profundidades de Lac Dinneshere contiene 600 po. Enterradas bajo las monedas de oro hay cuatro **zarpas reptantes** saltarán y atacarán si el oro es removido, arrojado o perturbado de otra manera.

CEONCLUYENDO LA MISIÓN

La capitana Arlaggath se entristecerá por la noticia de que los pescadores desaparecidos están muertos, pero estará ansiosa por escuchar un relato completo de la visita de los personajes a las cuevas del Caldero.

RECLAMANDO LA RECOMPENSA

Después de haber completado su búsqueda, los personajes tendrán derecho al pergamino de conjuros de bola de fuego o a la bolsa gris de trucos que la capitana Arlaggath tiene bajo su custodia.

VENDIENDO EL CALDERO

Los personajes que intenten vender el caldero de la abundancia en Puerto Este obtendrán más de lo que esperaban (ver "Enredos del Ayuntamiento" más abajo).

ENREDOS EN PUERTO ESTE

El Ayuntamiento de Puerto Este es el escenario de dos posibles enredos, uno que implica el robo del caldero de la abundancia y otro que implica el robo del mascarón de un barco hecho de chardalyn. Estos se producen en las siguientes condiciones:

- Si los personajes intentan vender el caldero de la abundancia en Puerto Este, juega ""El Enredo del Caldero".
- Si los personajes no han lidiado con la amenaza de los duergar a bordo del ferry de Puerto Este y no es probable que lo hagan, ejecuta "El Enredo del Chardalyn".

Puedes ejecutar un enredo u otro, o utilizar ambos en diferentes momentos de la aventura.

EL ENREDO DEL CALDERO

Si los personajes traen el caldero de la abundancia a Puerto Este y sus propiedades son descubiertas por la capitana Arlaggath u otra persona del pueblo, se correrá la voz de que los personajes poseen un objeto mágico que podría ayudar a alimentar a los hambrientos en Diez Ciudades. Esta noticia llegará rápidamente al portavoz Danneth Waylen, quien invitará a los personajes a una reunión privada en el Ayuntamiento. Durante esta reunión, Danneth intentará comprar el caldero, ofreciendo cinco piedras preciosas de 500 po por él. Nadie más en Puerto Este pagará más por ello ni pujará en su contra.



PORTAVOZ DANNETH WAYLEN

Cualquier personaje que regatee con Danneth y tenga éxito en una tirada de Carisma (Persuasión) CD 12 podrá convencerlo de endulzar el trato, en cuyo caso ofrecerá hasta diez piedras preciosas de 500 po. Si los personajes aceptan su oferta, Danneth necesitará 48 horas para endeudarse y adquirir las gemas, tiempo durante el cuales insistirá en que el caldero permanezca en el Ayuntamiento de Puerto Este, bajo vigilancia en el área T17. Los personajes pueden dejar que cuatro miembros de la milicia de la ciudad (**guerreros tribales**) cuiden el caldero, o pueden protegerlo ellos mismos. Danneth está satisfecho de cualquier manera.

LADRONES ZHENTARIM

La noticia del caldero llega a la portavoz Naerth Maxildanarr de Targos en un día, gracias a una espía de los Zhentarim llamada Prudence Tarkwold, que trabaja como empleada en el Ayuntamiento de Puerto Este y posee una pequeña cabaña cerca (donde guarda una **serpiente voladora** que le sirve como mensajera). Después de que Prudence le informe del caldero,

Naerth pondrá en marcha un plan para robarlo. Despachará tres **matones** humanos con ropa de clima frío para que se reúnan con Prudence en el Ayuntamiento cuando caiga la noche. Estos matones traen consigo un **pico de hacha** domesticado, que atarán a un poste de madera fuera de la entrada norte del Ayuntamiento.

Salvo intervención de los personajes, los Zhents acorralarán al portavoz Waylen en su oficina (área T3) y lo usarán como rehén para obligar a los guardias que vigilan el caldero a que suelten sus armas y se rindan sin luchar. Después de encerrar al portavoz Waylen y a los guardias en la cárcel (área T18), los Zhents retirarán el caldero del Ayuntamiento, lo engancharán al pico de hacha con cuerdas, y arrojarán las llaves de las celdas de la cárcel en un banco de nieve.

El pico del hacha es lo suficientemente fuerte como para arrastrar el caldero a través de la nieve detrás de él mientras los Zhents lo llevan de vuelta a Targos. Los Zhents no se detendrán hasta que el caldero sea entregado a la portavoz Naerth Maxildanarr en los brazos de Luskan (ver “Los Brazos de Luskan”) Cualquier rastro que dejen en la nieve desaparecerá tras 1d4 horas debido al viento. Aunque son legales malvados, los Zhents tienen órdenes estrictas de no matar a nadie. Los enemigos que reduzcan a 0 puntos de impacto quedarán inconscientes en lugar de muertos.

DESARROLLO

Los personajes del Ayuntamiento pueden intentar frustrar el robo. Si no hay personajes presentes durante el robo, el robo se hará evidente cuando los personajes regresen al Ayuntamiento para cerrar el trato con el portavoz Waylen. Si llegan en las primeras horas de la mañana, oirán fuertes golpes provenientes de la mazmorra, donde el portavoz y sus guardias están encerrados. De lo contrario, llegarán para encontrar a la capitana Arlaggath y a un pequeño séquito de guardias de la ciudad tratando de abrir las puertas de la celda.

El portavoz Waylen se siente humillado por la traición de Prudence, ya que ella trabajó estrechamente con él durante casi tres años. No tenía idea de que trabajaba para los Zhentarim. Si los personajes no saben dónde pueden haberse llevado los Zhents el caldero, Waylen recordará que Prudence mencionó descaradamente tener familia en Targos. (Su “familia” son los Zhentarim.) Sugerirá que busquen el caldero allí. Los personajes podrán encontrar a Prudence Tarkwold en Los Brazos de Luskan, donde tiene una habitación privada para sí misma. En cuanto al caldero, la portavoz Maxildanarr lo tiene y no renunciará a él sin luchar.

EL ENREDO DEL CHARDALYN

Los duergar escondidos a bordo del ferry Puerto Este atacarán el Ayuntamiento en la oscuridad de la noche, decididos a robar trozos del mascarón de proa de un barco hechos de chardalyn. Este robo ocurrirá mientras la mayoría de los habitantes de la ciudad, incluyendo el portavoz Waylen, están dormidos en sus hogares.

Para obtener más información sobre el duergar y lo que saben, consulta la sección “Ferry de Puerto Este”.

LADRONES DUERGAR

Si aún está vivo, Durth Solmarchito, un **duergar maestro de la mente** (ver apéndice C), llevará a tres **duergar** llamados Klaska, Ossyl y Zublorr al Ayuntamiento bajo la oscuridad de la noche, abriéndose camino al interior a través de la entrada norte. Salvo que intervengan los personajes, los duergar usarán sus armas para destrozarse el mascarón de proa de chardalyn en el área T6. Los guardias del área T17 interrumpirán a los duergar, pero no serán rivales para ellos. Después de matar a los guardias con sus picos de guerra, los duergar terminarán de romper el mascarón.

Cada duergar lleva un saco que puede contener hasta cinco fragmentos de 20 libras de chardalyn. Después de llenar sus sacos, los duergar saldrán del Ayuntamiento y viajarán a su fortaleza escondida en las montañas (descrita en el Capítulo 3). Cualquier rastro que dejen los duergar desaparecerá pasadas 1d4 horas debido al viento.

Si ha pasado demasiado tiempo para rastrear a los duergar, los personajes no tendrán forma de saber adónde fueron, lo que igual es bueno, dados los peligros de la fortaleza del duergar. Una búsqueda en el ferry Puerto Este no dará pistas, ya que los duergar se habrán llevado todas sus pertenencias (incluido el mapa de Durth) con ellos.

DESARROLLO

A menos que estén dentro o cerca del Ayuntamiento cuando lleguen los duergar, los personajes no se enterarán del robo hasta que la noticia llegue a sus oídos al día siguiente, cuando el portavoz Waylen les pida que encuentren a los ladrones y devuelvan los fragmentos perdidos de chardalyn, para que pueda encerrarlos con las otras piezas que los ladrones dejaron atrás.

Waylen estará dispuesto a pagar 50 po por cada fragmento robado que se le devuelva. Si los personajes aún no son conscientes de las propiedades de chardalyn, Waylen les advertirá sobre la magia demoníaca que albergan los cristales y los instará a no entrar en contacto directo con ninguno de los fragmentos.

Los personajes que estén decididos a encontrar los fragmentos de chardalyn robados pueden interrogar a la gente del pueblo de Puerto Este para ver si alguien vio actividad sospechosa en la noche del robo. Cualquier personaje que pase una hora llamando a las puertas y preguntando por la ciudad puede hacer una tirada de Carisma (Persuasión) CD 14 al final de esa hora. Si se falla la tirada, no se obtendrá información útil. Si la tirada tiene éxito, se instará al personaje a que hablen con Escythos, el barquero, que pasa la mayor parte de su tiempo libre en una taberna llamada la Trucha Húmeda. Scythos es ampliamente considerado como una fuente de información útil. Aunque no sabe nada sobre los duergar o el chardalyn robado, conoce varios rumores que podrían dirigir a los personajes en nuevas direcciones (ver “La Trucha Húmeda”). Una vez que los personajes están en el 4º nivel, la aventura los dirigirá hacia la fortaleza duergar en el Capítulo 3, donde podrán encontrar los fragmentos de chardalyn robados (ver área X26 en la página 180).

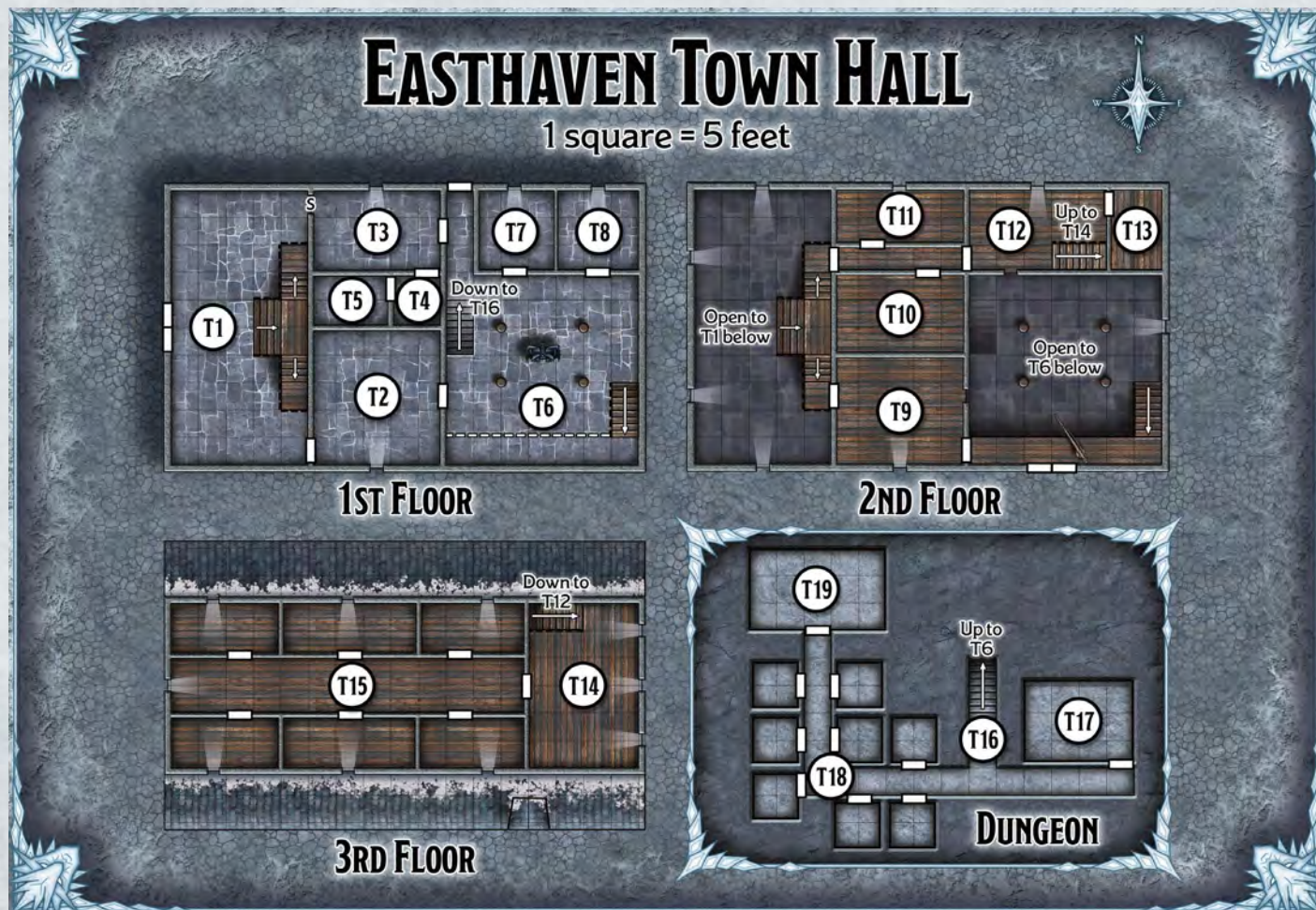
AYUNTAMIENTO DE PUERTO ESTE

Aquí encontrarás información sobre el Ayuntamiento de Puerto Este, junto con un mapa. Puedes utilizar el mapa 1.11 para representar otros ayuntamientos en Diez Ciudades, según sea necesario.

El Ayuntamiento de Puerto Este es un edificio de dos pisos, de adobe donde la gente del pueblo viene a renovar licencias, pagar multas, resolver reclamos mezquinos, presentar quejas y reunirse para discutir temas importantes. La bandera de Puerto Este revolotea sobre una cúpula en la azotea del Ayuntamiento.

Todos los niveles sobre el suelo tienen suelos de madera, con pinturas al óleo enmarcadas de artistas locales montados sobre el revestimiento. Las puertas en estos niveles están hechas de madera resistente y no tienen cerraduras, aunque las puertas más externas se pueden atrancar desde el interior. El nivel de la mazmorra está tallado en roca sólida y tiene puertas de hierro resistentes en todas partes. Las linternas de baja combustión cuelgan de los soportes de hierro o de las vigas, iluminando tenuemente todos los lugares interiores.

Las siguientes localizaciones aparecen señaladas en el mapa 1.11.



MAPA 1.11: AYUNTAMIENTO DE PUERTO ESTE

T1. SALÓN DE RECEPCIONES

Esta cámara está decorada con pinturas al óleo que representan la vida en Puerto Este, incluyendo una gran pintura de la propia ciudad en la pared norte. Montada en la pared sur hay una trucha de cinco pies de largo y rellena. Su placa de madera lleva una placa de cobre grabada que dice, en común, "El Gran Jarrete, capturado por los pescadores de Puerto Este durante el verano de 1479 CV."

Una puerta secreta en la esquina noreste está parcialmente oculta detrás de una pintura al óleo alta y esbelta de barcos de pesca en Lac Dinneshere. Se abre para revelar la oficina del orador (área T3) más allá. Cualquier personaje que busca puertas secretas en la pared lo encuentra automáticamente.

T2. OFICINAS ADMINISTRATIVAS

Esta habitación cuenta con una fila de escritorios y archivadores. Unas tumbonas sobrecargadas se reservan para los visitantes.

T3. DESPACHO DEL PORTAVOZ

Tapices y paisajes pintados decoran esta habitación, en medio de la cual hay una gran mesa rodeada de sillas de madera de respaldo alto.

La silla del orador tiene la heráldica de Puerto Este trabajada en su respaldo, mientras que las otras sillas no.

Una puerta secreta en la esquina noroeste está oculta detrás de un tapiz que representa una montaña cubierta de nieve. Se abre en el área T1. Cualquier personaje que busca puertas secretas en la pared lo encuentra automáticamente.

T4. GUARDARROPA

Este es el armario personal del altavoz. Un conjunto completo de ropajes para climas fríos se almacena en el armario de madera.

T5. LETRINA

Esta habitación cuenta con aseo, cubo y fregona, lavamanos sencillo y toallero.

T6. MASCARÓN DE PROA DE CHARDALYN

Siempre que los duergar no lo hayas destruido, un sorprendente descubrimiento espera a los personajes en esta habitación:

Las linternas de baja combustión lanzan un suave resplandor sobre un objeto alto y negro en el centro de esta habitación. Aunque uno podría confundirlo fácilmente con una estatua, este objeto es en realidad el mascarón de proa de un barco y está tallado en la semejanza de un demonio alado. La cabeza de figura en forma de demonio mide ocho pies de altura. Fragmentos de madera sobresalen de la espalda del demonio en los puntos donde el mascarón estuvo una vez unido al casco de un barco.

Si el mascarón de proa está intacto y los personajes participaron en la

sesión de Rinaldo (ver “Espiritismo”), también verán algo más:

Atada al mascarón de proa con cuerdas se halla una escuálida mujer empapada de agua. Sus largos cabellos blancos cuelgan sobre su cara, oscureciendo su rostro.

Otras características de la habitación incluyen una escalera de madera que sube a un balcón, montado en la parte superior que es una pequeña grúa con un cabrestante manual, y una escalera que conduce a la mazmorra (ver zona T16).

Mascarón de Proa Demoníaco. Los personajes familiarizados con chardalyn pueden decir que el cabezal está hecho de dicha sustancia. Aquellos que tengan éxito en una tirada de Inteligencia (Historia) CD 20 se darán cuenta de que el mascarón de proa representa a Errtu, un demonio balor que aterrizó el Valle del Viento Helado hace de un siglo. Los personajes que hayan crecido en el Valle del Viento Helado tendrán ventaja en esta tirada. El mascarón es un objeto grande con CA 13, un umbral de daño de 5, 50 puntos de golpe en inmunidad al veneno y al daño psíquico. Pesa 1.000 libras.

Una banda de aventureros utilizó un hechizo de *telequinesis* para levantar el mascarón de las profundidades de Lac Dinneshere hace unos meses y la llevó a Puerto Este, con la esperanza de una recompensa. Lo que obtuvieron no valía la pena, y el presidente Waylen no sabía qué más hacer con el mascarón excepto guardarlo aquí, lejos de la gente. Teme que el mascarón está corrompido por la magia demoníaca y ha advertido a su personal que no lo toque. Un conjuro de *detectar el mal* y *el bien* o magias similares revelará que es un objeto profanado. Cualquier criatura que entre en contacto con él deberá superar una tirada de salvación de Carisma CD 13 u obtendrá el siguiente defecto, que reemplazará cualquier rasgo de personalidad con el que entre en conflicto: "Sospecho que la mayor parte de los habitantes de Diez Ciudades son miembros de un culto secreto dedicado a la Doncella de la Escarcha." Esta paranoia se puede eliminar en una criatura por cualquier hechizo que elimine una maldición. El contacto prolongado con el mascarón de proa podría tener otros efectos adversos, a tu criterio.

Dama Blanca de Lac Dinneshere. Lo que parece una mujer atada a la cabeza de figura es en realidad la Dama Blanca de Lac Dinneshere, que se manifiesta aquí como un **fantasma** caótico malvado. Si los personajes mantienen la distancia, la mujer comenzará a sollozar. Si los personajes se van sin hablar con la mujer y regresan más tarde, el fantasma se habrá ido (junto con las cuerdas que parecían atarlo).

La Dama Blanca rara vez se manifiesta en tierra, y su fantasma sólo puede ser visto por aquellos que se atrevieron a invocarla (como lo hicieron los personajes cuando participaron en la sesión de Rinaldo). Si uno o más personajes se acercan a menos de 5 pies del fantasma, este levantará la cabeza para revelar una calavera desnuda con una sonrisa de rictus, tomando por sorpresa a los personajes con su rasgo de Rostro Horripilante. Una vez que se revele la verdadera naturaleza del fantasma, las cuerdas que lo unen al mascarón se desvanecerán mientras este ataca al personaje más cercano. Si el fantasma ve reducidos sus puntos de golpe a 20 o menos, intentará poseer a un personaje en su siguiente turno. Un anfitrión poseído intentará salir del Ayuntamiento por la salida norte y ahogarse en Lac Dinneshere caminando sobre el hielo hasta que se rompa, atacando a cualquiera que se ponga en su camino.

Si el fantasma se reduce a 0 puntos de impacto, se desvanecerá con un grito mientras el espíritu de la Dama Blanca es forzado a regresar al lago, donde permanece a partir de entonces.

Apiladas cuidadosamente contra las paredes de esta habitación hay docenas de sillas de madera utilizadas para reuniones de la ciudad.

T8. SALA DE REGISTROS

Esta habitación contiene registros de la ciudad, almacenados en cajas que se inclinan de forma azarosa contra las paredes.

T9. SALA DE EVENTOS

Esta habitación se utiliza para fiestas y otros eventos especiales. Contiene mesas y sillas de madera, y serpentinas de colores cuelgan de las vigas. Una ventana con cortinas mira hacia abajo en la zona T6.

T10. TRIBUNAL DE DEMANDAS MENORES

Los residentes de Puerto Este vienen aquí para resolver demandas por delitos menores. Filas de sillas de madera se enfrentan a una gran mesa cubierta de tela, detrás de la cual el portavoz se sienta mientras preside casos judiciales de pequeñas demandas. Al lado de esta mesa hay un pequeño escritorio para el secretario de la corte.

T11. PERMISOS DE PESCA

Tres escritorios están uno al lado del otro en la habitación, la parte posterior de sus sillas frente a la pared exterior. Anclado a la pared este es un gran mapa dibujado a mano enmarcado con antiguas cañas de pesca. Una de las cañas está equipada con un señuelo de pesca verde lima tallado para parecerse a un pequeño flumfo.

Los pescadores de Puerto Este vienen aquí para solicitar y renovar sus permisos de pesca. El mapa en la pared este muestra Lac Dinneshere, con límites para marcar los territorios pesqueros de Puerto Este, Caer-Dineval y Caer-Konig.

T12. SALA DE DESCANSO DE EMPLEADOS

Esta habitación cuenta con varias sillas acogedoras, un armario de aperitivos y una escalera de madera que conduce a la zona T14.

T13. ARMARIO DE SUMINISTROS

Los suministros y provisiones se almacenan en estantes de madera que bordean las paredes de esta habitación.

T14. BIBLIOTECA DE LA VILLA

La escasa biblioteca de Puerto Este contiene una colección de libros en su mayoría poco notables almacenados en estanterías polvorientas. Otros muebles incluyen sillas acolchadas y herramientas para los pies. Las escaleras de madera conducen a la zona T12.

Tesoro. Los personajes que pasen al menos 10 minutos buscando en las estanterías descubren un libro desgastado con una cubierta de cuero rojo y páginas amarillas. Los bordes de las páginas están manchados de sangre seca. La escritura en su interior sugiere que el libro no es más que una antología de poesía. Sin embargo, en realidad es el libro de hechizos de un Mago Rojo de Thay llamado Dzaan. El verdadero contenido del libro está oculto por un conjuro de *escritura ilusoria* que terminará 5 días después de la ejecución de Dzaan (ver “Ejecución Pública”, página 63).

T7. ALMACÉN DE SILLAS



ATADA A UN MASCARÓN DE PROA DEMONIACO HAY UNA ATERRADORA FIGURA, PERO NO TODO ES LO QUE PARECE

Después de que el libro fuera confiscado por un miembro de la milicia de la ciudad, fue llevado al Ayuntamiento, donde un empleado consideró apropiado colocarlo en esta biblioteca para su custodia. Lanzar *disipar magia* sobre el libro termina con el conjuro de *escritura ilusoria* lanzado sobre él. Cuando el conjuro de escritura ilusoria termine, se revelará el verdadero contenido del libro. Este contiene los siguientes conjuros: *animar objetos*, *ojo arcano*, *cerradura arcana*, *contorno borroso*, *confusión*, *detectar magia*, *cambiar el propio aspecto*, *bola de fuego*, *terreno alucinatorio*, *escritura ilusoria*, *invisibilidad*, *apertura*, *levitar*, *proyector mágico*, *imagen mayor*, *imagen en un espejo*, *engaño*, *asesino fantasmal*, *ilusión*, *enviar*, *imagen silenciosa* y *lentitud*.

T15. DESPACHO Y ESPACIO DE ALMACÉN

Los residentes de Puerto Este pueden alquilar estas pequeñas habitaciones para almacenamiento personal o uso de la oficina. De las seis habitaciones disponibles, sólo dos están actualmente en uso; el resto están vacíos.

La primera habitación en uso contiene varias cajas de almacenamiento y barriles. Si los caracteres investigan más a fondo, descubrirán que todos estos contenedores están vacíos.

La segunda habitación en uso se ha convertido en un acogedor despacho. Dos sillas muy acolchadas y un escritorio de madera ocupan casi todo el espacio. Dentro de un cajón sin cerrar del escritorio hay una novela romántica a medio terminar titulada *Perdida en unos ojos color lavanda*.

T16. ESCALERA HACIA LA MAZMORRA

Estas escaleras de piedra cubiertas con tablones de madera conducen a la mazmorra, que está tallada en roca sólida.

T17. SALA DE LOS CARCELEROS

A menos que hayan sido llamados por un disturbio en otro lugar, cuatro guardias (**guerreros tribales**) estarán sentados alrededor de una mesa circular de madera, jugando *Apuesta de los Tres Dragones* con una baraja de cartas muy gastada. Los personajes que escuchen en la puerta antes de entrar podrán escuchar a estos soldados quejándose del frío y preguntándose cuándo se llevará a cabo el próximo sorteo (ver “Sacrificios a Auril”, página 21). Uno de los guardias lleva un anillo de ocho llaves de hierro; estas llaves abren las puertas de la celda en el área T18.

T19. CÁRCEL

Las personas arrestadas por crímenes en Puerto Este son detenidas aquí. Cada celda tiene una puerta de hierro cerrada con una ventana de 5 pulgadas cuadradas con persianas de hierro integradas para que los guardias puedan mirar a la celda sin abrir la puerta. Uno de los guardias de la zona T17 lleva las llaves que abren todas las puertas de la celda. Las puertas son demasiado resistentes para que los personajes las abran solos usando la fuerza bruta, pero un personaje con herramientas de ladrón puede usar una acción para intentar forzar la cerradura de una puerta desde el exterior, lográndolo si supera una tirada de Destreza CD 15.

T20. SALA DE INTERROGATORIOS

Los prisioneros son traídos aquí cuando el portavoz Waylen está con ganas de interrogarlos. La habitación cuenta con una robusta silla de roble equipada con grilletes de hierro, una fregona y un cubo de madera.

BUENAGUAMIEL

Fundado por inmigrantes de Chult y el Ramal Vilhon, Buenaguamiel se encuentra entre el lago Aguas Rojizas y un bosque perenne cercano. Las achaparradas viviendas de la ciudad, adornadas con tallas de dinosaurios y serpientes, se ven eclipsadas por la estructura de dos pisos del Salón de Hidromiel, sus aleros tallados y pintados para parecerse a dracos. Como la miel es el ingrediente clave en el hidromiel, la ciudad literalmente zumba con el zumbido de las abejas.

Cada taberna en el Valle del Viento Helado está acostumbrada a recibir entregas regulares de hidromiel, y la ciudad no puede producir o entregar su hidromiel lo suficientemente rápido. Sin embargo, todas las entregas se han detenido temporalmente, porque un verbeeg merodeador (revisa el Apéndice C) emergió del bosque hace tres días y robó tres barriles de hidromiel que estaban siendo cargados en un trineo para su transporte a Bryn Shander. Kendrick Rielsbarrow, el orador de la ciudad y un gigante de un hombre por derecho propio, se mantuvo firme contra el verbeeg y no le fue bien. Después de herir a Kendrick con su lanza, el verbeeg agarró los barriles y desapareció por donde vino. Los otros residentes de Buenaguamiel trataron de salvar a Kendrick, en vano; su cuerpo se encuentra en un santuario local. Cinco miembros de la milicia fueron tras el verbeeg pero no han regresado.

BUENAGUAMIEL EN UN VISTAZO

Amabilidad ❄️ **Servicios** ❄️ **Comodidad** ❄️

Misión disponible. "El Hidromiel debe Fluir".

Población. 100.

Líder. Ninguno. El portavoz Kendrick Rielsbarrow fue asesinado por un verbeeg, dejando al líder de la ciudad sin líder.

Milicia. Buenaguamiel puede reunir hasta 20 soldados (utilizar el bloque de estadísticas de Guerreros Tribales) y 2 veteranos.

Heráldica. Una taza de bebida marrón oscuro hecha de una sección de corte de cuerno, con un mango de asta añadido, erguido y centrado en un campo blanco, que representa las exportaciones de hidromiel de la ciudad y su clima frío y nevado.

Sacrificio a Auril. Calor (ver "Sacrificios a Auril", página 21).

Rivales. Caer-Dineval, Caer-Konig.

VIAJANDO POR TIERRA

Un sendero conecta Buenaguamiel con el Camino del Este, cruza la carretera cubierta de nieve, y continúa hasta Caer-Dineval. Otro camino nevado conduce a Refugio de Dougan. Los tiempos de viaje en la tabla Viajando por Tierra desde Buenaguamiel asumen que los personajes están a pie; monturas y trineos con perros pueden acortar estos tiempos hasta en un 50 por ciento.

VIAJANDO POR TIERRA DESDE BUENAGUAMIEL

| Hacia | Tiempo de Viaje |
|-------------------|-----------------|
| Bryn Shander | 6 horas |
| Caer-Dineval | 8 horas |
| Puerto Este | 4 horas y media |
| Refugio de Dougan | 4 horas |

LOCALIZACIONES EN BUENAGUAMIEL

Las siguientes ubicaciones destacadas aparece marcadas en el mapa 1.12.



SALÓN DEL HIDROMIEL

Proveedor del vino de miel de Buenaguamiel

Hace cuatro décadas, esta sala de hidromiel puso fin a la dependencia de la ciudad de la pesca de truchas con su famoso vino de miel, que rápidamente se hizo popular en Diez Ciudades.

La sala de hidromiel tiene un gran espacio, climatizado, dedicado a la cría de abejas y la crianza de las colmenas. El zumbido de las abejas se pueden escuchar en toda la villa, aunque la mayoría de los residentes están tan acostumbrados al zumbido que no le prestan ninguna atención.

ELECCIÓN DE UN NUEVO PORTAVOZ DE LA VILLA

Buenaguamiel también necesita un nuevo líder, y dos lugareños han surgido como contendientes para reemplazar a Kendrick Rielsbarrow como orador de la ciudad. La ciudad tardará una o dos semanas en planear una elección. Un candidato es un leñador enano escudo de barba roja llamado Shandar Froth, y la otra es Olivessa Untapoor, una mujer de mediana edad que descende de los fundadores Chultanos de la ciudad y que hace barriles para albergar el famoso hidromiel de Buenaguamiel.

Shandar es buscado por las autoridades en Mirabar por el asesinato de otro enano. Los agentes Zhentarim localizaron a Shandar hace unos años y lo están chantajeando para que sirva como sus ojos y oídos en la ciudad. Una vez al mes, Shandar viaja a Targos para informar a Naerth Maxildanarr, su portavoz, sobre todo lo que ha ocurrido al final en Buenaguamiel.

Olivessa no quiere ser la oradora de la ciudad, pero sus amigas la están presionando para que asuma el papel por el bien de la ciudad. Ella estaría encantada de ver a alguien más dar un paso adelante para desafiar a Shandar por la portavocía.

Para obtener más información sobre Olivessa y Shandar, consulta "El Nuevo Portavoz de la Villa", página 78.

SANTUARIO DE LA ESPADA ARDIENTE

Santuario de Tempus (dios de la guerra)

Este sencillo edificio se encuentra a orillas del lago y tiene un campanario atestado de **cuervos** que sobresale de su tejado. A diferencia de la sala de hidromiel, que está bien cuidada, los iconos pintados del santuario del dios de la guerra que empuña una espada en llamas están astillados y descoloridos, y su espacioso interior se mantiene en su mayor parte vacío, excepto por una larga mesa en la que descansa un cuerpo cubierto con una manta. El cuerpo es el del portavoz Kendrick Rielsbarrow, un hombre de estatura gigantesca de unos cuarenta años. Murió de tres puñaladas en el pecho.

El santuario fue construido hace más de un siglo, cuando la rivalidad de la ciudad con Refugio de Dougan creció tan ferozmente que el lago, un campo de batalla frecuente, se hizo conocido como Aguas Rojas. Durante un tiempo posterior, casi todos los residentes de Buenagamiel rindieron homenaje a Tempus. Hoy en día, la relevancia del santuario ha disminuido hasta el punto en que se usa sobre todo para reuniones de la villa.

EL HIDROMIEL DEBE FLUIR

Las tabernas de diez ciudades dependen de las entregas de hidromiel de miel para satisfacer a sus clientes, y Buenagamiel necesita el dinero. Hace tres días, un verbeeg (revisa el apéndiceC) robó tres barriles de hidromiel mientras estaban siendo cargados en un trineo de perros. Cuando el portavoz de la ciudad trató de evitar el robo, el verbeeg lo mató. ¡Los habitantes del pueblo quieren venganza, pero lo que es más importante, quieren recuperar su hidromiel!

Si los personajes emprenden esta búsqueda, deben rastrear el verbeeg hasta su guarida, que comparte con un ogro tonto, algún ganado robado y un oso pardo soñoliento. Para complicar las cosas, el interés romántico del verbeeg —otro verbeeg— llegará cuando los personajes se estén marchando.

La forma en que los personajes se enteran de las dificultades de la ciudad depende de si la aventura comienza en Buenagamiel o no. Si Buenagamiel es la ciudad de partida para la aventura, los personajes conocen toda la información de la sección “Buenagamiel”, la cual puedes leer a los jugadores. Si Buenagamiel no es la ciudad de partida, los personajes se darán cuenta de las desgracias de la villa cuando algún lugareño los ponga al día.

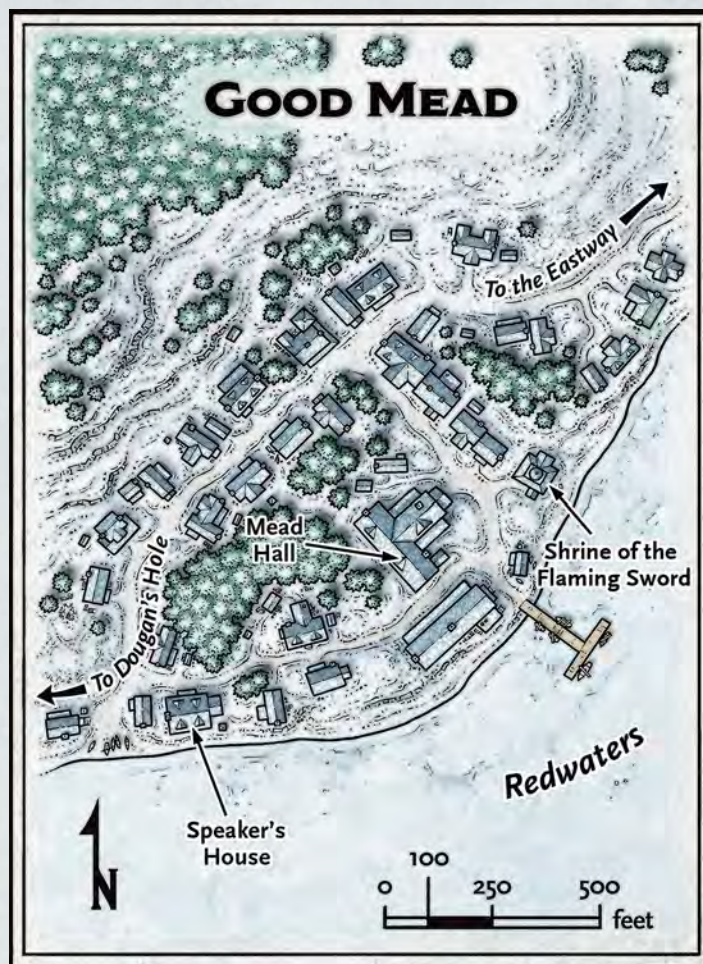
RECIBIENDO LA MISIÓN

Si los personajes se ofrecen recuperar los barriles robados, los lugareños no pueden recompensarlos con mucho más que alojamiento y bebida gratis durante una dekhana. Si los personajes aceptan estos términos, varios habitantes podrán señalar en la dirección en la que el verbeeg se fue después de robar los barriles.

A medida que los personajes se dirijan al borde del bosque, lee:

Una figura con ropa de clima frío sale del bosque a la vista, corriendo tan rápido como puede a través de la nieve profunda. Colgado sobre su espalda hay un par de trampas de animales, una de las cuales parece contener un zorro asustado.

La figura es Fef Moryn (humano caótico bueno **Batidor**), un trampero. Estaba en el bosque revisando sus trampas cuando se encontró con una escena espantosa: cinco miembros de la milicia de Buenagamiel, sus



MAPA 1.12: BUENAGAMIEL

cráneos y pechos hundidos. Vino directo a casa para alertar a la ciudad.

Los personajes no podrán convencer a Fef para que regrese con los cuerpos, pero podrán seguir sus huellas a través de la nieve con la suficiente facilidad.

El **zorro** (ver apéndice C) en la trampa de Fef está un poco baqueteado pero no está herido. Si los personajes quieren comprarlo, Fef se lo venderá por no menos de 1 po. Aunque es un animal salvaje, permanecerá dócil mientras lo tengan. Si los personajes mantienen al zorro con ellos, lo encontrarán útil en la siguiente escena.

MATANZA EN EL BOSQUE

Los personajes que sigan el rastro de Fef Moryn finalmente llegarán a la escena espantosa de la que habló el trampero:

En lo profundo del bosque, en medio de los pinos cubiertos de nieve, se descubren los restos de los cinco miembros de la milicia, que parecen ser golpeados hasta la muerte. La nieve recién caída ya ha comenzado a asentarse en sus cadáveres.

Estas cinco personas persiguieron al verbeeg por un tiempo y luego cayeron presa del amigo ogro del verbeeg, que se quedó en el bosque en lugar de tratar de mantenerse al día con el verbeeg.



LOS COLMILLOS CUBIERTOS DE NIEVE DE UN MAMUT
MARCAN LA ENTRADA A LA GUARIDA DE LOS VERBEEGS

El ogro mató a los cinco humanos con su gran clava y luego se dirigió a casa. Los personajes podrán seguir sus huellas en la nieve sin realizar tiradas. Una tirada con éxito de Sabiduría (Supervivencia) CD 12 identificará estas pistas como pertenecientes a un gigante grande. Seguir estas huellas llevará a los personajes por un camino a través del bosque hasta que, después de 8 horas, se encontrarán con la guarida del verbeeg.

EL ZORRO Y EL CHWINGA

Los personajes tendrán un encuentro mientras siguen el rastro del ogro. Un **chwinga** (ver apéndice C) saldrá de debajo de la nieve y lanzará una bola de nieve al personaje que vaya delante en el orden de marcha del grupo. Una vez tenga la atención de la fiesta, empezará a hacer cabriolas encima de la nieve.

Si los personajes rescataron al zorro de Fef Moryn, el animal se dirigirá hacia el chwinga si se le permite hacerlo. El chwinga se inclinará ante el zorro y le ofrecerá una baya congelada, que el zorro engullirá. Después de eso, el chwinga y el zorro se convertirán rápidamente en amigos. El chwinga montará sobre el zorro, otorgará un *encantamiento de invocar animales* o uno de los nuevos encantamientos descritos en el apéndice C (ver “Nuevos Encantamientos de Chwinga”) sobre el personaje al que golpeó con la bola de nieve, y se marchará a lomos del zorro. (Para obtener más información sobre los encantos, consulta “Dones Sobrenaturales” en la Guía del Dungeon Master). Los personajes pueden interrumpir esta escena si lo desean; el chwinga no otorgará su encantamiento sobrenatural, sin embargo, si los acontecimientos se desarrollan de manera diferente.

Si los personajes no tienen el zorro o deciden no dejarlo ir, el chwinga los seguirá hasta la guarida verbeeg, si se le permite hacerlo, pero no se aventurará dentro.

GUARIDA DE LOS VERBEEGS

Las cuevas y túneles de la guarida tienen techos ásperos de 20 pies de altura cubiertos de grandes carámbanos. Los pisos son algo desiguales, pero no lo suficientemente áspero como para ser terreno difícil.

El verbeeg, llamado Duhg, necesita luz para ver, por lo que mantiene una hoguera encendida en el área V3 y lleva una antorcha cuando visita los rincones más oscuros de su guarida.

Las siguientes ubicaciones aparecen marcadas en el mapa 1.13.

V1. TRES ENTRADAS

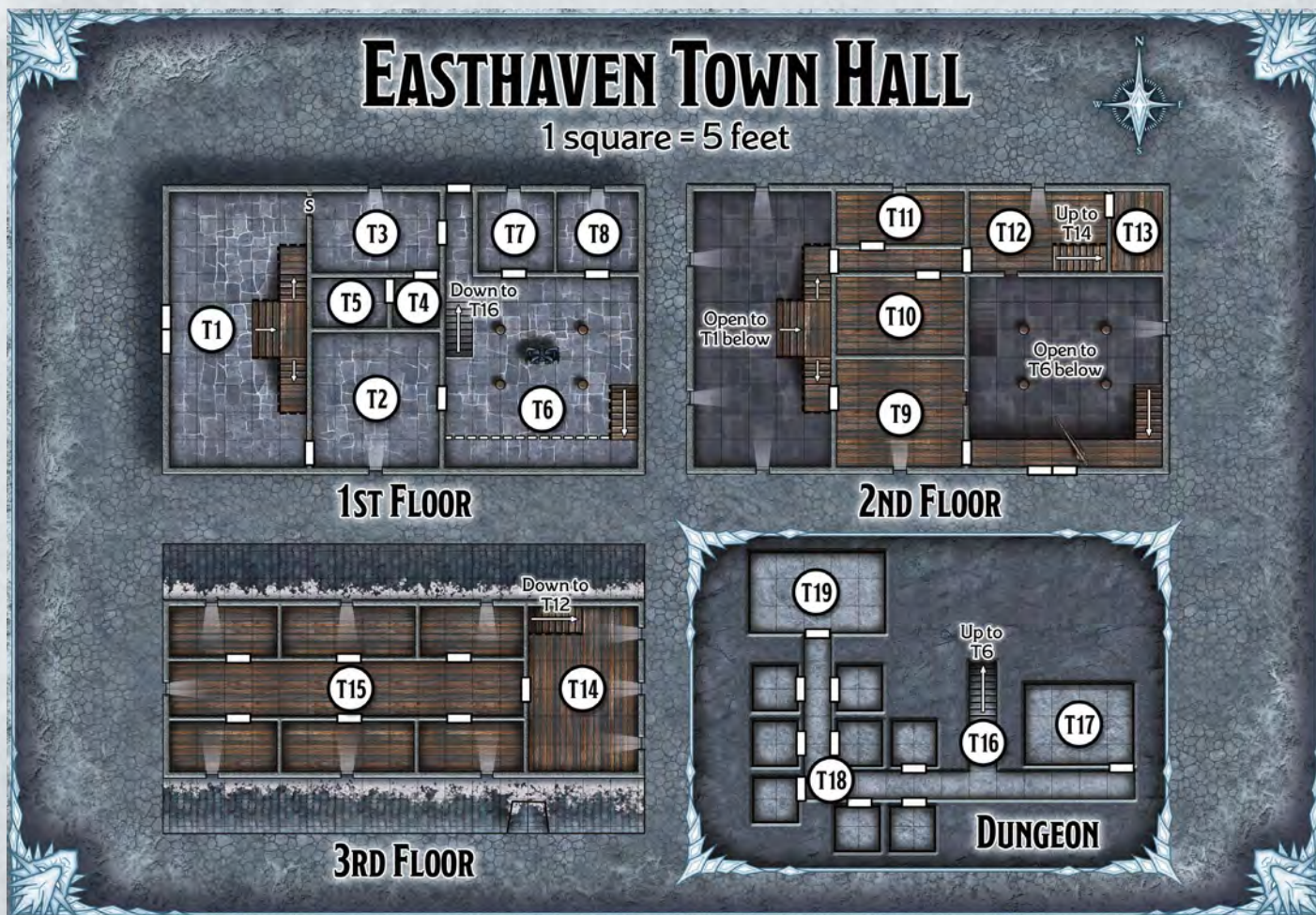
Las huellas del ogro llevan a los personajes hasta un arroyo congelado, luego a lo largo de este hasta la guarida de los verbeeg:

El sendero culmina en una ladera rocosa con pinos que crecen alrededor de su base. En la colina hay tres cuevas.

El arroyo congelado emerge de la cueva oeste, que tiene una salida de poca altura.

La cueva central, un pasaje de ocho pies de altura tallado de la roca, está parcialmente bloqueada por un apretujado montón de coníferas y dos enormes troncos caídos.

La cueva del noreste tiene una boca grande y bostezante, y los destellos de luz emanan de dentro. Las huellas de vuestra presa atraviesan esta entrada.



MAPA I.13: GUARIDA DE LOS VERBEEGS

Los personajes pueden entrar en la guarida de los verbeeg a través de cualquiera de estos caminos. Si se toman el tiempo para examinar la ladera hacia el este más a fondo, encontrarán una cuarta entrada a la cueva (área V2).

V2. ENTRADA PRINCIPAL

Medio sumergidos en el fango helado se pueden ver los huesos, el cráneo y los colmillos de un mamut muerto hace mucho tiempo. Más allá de estos restos hay una bostezante boca de cueva.

Esta ruta conduce a la cueva iluminada por el fuego (área V3) y el pozo de basura (área V4).

V3. CUEVA ILUMINADA POR UNA HOGUERA

Esta caverna está ligeramente hundida, ya que todos los túneles que conducen a ella bajan gradualmente.

Una hoguera en medio de esta cueva la mantiene encendida y relativamente caliente. El aroma de la carne asada llena el aire mientras un trozo de carne en un espetón gotea jugos sobre la hoguera. Un puñado de cabras y ovejas se hallan encerradas en un amplio corral de animales rodeado por una tosca valla de madera. Otras características de la cueva incluyen un carro de madera con una rueda rota, dos cajas viejas y dos barriles.

Si los caracteres hacen mucho ruido, el **ogro** vendrá corriendo desde el área V5 y el **verbeeg merodeador** (revisa el Apéndice C) se acercará desde el área V9, llegando ambos al mismo tiempo.

Intentarán matar a los intrusos nada más verlos. Si puede ver a más de dos intrusos, el verbeeg silbará llamando al oso de las cavernas, el cual llegará 3 asaltos más tarde desde el área V7.

Si está lo suficientemente cerca de la hoguera, el verbeeg puede usar su acción para tratar de lanzar a una criatura contra las llamas (ver "Empujar a una Criatura" en el capítulo de combate del Manual del Jugador). Cualquier criatura que entre en la hoguera por primera vez en un turno o comience allí su turno sufrirá 10 (3d6) puntos de daño por fuego. También seguirá prendida en llamas cuando salga del espacio de la hoguera, lo que le producirá 3 (1d6) puntos de daño por fuego al inicio de cada uno de sus turnos hasta que utilice una acción para apagar las llamas que la envuelven.

Los personajes en posición de dañar las cabras y ovejas del verbeeg (ver "Animales" a continuación) pueden usar una acción para amenazar a uno o más de estos animales y, con una tirada exitosa de Carisma (Intimidación) CD 10, hacer que el verbeeg cese las hostilidades y pida calma al ogro y al oso de las cavernas. Bajo tal presión, el verbeeg estará dispuesto a dejar que los intrusos salgan de la guarida sin más incidentes, siempre que los animales en la cerca no sean dañados o robados.

Una caja está llena de paja, que el verbeeg alimenta a las cabras y ovejas. El otro contiene diez antorchas grandes, que el verbeeg hecho de madera y tono. Los barriles están medio llenos de sal y pimienta, que el verbeeg utiliza para sazonar su carne.

Animales. El cercado alberga a siete **cabras** y seis **ovejas**, todas en buen estado. Utilice el bloque de estadísticas de la cabra para cada oveja, con estos cambios:

- Una oveja es una bestia pequeña con 3 (1d6) puntos de golpe y una velocidad de marcha de 30 pies.
- Carece del rasgo de Cargar y de cualquier ataque efectivo, lo que le da una calificación de desafío de 0 (0 XP).

El verbeeg adquirió su ganado robando viajeros en el Camino del Este. Considera a estas bestias sus preciadas mascotas y ha dado nombres a todas ellas. Ha entrenado al ogro y al oso cavernícola para que no los ataquen.

¿Qué estás cocinando? El asado de carne en el espetón es un pedazo de lo que solía ser Artin Glanhig, un enano escudo leñador de Bryn Shander que se cruzó con el verbeeg. Un pequeño paquete cerca de un tronco junto al fuego contiene el hacha de batalla de Artin y sus gruesas botas de cuero. El verbeeg está confeccionando un pequeño cuchillo que puede usar para desenganchar cuidadosamente las botas y reutilizar el cuero.

V4. POZO DE BASURA

Esta caverna sin salida tiene un pozo de diez pies de ancho en el medio del suelo.

El verbeeg y el ogro cavaron este pozo de basura, que tiene 20 pies de profundidad y está lleno con una capa de 5 pies de espesor de huesos, basura y suciedad.

V5. BARRILES DE HIDROMIEL ROBADOS

Si el ogro ha sido atraído al área V3 por eventos sucedidos allí, omite el párrafo de apertura del siguiente texto resaltado:

Una hoguera en medio de esta cueva la mantiene encendida y relativamente caliente. El aroma de la carne asada llena el aire mientras un trozo de carne en un espetón gotea jugos sobre la hoguera. Un puñado de cabras y ovejas se hallan encerradas en un amplio corral de animales rodeado por una tosca valla de madera. Otras características de la cueva incluyen un carro de madera con una rueda rota, dos cajas viejas y dos barriles.

El ogro nunca puede recordar su nombre, así que el verbeeg lo llama "Amigo". Se ha recuperado completamente de su lucha con la milicia de la ciudad. Cualquier personaje que tenga éxito en una tirada de Destreza (Sigilo) CD 8 puede moverse por de la cueva sin despertar al ogro. El personaje deberá repetir la tirada después de interactuar con cualquier objeto en la cueva, como una cesta colgante o un barril de hidromiel.

Si se despierta, el ogro agarra su gran garrote y atacará, gritando: "¡AMIGO!"

El verbeeg ha organizado el sistema que soporta las cestas para evitar que el ogro se tropiece con ellas y para impedir que el oso

de las cavernas las destruya. Bajar una cesta mediante su mecanismo requiere de una acción. Las cestas contienen tijeras de esquilaer ovejas, cubos de leche, cepillos de cerdas y varias bolsas de grano y avena robadas de caravanas en el Eastway. Una de las cestas, determinada al azar, contiene el tesoro del verbeeg (ver "Tesoro" más abajo).

Barriles de Hidromiel. Uno de los tres barriles está vacío, el verbeeg y el ogro han comido su contenido; cada uno de los otros dos tiene 20 galones de hidromiel. Cada barril completo pesa 200 libras.

Tesoro. La cesta del tesoro del verbeeg tiene 72 po, 344 pc, una piedra preciosa de ágata musgosa de color rosa translúcido (10 po), un kit de sanador, una trampa de caza y una pequeña bolsa de piel de conejo que contiene diez proyectiles de honda chapados en plata.

V6. ARROYO CONGELADO

Al norte a lo largo del arroyo congelado, el túnel se divide, con un ramal continuando hacia el norte y el otro orientada hacia el este.

El arroyo continúa por el oscuro túnel hacia el norte. La titilante luz de un fuego es visible en el túnel oriental.

Los personajes que siguen el arroyo congelado hacia el norte llegarán al área V7. Aquellos que se aventuran hacia el este llegarán al área V9.

V7. GUARIDA DEL OSO DE LAS CAVERNAS

El arroyo congelado termina en un estanque congelado de siete pies de profundidad en la parte posterior de una cueva oscura.

Atrapada bajo el hielo de la piscina hay una estatua de piedra de un joven sonriente, desnudo excepto por una hoja de roble bien colocada, con la cara girada hacia el cielo.

Si el oso de las cavernas no ha sido llamado a otro lugar por el verbeeg, estará durmiendo en el nicho occidental de esta cámara hasta que detecte intrusos. Tiene el pelaje marrón y visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies. En el resto de aspectos usa el bloque de estadísticas del **oso polar**. Un personaje que tenga éxito en una tirada de Destreza (Sigilo) CC 14 podrá desplazarse por la cueva sin despertar al oso, pero sólo en la oscuridad. Una fuente de luz lo suficientemente brillante como para iluminar al oso también lo despertará. El oso, cuyo nombre es Yogobor, tiene hambre y es hostil. Pero si se le reduce a 20 puntos de golpe o menos y el verbeeg no está a la vista, el oso intentará huir por su vida.

El nicho del oso contiene el cráneo roído y los huesos de un enano escudo llamado Artin Glanhig (ver área V3).

Estatua de Silvanus. La estatua en la piscina congelada, elaborada con hechizos modelar piedra, es un afloramiento que se extiende desde el fondo rocoso de la piscina. Cualquier personaje que tenga éxito en una tirada de Inteligencia (Religión) CD 12 la reconoce como una representación de Silvanus, un dios de la naturaleza; la hoja de roble es su símbolo sagrado. La estatua irradia un aura de magia de abjuración cuando se escudriña con un conjuro de *detectar magia*. Un conjuro de identificar puede revelar su naturaleza mágica, pero solo si el lanzador está tocando la estatua cuando se lance el conjuro.



GAHG LA VERBEEG TRAE UNA CESTA DE COSAS PARA SU ADORADO DUHG

Antes de que la estatua pueda ser tocada, los personajes deberán cavar a través de un pie de hielo para llegar a ella.

La estatua bendice el estanque, de tal manera que cualquier criatura que beba de ella obtendrá el beneficio de un conjuro de restauración mayor. Esta magia se suprime mientras el estanque esté congelado. Una criatura determinada puede obtener el beneficio del estanque solo una vez.

V8. NICHOS FUNERARIOS

Este pasaje de ocho pies de altura y cinco pies de ancho tiene una docena de nichos de entierro tallados en sus paredes.

Una antigua tribu humana esculpió una tumba de la ladera para albergar los huesos de su cacique, cuyos restos se encuentran en el área V10. Cada nicho funerario en este túnel tiene 2 pies de ancho, 2 pies de alto y 5 pies de profundidad. Los huesos de los guerreros fueron colocados aquí para proteger el camino a la tumba del cacique. Los animales han expoliado los huesos, dejando nada más que un par de cráneos y cuchillos de piedra tallados detrás.

V9. DUGH ESTÁ AQUÍ

Un túnel natural divide en dos una gruta excavada en forma de anillo en esta área, que una vez fue una cámara funeraria adicional. Los nichos cortados en el extremo norte del anillo exterior no tienen nada de interés.

Duhg el verbeeg merodeador (ver Apéndice C) estará aquí si no se le ha encontrado en otro lugar. Duhg está sentado con las piernas cruzadas

en el túnel, una antorcha encendida en el piso cercano. El verbeeg está afilando un cuchillo de piedra que encontró en la antigua tumba. Duhg planea usar este cuchillo para desenganchar las botas de la enana en el área V3. Apoyada en una pared, al alcance de la mano, está la lanza de Duhg.

V10. TUMBA ANTIGUA

Los escalones tallados en el lado sur suben cinco pies hasta esta sala de diez pies de altura, de quince pies cuadrados, que tiene salidas estrechas y naturales en las paredes este y oeste. En el centro de la habitación hay un bloque de piedra rectangular de siete pies de largo, cuatro pies de ancho y tres pies de alto. Pictogramas en las paredes de la cámara cuentan la historia del viaje de una tribu a través de enormes montañas y a través de una peligrosa tundra.

Una cacique tribal fue puesta a descansar aquí en tiempos antiguos. Los pictogramas ilustran cómo el cacique llevó a su tribu a establecerse en el Valle del Viento Helado, cómo lucharon contra monstruos terribles para reclamar estas tierras, y cómo encontraron la paz en su nuevo hogar. Los personajes que estudian la obra de arte podrán distinguir una imagen de la cacique empuñando una varita y lanzando un hechizo destructivo.

Se necesita una fuerza combinada de 50 para mover el bloque. Revelado debajo de él hay un nicho poco profundo en el suelo que sostiene los huesos de una mujer humana, su atuendo tribal reducido a polvo y jirones.

Tesoro. Agarrada en la mano izquierda del cacique hay una *perla de poder*. En su mano derecha hay una *varita del mago de guerra +1*. Una maldición caerá sobre cualquier criatura que retire cualquier objeto mágico o cualquiera de los restos de la cacique del nicho funerario. Hasta que la maldición termine, la criatura se verá atormentada por pesadillas fantasmales cada vez que tome un largo descanso y no obtendrá ningún beneficio de ese descanso. Reemplazar el objeto robado terminará con la maldición, al igual que un hechizo *retirar maldición* o magias similares.

ASUNTOS DEL CORAZÓN

Cuando los personajes salgan de la guarida de los verbeeg, lee:

Una verbeeg camina a través de la nieve, acercándose a la boca de la cueva. Su rostro deforme tiene una amplia sonrisa. Ella agarra una lanza en una mano mientras usa su otro brazo para acunar una cesta de mimbre llena de trozos de metal brillante. "Duhg?", Grita en común. "¿Estás en casa??"

Gahg, una **verbeeg merodeador** (revisa el Apéndice C), ha llegado para un encuentro romántico con Duhg. Gahg ha traído algunos fragmentos de metal que espera que impresionen a Duhg, el cual había estado planeando darle a Gahg un barril de hidromiel. Si los personajes intentan impedir que Gahg entre en la guarida de Duhg, Gahg se alarmará y luego se enfurecerá. Ella deja caer la canasta de mimbre y atacará a los personajes, temerosa de que algo terrible le haya pasado a Duhg.

Si los personajes huyen, Gahg comprobará que Duhg está ileso, permitiendo que el grupo vuelva a Buenagamiel. Si los personajes vuelven a la guarida de los Verbeeg y tratan de esconderse, Gahg los buscará después de localizar a Duhg.

Si sólo un verbeeg sobrevive al contacto con los personajes, no descansará hasta obtener venganza por la muerte de su compañero. Un verbeeg es lo suficientemente inteligente como para no actuar precipitadamente contra el grupo, pero podría desahogar su furia lanzando más ataques de hostigamiento contra Buenagamiel.

LA CESTA DE LAS COSAS DE GAHG

Los fragmentos de metal reunidos por Gahg son piezas de un arma futurista que fue expulsada de la bodega de carga de un nautiloide illitoide antes de que la nave espacial se estrellara (ver "Id Ascendente"). Gahg presencié el accidente, que parecía un cometa atravesando el cielo, luego encontró los restos del arma y tomó parte de ella. Un personaje que examine los fragmentos y tenga éxito en una tirada de Inteligencia (Arcanos) CD 20 se dará cuenta de que el metal no es algo que uno podría esperar encontrar en este mundo.

Tesoro. Los trozos de metal valen un total de 75 po para un chatarrero o herrero.

CONCLUYENDO LA MISIÓN

Una vez que los personajes encuentren los dos barriles restantes de hidromiel, tendrán que encontrar una manera de llevarlos de vuelta a Buenagamiel. Después de que resuelvan ese problema, tendrán un viaje seguro de regreso a la ciudad. Los habitantes del pueblo estarán felices de ver el hidromiel robado devuelto, pero expresarán preocupación en el

caso de que los personajes dejaran a uno o ambos verbeegs con vida. Después de todo, ¿qué les impide aterrorizar a la ciudad de nuevo?

NUEVO PORTAVOZ DE LA VILLA

Mientras los personajes se estén recuperando de su aventura o planeando su próxima excursión, una fabricante local de barriles llamada Olivessa Untapoor (humana neutral buena **Plebeyo**) se acercará al líder del grupo, si es que lo hay. Si ningún personaje ha asumido ese papel, Olivessa se acercará al personaje con la puntuación más alta de Carisma:

Una mujer de mediana edad se te acerca y le quita la bufanda gruesa de lana para que pueda hablar con claridad. "Mi nombre es Olivessa, y hago los barriles para el hidromiel. Algunos amigos míos no quieren que Shandar Froth se convierta en nuestro próximo portavoz de la villa. Dicen que no es fiable. No lo conozco tan bien, pero me han instado a presentarme en su contra. No me interesa la portavocía, pero pareces ser un buen líder, y a este pueblo le vendría bien uno. ¿Qué dices?"

Olivessa está lista y dispuesta a apoyar a cualquier personaje que se postule en las elecciones para la portavocía, y como ella misma es una candidata principal, su apoyo lleva peso. A su oponente, Shandar Froth (enano escudo neutral Plebeyo), no le gustará este giro de los acontecimientos. Después de acusar a los personajes de no tener ninguna participación en el futuro de Buenaguamiel, dejará la villa durante un día para obtener ayuda (véase "Intervención de los Zhentarim" más adelante).

Un personaje que pase al menos 1 hora haciendo consultas en toda la ciudad puede aprender la siguiente información sobre los dos principales candidatos para la portavocía:

- Olivessa tiene raíces profundas en Buenaguamiel. Su familia ha vivido en la villa desde su fundación. Es muy reservada y no tiene familia propia. Vive sola en la casa más cercana al Santuario de la Espada Ardiente.
- Shandar ha vivido en Buenaguamiel durante unos años y es popular entre los leñadores de la villa. Puede ser un matón y un bravucón, pero no hay nada que no haría por sus amigos. Vive con otros cinco leñadores en una pequeña casa en el lado oeste de la villa.

Intervención de los Zhentarim. Shandar está bajo la influencia de Naerth Maxildanarr, el portavoz de Targos. Ante la posibilidad de perder las elecciones, Shandar hará la caminata de 8 horas a Targos para advertir a Naerth y luego regresará rápidamente a casa. Un día después, ocho **matones** humanos ataviados con ropas para climas fríos asaltarán el Salón del Hidromiel. Antes de que los personajes puedan intervenir, Shandar y sus compañeros leñadores se enfrentarán a los matones y los echarán de la ciudad con el rabo entre las piernas. Todo el incidente está orquestado para convertir a Shandar en un héroe local. Los personajes que capturen e interroguen a uno o más de los matones descubrirán que Naerth Maxildanarr los contrató.

Si los personajes no logran exponer el engaño, Shandar será elegido portavoz de la villa, dando al Zhentarim un punto de apoyo político en Buenaguamiel.

BOSQUE SOLITARIO

Fundada por una familia Sembiana de Urmlaspyr, Bosque Solitario es una tranquila ciudad de leñadores, pescadores y tallistas de marfil que se ganan la vida en el borde del mundo. Los edificios y muelles más antiguos de la ciudad llevan tallas de dragones, leones y cabras que rinden deferencia al escudo heráldico de la familia, que representaba una quimera.

Aproximadamente la mitad de los residentes de Bosque Solitario se aventuran en el lago en busca de truchas, mientras que la mayoría de los demás pasan sus días en el bosque talando y cortando los árboles que se utilizan para construir barcos y edificios. La madera de Bosque Solitario se carga en carros para ser vendida en otros asentamientos, Termalaine y Targos en particular.

Durante el tiempo que han existido las Diez Ciudades, Bosque Solitario ha atraído a los elementos más turbios de la región, desde ladrones impenitentes hasta asesinos de frío corazón. El espeso bosque que se cierne detrás de él oculta los oscuros y sórdidos tratos que a veces allí transcurren. A pesar de su atracción por criminales y malhechores, Bosque Solitario no es un lugar donde la gente se asesinen entre sí en las calles. Las realidades de la supervivencia exigen que los residentes vivan y trabajen juntos, y no miran hacia su pasado. Un visitante puede hacer muchos amigos aquí, pero sería prudente no remover en las acciones oscuras del pasado de nadie en esta pequeña ciudad.

BOSQUE SOLITARIO EN UN VISTAZO

Amabilidad * Servicios ** Comodidad ****

Misión disponible. "El Alce Blanco". Población. 100.

Líder. La portavoz Nimsy Huddle (mediano corazón fuerte legal bueno **Plebeyo**) habla por la gente del pueblo. Desde que la posada local cerró sus puertas, Nimsy ha abierto su ático con calefacción a los visitantes que buscan un lugar para dormir. Ella homea galletas en forma de mediano y las lleva a las reuniones del Consejo de Portavoces.

Milicia. Bosque Solitario puede reunir hasta a 50 soldados (utilizar el bloque de estadísticas de **Guerreros Tribales**) y 4 **veteranos**.

Heráldica. Dos estrechos triángulos blancos, uno que desciende desde la parte superior central, el otro subiendo desde el centro inferior, casi se encuentran en un campo verde bosque. El triángulo superior representa un carámbano, que denota la ubicación norte de Bosque Solitario; el triángulo inferior es un cuerno de marfil, que representa el comercio de talla de marfil.

Sacrificio a Auril. Alimentos (ver "Sacrificios a Auril", pág. 21)

Rivales. Bremen, Targos, Termalaine.

VIAJANDO POR TIERRA

Un sendero cubierto de nieve de tres millas de largo conecta Bosque Solitario con Termalaine. Los personajes a pie pueden recorrer ese camino en 2 horas; monturas y trineos con perros pueden acortar este tiempo hasta en un 50 por ciento.

LOCALIZACIONES EN BOSQUE SOLITARIO

Bosque Solitario no tiene posadas ni otros lugares para que los visitantes descansen, excepto la casa del portavoz de la villa, la cual tiene una buhardilla amplia y calentada que puede acomodar a los personajes que buscan un descanso nocturno.



Otros residentes de Bosque Solitario valoran su privacidad y están mucho menos inclinados a dar la bienvenida a extraños en sus escasas viviendas.

Las siguientes ubicaciones están marcadas en el mapa 1.14.

EL TALLISTA FELIZ

Tienda

Esta pequeña tienda frente a los muelles vende las herramientas del oficio de tallista: agujas y cuchillos en una amplia gama de formas y tamaños, tintas en un arco iris de colores y cera utilizadas para sellar un grabado cuando está hecho. La dueña de la tienda es una solterona de pocas palabras llamada Iriskree Harrowhill (humana neutral **asesino** ya retirada). Ella no habla de su turbio pasado excepto para hablar con cariño de la gente que una vez conoció que han muerto desde entonces.

EL MENTIROSO CON SUERTE

Taberna

Pescadores y leñadores se reúnen aquí por las noches para tejer historias, cuanto más escandalosas y adornadas, mejor. De vez en cuando, los clientes cuyas lenguas se han aflojado con la bebida dejan escapar secretos valiosos o peligrosos. Los personajes que se pasen por la taberna es probable que escuchen un rumor o dos, que se puede determinar tirando en la tabla de rumores de Diez Ciudades (ver "Rumores en Diez Ciudades").

La tabernera de cabellos de cuervo, Danae Xotal (humana legal malvada Espía), atesora estos secretos mientras trabaja sirviendo en las mesas con una tranquila discreción. Su secreto es que es una agente Thayina que trabaja para Szass Tam, el lich más poderoso de Thay. Danae fue enviada al Valle del Viento Helado hace años para vigilar a los enemigos de Szass Tam que podrían buscar refugio en Diez Ciudades. Nadie más en Diez Ciudades conoce su secreto, y los que ha marcado como enemigos en el pasado han desaparecido silenciosamente.



MAPA 1.14: BOSQUE SOLITARIO

LA DESVENCIJADA

Posada Clausurada

Este edificio acertadamente llamado, que solía ser la única posada en la ciudad, cerró después de que su último propietario, un leñador retirado llamado DeGrootz, se ahorcara en la sala común hace dos años. Algunos lugareños creen que el ahorcamiento de DeGrootz fue escenificado para ocultar su asesinato a manos de unos viejos "amigos" suyos. Los aldeanos en la actualidad utilizan el edificio vacío para el almacenar madera, pero cualquier persona interesada en la renovación y reapertura de la antigua posada será bienvenido a probar.

EL ALCE BLANCO

Un alce blanco está atacando a los madereros en el bosque cerca de Bosque Solitario. La industria maderera de la ciudad es esencial para el crecimiento y la supervivencia de Diez Ciudades, y la portavoz Nimsy Huddle ha asegurado a los otros portavoces que el "problema de los alces" de Bosque Solitario se tratará en poco tiempo. Los cazadores han sido enviados para matar al alce, pero este los ha eludido hasta ahora. Por lo que los cazadores han visto, su presa es más inteligente que el alce promedio, y su piel blanca hace que sea difícil de detectar en la nieve. Lo que no saben es que el alce está usando un espejo mágico como un dispositivo de espionaje para mostrarle dónde están sus enemigos.

La portavoz Huddle intentará engatusar a los personajes con una cesta de galletas en forma de mediano, con la esperanza de que se unan a la caza del alce blanco. Si los personajes la rechazan, Speaker Huddle endulza el trato con monedas.

El alce blanco es una bestia dotada de conciencia que sirve a Ravisin, la misma druida de escarcha malvada que despertó al plesiosaurio en Maer Dualdon (ver El Monstruo del Lago). Esta druida ha lanzado hechizos de dotar de conciencia sobre varias bestias, dotándoles de inteligencia a nivel humano y la capacidad de hablar, y los utiliza para espiar asentamientos y aterrorizar a sus habitantes. Ravisin se ha refugiado en una tumba élfica en el bosque y no descansará hasta que el bosque esté libre de leñadores. Simplemente matar al alce blanco no resolverá el problema de Bosque Solitario; para poner fin a la amenaza para Bosque Solitario y otras ciudades, los personajes deberán evitar que la druida dote de conciencia a más bestias y las use para dañar a los habitantes de las Diez Ciudades.

RECIBIENDO LA MISIÓN

Si los personajes no se quedan en la buhardilla de Nimsy Huddle, son convocados a la casa de la portavoz de la villa por uno de sus hijos, un alegre mediano llamado Scoop. Cuando los personajes le hagan a la portavoz Huddle una visita, lee:

Nimsy Huddle, la portavoz de la villa, es tonta con galletas recién horneadas en forma de mediano. Su casa ha sido claramente construida para los criaturas de tamaño humano, pero la mayoría de los muebles son de tamaño adecuado para un mediano, con unas sillas grandes para los visitantes de mayor altura. Cuatro niños medianos corren de habitación en habitación y subir por una escalera hasta la buhardilla, persiguiéndose unos a otros con espadas de madera, mientras un fuego cruje en la chimenea de la abarrotada cocina la portavoz Huddle.

"Nuestros leñadores están siendo aterrorizados por un alce blanco", dice la Portavoz Huddle, "y la bestia ha eludido a los cazadores que hemos enviado para matarlo. Dependemos del bosque para nuestra supervivencia. No sería una buena portavoz de la villa si dejara que un alce tonto nos pusiera en ridículo. ¿Me ayudareis?"

Si los personajes exigen más que sabrosas delicias como un incentivo, Speaker Huddle estará dispuesto a pagarles 100 po por la cabeza del alce, aunque se la puede convencer para que llegue hasta las 125 po con una tirada exitosa de Carisma (Persuasión) CD 15. Sugerirá que los personajes pueden vender el cadáver del alce a un carnicero local por 10 po. Si los personajes quieren que el trato se endulce aún más, la Portavoz Huddle dirá que puede ofrecerles La Desvencijada (la posada clausurada) como una propiedad de inversión, para hacer con ella lo que quieran. "Por supuesto", añade con una sonrisa, "si nuestros cazadores consiguen el alce primero, las recompensas serán tuyas!"

RASTRANDO AL ALCE

Para encontrar el alce blanco, los personajes deben aventurarse en el bosque y buscar las huellas de la bestia en la nieve. Cualquier personaje que pase una hora buscando rastros de alces y tenga éxito en una tirada de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 encontrará un conjunto de huellas. Si los personajes las siguen, tira un d6. Con un resultado de 6, las huellas conducen a la tumba élfica, donde podrán encontrar al alce blanco.



EL TEMIDO ALCE BLANCO DE BOSQUE SOLITARIO NO ES LA PRESA DE NADIE

Con cualquier otro resultado, los rastros conducirán a un alce ordinario (utiliza el bloque de estadística de **Cabra Gigante**), el cual será localizado tras 1d4 horas. Este alce no representa ninguna amenaza si los personajes lo dejan en paz. Después de cada encuentro con un alce ordinario, los personajes pueden repetir su búsqueda de pistas de alces y, si encuentran algunas, hacer otra tirada de d6 para determinar si las pistas pertenecen al escurridizo alce blanco.

Después de cada tres horas que los personajes pasen en el bosque, comprueba si se produce un encuentro aleatorio usando la tabla Encuentros en el Bosque de Bosque Solitario.

ENCUENTROS EN EL BOSQUE DE BOSQUE SOLITARIO

| d20 | Encuentro |
|-------|------------------|
| 1-10 | Sin encuentro |
| 11-12 | Banshee |
| 13-14 | Oso(s) Pardo(os) |
| 15-16 | Chwingas |
| 19-20 | Manada de Lobos |

BANSHEE

Esta **banshee** es el remanente espectral de una guerrera elfa que fue desterrada por un acto egoísta y malvado. Empuña un arco largo espectral que dispara flechas fantasma. Esta arma tiene el alcance de un arco largo estándar y se utiliza para hacer ataques con hechizos a distancia; en el resto de cosas funciona como el Toque Corruptor de la banshee.

EL TEMIDO ALCE BLANCO DE BOSQUE SOLITARIO NO ES PRESA DE NADIE

Sólo hay una banshee acechando el bosque. Si es destruida, se vuelve a formar después de 24 horas en un lugar aleatorio en el bosque, condenada a su eterno exilio.

OSO(S) PARDO(S)

Un **oso pardo** hambriento está tirando de algunas ramas bajas de un árbol y royéndolas cuando ve al fiesta y se mueve hacia este en busca de comida más sabrosa. Un personaje puede usar una acción para tratar de ahuyentar al oso, lográndolo con una tirada con éxito de Carisma (Intimidación) CD 15. Si los personajes matan a este oso, el siguiente encuentro de oso pardo (si este resultado vuelve a surgir) es con la pareja del oso y 1d4 cachorros (no combatientes).

CHWINGAS

Mientras los personajes están navegando por los bosques o se detienen a descansar, aparecen 1d4 **Chwingas** (ver Apéndice C) que se interesan por ellos.

ZORRO Y LIEBRE

Los personajes ven a un **zorro ártico** acechando pacientemente una **liebre nival** (ver el Apéndice C para los bloques de estadísticas de ambas criaturas). Si los personajes dejan a los animales solos, tira un d6 para determinar lo que sucede a continuación. Con un resultado impar, la liebre escapa del zorro; con un resultado par, el zorro atrapa la liebre y la lleva de vuelta a su guarida.

Los personajes pueden interrumpir la caza del zorro y hablar con cualquiera de los animales usando magia o una habilidad que facilite la comunicación con pequeñas bestias. Hablar con el zorro impulsa a huir a la liebre que huya, y viceversa. Un animal amistoso puede llevar a los personajes a las huellas del alce blanco en la nieve después de 1d4 horas.

MANADA DE LOBOS

Una manada formada por 1d4+4 lobos desciende sobre el grupo. Si mueren tres o más lobos, los lobos supervivientes huirán.

ENCONTRANDO LA TUMBA ÉLFICA

La tumba élfica se encuentra en una ladera ligeramente boscosa. Una antigua esfera lunar es su pieza central. Los personajes pueden encontrar la tumba si siguen las huellas de una bestia como el alce blanco. La magia de los antiguos elfos engaña a todas las aberraciones, demonios, gigantes, humanoides y no- muertos para que se alejen del sitio sin la más mínima idea de que han sido mágicamente mal dirigidos.

Cuando los personajes estén a la vista de la tumba de elfos, lee:

Los rastros conducen a una gran abertura circular en una ladera nevada. En el centro de este círculo hay un gnomon triangular de cristal bellamente tallado que mide veinte pies de altura. Una berma de diez pies de altura que abraza el borde oriental del círculo tiene hojas perennes creciendo alrededor y encima de ella, protegiendo lo que parece un sarcófago enterrado bajo la nieve y encerrado por un medio círculo de pilares de cristal azul pálido. Al norte de la berma hay una glorieta delicadamente tallada hecha de mármol, y al sur de la berma hay una fila de estatuas de mármol blanco orientadas hacia el exterior sobre pilares de granito.

ALCE BLANCO DOTADO DE CONCIENCIA

Bestia grande, Neutral Malvado

Clase de Armadura 11 (armadura natural)

Puntos de Golpe 68 (8d10+24)

Velocidad 40 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 19 (+4) | 11 (+0) | 16 (+3) | 11 (+0) | 12 (+1) | 6 (-2) |

Sentidos Percepción pasiva 11

Idiomas Druídico

Desafío 3 (700 PE)

Carga. Si el Alce se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un blanco y luego impacta con un ataque de cornamenta en ese mismo turno, el blanco sufrirá 9 (2d8) puntos adicionales de daño contundente. Si el blanco es una criatura, esta deberá superar una tirada de Salvación de Fuerza CD 14 o quedar tumbada en el suelo.

Paso Seguro. El alce tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza o Destreza contra efectos que lo derriben dejándolo tumbado en el suelo.

ACCIONES

Ataque Múltiple. El alce realiza dos ataques durante su turno: uno con su cornamenta y otro con sus pezuñas.

Cornamenta. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar:* 13 (2d8+4) puntos de daño perforante.

Pezuñas. Ataque de Arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar:* 9 (2d4+4) puntos de daño perforante.

Si los personajes observan la ubicación durante una hora o más desde una distancia segura, verán al **alce blanco dotado de consciencia** (ver el bloque de estadísticas que lo acompaña) emerger de debajo de la ladera, pararse en la esfera de la luna, y oler el aire durante unos minutos antes de volver a Bosque Solitario para continuar su reinado de terror. Si los personajes exploran la tumba de elfos sin demora, se encontrarán con el alce en el área E6.

LOCALIZACIONES EN LA TUMBA ÉLFICA

Las siguientes localizaciones aparecen señaladas en el mapa 1.15. Las áreas E1 a E5 están en el exterior; las áreas E6 a E9 son subterráneas.

E1. ESTATUAS DE ELFOS

Seis estatuas elevadas de mármol blanco dispuestas en una línea representan figuras esbeltas y ataviadas con túnicas orientadas hacia el norte. Los detalles tallados en sus rostros han sido desgastados por el viento, pero las orejas puntiagudas hacen que las estatuas sean identificables como elfos.

Cada estatua es de tamaño natural, representando a un elfo de pie rígidamente en lo alto de una base cilíndrica de 7 pies de altura de granito desgastado por el viento. (Una séptima estatua se encuentra sola en lo alto del extremo norte de la zona E4, orientada al sur. Tres estatuas más, invisibles desde este mirador, se encuentran debajo de la colina en el área E6). Un conjuro de detectar magia o magia similar revelará un aura de magia de abjuración alrededor de cada estatua.

Si las diez estatuas son derribadas, el efecto mágico que dirige a los intrusos lejos de la tumba termina (ver "Encontrar la Tumba de Elfos" arriba). Derribar una estatua requiere de una fuerza combinada de 25.

E2. ENTRADA AL TÚMULO

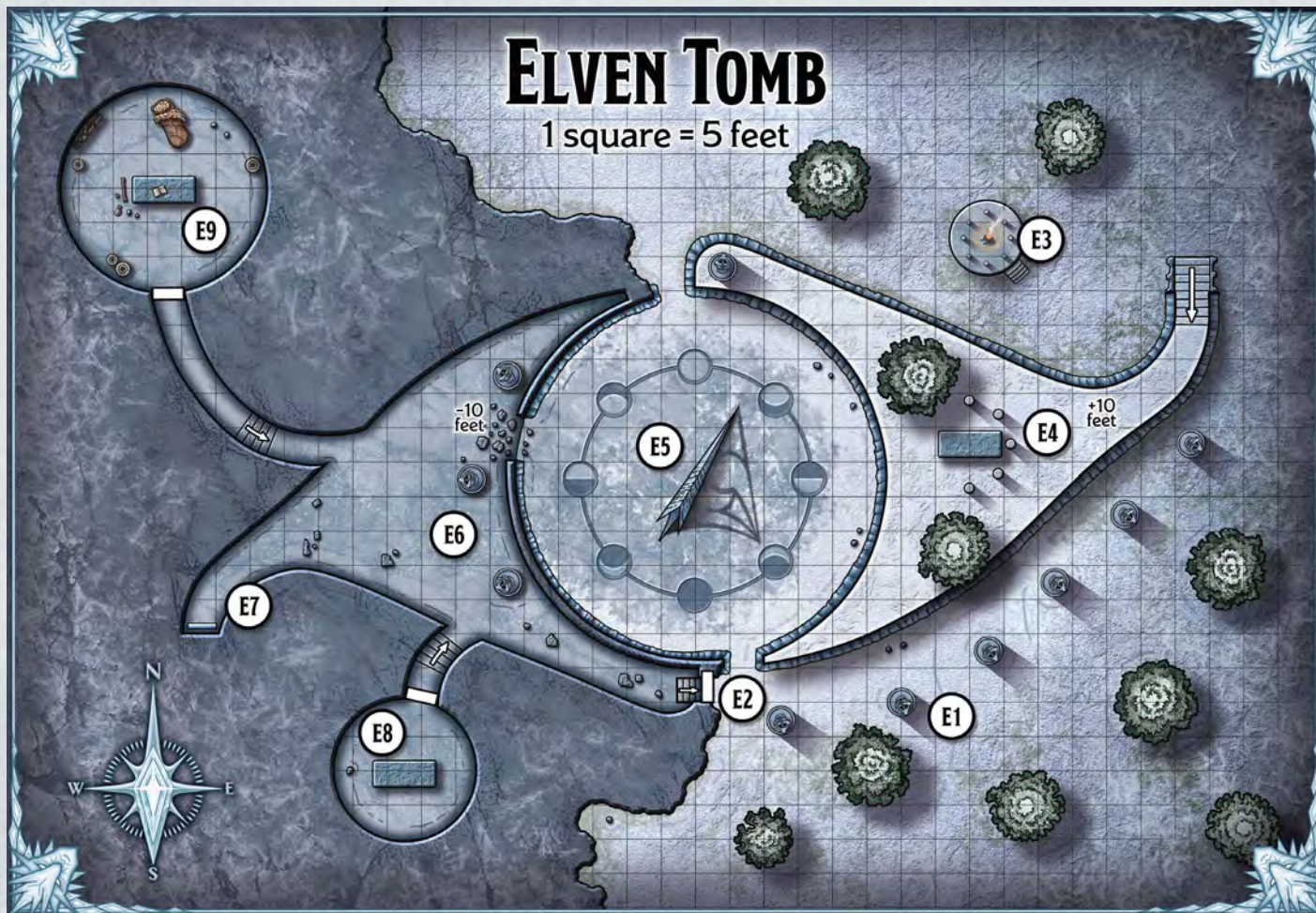
En la ladera sur de la sangría circular hay una puerta de piedra sin asideros ni bisagras visibles.

La puerta está hermeticamente cerrada. Se puede abrir sólo desde el interior (por una criatura en el área E6) o mediante el uso de un conjuro de *apertura* o magia similar.

E3. CENADOR DE MÁRMOL

En el centro de la glorieta se encuentra un brasero de piedra sin encender, de unas veinte pulgadas de diámetro. El brasero está lleno de agujas de pino y nieve que los vientos han barrido lejos del suelo de mármol pulido de la glorieta.

El brasero está fijo al suelo de mármol y no se puede mover. Cuando una piña, una ramita, una pluma y una mano humanoide cortada se colocan en el brasero y se les prende fuego (ver zona E4), una llama de plata consume rápidamente el contenido del brasero y continúa ardiendo durante una dekhana. Este fuego genera calor y luz equivalentes a los de una fogata y no se puede apagar.



MAPA 1.15: TUMBA ÉLFICA

E4. SARCÓFAGO Y PILARES DE CRISTAL

En lo alto de la berma oriental, un sarcófago de granito descansa en un medio círculo definido por cinco pilares de cristal. Limpiar la nieve de la tapa revela un grabado de un brasero. También se nota una talla cerca de la parte superior de cada pilar; de norte a sur, estas imágenes representan una ramita, una piña, una llama, una pluma y una mano humanoides.

El sarcófago no se puede abrir hasta que una ramita, una piña, una pluma y una mano humanoide cortada se colocan en el brasero en la glorieta (área E3) y se prenden fuego. La tapa del sarcófago se puede abrir mientras el fuego arda; de lo contrario, ningún hechizo y ninguna cantidad de fuerza podrá abrirla. Los personajes que no tengan una piña, una ramita o una pluma pueden encontrar estos objetos en los bosques cercanos. La mano cortada es una cosa más complicada, pero no tiene por qué provenir de un humanoide vivo (una zarpa reptante muerta serviría).

Una vez que el brasero esté funcionando, la tapa pesada se podrá levantar o empujar a un lado. Pesa 500 libras.

El sarcófago alberga a Sahnar, una **momia** de elfo lunar que se anima tan pronto como la tapa ya no impide que se siente. Esta momia es caótica buena y está acostumbrada al frío. Seguirá las órdenes de sus libertadores hasta que se vea reducida a 0 puntos de golpe, tras lo cual se desmoronará en polvo.

Si la momia recibe órdenes contradictorias, seguirá cualquier orden que considere más sensata, aunque su puntuación de Inteligencia de 6 significa que puede tomar malas decisiones. Sahnar habla común y elfo. La momia sabe cómo funciona la esfera lunar (ver área E5) pero no sabe nada acerca de los habitantes actuales de la tumba, Diez Ciudades, o el estado actual de las cosas en el Valle del Viento Helado, ya que ha estado sellado durante cientos de años. Si los personajes regresan a Diez Ciudades con Sahnar en remolque, tendrán que disfrazar a la momia elfa para evitar que asuste a la gente del pueblo.

La magia y los materiales utilizados para preservar la momia tienen el efecto de hacer que huela a especias de calabaza.

E5. DIAL LUNAR

Alzándose desde el centro de la depresión circular hay un alto gnomon, de forma triangular y hecho de crista, un gnomon como el que uno encontraría normalmente en centro de un reloj de sol. Es grueso cerca de la base y se estrecha hasta un punto afilado en la parte superior. La nieve alrededor del gnomon se ha derretido, revelando un círculo de símbolos tallados en la piedra que lo rodea. Los símbolos representan las fases de la luna, lo que sugiere que la depresión circular no es un reloj de sol, sino una esfera lunar.

Algo ha perforado un agujero áspero en la pared en el borde noroeste de la depresión, creando una abertura oscura que conduce debajo de la colina.

Los personajes que miren a través del agujero occidental podrán ver al otro lado de este una cámara oscura y hundida (área E6).

Un efecto mágico persistente calienta la cara de la esfera lunar, asegurando que los símbolos lunares permanezcan libres de nieve. Los símbolos representan una luna llena al norte, una luna nueva al sur, y varias fases crecientes y menguantes de la luna en el medio.

Cada vez que la luna está en el cielo sobre el Valle del Viento, el gnomon cristalino proyecta un triángulo de luz de luna en la cara de la esfera lunar, su punta ilumina el símbolo que coincide con la fase actual de la luna. Esto ocurre incluso si la luna no es visible en el cielo.

Cualquier personaje que estudie los símbolos lunares verá pequeñas inscripciones en élfico alrededor del símbolo de luna llena (el círculo blanco hacia el norte) y los dos símbolos de media luna ubicados en los lados oeste y este de la esfera, pero no los otros símbolos parciales de luna o símbolo de luna nueva (el círculo negro al sur). Las inscripciones se traducen de la siguiente manera:

Inscripción de la luna llena. "Mira tu propia rostro y verás respondidas siete preguntas." El espejo mágico en el área E7 se activará mientras la luz del gnomon o un hechizo de rayo de luna ilumine este símbolo.

Inscripción de media luna. "Desbloquea las tumbas de la media luna."

Mientras que luz del gnomon o un hechizo de rayo de luna ilumine cualquiera de los símbolos de media luna en la cara de la esfera lunar, las puertas de las áreas E8 y E9 se podrán abrir.

E6. TÚMULO

La espaciosa cámara escondida bajo la colina está llena de huesos y alberga las formas dormidas de varios animales inofensivos (zorros, liebres, cabras, búhos, cachorros de lobo y osos jóvenes) que comparten el espacio pacíficamente. El alce blanco hace de este lugar su guarida entre estas criaturas también cuando no está aterrorizando a los habitantes de Diez Ciudades. Si los personajes no esperaron en el exterior para encontrarse con el **alce blanco dotado de consciencia** (ver el bloque de estadísticas en la página 82) luchará contra ellos aquí, lo que sobresaltará y asustará a los otros animales. Si la druida de la escarcha en el área E9 escucha sonidos de batalla en esta habitación, permanecerá donde está, prefiriendo montar así su defensa.

Estatuas. Además de los animales, esta zona contiene tres estatuas de mármol blanco de elfos que son idénticas a las del exterior, excepto que el viento no ha desgastado el detalle en sus rostros y no descansan sobre sobre pilares. Las tres están orientadas hacia el este, hacia la pared más cercana.

E7. ESPEJO DE LA LUNA LLENA

El pasaje subterráneo se estrecha antes de terminar en una pared sobre la que se monta un espejo ovalado de siete pies de alto y la mitad de ancho, rodeado por un marco de piedra decorativo.

El marco de piedra del espejo brilla con luz plateada y centelleante, siempre y cuando la luz de la esfera de la luna o un hechizo de rayo de luna ilumine el símbolo de la luna llena en el área E5. Mientras su marco está iluminado, el espejo funciona

como una **bola de cristal** normal ordinaria. Actualmente, el espejo está sintonizado con el alce blanco, el cual lo utiliza para localizar cazadores y leñadores con los que está familiarizado. Después de limpiar la nieve que cubre la esfera de la luna, el druida de escarcha utiliza un hechizo de rayo de luna para iluminar el símbolo de luna llena en la cara de la esfera lunar, activando el espejo para que el alce pueda usarlo. Si el alce muere u otra criatura sintoniza el espejo, la sintonía del alce termina.

El espejo está sujeto a la pared con pegamento soberano y no se puede desmontar de esta destrozarlo. Una vez roto, la magia del espejo desaparece para siempre.

E7. PRIMERA TUMBA DE LA LUNA LLENA

La puerta de piedra de esta tumba está grabada con un semicírculo blanco (el símbolo de una media luna), con su borde redondeado orientado hacia la derecha. La puerta no podrá ser abierta desde el exterior a menos que la luz del gnomon o un hechizo de rayo de luna ilumine uno de los símbolos de media luna en la esfera lunar en el área E5. Un hechizo de apertura o magia similar también abren la puerta. Se abre fácilmente desde el interior.

Esta cámara circular tiene un techo intrincado tallado y abovedado de veinte pies de altura. Un haz de luz brilla desde la parte superior de la cúpula, iluminando un sarcófago rectangular de piedra.

La luz que brilla sobre el sarcófago es un efecto mágico menor que se puede disipar.

La tapa de 350 libras del sarcófago se puede levantar o dejar a un lado. Dentro del sarcófago se halla el cadáver marchito de un elfo ataviado con una túnica hecha jirones. A medida que se abra el sarcófago, la corriente



de aire moverá la túnica del cadáver, que en su mayoría se ha deshecho en polvo. El sarcófago también contiene los siguientes elementos:

- Un arco sin encordar
- Seis puntas de flecha plateadas
- Una taza de madera con un pez alado grabado en el costado

E8. SEGUNDA TUMBA DE LA LUNA LLENA

La puerta de piedra de esta tumba está grabada con un semicírculo blanco (el símbolo de una media luna), con su borde redondeado orientado hacia la izquierda.

La puerta no podrá ser abierta desde el exterior a menos que la luz del gnomon o un hechizo de *rayo de luna* ilumine uno de los símbolos de media luna en la esfera lunar en el área E5. Un hechizo de *apertura* o magia similar también abren la puerta. Se abre fácilmente desde el interior.

Esta cámara circular tiene un techo abovedado intrincado tallado de veinte pies de altura. Un haz de luz brilla desde la parte superior de la cúpula, iluminando un sarcófago rectangular de piedra. Alguien ha convertido esta tumba en su vivienda, como lo demuestra un estante con hierbas secas y un saco de dormir desplegado detrás del sarcófago.

La luz que brilla sobre el sarcófago es un efecto mágico menor que se puede disipar.

Cuando escuche como se abre la puerta, Ravisin la **druida de la escarcha** (ver Apéndice C) se agachará detrás del sarcófago.

Escondido junto a ella hay un **arbusto dotado de conciencia** (un arbusto de bayas) que sigue a Ravisin por todas partes, en caso de que el druida tenga hambre y quiera algunas bayas para comer. El comer estas bayas ha manchado de azul los dientes de la druida.

La druida subirá al sarcófago cuando los personajes entren en la tumba y gritará, en común, "Las Diez Ciudades serán destruidas, si no por mi mano, entonces por la Doncella de la Escarcha!!" El druida entonces atacará, luchando hasta la muerte. Si un personaje que tiene el secreto Doppelganger (ver apéndice B) fallara su lanzamiento de salvación contra el conjuro de rayo de luna de la druida, recuerda que el conjuro revela la verdadera forma del personaje (doppelganger).

Cuando se la reduzca a 0 puntos de golpe, Ravisin usará su último aliento jadeante para decir: "¡Mis bestias me vengarán!"

Arbusto Despertado. El arbusto dotado de conciencia está tiene miedo de Ravisin y siente el doble de miedo del fuego. Sólo luchará en defensa propia. Lo que crece en sus ramas son 2d20 sabrosas bayas, que permitirá recoger a los personajes si lo dejan vivir. El arbusto habla común y puede compartir la siguiente información una vez que se trata el druida de escarcha:

- Ravisin culpa a los habitantes de Diez Ciudades por la muerte de su hermana gemela, también una druida de escarcha. (El arbusto no sabe cómo ni cuándo murió la hermana de Ravisin.) Ravisin esconde el cadáver de su hermana en el sarcófago.
- Ravisin ha dotado de conciencia muchas bestias y plantas a lo largo del Valle del Viento Helado. Algunas de ellos, como el alce blanco, son de una naturaleza malvada. Otros no. Ravisin a menudo se quejaba de los escrúpulos del plesiosaurio que dotó de conciencia en Maer Dualdon (ver "El Monstruo del Lago").



RAVISÍN Y UN ARBUSTO DOTADO DE CONSCIENCIA

- Ravisin utilizó hechizos de rayo de luna para activar la esfera lunar, lo que permite que el alce blanco escudriñara a los madereros y cazadores mediante el uso del espejo mágico en el área E7.

Sarcófago. El contenido de un kit de herbolista se extiende por la parte superior del sarcófago, que el druida utiliza como una mesa de trabajo. La tapa del sarcófago pesa 350 libras, y apartarla a un lado hace que la tumba se llene con un horrible hedor de descomposición.

El sarcófago contiene el cadáver podrido de la hermana gemela de Ravisin, Vurnis. Cualquier personaje que examine el cadáver y tenga éxito en una tirada de Sabiduría (Medicina) CD 10 podrá determinar que su muerte ocurrió hace meses, pero que el frío ha ralentizado la descomposición del cuerpo. Un conjuro de *hablar con los muertos* lanzado sobre el cadáver revela que Vurnis fue asesinada por cazadores cerca de Bosque Solitario.

Tesoro. Debajo del cadáver de Vurnis hay una bolsa de piel de tiburón que contiene dos pociones en viales de cristal: una *poción de Resistencia (daño radiante)* y una *poción de vitalidad*.

CONCLUYENDO LA MISIÓN

Una vez maten al alce blanco dotado de conciencia, los personajes podrán regresar a Bosque Solitario con pruebas de la muerte del alce. Después de cada tres horas que los personajes pasen en el bosque, comprueba si se produce un encuentro aleatorio usando la tabla Encuentros en el Bosque de Bosque Solitario.

Si no se acaba con Ravisin la druida de la escarcha, Bosque Solitario estará condenada a sufrir el acoso de otras bestias dotadas de conciencia como osos polares, rinocerotantes lanudos y tigres de dientes de sable.

TARGOS

Al igual que Bryn Shander, Targos está rodeada por una empalizada de madera, que ayuda a proteger la ciudad contra los orcos y otras amenazas del desierto. Los muros se extienden hacia el lago, creando un puerto seguro para los barcos de la ciudad.

Pero ahora el largo invierno de Auril ha congelado el agua en el puerto, y muchos de los barcos de Targos están atrapados en el hielo. Los pescadores deben arrastrar sus barcos más pequeños a través del hielo para llegar al lago descongelado más allá de los paredes del puerto.

Casi todas las ciudades del Valle del Viento Helado se ganan la vida con los lagos, pero en ninguna parte ese hecho es más evidente que en Targos. La ciudad siempre ha tenido la mayor flota pesquera y la mayor industria pesquera, y todo lo que pasa aquí gira en torno a la pesca de la trucha cabeza de jarrete de Maer Dualdon. El Invierno Eterno de Auril hace que el trabajo sea más difícil, pero se hace sin embargo.

Naerth Maxildanarr, un antiguo pícaro de Luskan, se mudó a Targos hace un par de años, se estableció en las Armas de Luskan, y repartió por doquier una gran cantidad de oro, ganándose la lealtad de muchos pescadores locales. Su cordial comportamiento, muy llano, contribuyó a su rápido ascenso al poder, lo que le permitió reemplazar a un portavoz de la villa que era muy querido, pero que ya no quería el trabajo. Como el representante más alto de los Zhentarim en Diez Ciudades, Naerth está decidido a convertir el Valle del Viento Helado en un centro comercial para la Red Negra. Tiene una docena o más de espías de los Zhentarim en Diez Ciudades, los cuales utiliza con gran éxito, para descubrir a presuntos agentes de los Arpistas y convencer a los dueños de negocios para que compren pescado de Targos en lugar de otras fuentes.

TARGOS EN UN VISTAZO

Amabilidad ** Servicios * Comodidad ****

Misión disponible. "Escalando la Montaña"

Población. 1.000 habitantes.

Líderes. El portavoz Naerth Maxildanarr (humano Legal Malvado **Espía**) es en secreto un agente de los Zhentarim, que se ganó el cargo debido a su popularidad con los pescadores. Naerth está ansioso por asegurarse el control por parte de los Zhentarim del comercio en el Valle del Viento Helado. Un mercenario Zhent llamado Skath (tiflin legal malvado **Veterano**) que es leal a Naerth lidera la milicia de la ciudad.

Milicia. Targos puede reunir hasta 200 soldados (utiliza el bloque de estadísticas de **Guerreros Tribales**) y 16 **veteranos**.

Heráldica. Un barco negro de una sola vela (mirando hacia la derecha) en un campo azul claro, que representa el orgullo de la ciudad en su flota pesquera.

Sacrificio a Auril. Humanoides (ver Sacrificios a Auril" pág. 21)

Rivales. Bremen, Bosque Solitario, Termalaine.

VIAJANDO POR TIERRA

Un sendero cubierto de nieve conecta Targos con Bryn Shander. Un camino similar se extiende alrededor del lado este de Maer Dualdon y conduce a Termalaine. Los tiempos de viaje en la tabla Viajando por Tierra desde Targos asumen que los personajes se mueven a pie; monturas y trineos con perros pueden acortar estos tiempos hasta en un 50 por ciento.

No hay una manera fácil de llegar a Bremen por tierra, ya que la nieve ha cubierto el sendero que una vez lo llevó hasta ella.



VIAJANDO POR TIERRA DESDE TARGOS

| Hacia | Tiempo de Viaje |
|----------------------|-----------------|
| Bremen (sin sendero) | 3 horas |
| Bryn Shander | 2 horas |
| Termalaine | 4 horas |

LOCALIZACIONES EN TARGOS

Es probable que las siguientes ubicaciones marcadas en el mapa 1.16 atraigan a los personajes durante su estancia en Targos.

LOS BRAZOS DE LUSKAN

Posada (y residencia del orador de la ciudad)

Los Brazos de Luskan es la casa pública más antigua de Diez Ciudades, establecida cuando Bryn Shander todavía era sólo "el campamento en la colina" y Luskan era una ciudad próspera.

Muchos de los comerciantes que llegaron a Targos en aquellos días provenían de Luskan, por lo que los Brazos de Luskan fue construida para parecer una posada que podría encontrarse en la Ciudad de las Velas. Como resultado, gran parte de la decoración tiene casi doscientos años, lo que refleja a Luskan como lo fue en los años previos a su declive. La posada tiene paredes robustas pero tablas de suelo podridas, y las corrientes de aire entran en la sala común desde el sótano. El lugar también está infestado de ratas, que corretean entre las paredes a todas horas durante la noche. El propietario, Owenn Tarsenel (humano neutral **Plebeyo**), es un hombre tranquilo y calvo que se ha hundido en una profunda depresión, temiendo que el verano nunca vuelva al Valle del Viento Helado.

La suite de invitados más grande en los Brazos de Luskan está ocupada por el portavoz de la ciudad, Naerth Maxildanarr, a quien le gusta la posada porque le recuerda a su hogar y es un gran lugar para reunirse con los visitantes. Enjauladas en su habitación hay tres **serpientes voladoras** que utiliza para entregar mensajes a sus espías.



EL PORTAVOZ NAERTH MARILDANARR ALIMENTA A SUS SERPIENTES
VOLADORAS MIENTRAS EL CAPITÁN SKATH MIRA

TRES BANDERAS NAVEGANDO

Taberna

Los pescadores vienen aquí después de un largo día para un tazón de estofado y una pinta rápida antes de ir a la cama. La atmósfera es tenue; los pescadores están fríos y cansados e se sienten inseguros acerca del futuro del Valle del Viento Helado. La taberna está dirigida por una viuda regordeta y de pelo gris llamada Ethen Yarbroul (humana neutral buena **Plebeyo**), más conocida como "Ma". Ella se preocupa por los pescadores como si fueran sus hijos.

Los personajes que pasen el rato en la taberna es probable que escuchen un rumor o dos, que se puede determinar tirando en la tabla de Rumores en las Diez Ciudades (ver "Rumores en las Diez Ciudades, página 18).

TRIGLIO

Tienda general

Triglio toma su nombre de uno de los cantos que los pescadores de Targos cantan cuando están trabajando duro: "Tri-gliii-ooo, chicos, un tirón en el sedal /Tri-gliii-oo, chicos, otro pescado en el pozal". El propietario de la tienda es Jestin Hunrae (humano neutral bueno **Plebeyo**), un tipo similar a un espantapájaros que pescaba en el lago hasta que su mano izquierda fue aplastada en una colisión con un barco de Termalaine. Los únicos artículos que no vende son suministros de pesca y vela; en Targos, tales productos son suministrados por artesanos y comerciantes especializados. Todos los demás equipos comunes, incluyendo cañas de pescar y raquetas de nieve, se pueden comprar aquí.

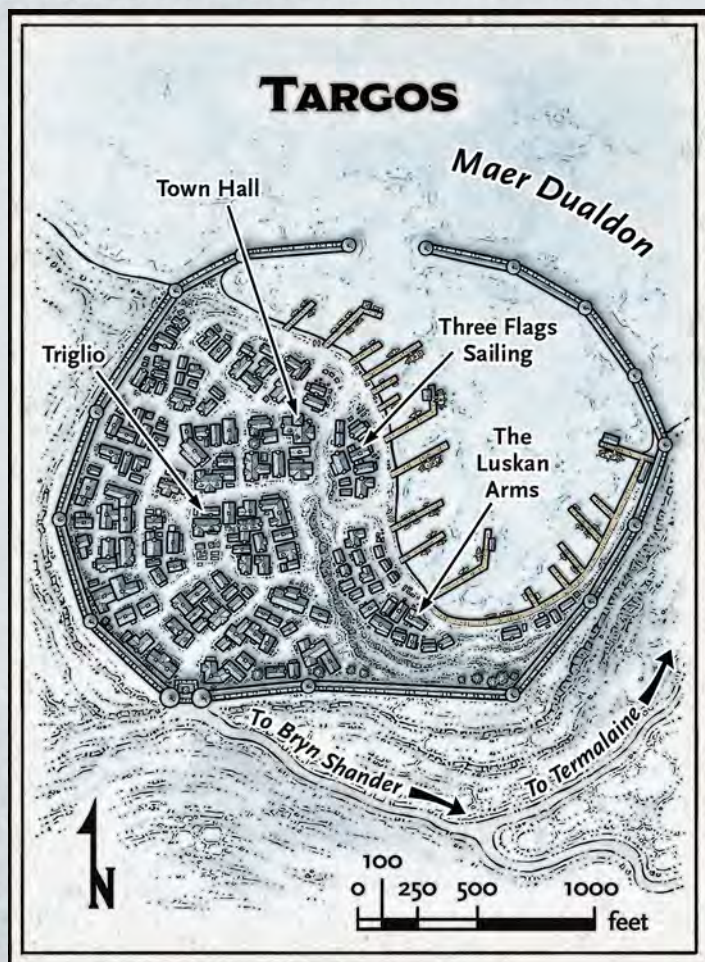
ESCALANDO LA CUMBRE

Los personajes pueden recoger esta misión si comienzan la aventura en Targos o poco después de que lleguen a la villa. Comenzará cuando vean a un perro de trineo corriendo por la calle. El perro pertenecía a Garret Velryn, un guía salvaje que dirigía una pequeña expedición por la Cumbre de Kelvin. El perro está nervioso y tratará de llevar a los personajes a la casa de Garret. El marido de Garret, Keegan, se alarmará al ver al perro sin su amo y temerá por la vida de Garret. Pedirá a los personajes que se dirijan hacia El Cairn de Kelvin, encuentren a Garret y lo traigan a salvo de regreso a Targos.

RECIBIENDO LA MISIÓN

Mientras camináis por la ciudad, la nieve crujendo bajo vuestros pies, escucháis el ladrido de un perro por encima del silbido del viento. Un perro de trineo de pelaje gris claro del tamaño de un lobo corre hacia vosotros, arrastrando un arnés de cuero roto tras él.

El perro (utiliza el bloque de estadísticas de **Lobo**), cuyo nombre es Chico, claramente se ha liberado de su trineo y es amistoso. Abordará al personaje más cercano y se quejará gimiendo mientras lame la cara de ese personaje. Luego, usando todas las tácticas de comunicación a su disposición, tratará de llevar al grupo a la casa de su amo a pocas manzanas de distancia, mordisqueando las botas de los personajes y tirando del personaje en la dirección que quiere que el grupo tome.



MAPA 1.16: TARGOS

Si los personajes siguen al perro, este los llevará a la puerta principal de una modesta vivienda. El perro ladrará y rascará la puerta. Keegan Velryn (humano neutral bueno **Plebeyo**), un hombre guapo de unos treinta años, abrirá la puerta, y el perro correrá dentro. Cuando Keegan vea a los personajes en lugar de a su marido, su sonrisa se desvanecerá e instará a los personajes a entrar, donde ofrecerá a cada uno de ellos una taza de sidra caliente y compartirá la siguiente información:

"Nací en Diez Ciudades, pero mi esposo proviene de una familia rica en Neverwinter. A Garret no le importaba la vida en la ciudad.

Cuando lo conocí, trabajaba como guía. Le encanta el aire libre, y vive para escalar montañas.

"Hace unos días, Garret fue contratado por algunos aventureros para guiarlos por las laderas de la Cumbre de Kelvin. El plan de Garret era llevar a los aventureros a Caer-Konig, la ciudad a los pies de la Cumbre de Kelvin. Después de que adquirieran algo de equipo de escalada de la tienda de allí, iba a llevarlos hasta la montaña.

Garret se llevó seis perros y un trineo con él. Chico, aquí, era el favorito de Garret. Lo crié de un cachorro. El chico nunca dejaría el lado de Garret a menos que algo terrible hubiera sucedido".

Keegan no conoció a los aventureros que contrataron a Garret, así que no sabe cuántos hay. En este punto de la conversación, Keegan pedirá a los personajes que encuentren a su marido desaparecido:

"Sería mucho pedir, pero ¿podría persuadirte de que vayas allí y encuentres a Garret y sus compañeros? No tengo dinero, pero el dueño de Los Brazos de Luskan es amigo mío. Podría conseguirte habitaciones gratis en la posada. También soy un tallista de oficio y puedo daros algunas de mis obras de arte. No valen mucho, lo confieso.

Keegan tiene mucha fe en las habilidades de supervivencia de Garret, por lo que cree honestamente que Garret podría estar vivo. Si los personajes aceptan esta misión, Keegan sugiere que visiten Expediciones Allendhelor en Caer-Konig (ver "Expediciones Allendhelor"), que es probablemente el último lugar donde alguien habría visto a Garret antes de subir la montaña. Si los personajes quieren llevarse a Chico con ellos, Keegan no protestará.

VIAJE HACIA LA CUMBRE DE KELVIN

Los personajes pueden viajar primero a Caer-Konig, luego ir hacia el oeste hacia la Cumbre de Kelvin, o pueden dirigirse directamente a la montaña atajando a través de la tundra abierta y pasando por el Valle de los Enanos. Ambas opciones se describen a continuación.

DE TARGOS A CAER-KONIG

Permaneciendo por senderos y carreteras, los personajes pueden llegar con seguridad a Caer-Konig en 14 horas y media a pie. El viaje comenzará con un paseo de 3 millas a Bryn Shander, continuando con un agotador viaje de 23 millas a Caer-Dineval, y terminando con una caminata de 3 millas alrededor de Lac Dinneshere hasta Caer-Konig. Los personajes pueden reducir el tiempo total de viaje a 7 horas si usan trineos con perros.

Según los personajes pasen por Bryn Shander, Caer-Dineval y Caer-Konig, podrán recibir la misión inicial de cada ciudad si aún no las han conseguido.

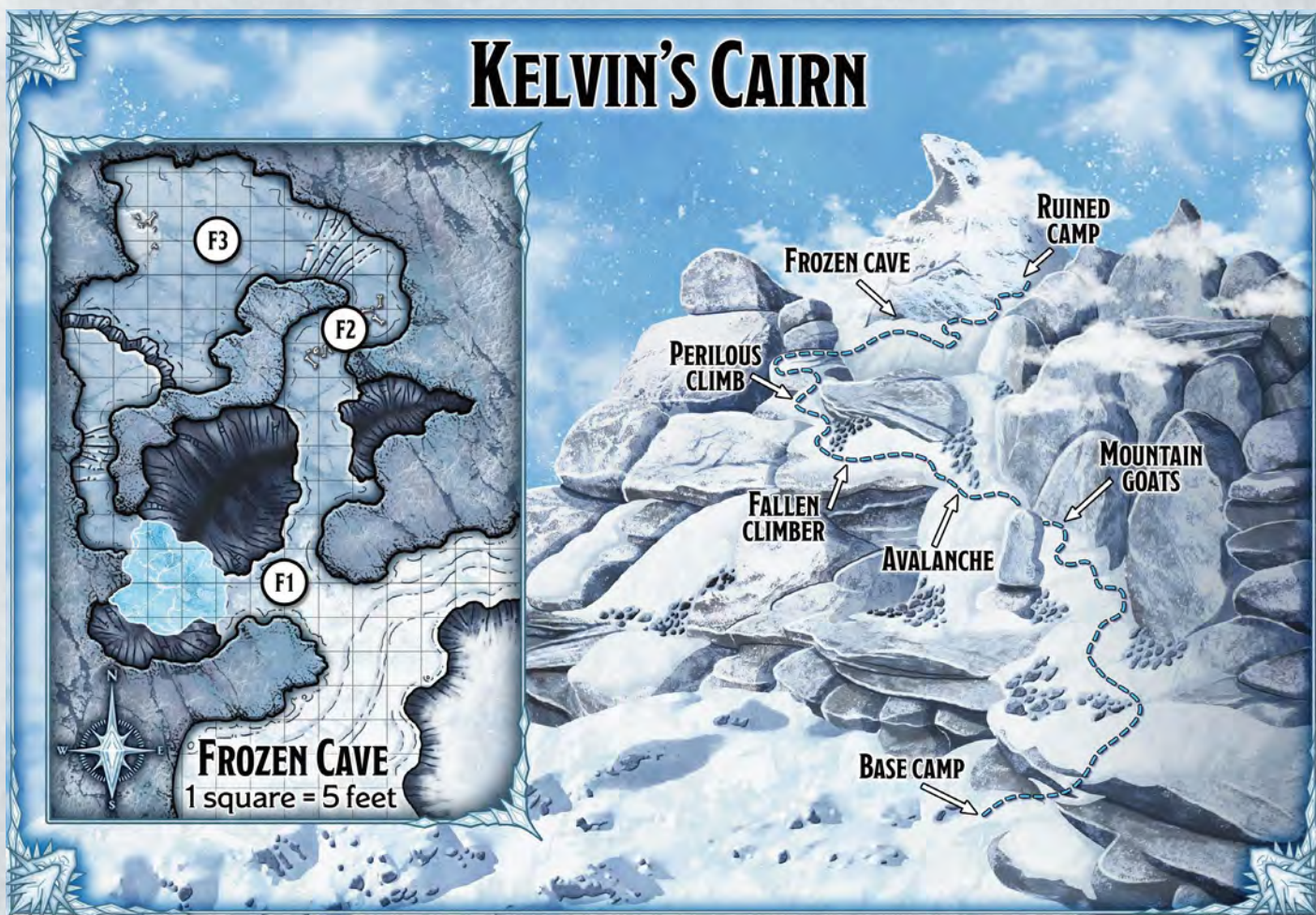
Atenas Veloz, el dueño de Expediciones Allhendelor en Caer-Konig, le dirá a los personajes que Garret apareció con tres compañeros bien armados (un goliath, una mediana piesligeros y una mujer tiflin), les ayudó a comprar equipo de escalada y suministros de acampada, y luego se dirigió al Anzuelo, Sedal y Plomo (la taberna local) para tomar unas bebidas, con planes de conseguir una buena noche de descanso en la Luz del Norte. Los propietarios de estos establecimientos no tendrán quejas sobre Garret y su séquito, que parecían cansados y no hablaron mucho.

Si el grupo no tiene a nadie que sea bueno rastreando, los personajes pueden contratar a Jarthra Farzassh (ver "Expediciones Allendhelor" página 46) como guía.

DE TARGOS A LA CUMBRE DE KELVIN

Cruzando la tundra abierta, los personajes pueden viajar directamente desde Targos hasta la Cumbre de Kelvin, cubriendo 12 millas en 24 horas a pie. Pueden reducir a la mitad el tiempo de viaje si usan trineos.

Cuando los personajes lleguen al punto medio de su viaje, se encontrarán con un obstáculo potencial. Utiliza la sección "Encuentros aleatorios en Zonas Salvajes" en el capítulo 2 para determinar la



MAPA 1.17: LA CUMBRE DE KELVIN

naturaleza del encuentro y si se produce durante una ventisca.

A medida que los personajes pasen a través del Valle De Los Enanos, podrían (si el clima es claro) ver evidencia de actividad enana, como rastros que conducen a túneles tallados en las laderas del valle. Varios cientos de enanos de escudo viven en salas subterráneas que conectan con estas minas, pero rara vez se aventuran a la superficie hoy en día, excepto para forrajear y cazar. Los personajes podrían encontrar refugio entre los enanos, que serán educados, incluso amistosos, pero deberán irse pasados de uno o dos días, ya que los enanos tienen poca comida de sobra y están demasiado ocupados como para entretener a los huéspedes durante más tiempo. Sin embargo, los personajes que hayan completado la misión “Jarras Espumeantes” se habrán ganado el favor de los enanos y serán bienvenidos a quedarse todo el tiempo que quieran.

ESCALANDO LA CUMBRE DE KELVIN

El mapa 1.17 muestra la ruta que la expedición de Garret tomó en la Cumbre de Kelvin. No conduce al pico más alto de la montaña, sino a la cima de una de sus estribaciones.

Antes de que puedan seguir a su presa hasta la Cumbre de Kelvin, los personajes deberán localizar el campamento base de Garret al pie de la montaña. Jarthra Farzassh podrá llevarlos allí, ya que recomendó la ubicación a Garret antes de que su expedición partiera de Caer-Konig. El perro de trineo de Garret también podrá llevar a los personajes directamente al campamento base. Si no reciben ayuda de ningún tipo, los personajes podrán pasar 8 horas buscando el campamento por su cuenta, pudiendo encontrarlo con tirada de grupo exitosa de Sabiduría

(Supervivencia) CD 15. Si se falla la tirada de grupo, podrán volver a repetirla pasadas otras 8 horas de búsqueda.

CAMPAMENTO BASE

Divisáis dos tiendas de campaña montadas en la nieve cerca de un afloramiento helado que actúa como un cortavientos natural. Entre las tiendas hay un trineo volcado. Todavía enganchados al trineo hay cinco perros aullando.

El perro de Garret, Chico, se liberó de su amés y corrió de vuelta a Targos para obtener ayuda, dejando atrás a los otros cinco perros de trineo (usa el bloque de estadísticas de **lobo**). Los perros tienen frío, hambre y en un estado lamentable, se mostrarán amistosos con los personajes. Si estos los liberan, los perros correrán de vuelta a la villa más cercana para buscar refugio.

Bajo el trineo hay dos cajas pequeñas. Uno está vacía, y parece que los perros irrumpieron en ella y se comieron las provisiones que estaban contenidas en su interior; la otra no está al alcance de los perros y contiene raciones suficientes para alimentar a cuatro personas durante tres días.

Comenzando el Ascenso. El viento ha borrado las huellas hechas por la expedición de Garret, pero los personajes pueden discernir la ruta más parecida a la que tomaron los escaladores. Esta ruta está marcada en el mapa 1.17, y los personajes que la sigan experimentarán la siguiente secuencia de encuentros.

Si Chico está con el grupo, el perro podrá llevar a los personajes hasta Garret (ver “Escalador Caído”, página 90).

CABRAS MONTESAS

El viento aullando, soplando nieve y hielo resbaladizo hacen que la subida sea traicionera. Por delante, se ven cuatro cabras montesas encaramadas en una gran formación rocosa alrededor de la cual debéis navegar.

Las cuatro **cabras montesas** (revisa el Apéndice C) se mostrarán indiferentes y balarán con fuerza a medida que el grupo se acerque. Las cabras se volverán hostiles si los personajes las atacan.

AVALANCHA

Cientos de pies arriba en la montaña, llegais a una extensión blanca brillante llena de nieve. A medida que llegais a la mitad de la misma, se oye un fuerte crujir desde más alto de la montaña, seguido de un ruido de estruendo mientras el suelo comienza a temblar. ¡Es una avalancha!

El grupo se encuentra en el camino de una avalancha (ver “Avalanchas”, página 10). La avalancha tiene 200 pies de ancho, 100 pies de largo y 30 pies de profundidad.

Para jugar este evento, primero determina el orden de marcha del grupo y la distancia entre los personajes. Asume que el miembro del grupo situado más atrás está directamente debajo de la avalancha, lo que significa que el personaje debe moverse al menos 100 pies para salir del camino de la avalancha. A continuación, pide a todos los miembros del grupo que tiren iniciativa.

La avalancha comienza 500 pies por encima del grupo y se extiende hasta la base de la montaña 1.000 pies por debajo. La avalancha se moverá 300 pies en la cuenta de iniciativa 10 y otros 300 pies en la cuenta de iniciativa 0.

ESCALADOR CAIDO

Llegais a una pendiente empinada y cubierta de nieve salpicada de rocas irregulares. Acostado boca abajo en la nieve, apenas consciente, hay un humanoide ataviado con ropas para climas fríos manchadas de sangre.

La figura en la nieve es Garret Velryn (humano neutral bueno Batidor), un hombre escarpado y barbudo en lo mejor de la juventud. Le queda un nivel de agotamiento y 6 puntos de golpe. Además de sus armas, lleva un kit de escalador. Su otro equipo se ha perdido. Si los personajes tienen a Chico con ellos, el perro y Garret se volverán inseparables.

Si los personajes atienden sus heridas, Garret se acercará y les dirá que un yeti lo sorprendió a él y a sus compañeros más arriba de la montaña. Atrajo al yeti lejos de los demás y consiguió que lo persiguiera por la montaña. El yeti lo hirió gravemente, pero escapó con su vida cuando el monstruo dejó de seguirlo.

Cazadores de Hombres. A medida que los personajes atiendan a Garret, dos **gatos de los riscos** (ver Apéndice C) se moverán a menos de 20 pies del grupo y atacarán, cada uno saltando sobre un miembro del grupo determinado al azar. Conocidos por los habitantes de Diez

Ciudades como “Cazadores de Hombres”, los enloquecidos felinos captaron el olor de Garret, pero no pudieron alcanzarlo antes de que aparecieran los personajes. Los personajes con puntuaciones pasivas de Sabiduría (Percepción) de 17 o más no se verán sorprendidos por los enloquecidos gatos. Si un gato de los riscos muere, el otro se retirará del combate cuerpo a cuerpo e intentará huir por la montaña en su siguiente turno.

Desarrollo. Suponiendo que sobreviva al encuentro con los enloquecidos gatos, Garret hará saber que quiere encontrar a los demás miembros de la expedición y asumirá (correctamente) que todavía están más arriba en la montaña. Su objetivo es encontrarlos, pero puede ser persuadido para regresar a Targos si los personajes restauran todos sus puntos de golpe perdidos y prometen buscar a los tres miembros desaparecidos en su nombre. Garret describe los exploradores que faltan de la siguiente manera:

- Mokingo “Oso Gruñón” Akannathi, un guerrero goliath decidido a encontrar a Oyaminartok y poner a prueba su temple contra ella
- Perilou Dedopez, una mujer mediana seguidora de Yondalla (diosa mediana de la fertilidad y la protección) y la compañera incondicional de Mokingo
- Astrix, una mujer que murmura y dice muchas palabrotas (Garret no sabe cuál es su historia)

ESCALADA PELIGROSA

En este punto, los personajes deben zigzaguear su camino hacia arriba de la montaña, aferrándose a estrechas comisuras y escalando acantilados helados. Para pasar todos estos obstáculos, el grupo debe realizar con éxito tres tiradas de grupo de Fuerza (Atletismo) CD 10. Si se produce un fallo en una tirada de grupo, este pierde 1 hora sin realizar ningún progreso, y cada miembro del grupo que fallara la tirada obtendrá un nivel de agotamiento.

CAVERNA GÉLIDA

Un personaje con el secreto El Yeti más Pequeño (ver Apéndice B) puede destacar realmente en este encuentro.

Arriba a tu izquierda hay una boca de cueva de 10 pies de altura y diez pies de ancho. Hay sangre en la nieve a cierta distancia de la entrada de la cueva.

La sangre marca la zona donde la expedición de Garret fue emboscada por un yeti macho que estaba escondido bajo una ventisquero cerca de la entrada de la cueva. Se abalanzó sobre Garret, rasgándolo con sus garras y mordiéndole en un hombro. Mokingo el goliath vino en defensa de Garret, pero no duró mucho. Perilou se escondió en la cueva mientras Astrix huía por la montaña. El yeti persiguió a Garret a cierta distancia por la montaña antes de abandonar la persecución y regresar a la cueva.

La cueva es el hogar de un par de yetis apareados y su hijo, un yeti inmaduro (ver Apéndice C). Madre e hijo están dentro; el padre está cazando, pero regresará pronto con una nueva presa muerta. El interior de la cueva se muestra en el mapa 1.17.

F1. El abismo. Esta cueva tiene un techo cóncavo de 20 pies de altura. La mayor parte del suelo se ha caído, formando un abismo de 80 pies de profundidad. Todo lo que queda del suelo es una cornisa rocosa conectada a la zona F2 por un puente de piedra natural que es seguro cruzar. Una capa de hielo de 1 pie de espesor



UN ESCALADOR ENCUENTRA SU PERDICIÓN
EN LAS LADERAS DE LA CUMBRE DE KELVIN

abarca la parte sur del abismo. Los personajes pueden caminar a través de este hielo para evitar el área F2 e ir directos al área F3.

Un personaje también puede intentar colapsar la capa de hielo infligiendo daño. La capa de hielo tiene CA 13, 30 puntos de golpe, e inmunidad al daño por frío, psíquico y venenoso; si se reduce a 0 puntos de golpe, la capa de hielo se fractura y cae en el abismo. Cualquier criatura de pie en la capa de hielo cuando comience a colapsar deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 16. Con una tirada fallida, la criatura caerá al abismo, sufriendo 28 (8d6) puntos de daño contundente y aterrizando tumbada. Si tiene éxito, la criatura se lanzará y saltará aterrizando en un lado u otro del abismo (a su elección) y no caerá.

F2. Trofeos. El suelo de este túnel de 10 pies de altura está esparcido con los huesos de Mokingo Oso Gruñón, cuyo cadáver fue arrastrado aquí. Un trozo de carne todavía se aferra a los huesos. La cabeza le ha sido arrancada de sus hombros, roída y metida en un nicho excavado en la pared. En medio de los huesos del goliath hay trozos desgarrados de una armadura de cuero, una gran hacha, y los cráneos y huesos de tres cabras montesas.

Otros siete toscos nichos en las paredes albergan las cabezas congeladas de humanoides previamente decapitados por los yetis. Una pertenece a un enano llamado Oobok (ver "Tazas Espumeantes"). Otra pertenece a un enano llamado Barthoom, que fue asesinado más arriba en la montaña hace un mes (ver "Campamento en Ruinas", página 92).

F3. Guarida de los Yetis. El suelo de esta cueva se halla 5 pies más alto que en el área F2, y tiene un techo desigual que varía en altura de 10 a 20 pies. El suelo cae bruscamente hacia el sur, formando una repisa de 10 pies de altura que da a la entrada de un túnel.

En el pasadizo hay un corto tramo de escalones que ascienden hacia el sur. Esta cueva contiene una visión extraña: una **yeti** adulta hembra que observa a su hijo, un **yeti inmaduro** (ver Apéndice), mientras juega con una mediana piesligeros medio vestida con ropas para climas fríos acurrucada en posición fetal. La mediana es Perilou Dedopez (mediana piesligeros Neutral Buena **Acólito** de Yondalla). El yeti inmaduro la está golpeando como una pelota, y está claro de sus gritos que Peligroso sigue vivo. Tiene tres niveles de agotamiento, pero por lo demás está ilesa.

La aparición de intrusos aterrorizará al yeti inmaduro, que se encaramará sobre la espalda de su madre para alejarse de estos. La madre soltará un rugido, con la esperanza de asustar a los intrusos sin pelear. Ella no se pondrá en peligro a sí misma o a su hijo atacando a los personajes si estos tampoco entablan combate y le dejan claro que solo ha venido a rescatar a la mujer mediana.

Perilou le dará las gracias a sus rescatadores, pero estará triste por haber presenciado la muerte de su amigo goliath, Mokingo. No sabe qué ha sido de su otra compañera, Astrix (ver "Campamento en Ruinas" a continuación), y le encantaría responder a esa pregunta antes de regresar a Diez Ciudades. Perilou se quedará con los personajes hasta regresar a Diez Ciudades, luego se separará de ellos tras haber decidido que sus días de aventurera han terminado.

Apoyados contra una pared, escondidos bajo los restos destrozados de un trineo de perros, hay un kit de cocina, una mochila de explorador y suficiente ropa pesada salpicada de sangre para completar dos atuendos de ropa para climas fríos.

UN ESCALADOR ENCUENTRA SU PERDICIÓN
EN LAS LADERAS DE LA CUMBRE DE KELVIN



AQUÍ YACEN LOS CUERPOS DE ASTRIX LA TIFLIN Y DE UN ESCALADOR DE ACIAGO DESTINO CONOCIDO SOLO COMO BOTAS AZULES

Desarrollo. Cuando los personajes salgan de la cueva de los yeti, el yeti adulto macho regresará a casa con una cabra montesa muerta escondida bajo un brazo. En circunstancias normales, el yeti masculino será hostil, pero un personaje con el secreto El Yeti más Pequeño (ver Apéndice B) podrá mejorar la actitud del yeti. Si nadie tiene este secreto, pero los personajes tienen al yeti inmaduro con ellos, podrán canjear al yeti inmaduro por un pasaje seguro arriba o abajo de la montaña.

CAMPAMENTO EN RUINAS

Arriba a tu izquierda hay una boca de cueva de 10 pies de altura y diez pies de ancho. Hay sangre en la nieve a cierta distancia de la entrada de la cueva.

La figura sentada en la nieve es Astrix, una maga tiflin. Está muerta, congelada con los dientes apretados y sus ojos mirando las botas azules que sobresalen de la nieve. Escapó de la muerte inmediata a manos del yeti pero, sumida en el pánico, huyó montaña arriba en vez de moverse montaña abajo. Sin querer acercarse otra vez cerca de la cueva de los yetis, Astrix se refugió aquí. La visión de las botas enterradas en la nieve la hizo hundirse en la más absoluta desesperación, hasta que los elementos finalmente la reclamaron.

Botas azules. Un batidor enano escudo llamado Barthoom Mazhogar subió a esta gran altura y acampó aquí hace un mes, sólo para ser asesinado y decapitado por un yeti. La tienda semienterrada es suya. Los personajes que tiren de sus botas de cuero azul podrán sacar el cuerpo decapitado de Barthoom del banco de nieve. Los personajes que busquen en el cuerpo del enano encontrarán un pellejo de vino vacío, un bloque de queso de cabra a medio comer y un equipo de minero.

Tesoro. Los personajes que busquen en el cuerpo de Astrix encontrarán una *poción de invisibilidad*, y un libro de conjuros encuadernado en cuero que contiene los siguientes conjuros de mago: *alterar el propio aspecto*, *nube de dagas*, *comprensión idiomática*, *detectar magia*, *retirada expeditiva*, *rayo abrasador*, *sugestión*, *escudo* y *disco flotante de Tenser*.

COMPLETANDO LA MISIÓN

El viaje de regreso a Targos puede ser tan animado o tranquilo y sin incidentes como desees. Si los personajes toman la ruta más directa pero más peligrosa a través de la tundra abierta, tendrán al menos un encuentro aleatorio en tierras salvajes (ver “Encuentros en Tierras Salvajes”, página 105).

Keegan y Garret estarán felices de reunirse. Los personajes todavía recibirán su recompensa prometida si Garret muere, pero sólo si entregan su cadáver a Keegan para un entierro apropiado. Parte de su recompensa será una caja de madera que contiene cuatro figuras talladas de marfil que valen 10 po cada una: una ballena que se asoma, un sonriente zorro, un par de liebres danzantes y una morsa con las palabras “GRAN AMOR” talladas en ella.

TERMALAINE

Fundada por unos colonos Calishitas que apreciaban la belleza, Termalaine es ampliamente considerada como la ciudad más pintoresca del Valle del Viento Helado, extendiéndose desde la costa de Maer Dualdon y bordeada por el norte y el oeste por altos pinos. Sus edificios muestran tallas de magos, homunculos, tigres y djinn sonrientes.

Para la mayoría de los visitantes, el encanto de la ciudad se disipa tan pronto como sienten las garras y dientes helados del frío viento que barre desde el norte, cortando a través de sus capas de ropa. Termalaine fue construida en el camino de este terrible vendaval, que continúa mucho más allá de la villa hasta azotar a los pescadores que faenan en la mitad sur del lago.

Además de los pescadores, carpinteros de ribera y tallistas de marfil, Termalaine es el hogar de mineros que extraen piedras preciosas de un complejo de cavernas situado en una colina baja al norte y al este del asentamiento. Sus esfuerzos se ven obstaculizados por criaturas de la Infraoscuridad que ocasionalmente se abren camino hasta la mina. Cada vez que se descubren tales criaturas, la mina es sellada y la gente del pueblo espera hasta que una banda de espadas de alquiler o aventureros pueda ser contratada para limpiarla.

TERMALAINE EN UN VISTAZO

Amabilidad ***Servicios **Comodidad ***

Misión disponible. "Una Hermosa Mina".

Población. 600.

Líder. Oarus Masthew (semiorco legal bueno **Batidor**) fue declarado portavoz después de unas elecciones ajustadas y reñidas. Hijo de unos aventureros semiorcos, fue adoptado por Shaelen Masthew, el anterior portavoz, quien se retiró de su papel de liderazgo, pero que todavía vive en Termalaine. Oarus es brillante, con un agudo sentido del humor, pero tiene enemigos políticos en la ciudad y carece del apoyo total de la milicia de la ciudad.

Milicia. Termalaine puede reunir hasta 50 soldados (utilizar el bloque de estadísticas de **Guerreros Tribales**) y 4 **veteranos**.

Heráldica. La cabeza abierta de un pez en el fondo de un campo azul cielo, sus mandíbulas se separaron cuando se traga un gran óvalo rosa-rosa. El óvalo es una turmalina, simbólica de la minería de gemas de la ciudad.

Sacrificio a Auril. Calor (ver "Sacrificios a Auril", página 21).

Rivales. Bremen, Bosque Solitario, Targos.

VIAJANDO POR TIERRA

Unos senderos cubiertos de nieve conectan Termalaine con Bosque Solitario y Targos, sus vecinos más cercanos. Los tiempos de viaje en la tabla Viajando por Tierras desde Termalaine asumen que los personajes viajan a pie; monturas y trineos con perros pueden acortar estos tiempos hasta en un 50 por ciento.

VIAJANDO POR TIERRA DESDE TARGOS

| Hacia | Tiempo de Viaje |
|------------------|-----------------|
| Bosque Solitario | 2 horas |
| Targos | 4 horas |



LOCALIZACIONES EN TERMALAINE

Las siguientes localizaciones aparecen marcadas en el mapa 1.18

LA ALMEJA AZUL

Taberna junto al muelle

Los pescadores de Termalaine suelen terminar sus días aquí, sentados en bancos cerca de una de las largas chimeneas del edificio para calentar sus pies mientras llenan sus vientres con sopa especiada. Hermosas obras de talla de marfil están colgadas en las paredes.

Vernon Braig (semiorco neutral bueno **Plebeyo**), el dueño y chef de la Almeja Azul, conoce a algunos de los cazadores y tramperos de Bosque Solitario, y ocasionalmente un trineo baja por el sendero norte con un saco de liebres o un lomo de alce, cortesía de uno de los amigos de Vernon. En esas noches, las chimeneas de la Almeja Azul se llenan de carne asada, y los clientes se quedan hasta más tarde y cantan más fuerte, disfrutando de los buenos momentos mientras duran.

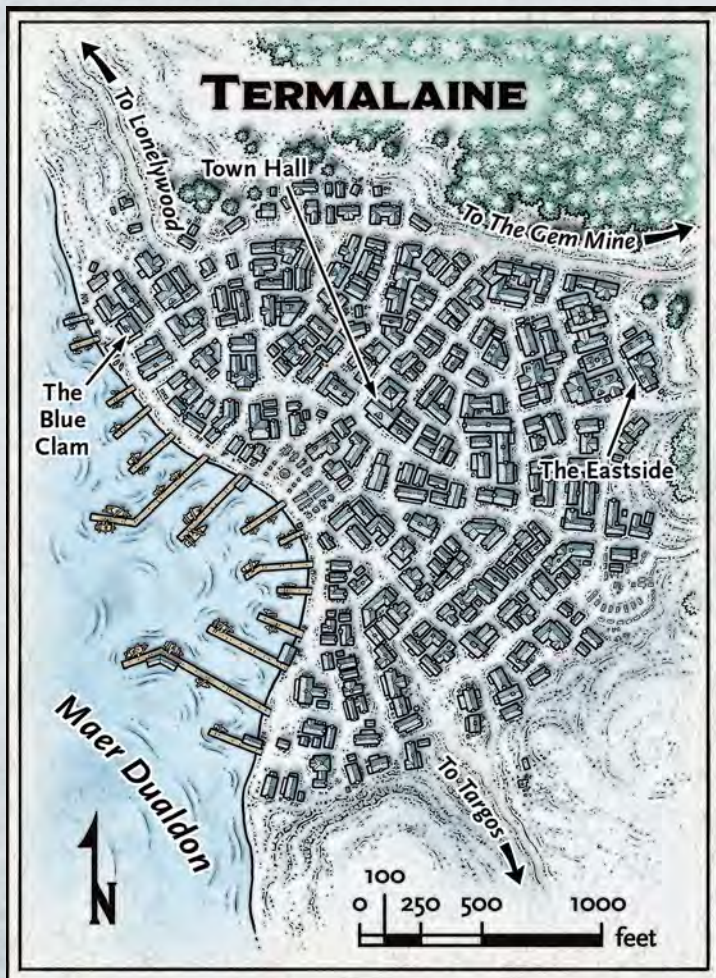
Los personajes que se pasen por la taberna es probable que escuchen un rumor o dos, los cuales se puede determinar tirando en la tabla de Rumores de Diez Ciudades (ver página 18).

EL LADO ESTE

Posada

El Lado Este es donde la mayoría de los visitantes de la villa se alojan. Lo que parece desde el exterior como casas separadas resulta ser una estructura única con habitaciones conectadas por pasajes subterráneos, con acogedores alojamientos en la bodega.

La posadera es Marta Paskryk (humana legal buena **Plebeya**), una adolescente delgada como un sauce que pasa gran parte de su tiempo cuidando de su padre postrado en cama, Clyde, un pescador retirado y no combatiente. Mientras realiza sus tareas diarias, Marta canta la siguiente canción para sí misma:



MAPA 1.18: TERMALAIN

*Antes del viento del invierno vino
Una mujer sin nombre y hermosa,
Cubierta con capote de piel rojo y fino,
Al lago helado huyó;
La brisa invernal la persiguió presurosa
Tan seguro como la noche que ella murió.*

Si se le pregunta sobre la canción, Marta relatará la siguiente historia. Hace cincuenta años, una misteriosa mujer con una capa roja forrada de piel se detuvo en el Lado Este en su camino a Bosque Solitario. Debido a que la mujer estaba sola y asustada, los posaderos, un par de aventureros retirados que resultaron ser los abuelos de Marta, trataron de consolarla. La mujer les dio un anillo como pago por su hospitalidad. Poco después, un viento aullante irrumpió en la posada y arrojó a la mujer como una muñeca de trapo. Los posaderos intervinieron, dando a la mujer tiempo para escapar. El viento malvado golpeó a los abuelos de Marta dejándolos inconscientes antes de reanudar su cacería. Esa fue la última vez que alguien vio a la mujer.

Tesoro. Marta lleva el anillo de la misteriosa mujer (que ha heredado) alrededor de su cuello en una cadena. Es un *anillo de calor*, y Marta se separará de él sólo si puede estar convencida de que puede ayudar a poner fin a la maldición invernal que amenaza al Valle del Viento Helado.

UNA HERMOSA MINA

Los personajes pueden recibir esta misión si comienzan la aventura en Termalaine o poco después de llegar a la villa. Mientras caminan por las calles, verán a un joven de pie en una caja, gritando sobre varios acontecimientos locales, incluyendo la reciente evacuación de los trabajadores de una mina cercana que ha sido invadida por kobolds. Una recompensa de 50 po se ofrece a cualquier persona que puede librar a la mina de los molestos dragoncillos.

Cuando los personajes investiguen, descubrirán que no todo es lo que parece. El líder kobold ha sido poseído por un fantasma, y un grell se ha infiltrado en la mina, poniendo a los kobolds en guardia. Los personajes pueden tratar de parlamentar con los kobolds y hacer que abandonen la mina pacíficamente, o pueden liberar a las Diez Ciudades de su presencia de forma permanente y tratar de lidiar con el grell por su cuenta.

UN PROBLEMA MENOR

Darmo Mazlu, un niño humano, se subirá a una caja y le gritará las últimas noticias a los transeúntes, la mayoría de los cuales lo ignorarán:

Un niño envuelto en pesadas ropas de invierno grita la noticias del día mientras la gente pasa. Cuando os acercáis, el chico comienza a gritar: "¡La mina de piedras preciosas está cerrada debido a los monstruos! ¡El orador Masthew está ofreciendo cincuenta de oro a cualquiera que la limpie de amenazas!"

Si los personajes expresan interés, Darmo les dice que pueden encontrar al orador de la ciudad, Oarus Masthew, en la Almeja Azul.

ANILLO DE CALOR



El chico también tiene información sobre la mina, incluyendo su ubicación. No sabe mucho sobre la historia o los detalles de la mina, pero sabe que es importante para Termalaine y su cierre significa una pérdida significativa de ingresos.

Los personajes pueden hacer la caminata de media hora a la mina sin visitar a Oarus, o pueden ir a la taberna a ver al orador. Si los personajes deciden ignorar la misión, la mina permanecerá cerrada durante varias semanas antes de que los kobolds desaparezcan misteriosamente, permitiendo que los mineros regresen. Después de que la mina se reabra, no pasará mucho tiempo antes de que los trabajadores empiecen a desaparecer uno por uno: las víctimas del grell.

RECIBIENDO LA MISIÓN

Cuando los personajes lleguen a la Almeja Azul, lee:

Fuera de la taberna, se ven dos humanoides ataviados con pesadas ropas hablando entre sí. Cuando os ven, uno de ellos os saluda de una manera amistosa, luego dice: "Parecéis un poco demasiado preparados para los problemas. ¿Estáis aquí por la mina?"

El portavoz de la ciudad, Oarus Masthew (semiorco legal bueno **Batidor**), explicará que un grupo de kobolds se metió en la mina hace unos días, entrando desde la superficie y obligando a los mineros a abandonar sus trabajos. Nadie ha resultado muerto, pero los kobolds son demasiado peligrosos para los mineros. También revelará que un minero humano desapareció unos días antes de que aparecieran los kobolds, lo que llevó a otros mineros a temer que un monstruo se hubiera deslizado desde la Infraoscuridad.

Oarus cree que es posible que el minero cayera por la fisura central, la cual es lo suficientemente profunda como para que su cuerpo nunca pueda ser encontrado.

Una información que Oarus no mencionará es que ordenó a la milicia de la ciudad que despejara la mina hace tres días. La milicia se negó a lidiar con el problema por lo que equivale a razones políticas. Varios oficiales superiores en connivencia con el portavoz Naerth Maxildanarr de Targos están decididos a expulsar a Masthew como orador de la ciudad y reemplazarlo por uno de los suyos en una elección especial. Están convencidos de que el cierre de la mina y los males económicos resultantes pondrán a los partidarios políticos de Masthew en su contra.

ACERCÁNDOSE A LA MINA

La entrada a la mina está en el bosque al noreste de la ciudad. Los personajes pueden seguir un rastro desde Termalaine y estar allí en 30 minutos. Cuando lleguen, el área alrededor de la abertura parecerá carente de vida:

La entrada a la mina de gemas es un túnel abierto en una ladera. Los carros vacíos están estacionados cerca de la entrada, junto a la cual se ha apoyado un letrero de madera cruda. Escrito en el cartel en carbón están las palabras "¡Sólo Kobolds!" en común.

Las palabras están escritas en caligrafía más elaborada de lo que se esperaría de un kobold.

RASGOS DE LA MINA

Los serpenteantes túneles de la mina tienen techos de 7 pies de altura. Las áreas más anchas tienden a tener techos más altos, siendo el promedio de 12 pies. La mina no tiene fuentes de luz.

La característica más prominente de la mina es una amplia chimenea vertical que desciende miles de pies hacia la Infraoscuridad. Esta chimenea es anterior a la mina, y los esfuerzos para sellarla han sido infructuosos. Fue por esta ruta que el grell invadió la mina en busca de comida.

KOBOLDS CAPTURADOS

Los personajes que capturen a un kobold en la mina podrán, sin tener que realizar ninguna tirada habilidad, descubrir parte o toda la siguiente información durante el transcurso de un interrogatorio:

- "Trex nos llevó hasta aquí. ¡Tiene alas como dragón!"
- "Trex inteligente! Habla como humano que sabe mucho. Ya no habla Dragón."
- "Trex dice que los mineros quieren su mina de vuelta. Trex quiere algo mejor a cambio."
- "Trex dice que estamos más seguros en la ciudad. ¡Hay comida en la ciudad!"

LOCALIZACIONES EN LA MINA

Las siguientes ubicaciones aparecen señaladas en el mapa 1.19. La mina se compone de tres niveles, el más profundo de los cuales es el nivel 3. El texto en cajas en estas ubicaciones supone que los caracteres pueden ver lo que hay a su alrededor.

M1. SALA DE HERRAMIENTAS

Unos toscos escalones descienden 60 pies antes de terminar justo al norte de esta cámara.

Los bastidores que sostienen picos y martillos están clavados en las paredes de esta pequeña caverna. El suelo está cubierto de polvo de roca y rastros.

Cualquier personaje que examine los rastros y tenga éxito en una tirada de Sabiduría (Supervivencia) CD 13 identificará huellas de reptiles mezcladas con rastros humanos, así como un conjunto de pistas que parecen pertenecer a un par de roedores gigantes.

Los rastros reptilianos (de kobolds) se dividen hacia las áreas M2, M3 y M4. Las huellas de roedor (rata gigante) conducen al área M2, y de allí a la zona M3.

M2. DEPÓSITOS DE GEMAS

El suelo en el extremo este de esta cueva polvorienta es cinco pies más alto que en el extremo oeste, con una cresta rocosa que separa las dos áreas excepto las laderas a cada lado. Las picos y palas se apoyan contra la cresta. Pequeños depósitos de gemas en la cresta y las paredes de la cueva brillan seductoramente.

Tesoro. Si un personaje que use un pico de minero pasa una hora trabajándolas paredes, tira dados porcentuales y consulta la tabla de Descubrimientos Mineros para determinar que, si se da el caso, es lo que el personaje desentierra. Las turmalinas que se encuentran en la mina son piedras preciosas translúcidas que vienen en diferentes colores, incluyendo verde pálido, azul, rosa, rojo, marrón y negro.



DESCUBRIMIENTOS MINEROS

| d100 | Descubrimiento |
|-------|--|
| 01-80 | Nada |
| 81-95 | Turmalina tamaño de guijarro (1 gp) |
| 96-99 | Turmalina tamaño bellota, defectuosa (10 gp) |
| 00 | Turmalina tamaño de una bellota, sin defectos (100 gp) |

M3. CAVERNA DEL RÍO

Los personajes escucharán el sonido del agua que corre a medida que se acerquen a esta cueva.

Un río subterráneo fluye a través del otro lado de esta caverna, que está sostenida por un pilar de piedra natural cerca del borde del agua. Entre tú y el río hay dos roedores grises de tamaño medio con largas colas y ojos redondos. Se apresuran a atacarlos nada más veros.

Las dos **ratas gigantes** son agresivas, dando persecución si los personajes huyen.

Río subterráneo. Los respiraderos térmicos impiden que este río de agua dulce se congele. El río sale de la cueva a través de una fisura de 21 pies y medio de ancho en la pared sur, ganando velocidad a medida que se mueve a través del estrecho pasaje hacia el área M5. Cualquier criatura mediana o más pequeña que vadee en esta fisura o comience su turno deberá tener éxito en un tirada de salvación de Destreza CD 10 o será barrida por la corriente y caerá en la chimenea que se sumerge miles de pies hacia la Infraoscuridad. Tal caída es fatal.

M4. SALA DE PROCESADO

El suelo del túnel occidental de la zona M1 es 7 pies más alto que el suelo de la caverna a la que conduce. La repisa se puede subir fácilmente en cualquier dirección. Utiliza el texto resaltado para describir las otras características de la cueva:

Los bancos y las mesas se configuran como espacios de trabajo donde los mineros limpian las piedras preciosas que encuentran. La grava y los guijarros están esparcidos en el suelo. Esparcidos por el suelo hay algunos martillos, picos y linternas rotas.

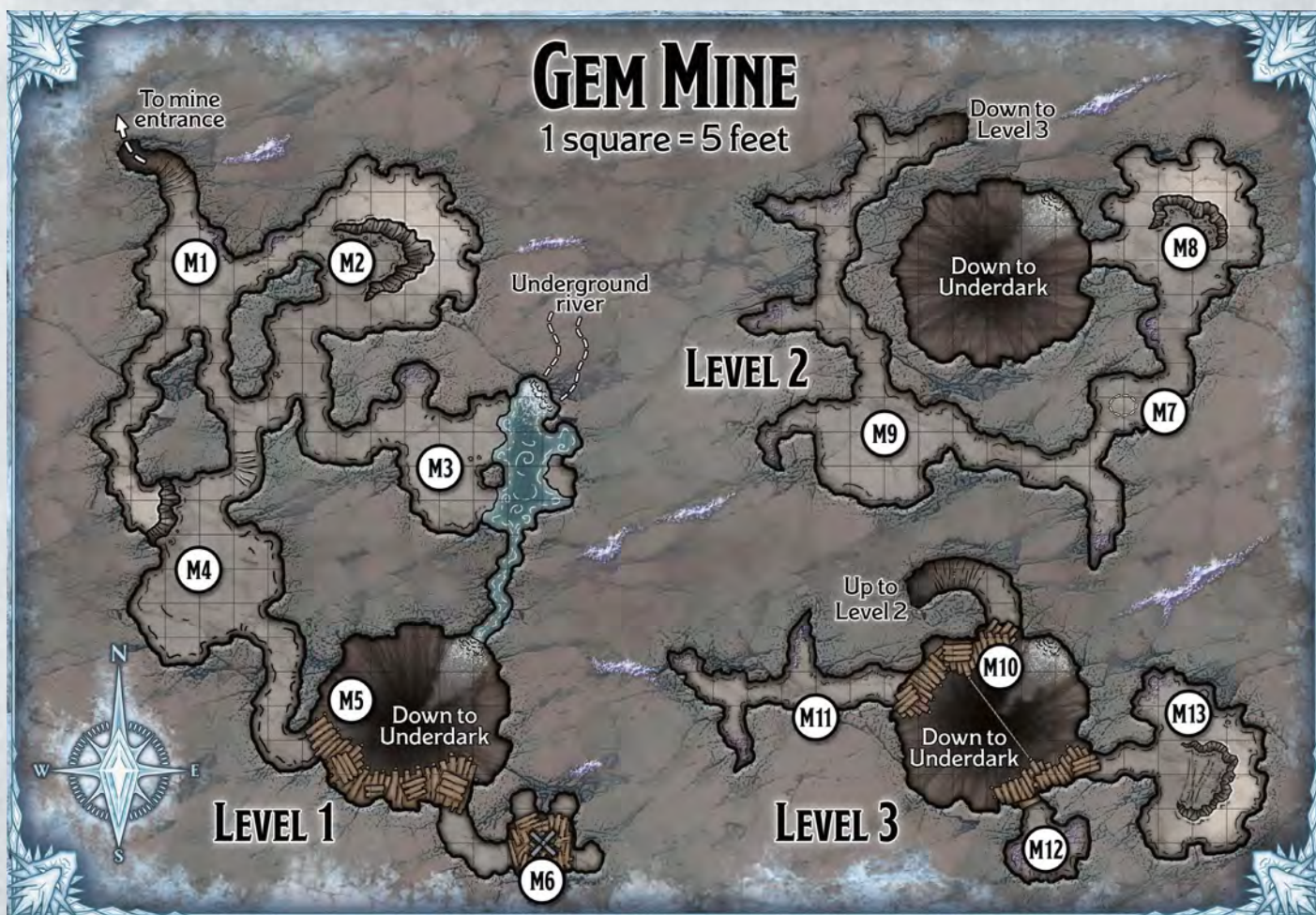
Los mineros se vieron obligados a abandonar esta zona a toda prisa cuando los kobolds aparecieron y los expulsaron.

Tesoro. Si los personajes buscan en la cueva, encontrarán una pequeña estatuilla de un perro tallado en una roca, con dos turmalinas del tamaño de guijarros para los ojos. Fue hecho por un minero durante unos descansos. La estatuilla vale 10 po.

M5. CHIMENEA A LA INFRAOSCURIDAD, NIVEL 1

Tablones y puntales de madera forman una pasarela a lo largo de la pared de un eje vertical aparentemente sin fondo. Una estrecha catarata cae en cascada por la pared noreste, y el sonido del agua que corre es fuerte en este espacio tan confinado.

Los personajes que usen visión en la oscuridad o una fuente de luz más brillante que una vela podrán ver más pasarelas unidas al



MAPA 1.19: MINA DE TERMALAINÉ

lado noroeste de la chimenea unos 30 pies más abajo. Debido a la cascada fuerte, los personajes deben gritar si quieren comunicarse entre sí mientras están en esta área.

Saboteadores Kobold. El agua de la cascada ahoga el ruido hecho por dos **Kobolds del Viento Helado** (ver Apéndice C) que se aferran a la parte inferior de la pasarela. Estos kobolds, llamados Scorp y Thwip, están usando sierras para debilitar los puntales de madera de modo que la pasarela se derrumbe si una criatura que pese más de dos kobolds intenta moverse sobre ella. Los kobolds necesitan aún de otro día para completar su sabotaje; hasta entonces, la pasarela será segura.

Los personajes no podrán oír a los kobolds, pero si miran debajo de los tabloncillos, podrán ver a los kobolds trabajando alegremente. Si un kobold recibe daño mientras se aferra a la parte inferior de la pasarela, perderá su agarre y caerá por la chimenea hasta su muerte.

M6. ELEVADOR DE CESTA

Se ha construido un sistema de poleas de madera alrededor de un gran agujero en el suelo. Una cesta lo suficientemente grande como para sostener a un humanoide cuelga de una gruesa cuerda. Tres nichos junto al ascensor contienen tablas de madera y equipos de minería.

El elevador de cesta se utiliza para izar los mineros y el minerales entre los niveles 1 y 2. Se controla mediante el uso de una manivela dentro de la cesta o la manivela en el lado del sistema de poleas. La cesta puede contener una criatura Mediana o dos criaturas pequeñas a la vez.

Puede ir de aquí a la zona M7, 15 pies por debajo y otra vez de nuevo hacia arriba. La cesta tarda 1 minuto en bajarse o elevarse.

M7. PLATAFORMA DEL ELEVADOR DE CESTA

El mecanismo cruje a medida que el elevador de la cesta desciende al suelo de una pequeña cueva donde dos túneles polvorientos conducen en direcciones opuestas.

Los personajes que buscan huellas en el polvo y tengan éxito en una tirada de Sabiduría (Supervivencia) CD 10 podrán determinar que una gran cantidad de tráfico de pies de kobold se movieron desde y hacia el oeste, y un solo conjunto de huellas kobold conduce al este. (El kobold que vagaba en esa dirección nunca regresó.)

M8. GUARIDA DEL GRELL

Un agujero en el lado oeste de esta cámara se abre en el eje central, dejando entrar el sonido de la cascada. El suelo en el extremo norte de la cueva es cinco pies más alto que en el extremo sur, con una cresta rocosa que los separa y una pendiente a ambos lados que conduce a la parte superior de la cresta. Las paredes por encima de la cresta brillan con depósitos de gemas.

Flotando cerca del techo de 15 pies de altura se encuentra un **grell**. Un personaje que tenga una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción)

de 16 o superior detectará al grell. Si más de un personaje entra en la caverna, el grell no atacará e intenta permanecer oculto. Si los personajes abandonan la cueva, los seguirá, permaneciendo siempre al menos a 30 pies de distancia. Cuando se presente la oportunidad de atacar a un miembro solitario del grupo, el grell entrará y tratará de paralizar a su presa, luego se cargará con su captura de vuelta aquí para ser devorada. Después de que se alimente, dejará caer los restos de su víctima por la chimenea central.

Tesoro. Si un personaje que use un pico de minero pasa una hora trabajando las paredes, tira un dado porcentual y consulta la tabla de Descubrimientos Mineros para determinar que, si se da el caso, es lo que el personaje desentierra.

M9. KOBOLDS HAMBRIENTOS

Una mesa y sillas se establecen en esta área para crear un espacio para que los mineros tomen descansos. En la parte superior de la mesa, dos kobolds están asomando una rata gigante con sus jabalinas para asegurarse de que está muerta. Los kobolds chillan fuerte cuando te notan.

Dos **kobolds del Viento Helado** (ver Apéndice C) llamados Grek y Smol se apresurarán a atacar cuando los personajes entren en la cueva. Si alguno de los dos resulta herido, inmediatamente perderán el valor y huirán a través del túnel hacia el norte que conduce al nivel 3.

M10. CHIMENEA A LA INFRAOSCURIDAD, NIVEL 3

La pendiente descendente del túnel termina donde se abre sobre la chimenea central. Una pasarela de madera se extiende desde esta abertura y luego corre hacia el oeste hasta otro túnel en la roca. Frente a vosotros, una cesta de madera igual de grande como la que visteis antes cuelga de una cuerda tensa que se extiende hacia el sur a través del eje y está conectada a otra plataforma de madera a 15 pies de distancia.

Mirando hacia abajo, los personajes no verán más que oscuridad. Los personajes que usen visión en la oscuridad o una fuente de luz más brillante que una vela podrán ver, si miran hacia arriba, la parte inferior de la pasarela en el área M5 (en el nivel 1). Si los personajes no se detectaron antes a los dos kobolds que se aferraban a la parte inferior de la estructura superior, detectarán a los pequeños saboteadores desde este mirador situado 30 pies más por debajo de estos.

Transbordador de cesta. Este mecanismo de cuerda y polea se utiliza para transportar mineros y minerales entre las dos plataformas. Una manivela montada en cada plataforma permite que la cesta sea movida de un nivel al otro. Una persona dentro de la cesta puede no usar las manivelas y moverse por sí misma tirando de la cuerda de suspensión. La cesta es lo suficientemente grande como para contener una criatura mediana o dos criaturas pequeñas. Se tarda 1 asalto para que la cesta recorra el espacio entre las plataformas.

Infligir 5 puntos de daño de ácido, fuego o daño cortante a la cuerda hace que esta se rompa. Si se corta la cuerda, la cesta y su contenido caen por la chimenea, probablemente para siempre. Un personaje en la cesta cuando la cuerda se rompa puede agarrar un extremo de la cuerda

extremo de la cuerda cortada si supera con éxito una tirada de salvación de Destreza CD 15, evitando así una muerte segura.

M11. TÚNELES KOBOLD

Al acecho en este túnel polvoriento hay tres descarados kobolds. Uno de ellos lleva una bandolera deshilachada al hombro y cogidas a la espalda un par de alas de dragón falsas hechas de madera fina y tela blanca destrozada. Este kobold levanta inmediatamente sus manos en señal de rendición, diciendo en Común: "No queremos hacerte daño. Por favor, no nos lastimes."

Dos de estos tres **kobolds del Viento Helado** (ver Apéndice C) son guardaespaldas nerviosos llamados Vott y Zurk. El que lleva las alas falsas y habla es Trex, el líder del grupo. Si uno o ambos kobolds del Área M9 huyeron de allí, estarán acechando más adelante en el túnel detrás de Trex y sus guardaespaldas.

Trex está poseído por un **fantasma**, aunque los personajes no lo sabrán hasta que el fantasma se muestre (ver "El fantasma de Janth" a continuación). Hablando con fluidez Común, Trex explicará que sus compañeros kobolds y él buscaron refugio en la mina después de ser expulsados de las estribaciones de la Cumbre de Kelvin por un yeti. Los mineros se asustaron y huyeron antes de que Trex pudiera explicar que los kobolds no querían hacerles ningún daño. Mientras Trex esté poseído por el fantasma, tiene un vocabulario impresionante y sólo habla común.

Si los personajes entablan conversación con Trex, este hará una proposición:

"El invierno eterno ha hecho que las zonas salvajes sean inseguras para mi especie, y el frío preternatural adormece nuestros sentidos. Por favor, sólo queremos un lugar para resguardarnos de este clima horrible. Podemos trabajar, y no causaremos problemas. Termalaine sería más rico por tenernos".

Cualquier personaje que tenga éxito en una tirada de Sabiduría (Intuición) CD 13 podrá determinar que Trex está mintiendo. El fantasma que controla a Trex quiere un acceso seguro a Termalaine para que pueda poseer a alguien más poderoso e influyente que un kobold.

Si los personajes aceptan llevarse a los kobolds de la mina hasta Termalaine, los kobolds actuarán como sus aliados.

El fantasma de Janth. En vida, Janth Alowar era un sabio humano neutral que se dedicó a catalogar la flora del Valle del Viento Helado. Su guía y él fueron asesinados y decapitados por un yeti en las estribaciones de la Cumbre de Kelvin hace dos años, y su espíritu inquieto se ha quedado. Los kobolds se encontraron con el fantasma mientras buscaban refugio durante una ventisca, lo que le permitió poseer a Trex sin el conocimiento de los otros kobolds.

La bandolera deshilachada llevada por Trex perteneció una vez a Janth. Contiene grumos de musgo, líquenes y arbustos recogidos de las estribaciones del Cairn de Kelvin y la tundra circundante.

Ninguna de las muestras es valiosa, pero el fantasma es muy posesivo de la colección y no renunciará a su bandolera sin luchar.

El fantasma de Janth puede descansar si se destruye la bandolera, su última conexión con el Plano Material. El fantasma de lo contrario permanecerá lo más cerca posible de la bandolera. Si la bandolera le es arrebatada a Trex y desechada, el fantasma abandonará a su anfitrión actual y permanecerá cerca de la bandolera, con la esperanza de poseer a otra persona.

Si Trex es asesinado, el fantasma aparecerá en un espacio desocupado a menos de 5 pies del cadáver del kobold. En su siguiente turno, el fantasma intentará poseer a uno de los personajes, preferiblemente uno que pueda llevar su bandolera.

M12. CRÁNEO FOSILIZADO Y CRISTAL PSÍQUICO

Un cráneo fosilizado sobresale parcialmente de la pared este de esta pequeña cueva, a cinco pies del suelo. El cráneo tiene unas cuencas oculares más grandes de lo normal, una curiosa cresta entre los ojos, nada que pasaría por una nariz, y cuatro pequeños agujeros donde uno esperaría ver los dientes.

El cráneo incrustado en la pared es el de un desuellamientes que surgió de la Infraoscuridad hace miles de años. La forma en que quedó alojado en la piedra es algo que nadie sabe. Cualquier personaje que examine el cráneo y tenga éxito en una comprobación de Inteligencia (Arcanos) CD 16 concluirá que se trata del cráneo de un desuellamientes. Cualquier intento de sacar el cráneo de la piedra hace que se rompa y se caiga, revelando un fragmento de cristal donde el cerebro del illithid habría estado.

Tesoro. El fragmento de cristal alojado dentro del cráneo fosilizado de la capa de la mente es un *cristal psi* (ver Apéndice D). El trauma psíquico que sufrió la mente cuando murió hizo que el cristal se formara en su mente. Un personaje puede usar un pico de minero para soltar el cristal psi.

Un personaje que se sintonice con este cristal psi ganará una forma de locura indefinida (ver la tabla Locura Indefinida en la Guía del Dungeon Master). Determina el resultado en secreto y, a continuación, transmite esta información solo al jugador del personaje. La locura no terminará hasta que el personaje ya no esté sintonizado con el *cristal psi*. Mientras dure la locura, el personaje podrá escuchar una señal de socorro telepática repetida generada por una nave illithid que se estrelló en las montañas y podrá rastrear la señal hasta su fuente (ver “Id Ascendente”). La única manera de bloquear la señal es terminando la sintonización del personaje con el cristal psi.

M13. GEODA TALLADA

Las geodas brillantes te dan la bienvenida al entrar en esta caverna. Las gemas están parcialmente expuestas en lugares, sobresaliendo de las paredes como fragmentos vidriosos. El suelo se eleva cerca de la pared oriental, dejando una cresta natural con rampas de piedra que conducen hacia arriba en cada extremo.

Tesoro. Un personaje que use un pico de minero y que pase una hora trabajando las paredes podrá extraer una geoda intacta que vale 10 po. De esta manera se pueden adquirir hasta cincuenta geodas intactas.



VOLVIENDO A TERMALAINÉ

Si los personajes regresan al con el portavoz Masthew y le dicen que la mina está libre de monstruos, este se lo agradecerá profusamente y les explicará que debe inspeccionar la mina para verificar su seguridad antes de que puedan ser pagados. Animará a los personajes a pasar unos días en Termalaine mientras lleva a cabo la investigación.

Si no hay más kobolds en la mina y el grell también ha sido eliminado, Oarus volverá con los personajes al día siguiente y les pagará 50 po por sus servicios. Si Trex sigue en la mina y el fantasma de Janth no fue puesto a descansar, Oarus regresará a Termalaine poseído por el fantasma. Si los kobolds se han ido pero el grell permanece, Oarus será asesinado por el grell y no regresará, dejando la ciudad sin un portavoz. Si el grell todavía está en la mina cuando esta reabra, un puñado de mineros locales desaparecerá en los siguientes días antes de que se tome la decisión de cerrar la mina para siempre.

Si los personajes traen a los kobolds a Termalaine, Oarus inicialmente tendrá dudas a la hora de dejarlos quedarse en la ciudad. Después de enterarse de su disposición a trabajar, decidirá darles una oportunidad y les ofrecerá trabajos sencillos. Los kobolds, ansiosos por probarse a sí mismos, resultarán ser buenos trabajadores. La gente del pueblo se burlará de ellos al principio, pero finalmente los kobolds se los ganarán. El fantasma de Janth, si no ha sido puesto a descansar, encontrará a alguien más que poseer, haciendo que Trex vuelva a su descarada y mucho menos inteligente verdadera naturaleza.



LA FORTALEZA GOBLIN DE KARKOLOHK SE ALZA SOBRE UN ESPOLÓN
ROCOS EN LAS ESTRIBACIONES DE LA COLUMNA DEL MUNDO

EL VALLE DEL VIENTO HELADO

LOS VIENTOS CATABÁTICOS BARREN desde el glaciar Reghed, golpeando incesantemente todo lo que se atreve a crecer o respirar en el Valle del Viento Helado. Sin falta, estos vientos se abren paso a través de cada grieta y grieta, cada abertura en las pieles más cálidas, cada solapa de la tienda, cada techo y tabla de las casas más fuertes, drenando cualquier atisbo de calor. El sol, retenido bajo el horizonte por la magia de la Doncella de Escarcha, no ofrece respiro a la furia del invierno. Los días son crepusculares, las noches oscuras. Mientras Auril lanza su conjuro nocturno, una cortina de luz cruza el cielo estrellado para mantener a raya el amanecer, una aurora que presagia un invierno eterno. Las tormentas traen granizo y aguanieve que dejan todo cubierto por una capa de hielo. La nieve se acumula en montículos profundos y bloquea todos los senderos que conducen al sur a tierras más cálidas. Los acantilados de hielo del glaciar Reghed se elevan hacia el este como muros de prisión, mientras que los picos nevados de la Columna Vertebral del Mundo se ciernen hacia el sur. Al norte y al oeste, el Mar de Hielo en Movimiento agita icebergs y témpanos en un tumulto mortal, como el invierno rechinando los dientes en anticipación de su próximo asalto helado.

Atrapados en el frío abrazo del invierno, los humanos nómadas siguen a las manadas de [renos](#) a través de sus migraciones, mientras que otros se atreven a las traicioneras aguas del Mar de Hielo Móvil en busca de peces, focas, morsas y ballenas para sustentarlos. Los enanos cavan en la tierra para buscar refugio y extraer hierro. Mientras tanto, la gente descendiente de inmigrantes temerarios y locos por los tesoros se gana la vida a duras penas en Diez Pueblos, que apenas pueden contener el viento, y mucho menos los orcos merodeadores, los gigantes y los feroces yetis de la tundra.

A pesar del frío antinatural y otros peligros, la gente aún se atreve a viajar para llegar a este duro paisaje invernal, en busca de oportunidades y aventuras.

JUGANDO ESTE CAPÍTULO

Este capítulo lleva la aventura más allá de Diez Ciudades a los confines del Valle del Viento Helado, a lugares que los aventureros podrían visitar mientras investigan cuentos o emprenden misiones. Estos lugares de aventura están dispersos por todo el Valle del Viento Helado, como se muestra en el Mapa 2.1. También están marcadas en este mapa las ubicaciones remotas que aparecen en los capítulos 3, 6 y 7.

AVANCE DE PERSONAJES

Aunque este capítulo está diseñado para personajes de nivel 4 o superior, algunos de sus encuentros y ubicaciones aleatorias son más peligrosos que otros. Es posible que los personajes tengan que huir y reagruparse, o tomar descansos cortos o largos entre encuentros, si quieren sobrevivir.

En este capítulo, tú decides qué tan rápido avanzan de nivel los personajes. Trate lo siguiente como recomendaciones:

- Los personajes suben de nivel después de pasar dos o tres sesiones de juego explorando el Valle del Viento Helado.
- Los personajes ganan un nivel para neutralizar las amenazas en dos o tres de los lugares peligrosos descritos en este capítulo.
- Los personajes suben de nivel si logran una hazaña extraordinaria, como poner fin a la disputa entre los clanes goliath del Refugio de la Torre del Cielo y La Peña de la Perdición de las Serpientes, o sobrevivir a un encuentro cercano con Arviaturace la Sierpe Blanca.

Una vez que los personajes alcanzan el nivel 7, ya no deberían ganar niveles explorando ubicaciones o sobreviviendo a encuentros aleatorios en este capítulo. En su lugar, dirígelos a los lugares descritos en los capítulos 5 a 7.

GRANDES HISTORIAS EN DIEZ CIUDADES

En el momento en que los personajes alcanzan el nivel 3, se han ganado suficiente reputación como para que los PNJs de Diez Ciudades compartan historias con ellos. Cuando los personajes del jugador estén listos para explorar más del Valle del Viento Helado, usa la tabla de Grandes Historias en Diez Ciudades para atraerlos.

Puedes elegir qué historias compartir con los jugadores, o puedes pedir a cada jugador que ruede una vez en la mesa. Deja que los jugadores decidan qué historias (si las hay) quieren investigar.

GRANDES HISTORIAS EN DIEZ CIUDADES

| d20 | Cuento |
|-------|--|
| 1-2 | "Dicen que la Doncella de Hielo vive en una isla brumosa escondida entre los témpanos en el Mar de Hielo Móvil. Hay una ballena poderosa y extraña con un bote en su espalda que nada en esas aguas heladas. ¡Apuesto a que sabe dónde está la isla! Puedes atrapar a la ballena en Angajuk's Bell, un antiguo fondeadero, pero debes tocar la campana que cuelga junto al muelle para llamarla. (Ver "La Campana de Angajuk") |
| 3-4 | "Hay una vieja cabaña negra que ha existido desde siempre. Nadie sabe quién lo construyó, y mucha gente tuvo un mal presentimiento al respecto. Algunos dicen que está embrujado, pero hay un gnomo en Bryn Shander que afirma que allí se están realizando experimentos mágicos. El nombre del gnomo es Cobre, y lo encontrarás en la Casa del Señor de la Mañana. (Ver "La Casa del Señor de la Mañana" y "La Cabaña Negra") |
| 5-6 | Nabira Moarskull, una pescadora de Easthaven, poseía un anzuelo encantado que podía atrapar peces mágicos. Un día, mientras ella y sus amigos estaban en el hielo, un par de gnolls sucios los atacaron. Mataron a Nabira y le robaron la caña de pescar y el anzuelo. Los cazadores de Easthaven rastrearon a los gnolls hasta una grieta helada en el suelo, pero estaban demasiado asustados para ir más lejos. (Ver "La Fisura Carcajeante") |
| 7-8 | Dirígete hacia el noroeste de Bremen y verás un barco pirata congelado en el hielo a menos de un cuarto de milla de la costa. Nadie está seguro de dónde vino, pero no irá a ninguna parte mientras dure este oscuro invierno. ¡Apuesto a que su bodega está llena de tesoros! (Ver "La Duquesa Oscura") |
| 9-10 | "¿Viste el extraño cometa que cayó del cielo hace una semana? Cayó en las montañas al sur de Diez Pueblos, no muy lejos. Desde entonces, algunas personas han estado recibiendo mensajes mentales en un idioma que no pueden entender. Creo que el cometa podría tener algo que ver con eso, y apuesto a que podrías encontrarlo con bastante facilidad, incluso con este clima. (Ver "Id Ascendente") |
| 11-12 | "Los gigantes de hielo gobernaron esta tierra hace mucho tiempo. Sus líderes, los jarls, se reunían en lo alto de una colina al oeste para resolver disputas. Sus tronos aún descansan en esa colina". (Véase "El Concilio de los Jarls") |
| 13-14 | "Los carroñeros goblins merodean por la tundra a lomos de lobos o en carretas. También les gusta emboscar a los viajeros en el Sendero de los Diez en este lado del paso de montaña. Bueno, un grupo de tramperos encontró la fortaleza de los goblins en las montañas. Alguien debería ir allí y destruirlo". (Vee "Karkolohk") |
| 15-16 | "¿Escuchaste lo que le pasó a ese malvado mago en Puerto Este? ¡Lo ataron a una estaca y le prendieron fuego! ¿Por qué? Porque contrató a unos lugareños para que le ayudaran a encontrar una torre enterrada, y luego los mató para mantener su ubicación en secreto. Bueno, ¡uno de ellos me dijo dónde está la torre! Yo no iría, pero tal vez sea algo que te gustaría explorar". (Ver "La Aguja Perdida de Nezheril") |
| 17 | "Si estás buscando algo escondido en el Valle del Viento Helado, las personas con las que debes hablar son los nómadas Reghed. Conocen cada centímetro de esta tierra y todos sus secretos. Lo complicado es encontrarlos. Tienden a seguir a las manadas de renos". (Ver "Campamento de la Tribu Reghed") |
| 18 | "Sigo diciéndole a todo el mundo que la Escarcha no es obra de la Doncella de Escarcha. ¡En realidad es la Hermandad Arcana, tramando otra toma de control de Diez Ciudades! Un mago que fue quemado en la hoguera en Easthaven admitió ser uno de ellos, y dijo que hay otros magos de la Hermandad Arcana acechando entre nosotros. Vaelish Gant está detrás de todo, sin duda. El sinvergüenza está encerrado en Revel's End, pero eso no lo hace menos peligroso. ¡Alguien debería averiguar lo que sabe!" (Ver "El Fin de la Fiesta") |
| 19-20 | "No vemos mucho Goliats por aquí, pero hay dos clanes enfrentados en la Espina del Mundo. Apuesto a que si alguien de Diez-Ciudades les ayudara a dejar de lado sus diferencias, todos los goliats se beneficiarían. ¡Seguro que me gustaría encontrarme con un Goliat algún día!" (Ver "El Refugio de la Torre del Cielo" y "La Peña de la Perdición de las Serpes") |



MISIONES DEL VALLE DEL VIENTO HELADO

En lugar de atraer a los jugadores con los cuentos de la sección anterior, puedes usar cualquiera o todas las siguientes misiones para atraer a los personajes a explorar los lugares descritos en este capítulo.

ADQUISICIÓN DE ACEITE DE BALLENA

Misión de la campana de Angajuk (ver “La Campana de Angajuk”)

Las Diez Ciudades necesitan aceite de ballena para mantener encendidas sus estufas y lámparas, y la mayor parte de ese aceite proviene de los cazadores de ballenas en el Mar de Hielo Móvil, que se ha vuelto más tempestuoso y difícil de navegar en los últimos meses. Helka Jaggerath (**plebeya** semielfa), una comerciante de aceite de ballena en Bryn Shander, contrata a los personajes para que sirvan como sus guardaespaldas mientras viaja a la campana de Angajuk y toca la campana para convocar a la ballena. Allí, deben ayudarla a persuadir al cachalote despertado para que los lleve a los balleneros acampados en los témpanos de hielo del Mar de Hielo en Movimiento para que Helka pueda comprar tantos barriles de aceite de ballena como pueda.

Cada barril de aceite de ballena pesa 50 libras y cuesta 25 po. Helka tiene 300 po, que es suficiente para comprar seis barriles de aceite de ballena y pagar a los personajes 150 po por su ayuda para llevar los barriles de vuelta a salvo a Bryn Shander. Ella espera que toda la expedición dure diez días, suponiendo que Angajuk coopere. Helka advierte a los personajes que no le digan a Angajuk lo que hay en los barriles, ya que la verdad podría molestar a la ballena. Su plan es decirle a Angajuk que los barriles contienen aceite de pescado, no aceite de ballena.

CABEZAS DE GNOLL

Misión de la Sima de las Risas (ver “La Sima de las Risas”)

Trovus, el hablante de sangre de dragón de Caer-König, considera que los gnolls son un peligro claro y presente para su ciudad. Sabe que un grupo de estos depredadores salvajes se ha refugiado en la Sima de Cacareo y ofrece a los personajes 10 gp por cada cabeza de gnoll que le traigan.

EL CAMINO DE YSELM

La misión del Consejo de Jarls (ver “El Consejo de Jarls”)

Yselm Colmillo Sangriento, un **druida de la escarcha** humano (revisa el apéndice C), es un antiguo nómada Reghed de la Tribu Tigre que abandonó el estilo de vida nómada y se estableció en Diez Ciudades hace tres años, antes de que el sempiterno invierno de Auril acosara al Valle del Viento Helado. Un adorador secreto de Auril, Yselm es conocido en todo Diez Ciudades como un hábil guía de la naturaleza. Recientemente se encontró con un avatar de la Doncella de Escarcha, una figura femenina hecha de nieve, que le ordenó encontrar a los personajes y llevarlos a su perdición. Con ese fin, Yselm se acerca a los personajes y afirma estar buscando trabajo. Ella les habla de Jarlmoot (“un círculo de tronos gigantes en la cima de una colina embrujada”) y se ofrece a llevarlos allí durante 25 gp. “En las noches de luna llena”, añade, “el espíritu de Reggaryarva, jarl de jarls, abrirá su bóveda del tesoro a cualquiera que derrote a su campeón”.

Yselm conoce el camino a Jarlmoot, pero no ayuda a los personajes a luchar contra las amenazas que encuentran en el camino, ni entrará en el círculo de tronos ni ayudará en la batalla contra el campeón de Reggaryarva.

Si los personajes superan los desafíos planteados por Reggaryarva, Yselm los traiciona y los ataca. Un **lobo invernal** enviado por la Doncella de Escarcha se unirá a la refriega del lado de Yselm. Ambos villanos lucharán hasta la muerte.

CANÍBALES DE LA TRIBU DE LOS LOBOS

Misión del Campamento de la Tribu Reghed (ver “Campamento de la Tribu Reghed”)

Después de que varios peleteros y tramperos desaparecen sin dejar rastro, un representante de la Tribu Lobo llamado Aluka (caótico bueno **hombre lobo** en forma humana) llega a Diez Ciudades con una advertencia: un campamento de la Tribu Lobo bajo el mando de un malvado jefe llamado Sangra Grisgir está recurriendo al canibalismo para sobrevivir. Los peleteros y tramperos no son más que las últimas víctimas del campamento, y es probable que se produzcan más desapariciones a menos que se ocupen de los caníbales. Aluka da instrucciones para llegar al campamento, pero no puede arriesgarse a una guerra total dentro de su tribu, de ahí su decisión de dejar que Diez Ciudades y los personajes se ocupen del problema.

Los caníbales de la Tribu Lobo se han comido a todos sus perros de trineo y a sus ancianos. Incluso los niños se han visto obligados a recurrir al canibalismo para sobrevivir. Si los personajes actúan rápidamente, pueden salvar la vida de un trampero mediano de pies ligeros (**plebeyo**) llamado Honeybee Littlebucket, que ha logrado mantenerse con vida convenciendo a la gente de la tribu Wolf de que puede atrapar liebres con raquetas de nieve para que se las coman. Hasta ahora, las trampas de Honeybee no han atrapado nada, y su tiempo (y la paciencia del Jefe Grisgir) se está agotando rápidamente.

LA CAZA DEL YETI ROJO

Misión de la Aguja Perdida de Nezheril (“Ver la Aguja Perdida de Nezheril”)

Los yetis son cada vez más audaces y atacan más cerca de las Diez Ciudades que nunca, llegando incluso a aventurarse en lagos congelados para atacar a los pescadores de hielo. Los comerciantes locales que se ganan la vida vendiendo pieles y carne de yeti están ofreciendo hasta 100 gp por cada yeti muerto traído de vuelta a Diez Ciudades.

Un cazador llamado Mylbor Tafferac (**gladiador** humano neutral malvado con Supervivencia +7) ha estado recorriendo la tundra en busca del Yeti Rojo, un yeti tan aterrador y cruel que su pelaje está teñido de rojo con la sangre de sus presas. Una noche en una taberna, Mylbor apuesta a los personajes 300 gp a que encontrará y matará al Yeti Rojo antes de que puedan. Si los personajes aceptan la apuesta, el concurso despierta la emoción en las tabernas de las Diez Ciudades, lo que lleva a todo tipo de apuestas paralelas.

La búsqueda de los personajes del Yeti Rojo conduce al descubrimiento accidental de la Aguja Perdida de Netheril. Solo después de que los personajes exploran la aguja perdida y regresan a Diez Ciudades, descubren que el Yeti Rojo está muerto, encontrado y asesinado por el incomparable Mylbor Tafferac.

ESTOFADO DE HUESOS DE DRAGÓN

Misión de la Peña Perdición de Dragones (ver “Peña de la Perdición de Dragones”)

Dannika Graysteel, una erudita a la que los personajes podrían conocer de una misión anterior (ver “Misiones Iniciales”: Espíritus de la Naturaleza), les pide a los personajes que le traigan algunos huesos de dragón blanco. Dannika ha adquirido una receta para un guiso mágico que imparte el mismo beneficio que una *poción de resistencia* (Frio). Cree que puede hacer un buen suministro del guiso si consigue suficientes huesos, que son los últimos ingredientes que necesita.

Dannika ha oído rumores de que los huesos de un dragón blanco se pueden encontrar en la ladera de una montaña cerca de la Roca de la Perdición del Dragón, y sugiere que los personajes viajen allí y supliquen a los goliats del peñasco que se desprendan de algunos de los huesos. Dannika dará su primer lote de estofado a los personajes de forma gratuita (el equivalente a una poción cada uno) si la ayudan.

Aunque la receta es genuina, Dannika no se da cuenta de que consumir estofado de hueso de dragón también causa locura, infligiendo a quienes lo beben la codicia y la paranoia de un dragón, que solo se puede curar con un conjuro de *restauración mayor* o magia similar.

EL FIN DE LA PAZ

Karkolohk (ver la misión “Karkolohk”)

Un mensajero goblin de Karkolohk fue capturado recientemente en Bryn Shander y se descubrió que llevaba una declaración de paz del Jefe Yarb-Gnock, dirigida a la portavoz Du vessa Shane. A Yarb-Gnock le gustaría que el portavoz de la Cámara de Representantes, Shane, enviara delegados a Karkolohk para llevar a cabo "negociaciones sobre tratados". El sheriff Markham Southwell no cree ni una palabra del mensaje de Yarb-Gnock y ofrece una recompensa de 300 gp por la cabeza del jefe goblin.

Al llegar a Karkolohk, los personajes descubren que la declaración de paz es un intento genuino de poner fin a las hostilidades con Diez Ciudades, o una estratagema desesperada de Yarb-Gnock para atraer a los aventureros a Karkolohk para que puedan ayudarlo a escapar. Como DM, puedes determinar las verdaderas intenciones de Yarb-Gnock (ver “Diplomacia Gnomica” para obtener más información).

UN PROBLEMA DE TAMAÑO GOLIAT

Misión del Refugio de la Torre del Cielo (ver “El Refugio de la Torre del Cielo”)

Kwan el Monolito Akannathi, una **guerrera goliat** (ver apéndice C), abandonó el Refugio de la Torre del Cielo en una búsqueda para encontrar a Oyaminartok, pero terminó en Diez Ciudades, donde se entregó a su adicción a los juegos de azar. Recientemente se deshonoró a sí misma recurriendo al robo para cubrir sus deudas de juego. Ahora quiere expiar. Ella les pide a los personajes que la ayuden a regresar al Refugio De la Torre del Cielo y convencer a Arn, jefe del clan Akannathi, para que deje de lado los agravios y una a los goliats del Refugio De la Torre del Cielo y La Peña de la Perdición de las Sierpes hacia un propósito común: poner fin al invierno eterno de la Doncella de Hielo. Kwan tiene una *figurita de maravilloso poder (Cuervo Plateado)* robada que ofrecerá a los personajes como recompensa por su ayuda.

PROVISIONES PARA MACREADUS

Misión de la Cabaña Negra (ver la “Cabaña Negra”)

Cobre Rompepomos, un gnomo acólito de Lathander que se aloja en la Casa del Señor de la Mañana en Bryn Shander (ver “La Casa del Señor de la Mañana”), está preocupado por su amigo, Macreadus, que está tratando de construir un dispositivo que pueda poner fin a la Rima Eterna y devolver el verano al Valle del Viento Helado. Cobre les pide a los personajes que lleven provisiones a Macreadus en la Cabaña Negra y se aseguren de que esté bien. Debido a que el gnomo ha pagado por las provisiones, no puede ofrecer una recompensa; sin embargo, Mishann, el sacerdote que dirige la Casa del Señor de la Mañana, ofrece curación gratuita a aquellos que completen la misión de Cobre y regresen.

RON CERO

Misión de la Duquesa Oscura (ver “La Duquesa Oscura”)

Los taberneros del Centro de las Cinco Tabernas de Bremen se lamentan de la disminución de sus suministros de cerveza y licores, pero han oído rumores de un barco pirata atascado en el hielo frente a la costa, y donde hay un barco pirata, ¡puede haber ron! Los taberneros contratan a los personajes para que registren la bodega del barco y traigan de vuelta cualquier bebida alcohólica que encuentren, ofreciendo pagar un precio justo más un incentivo de 150 po. Aunque esta misión no se puede completar, porque la tripulación del barco no dejó ron ni otras bebidas alcohólicas para que los personajes robaran, otros tesoros a bordo del barco superan con creces lo que los taberneros de Bremen podrían ofrecer como recompensa, por lo que la búsqueda no carece de mérito.

SEÑAL DE SOCORRO

Los personajes son abordados por cuatro Ten-Towners psíquicamente sensibles (**plebeyos** humanos) que han sido mantenidos despiertos por una señal de socorro telepática que parece que solo ellos pueden escuchar. Fueron atraídos por esta experiencia común. No entienden el mensaje (que está en Habla Profunda) pero saben la dirección de la que viene. Ofrecen a los personajes 250 gp para investigar la fuente de la señal y silenciarla, aunque solo sea para que puedan dormir bien por la noche. A continuación se describen brevemente estos habitantes de Diez Ciudades:

- Vedda Starsprit, una fomida trampera, paranoica, de 30 años con exotropía
- Nars Beldrun, un carpintero alto y corpulento de 33 años de Targos que se queja de todo
- Telvaster Hangingbell, un hombre de 25 años de una familia acomodada de comerciantes de Neverwinter, que busca escapar de sus responsabilidades
- Kaska Lang, una autora de 30 años que escribe una novela de misterio sobre una serie de asesinatos ficticios en Diez Ciudades.

TRAS LAS REJAS

Misión de El Fin de la Fiesta (ver “El Fin de la Fiesta”)

Du vessa Shane, la portavoz de Bryn Shander, está preocupada por los rumores de que la Hermandad Arcana ha enviado agentes a Diez Ciudades. Ella sospecha que Vaelish Gant, un mago de la Hermandad Arcana encarcelado en Revel's End, podría tener información para compartir. Du vessa pide a los personajes que interroguen a Gant y averigüen lo que sabe sobre la actividad de la Hermandad Arcana en Diez Pueblos, ofreciendo una recompensa de 250 gp si obtienen información útil. También le da al partido una carta firmada notificando a Gant que, a cambio de su cooperación, Du vessa solicitará a la Alianza de los Lores una reducción de la sentencia de Gant. Si los personajes no obtienen nada del prisionero, Du vessa les pedirá que informen al director de la prisión que la Hermandad Arcana podría estar planeando una fuga para liberar a Gant. Si bien no hay indicios de que una fuga de la cárcel sea inminente, Du vessa aprovechará esta oportunidad para empeorar la vida de Gant.

ENCUENTROS EN ZONAS SALVAJES

A medida que los aventureros exploran el Valle del Viento Helado, pueden encontrarse con criaturas amistosas, indiferentes u hostiles en la naturaleza. Tales encuentros pueden crear suspenso, reforzar la naturaleza peligrosa del escenario o crear divertidas oportunidades de juego de rol.

Tú decides si se producen encuentros aleatorios y cuándo. Úsalos con criterio. Uno o dos por sesión de juego suele ser suficiente.

Si no estás seguro de la frecuencia con la que debes programar encuentros en un día, puedes dejarlo al azar tirando un d8 y consultando la tabla de Número de Encuentros en la naturaleza.

NÚMERO DE ENCUENTROS EN ZONAS SALVAJES

| d8 | Número de encuentros |
|-----|--|
| 1 | Un encuentro por la mañana (desde el amanecer hasta el mediodía) |
| 2 | Un encuentro por la tarde (desde el mediodía hasta el anochecer) |
| 3 | Un encuentro por la noche (del anochecer a la medianoche) |
| 4 | Un encuentro por la noche (desde la medianoche hasta el amanecer) |
| 5-6 | Dos encuentros; Tira un D4 en esta mesa para determinar cuándo ocurre cada encuentro |
| 7-8 | No hay encuentro aleatorio |

JUGANDO LOS ENCUENTROS

Cuando estés listo para organizar un encuentro en la naturaleza, tira dos dados de 20 caras de diferentes colores. El primer d20 es el dado de encuentro; El segundo D20 es el dado de ventisca. Utilízalos de la siguiente manera:

- Tira el dado de encuentro y consulta la Tabla de Encuentros Aleatorios el Zonas Salvajes para determinar con qué se encuentran los personajes.
- Tira el dado de ventisca y suma 1. Si este total es mayor que la tirada de dados del encuentro, el encuentro tiene lugar durante una ventisca (ver “Ventiscas”). La ventisca comienza 1d4 horas antes de que se active el encuentro y termina 1d4 horas después de que se resuelva.

La tabla de Encuentros Aleatorios en el Desierto está estructurada de manera que es más probable que ciertos monstruos se encuentren en una ventisca que otros. Por ejemplo, en los dos extremos, los yetis siempre se encuentran en una ventisca, mientras que los perytons casi nunca lo están.

Algunos encuentros aleatorios están diseñados para poner a prueba a los personajes en la batalla, mientras que otros fomentan el juego de roles. Todos ellos pintan una imagen del Valle del Viento Helado como un reino duro lleno de multitud de criaturas que luchan por sobrevivir. La dificultad de un encuentro, anotada como Fácil, Media, Difícil o Mortal en la columna Dificultad de la tabla Encuentros aleatorios en la naturaleza, asume que los personajes son de 4.º, 5.º o 6.º nivel. Está bien que algunos encuentros sean fáciles y otros difíciles o mortales. Los fáciles aumentan la confianza de los jugadores; Los encuentros duros y mortales obligan a los jugadores a sopesar las opciones e improvisar. Si los personajes se encuentran en una situación difícil, dales tiempo para tratar de encontrar una salida, anímalos a ser creativos y premia la inspiración cuando sea apropiado.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN ZONAS SALVAJES

| d20 | Encuentro | Dificultad |
|-----|--------------------------------------|------------|
| 1 | Yeti | Varía |
| 2 | Goliath Hombre Oso | Fácil |
| 3 | Gatos de los Riscos | Fácil |
| 4 | Caminante de la Luz Fría | Medio |
| 5 | Trol de Hielo | Duro |
| 6 | Druida de la Escarcha y compañeros | Medio |
| 7 | Berserkers de Chardalyn | Duro |
| 8 | Gigante de la Escarcha sobre Mamut | Mortal |
| 9 | Enanos Battlehammer | Fácil |
| 10 | Arveiatrace (Dragona blanca Anciana) | Mortal |
| 11 | Oso lechuza nival | Fácil |
| 12 | Gnols | Medio |
| 13 | Orcos de la Tribu Muchasflechas | Duro |
| 14 | Partida de caza Goliath | Medio |
| 15 | Chwinga | Fácil |
| 16 | Bestia Despertada | Fácil |
| 17 | Kobolds del Viento Helado | Fácil |
| 18 | Humanos | Fácil |
| 19 | Manada de bestias | Fácil |
| 20 | Perytons | Medio |

ARVEIATURACE

Conocido por los habitantes de Diez Ciudades como la Sierpe Blanca, Arveiatrace es una **dragona blanca anciana** que anida en la cima del glaciar Reghed. Sigue siendo la depredadora más temible del Valle del Viento Helado, aunque la edad ha nublado sus ojos con cataratas, limitando el alcance de su visión a 60 pies. Sin embargo, su ceguera, audición y sentido del olfato no han disminuido. Afortunadamente para los residentes del valle, prefiere el sabor de la carne de reno, morsa y oso polar al de los humanoides. El dragón tiene un sano respeto por los humanoides y nunca ha amenazado directamente a Diez Ciudades, aunque no se necesitaría mucho para provocarla a hacerlo.

Hubo un tiempo en que Arveiatrace sirvió a un mago llamado Meltharond, cuyo cadáver congelado permanece atado a una silla de montar en el lomo del dragón. Arveiatrace nunca ha reconocido su muerte y todavía le habla a su cuerpo como si estuviera vivo. Fue, mientras vivió, su único amigo y confidente.

Jugando el Encuentro. Si este encuentro tiene lugar durante una tormenta de nieve, el dragón queda enterrado bajo una fuerte nieve, esperando a que pase la tormenta con sus alas extendidas a los lados. Su jinete es visible sobre la superficie, pareciendo un cadáver congelado y disecado sentado en la nieve. Si los personajes están lo suficientemente cerca como para tocar el cadáver, ya están en el lomo del dragón. Si atacan o perturban el cadáver de Meltharond, el dragón intenta sacudirlos. Cada criatura en el lomo del dragón cuando se levanta de la nieve debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 22 o caer bocabajo en un espacio desocupado en el suelo a menos de 5 pies de ella. El viento de la ventisca le impide volar, por lo que la mejor esperanza de supervivencia de los personajes es huir y perderse en la tormenta.



ARVEIATURACE LA SIERPE BLANCA Y SU MISTERIOSO JINETE

Si este encuentro no ocurre durante una tormenta de nieve, los personajes ven a Arveiaturace en el cielo o en el suelo. Si está en el suelo, se está comiendo un oso polar o una manada de renos que ha matado con su arma de aliento. Si este encuentro ocurre en el Mar de Hielo en Movimiento, los personajes ven al dragón salir del agua cercana con una morsa muerta en la boca; luego vuela de regreso al glaciar Reghed para devorar su comida. Mientras los personajes mantengan la distancia, la Sierpe Blanca los ignorará.

BESTIA DESPERTADA

Los druidas de escarcha del Valle del Viento Helado usan conjuros de *deportar* para imbuir a las bestias nativas con una puntuación de inteligencia de 10 y la capacidad de hablar común o druídico. Los druidas utilizan a estas bestias despiertas como espías y mensajeros. Tira un d8 y consulta la tabla de Encuentro con Bestias Despertadas para determinar qué tipo de bestia despertada encuentran los personajes.

Jugando el Encuentro. Una bestia despertada tiene el mismo aspecto que su contraparte normal, excepto por un indicio o destello de inteligencia en sus ojos. Puede ser neutral o malvado, a tu discreción. La tarea de una bestia despertada es espiar a los personajes y determinar hacia dónde podrían dirigirse, y luego informar a su amo, el druida de escarcha que lo despertó. Este druida puede estar cerca o a muchos kilómetros de distancia (tú eliges). Para más información sobre los druidas de escarcha, revisa el Apéndice C.

La bestia despertada con la que se encuentran los personajes es lo suficientemente inteligente como para mantenerse fuera de peligro. Si la bestia es un depredador peligroso como un oso, un tigre o un lobo, se mantiene alejada del grupo de aventureros para no provocar a los personajes para que la ataquen. Si se daña, la bestia despertada se retira a una distancia segura. Si está acorralado y no le gustan sus posibilidades de supervivencia, negocia o suplica por su vida. Una bestia despertada conoce bien su territorio y puede señalar a los personajes lugares cercanos de interés, fuentes de alimento o lugares seguros para descansar a cambio de su seguridad.

Se puede persuadir a una bestia despertada para que ayude a los personajes, y tal vez incluso se una al grupo por un tiempo. Convencer a una bestia despertada neutral para que viaje con el grupo requiere una ofrenda de comida o refugio acompañada de una prueba de grupo exitosa de Carisma (Persuasión) CD 10. Si la prueba de grupo tiene éxito, la bestia permanece con el grupo durante 24 horas, después de lo cual los personajes pueden repetir la prueba de grupo para extender la duración otras 24 horas. Una bestia despertada malvada acepta cualquier oferta para unirse al grupo (no se requiere verificación), con la esperanza de recopilar más información sobre los personajes o llevarlos a una trampa.

Si se le pide que dé su nombre, a la bestia despertada se le ocurre un nombre sobre la marcha o adopta un nombre sugerido que le gusta. Si tienes problemas para encontrar una voz para la bestia despertada, trata de imitar el habla de un personaje de dibujos animados o de un actor famoso.

ENCUENTRO CON BESTIA DESPERTADA

| d8 | Bestia despertada |
|----|--|
| 1 | Oso Polar |
| 2 | Zorro ártico (revisa el Apéndice C) |
| 3 | Liebre Nival (revisa el Apéndice C) |
| 4 | Buho nival |
| 5 | Reno (usa el bloque de estadísticas de alce) con astas que brillan en la oscuridad y emiten luz tenue en un radio de 10 pies |
| 6 | Rinoceronte Lanudo |
| 7 | Tigre de Dientes de Sable |
| 8 | Lobo |

BERSERKERS DE CAHARDALYN

Los personajes se encuentran con 1d4 + 1 **berserkers de chardalyn** (revisa el Apéndice C), cuya carne está destrozada por la congelación. La obsesión con la chardalyn ha vuelto psicóticos a estos humanos. Van a donde los guíen los vientos crueles de Auril, anhelan la violencia y luchan hasta el amargo final.

Los berserkers conservan vestigios de sus vidas anteriores, incluida la ropa gruesa que usaban como nómadas Reghed, pero sus prendas están rotas y necesitan reparación.

Anillo de la Doncella de Escarcha. Un berserker lleva un anillo mágico hecho de hielo en un dedo. Los personajes encontrarán dan cuenta de este anillo si buscan el tesoro en el berserker muerto. En él está inscrito un pequeño copo de nieve de seis puntas, el símbolo de la Doncella de Escarcha. Si se le quita el anillo al berserker, el anillo desaparece y todas las criaturas en 100 pies quedan envueltas en nieve arremolinada y teletransportadas al camino helado que conduce a la Cueva de los Berserkers (Revisa “La Cueva de los Berserkers”). No hay tirada de salvación para resistir este efecto.

CAMINANTE DE LUZ GÉLIDA

En la oscuridad del invierno, este **Caminante de la Luz Gélida** (revisa el Apéndice C) destaca como un faro. Los personajes pueden ver su luz mucho antes de que puedan discernir su forma. Al caminante no le importa que su luz traicione su presencia. Tan pronto como detecta a los personajes, se acerca para matar.

Ejecución del encuentro. El caminante de luz fría es el remanente no-muerto de un nómada Reghed o el cadáver tambaleante de un desafortunado habitante de Diez Ciudades que fue arrojado desnudo a la tundra como sacrificio a Auril y pereció por congelación (ver “Sacrificios a Auril”).

Si este encuentro tiene lugar durante una tormenta de nieve, los personajes experimentan el terror añadido del susurro de la Doncella de Escarcha en el viento, diciéndoles: “Esta es la perdición que os espera a todos. Este es el destino de cualquiera que se atreva a reclamar lo que es mío. He aquí la luz final”.

CHWINGA

Los chwingas son espíritus elementales que no buscan hacer daño alguno. Se adaptan rápidamente a casi cualquier entorno natural y ocasionalmente ofrecen regalos sobrenaturales a aquellos con los que se relacionan. Pero una ventisca puede enloquecer a un chwinga y hacer que se comporte de manera impredecible hasta que pase la ventisca.

Los personajes se encuentran con un chwinga (revisa el Apéndice C) que hará notar su presencia saltando de un ventisquero o apareciendo detrás de un arbusto congelado. Parece una muñeca delgada y blanca como la nieve con una máscara decorativa. En sus diminutas manos sostiene una baya congelada, que ofrece a los personajes.

Ejecución del encuentro. Si el chwinga está cuerdo, la baya congelada es un regalo inofensivo, una ofrenda amistosa con un sabor dulce. Si la chwinga está enloquecido, la baya congelada es amarga, y un personaje que se la come recibe 1 daño de veneno y debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 8 o quedar envenenando durante la siguiente hora.

Si este no es el primer encuentro aleatorio de los personajes con una chwinga en Icewind Dale, puedes sustituir la baya congelada por otro regalo, como un puñado de copos de nieve que no se derretirán durante 24 horas o un carámbano bellamente tallado que se derrite como hielo normal. Si el chwinga está enojado, puede soplar los copos de nieve en los ojos de un personaje para causar ceguera temporal o apuñalar a un personaje con el carámbano para infligir 1 daño perforante.

Después de impartir su don, un chwinga cuerdo se comporta como se describe en el Apéndice C. Un chwinga loco desaparece en la nieve, luego sigue a los personajes e intenta robarles pequeños objetos que pesan 1 libra o menos. (Los objetos robados se esconden en la nieve y probablemente se pierden). Cada vez que intenta robar algo de un personaje, un chwinga debe hacer una prueba de Destreza (Juego de Manos). Si el resultado de la prueba excede la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) del personaje, el chwinga arrebata el objeto y desaparece sin que se note el robo. En un control fallido, el personaje atrapa a la chwinga en el acto, frustrando el robo, tras lo cual la chwinga intentará esconderse o huir. Si se escapa, sigue regresando para lanzar pequeñas bolas de nieve al personaje que lo frustró.

DRUIDA DE LA ESCARCHA Y COMPAÑÍA

Un druida de la escarcha (revisa el Apéndice C) se acerca a los personajes en forma de una cabra montés o un búho nival. Al druida de escarcha, que es humano y puede ser de cualquier género, se le unen tres criaturas que se benefician conjuro de *despertar* del druida.

Estas bestias y plantas despiertas sirven como compañeros y espías del druida, y comparten el carácter malvado del druida. Tira un d4 y consulta la tabla de Amigos del Druida de Escarcha para determinar cada criatura, o simplemente tira una vez y asume que todas las criaturas son del mismo tipo de bestia o planta. (Está bien si hay varios del mismo tipo de criatura presentes, ya que el druida podría favorecer un cierto tipo de bestia o planta).

Ejecución del encuentro.

El druida de escarcha tiene como objetivo matar a los personajes o enviarlos corriendo de regreso a Diez Ciudades. Si el druida es asesinado o capturado, sus compañeros despiertos se comportan como lo harían los humanos inteligentes cuando se enfrentan a la pérdida de su líder: o se les rompe la moral y huyen, o se enfurecen y luchan hasta el final.

COMPAÑEROS DEL DRUIDA DE LA ESCARCHA

d4 Encuentro

| | |
|---|---|
| 1 | Árbol Despertado (solo coníferas) |
| 2 | Cabra Montesa despertada (revisa el Apéndice C) |
| 3 | Reno despertado (usa el bloque de estadísticas de alce) con astas que brillan en la oscuridad y emiten una luz tenue en un radio de 10 pies |
| 4 | Morsa despertada (revisa el Apéndice C) |

Uno de los conjuros preparados por el druida de escarcha es el *rayo de luna*, que puede revelar la verdadera forma de cualquier personaje que tenga el secreto del Doppelgänger (revisa el Apéndice B).



UN GIGANTE DE LA ESCARCHA CABALGANDO UN MAMUT

ENANOS BATTLEHAMMER

Los enanos escudo del Clan Battlehammer tienen minas de hierro por todo el valle que se extiende desde la base de La Cumbre de Kelvin. Los personajes se cruzan con un grupo de $1d6 + 2$ enanos escudo prospectores o pescadores que visten ropa para clima frío, gafas y raquetas de nieve. Los enanos también tienen mochilas para guardar sus colchas, kits de comedor y raciones. Llevan aparejos de pesca o picos de minero, según corresponda. Los enanos se dirigen a casa con un trineo cargado de muestras de rocas (si son buscadores de oro) o un estante de truchas cabeza de nudillo (si son pescadores).

Jugando el Encuentro. Los enanos están ansiosos por volver al valle y son indiferentes hacia los aventureros. Un personaje puede cambiar la actitud de los enanos hacia la amistad hablándoles en enano. Aunque los enanos son sombríos, lo cual es comprensible dadas las inclemencias del tiempo, no son violentos ni se echan a perder para una pelea.

Si se hace necesario un bloqueo de estadísticas, los enanos son **batidores** legales buenos, con estos cambios:

- Rasgos enanos: Tienen una velocidad de caminata de 25 pies y una visión oscura a un alcance de 60 pies. Hablan común y enano. Tienen ventaja en las tiradas de salvación contra el veneno y la resistencia contra el daño del veneno.
- Empuñan hachas de mano y ballestas ligeras en lugar de espadas cortas y arcos largos.

Aquí tienes algunos nombres de enanos, en caso de que los necesites: Bebris, Bolhild, Darrak, Dworic, Fallthra, Gardain, Harbek, Holst, Jarana, Kalanor, Morgrail, Nora, Nordak, Olunt y Ulf.

GATOS DE LOS RISCOS

Tira un d4 para determinar con cuántos **gatos de los riscos** (revisa el Apéndice C) encuentran los personajes. Durante una tormenta de nieve, los gatos de los riscos confían en su oído y sentido del olfato para rastrear a los personajes mientras se mantienen fuera del rango de visibilidad de su presa.

Ejecución del encuentro. Haz una comprobación de Destreza (Sigilo) de todos los gatos de los riscos involucrados en el encuentro y compara el resultado con las puntuaciones de Percepción pasiva (Sabiduría) del grupo. Cualquier personaje cuya puntuación sea igual o superior al resultado de la tirada de los gatos de los riscos no estará sorprendido cuando los gatos atacan.

Si se encuentran uno o dos gatos de riesgo, estos acecharán a los personajes pero mantendrán la distancia, con la esperanza de eliminar a los individuos que se separen del resto del grupo. Estos gatos de los riesgos no son lo suficientemente valientes o tontos como para atacar a un grupo que los supera en número.

Si se encuentran tres o cuatro gatos de riesgo, su número los envalentonará. Atacarán al grupo de aventureros como una manada bien coordinada, centrando sus ataques en el miembro del grupo que parezca más débil y lleve menos armadura. Si dos o más gatos de los riesgos mueren, los demás se retirarán.

GIGANTE DE LA ESCARCHA MONTANDO UN MAMUT

Si siquiera una furiosa ventisca puede ocultar la presencia de un **gigante de la escarcha** montado sobre un **mamut**, mientras la tierra retumba y tiembla con cada una de las pesadas pisadas del mamut.

Ejecución del encuentro. El gigante de hielo ha bajado de las montañas de la Espina del Mundo para cazar animales salvajes en la tundra o en las orillas del Mar de Hielo en Movimiento. Si los personajes se esconden en la nieve y mantienen la distancia, el gigante y su montura continúan sin obstáculos, y el encuentro termina sin derramamiento de sangre.

Los personajes que se enfrentan al gigante y al mamut están en la pelea de sus vidas, ya que el gigante malvado está feliz de reclamar sus cabezas como trofeos, así como sus tesoros. Además de su gran hacha, el gigante lleva una gran red que utiliza para atrapar morsas y focas, así como una enorme lanza hecha de un mástil afilado que utiliza para lanzar a las criaturas mientras está montado. Esta lanza inflige 25 (3d12 + 6) de daño perforante en las manos del gigante.

Un personaje que hable Gigante puede usar una acción para tratar de cambiar la actitud del gigante de hielo de hostil a indiferente, ya sea ofreciéndole un tesoro por valor de al menos 1,000 po o convenciéndolo de que el grupo está en una búsqueda que beneficie a los gigantes de hielo de alguna manera. Por ejemplo, el gigante de hielo considera a Arveiatrace (ver “Arveiatrace”) un enemigo natural y podría perdonar a los aventureros que afirmen estar cazando al gran dragón blanco. El gigante también podría permitir que los personajes pasen sin ser molestados si afirman estar en una búsqueda de los espíritus del Concilio de los Jarls (ver “Concilio de los Jarls”). Cambiar la actitud del gigante de esta manera requiere una prueba exitosa de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 17, además de un soborno suficiente o una historia convincente. Si la comprobación falla, las comprobaciones posteriores realizadas por los personajes para cambiar su actitud tienen desventaja.

GNOLLS

Voraces y horripilantes son los gnolls que merodean por el Valle del Viento Helado. Solo su pequeño número les impide devastar Diez Ciudades, destripar a sus residentes y usar sus cajas torácicas desgarradas como sombreros. Los personajes se encuentran con un paquete hambriento de 1d4 + 3 **gnolls**. Se carcajean de júbilo mientras se acercan a matar.

Estos gnolls provienen de la Fisura de las Carcajadas (ver “Fisura de las Carcajadas”), que les proporciona refugio. Los gnolls que son capturados pueden llevar a los personajes de regreso a su guarida, donde esperan unirse a los personajes después de atraerlos allí.

Ejecución del encuentro. Los gnolls se ven obligados a recorrer todas partes en busca de alimento. Su hambre anula su razón, de modo que luchan hasta ser capturados o asesinados. Cualquier elemento de sorpresa que los gnolls puedan obtener al atacar a los personajes durante una tormenta de nieve se pierde porque las criaturas no pueden contener su emoción. Su carcajeo de anticipación los traiciona.

GOLIATS, GRUPO

Los personajes se encuentran con cuatro **guerreros goliath** (revisa el Apéndice C). Caminan por la nieve en fila india, espaciados a unos 10 pies de distancia.

Ejecución del encuentro. Estos goliaths son miembros del clan Akannathi del Refugio Torre del Cielo (ver “Refugio de la Torre del Cielo”) o miembros del clan Thuunlakalaga de la Peña de la Perdición de las Serpes (Ver “Peña de la Perdición de las Serpes”). Los goliaths de Torre del Cielo son indiferentes hacia los personajes, pero los goliaths de Perdición de las Serpes serán amistosos.

Los Goliaths pueden estar involucrados en una búsqueda, una búsqueda del tesoro o un desafío elaborado. También pueden estar buscando a Oyaminartok (ver la entrada “Goliath” en el Apéndice C) o buscando a un amigo que se separó de ellos en una tormenta de nieve. No atacarán a los personajes de inmediato, pero los goliaths de Perdición de las Serpes podrían desafiar a uno o más personajes a una competencia atlética. Si los personajes aceptan este desafío, tira en la mesa de Concursos Atlético para determinar qué juego proponen los goliaths. Los Goliaths están más interesados en el derecho a presumir, pero están abiertos a otras posibles recompensas. Por ejemplo, los personajes pueden proponer que el equipo perdedor lleve el equipo ganador durante un día.

COMPETICIONES ATLÉTICAS

d4 Concurso

- 1 **Sogatira.** Dos equipos se agarran a los extremos opuestos de una cuerda de 50 pies de largo: los goliaths por un lado, el grupo de aventureros por el otro. Los equipos no necesitan tener el mismo número de miembros, y los goliaths no tienen objeción a ser superados en número. Si la suma de las puntuaciones de Fuerza combinadas de los personajes es mayor que la suma de las puntuaciones de Fuerza combinadas de los goliaths, los personajes ganan la partida de Sogatira. Si las sumas son iguales, el concurso termina en empate. De lo contrario, ganan los goliaths.
- 2 **Sostenerse con las Manos.** Cada participante debe ponerse de pie sobre las manos y mantener esa posición durante el mayor tiempo posible. La competencia termina cuando la mayoría de un equipo no puede sostenerse sobre las manos y se da por vencido o se cae. Resuelva el concurso utilizando las pruebas de grupo de Fuerza (Atletismo) CD 10: cada equipo repite la prueba de grupo hasta que un equipo la falle.
- 3 **Retirada de Arbustos.** Dos arbustos congelados de aproximadamente el mismo tamaño se encuentran cerca, y cada equipo elige un campeón. El campeón que arranque su arbusto primero gana el concurso para su equipo. Los campeones realizan una o más pruebas simultáneas de Fuerza (Atletismo) DC 20; El primero en tener éxito gana. Si ambos tienen éxito al mismo tiempo, el que tirada un resultado más alto habrá arrancado primero su arbusto. Si ambos tienen éxito y sus tiradas son iguales, el concurso termina en empate.
- 4 **Rodar Peñascos.** Se desentierren dos rocas de 10 pies de diámetro y se dibuja una línea de meta en la nieve a 50 pies de distancia de ellas. El primer equipo en hacer rodar su roca a través de la línea de meta gana. Resuelva el concurso con una serie de controles grupales simultáneos de Fuerza (Atletismo) CD 15. Con cada control exitoso, un equipo hace rodar su roca 10 pies más cerca de la línea de meta.



UN REBAÑO DE RENOS

GOLIATS, HOMBRE OSO

Los personajes se encuentran con un **goliat hombre oso** (revisa el Apéndice C) en forma de oso polar, atravesando la nieve, surfando por una colina nevada o rompiendo el hielo en un estanque congelado para atrapar un pez. Si este encuentro ocurre durante una tormenta de nieve, los personajes pueden encontrarse con el oso en una cueva u otro refugio. El hombre oso es la propia Oyaminartok (véase la entrada “Goliat” en el apéndice C) o uno de sus parientes.

Ejecución del encuentro. Si parece que los personajes necesitan ayuda, el hombre oso asumirá una forma híbrida y los saludará de manera amistosa. No tiene ropa ni armas fabricadas a mano, por lo que prefiere su forma híbrida a su verdadera forma de Goliat.

El hombre oso está feliz de brindar asistencia sin condiciones, sirviendo como guía en la naturaleza hasta que parezca que los personajes pueden arreglárselas solos. Si los personajes insisten en devolver su amabilidad, el hombre oso los insta a buscar y destruir a los berserkers de chardalyn en su guarida (ver “Cueva de los Berserkers”). El hombre oso entiende cómo el Chardalyn está corrompido por la magia demoníaca y ve a los berserkers como víctimas irredimibles de esta corrupción. Sacar a los berserkers de su miseria ayudará a hacer del Valle del Viento Helado un lugar más seguro.

HUMANOS

Para soportar las temperaturas extremadamente frías y los vientos feroces, los humanos del Lejano Norte deben involucrarse en ropa de clima frío, exponiendo lo menos posible de su carne a los elementos. También deben lidiar con amenazas monstruosas únicas en este reino.

Si este encuentro tiene lugar en la tundra, los personajes se encuentran con un grupo de exploración de $1d6 + 4$ nómadas Reghed (**guerreros tribales** de la tribu Oso, Alce, Tigre o Lobo) o un grupo de tamaño similar de tramperos y peleteros (**batidores**) de Diez Ciudades. Si los personajes están en el Mar de Hielo Movedizo, se encontrarán con un grupo de $1d6 + 4$ cazadores (**guerreros tribales**) en un témpano de hielo o en canoas, cazando focas, morsas o ballenas.

Si necesitas nombres improvisados para estos NPC, extrae de la siguiente lista: Affra, Alif, Amina, Brynjar, Chen, Eremon, Hekili, Hishi, Iona, Kamakani, Koamalu, Ling, Margrath, Marrak, Nawra, Noboru, Omolara, Otilia, Quan, Saladin, Shatha, Sigurd, Stalvin, Udo e Yngvild.

Ejecución del encuentro. Los simpáticos tramperos y peleteros de Diez Ciudades se alegran de compartir los siguientes rumores:

- "Los perytons bajan en picado de las montañas para cazar. Si ves uno, escóndete bajo la nieve y espera que no te haya visto".
- "Si te comes el corazón de un troll de hielo, ganarás el poder del troll por un día. Pero debes comerte todo el corazón".
- "¿Quieres saber cuál es la forma más segura de explorar el Mar de Hielo en Movimiento? ¡Visite la campana de Angajuk en la costa y tome el viaje de su vida!"
- "Si ves a un elfo encapuchado con piel color carbón, ojos morados y un par de cimitarras relucientes, por el amor de Sune, ¡no me ataques!"

Los cazadores, aunque territoriales, tienden a ser indiferentes hacia los extraños. Comercian con gente del continente en ocasiones, pero prefieren que los dejen solos.

Si los personajes se encuentran con nómadas Reghed, determina a qué tribu pertenecen los nómadas y su actitud inicial hacia los personajes tirando sobre la mesa de las Tribus Reghed. Puedes hacer que un encuentro hostil con los nómadas Reghed sea más difícil añadiendo miembros de la tribu más poderosos al grupo (consulta la sección “Nómadas Reghed” en el Apéndice C).

Los personajes con el trasfondo de Forastero tienen ventaja en las pruebas de habilidad para mejorar las actitudes de los cazadores o nómadas Reghed. Sin embargo, antes de que se pueda hacer una comprobación de este tipo, un personaje debe dar a los cazadores o nómadas algo útil (provisiones o hierba de pipa, por ejemplo) u honrarlos a ellos o a su jefe con un regalo.

Si los personajes cambian la actitud de un grupo de nómadas Reghed de indiferentes a amistosos, los nómadas invitarán al grupo a su campamento más cercano (ver “Campamento de la tribu Reghed”), donde los nómadas les proporcionarán comida, bebida y refugio.

TRIBUS REGHED

| d20 | Tribu | Actitud inicial |
|-------|-------|-----------------|
| 1-5 | Oso | Indiferente |
| 6-13 | Alce | Indiferente |
| 14-17 | Tigre | Hostil |
| 18-20 | Lobo | Hostil |

KOBOLDS DEL VIENTO HELADO

Este encuentro es con 2d4 **kobolds del viento helado** (revisa el Apéndice C). Están buscando un dragón blanco para adorar o marchando hacia Diez Pueblos, con la esperanza de encontrar comida y refugio.

Ejecución del encuentro. Si este encuentro tiene lugar durante una tormenta de nieve, los kobolds están acurrucados alrededor de una pequeña fogata dentro de un iglú construido apresuradamente. De lo contrario, los kobolds caminan penosamente por la nieve, envueltos en capas de mala calidad hechas de pieles de comadreja cosidas y usando sus jabalinas para ayudarlos a sortear el suelo helado que tienen delante.

Si se pierden, los kobolds pueden pedir direcciones a los personajes. Si son superados en número y amenazados, ofrecen un pago a cambio de un pasaje seguro. De lo contrario, intentan robar a los personajes sus provisiones y tesoros.

Tesoro. Cada kobold lleva una bolsa que contiene 5 sp y 5 cp. Los kobolds esperan que estas monedas sean suficientes para apaciguar al dragón al que buscan servir o para pagar la comida y el refugio en Diez Ciudades. A tu discreción, uno de los kobolds también podría tener una *poción de curación* o algún otro objeto mágico común.

MANADA DE BESTIAS

Los personajes se encuentran con una manada de bestias que lucha por sobrevivir al interminable invierno. Cuando el tiempo está despejado, los personajes pueden ver una manada a cientos de metros de distancia, incluso en la oscuridad. Si se encuentran en una ventisca, las bestias están agazapadas en la nieve y son más difíciles de ver. Para determinar qué tipo de manada se encuentra, tira un d6 y consulta la tabla de Manadas de Hielo en Movimiento del Mar o la tabla de Manadas de la Tundra, según corresponda.

Ejecución del encuentro. Al comienzo del encuentro, la manada es indiferente hacia los personajes y no representa una amenaza para ellos. Si los personajes amenazan a la manada, un solo toro podría atacarlos mientras el resto de la manada huye.

Los nómadas de Diez Ciudades y Reghed se opondrán a la matanza masiva de manadas de bestias, ya que las manadas sanas son fundamentales para la supervivencia de otras especies. Si los personajes tienen la intención de matar bestias indiscriminadamente, los NPC que viajan con ellos podrían recordarles este hecho.

Dondequiera que se encuentren grandes manadas, los personajes también pueden esperar encontrar humanos. Los cazadores en canoas persiguen manadas de orcas, focas y morsas en el Mar de Hielo Móvil, mientras que los tramperos, peleteros y nómadas Reghed siguen a las manadas en tierra. Después de que los personajes se encuentren con una manada, puedes organizar un encuentro posterior con un grupo de estos humanos (ver “Humanos” en la siguiente sección).

MANADAS EN EL MAR DE HIELO MOVEDIZO

| d6 | Manada |
|-----|---|
| 1 | 3d6 orcas |
| 2-4 | 6d6 focas (revisa el Apéndice C) |
| 5-6 | 4d6 morsas (revisa el Apéndice C) |

MANADAS EN LA TUNDRA

| d6 | Manada |
|-----|--|
| 1-2 | 4d6 alces |
| 3-4 | 3d6 mamuts |
| 5-6 | 5d6 renos (usa el bloque de estadísticas de alce); Uno de cada seis tiene astas que brillan en la oscuridad y emiten una luz tenue en un radio de 10 pies. |

ORCOS DE LA TRIBU MUCHASFLECHAS

De las tribus de orcos que viven en las montañas, la más poderosa es la tribu de las Flechas Múltiples. En varios momentos de la historia reciente, los grandes jefes de esta tribu se han vuelto lo suficientemente poderosos como para unir a los orcos bajo el estandarte de las Flechas Múltiples. Algunos de estos líderes han guiado a los orcos en tiempos de gran paz, mientras que otros han usado su poder para conquistar y destruir en nombre de Gruumsh, el dios orco de la matanza.

Este encuentro es con un **jefe de guerra orco**, que lidera un grupo de caza que incluye un **orco ojo de Gruumsh**, seis **orcos** y un **semiogro**. Pintado con sangre seca en el ojo del escudo de Gruumsh está el símbolo de la tribu de las Flechas Múltiples: un cráneo tosco empalado por tres flechas.

Ejecución del encuentro. Estos orcos han bajado de las montañas en busca de comida para alimentarse a sí mismos y a otros miembros de su tribu. Dada la escasez de fuentes de alimento, consideran a los viajeros descarriados como presa fácil. Aquellos que matan o capturan son llevados de vuelta a las montañas como carne para alimentar a la tribu.



Oso Lechuza Nival

A pesar de su hambre y desesperación, se puede razonar con estos orcos. Su actitud inicial hacia los personajes es hostil, pero cualquier personaje puede tratar de llegar a un acuerdo con ellos ofreciendo a los orcos algo que no pueden obtener simplemente matando a los personajes y tomando sus cosas. Esto incluye, pero no se limita a, una canción escrita para honrar al jefe de la tribu Muchasflechas, un dibujo de Gruumsh (el dios orco de la matanza) matando a Corellon (el jefe del panteón élfico) o instrucciones para llegar a una fuente de alimento alternativa. Los personajes que hablen orco mientras llevan a cabo la negociación tendrán ventaja en las pruebas de habilidad realizadas para mejorar la actitud de los orcos hacia el grupo, al igual que un personaje con el secreto de la Piedra Orco que use la piedra para invocar a un espíritu orco.

Los personajes que hablan élfico o enano durante la negociación tienen desventaja en tales controles. Si se hace una ofrenda digna como parte de la negociación, la CD de las pruebas de habilidad realizadas para mejorar la actitud de los orcos es 15; de lo contrario, la CD es de 20.

OSO LECHUZA NIVAL

Un **oso lechuza nival** combina las características de un búho nival y un oso polar (revisa el Apéndice C). Este espécimen es un adulto feroz y adulto. Las ventiscas y el frío no le preocupan. Solo un personaje que tenga el secreto de El que Susurra a los Osos Lechuza (ver Apéndice B) puede hacerse amigo de él.

Ejecución del encuentro. El oso lechuza nival está lo suficientemente hambriento como para matar y comer humanoides, aunque prefiere el pescado y la carne de liebres, zorros, morsas, focas y animales de carga como mulas y picos de hacha. Si los personajes le arrojan comida, el oso búho se come esa comida antes de perseguir a una presa más escurridiza.

Si un personaje convence al oso búho para que se convierta en la mascota de la fiesta, puedes gravar a los personajes con oro para mantener a su mascota alimentada y feliz. El costo de alimentar al oso búho es de 9 po por día, que se basa en que coma el equivalente a tres cerdos (el *Manual del Jugador* valora un cerdo en 3 po).

PERYTONES

Dos **perytos**, una pareja apareada, han bajado de las montañas de la Espina del Mundo para cazar. Buscan arrancar el corazón de un humanoide y llevarlo de vuelta a su nido, donde la hembra debe consumir el corazón para reproducirse.

Ejecución del encuentro. La aguda vista de los perytons les permite detectar presas desde grandes alturas, mientras que el cielo oscuro los hace más difíciles de ver. Los personajes que tengan una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 13 o inferior estarán sorprendidos cuando los perytons ataquen.

Como acción, un peryton puede arrancar el corazón de un humanoide muerto a menos de 5 pies de él. Una vez que obtengan tal premio, los perytons se retirarán de la batalla y regresarán a su nido. Los perytons no interrumpirán su ataque hasta que tengan un corazón.

TROL DE HIELO

Un **trol de hielo** hostil (revisa el Apéndice C) vaga por la oscura tundra en busca de presas.

Ejecución del encuentro. El trol carece de astucia y no tomará precauciones mientras avanza hacia lo que supone que será una presa fácil, impertérrito ante las condiciones de ventisca y lo suficientemente hambriento como para arriesgarse a cualquier fuego que los personajes lancen en su dirección.



MAPA 2.1: LOCALIZACIONES EN EL VALLE DEL VIENTO HELADO

YETI

Este encuentro siempre ocurre durante una tormenta de nieve. Tira un d6 y consulta la tabla de encuentros con el Yeti para determinar qué encuentran los personajes, o elige un encuentro que te guste.

ENCUENTRO CON YETIS

| d6 | Encuentro |
|-----|--|
| 1-3 | 1d4 yeti |
| 4-5 | 1 yeti abominable |
| 6 | 1 yeti inmaduro (revisa el Apéndice C) |

A los yetis y a los yetis abominables les gusta esconderse bajo la nieve con solo sus ojos azul pálido visibles. Tienen ventaja en las pruebas de destreza (sigilo) hechas para esconderse debido a su habilidad de camuflaje de nieve, y su agudo sentido del olfato les permite detectar presas que no pueden ver a través de la nieve que sopla.

Si los personajes se encuentran con un yeti, asume que se escapó de casa o se separó de sus padres y se pierde en la ventisca. Consulta el Apéndice C para obtener más información que le ayude a interpretar a este monstruo.

Ejecución del encuentro. Para determinar qué miembros del grupo están sorprendidos, haz que cada personaje haga una prueba de Sabiduría (Percepción) enfrentada a la prueba de Destreza (Sigilo) de los yetis. Los personajes pueden usar sus puntuaciones pasivas de Sabiduría (Percepción) en lugar de hacer la comprobación. Si hay varios yetis presentes, haz una tirada de grupo, con ventaja, para todos ellos.

Después de atiborrarse de los humanoides que matan, a los yetis adultos y a los yetis abominables les gusta morder las cabezas de las víctimas y guardarlas como trofeos.

LUGARES DE INTERÉS

En el resto de este capítulo se describen los lugares de interés del Valle del Viento Helado. El mapa 2.1 anota sus ubicaciones, aunque puedes moverlas a otro lugar para adaptarlas a las necesidades de tu campaña. Aunque los personajes pueden tropezar con un lugar accidentalmente mientras viajan por tierra, es más probable que sean guiados a un lugar por un cuento (ver la tabla de Grandes Historias en Diez Ciudades) o una misión.

Las ubicaciones de aventura que siguen están equilibradas para personajes de al menos 4º nivel. Los personajes de nivel inferior pueden sobrevivir a los encuentros en estos lugares si son cautelosos y administran bien sus recursos, aunque deben estar preparados para huir o esconderse cuando se encuentren fuera de su profundidad. Los personajes de nivel 6 o superior se enfrentarán a pocos desafíos reales, pero puedes suavizarlos y agotar sus recursos organizando encuentros aleatorios mientras viajan hacia y desde un lugar determinado.



MAPA 2.2: LA CAMPANA DE ANGAJUK

LA CAMPANA DE ANGAJUK

Nadando en las gélidas aguas se encuentra el legendario Angajuk, un viejo cachalote despierto con un bote a cuestas. La mayoría de los cachalotes viven hasta los setenta años, pero Angajuk ha estado surcando las aguas del Mar de Hielo Móvil durante doscientos años. A lo largo de su vida, la ballena se ha enfrentado a su cuota de problemas, incluidos encuentros casi fatales con el roc de Auril, que dejaron cicatrices a lo largo de las aletas pectorales y el cuerpo de la ballena.

Angajuk es famoso entre los Diez Propietarios. La mayoría de la gente lo deja en paz, sabiendo que la ballena es la beneficiaria de una poderosa magia, pero los cazadores indiferentes ven a la ballena como una fuente de ámbar gris, que es un producto valioso.

Angajuk fue una vez el compañero de un druida llamado Anga, quien lanzó un conjuro de *despertar* sobre Angajuk para darle a la ballena sensibilidad e inteligencia. No se sabe mucho sobre Anga, pero aquellos que se hacen amigos de Angajuk pueden aprender sobre su amado compañero.

Los personajes pueden aprender sobre Angajuk al escuchar un rumor en Diez Ciudades (ver “Grandes Historias en Diez Ciudades”) o al aceptar ayudar a un comerciante de aceite de ballena (ver “Adquisición de Aceite de Ballena”). Angajuk es una de las formas más seguras de llegar a la isla de Auril, porque el cachalote puede viajar bajo la superficie del agua, evitando a los espías de Auril. Cuando la ballena está sumergida, una burbuja mágica rodea el barco para proteger a los que viajan en él.

Angajuk visita periódicamente un fondeadero frente a la costa, un arco rocoso formado por la acción de las aguas de la marea, y puede ser convocado allí haciendo sonar una campana unida al muelle. Un grueso hielo cubre esta formación rocosa, extendiéndose hasta la orilla. En la orilla cercana se encuentra la antigua cabaña de piedra de Anga, que ha resistido el paso del tiempo.

LOCALIZACIONES EN CAMPANA DE ANGAJUK

Las siguientes ubicaciones están codificadas en el mapa 2.2.

A1. EMBARCADERO CONGELADO

Un bote de remos está atascado en el hielo, atrapado contra un muelle de madera de 10 pies de largo. El muelle está cubierto de hielo y es resbaladizo. Los personajes no necesitan el bote, ya que simplemente pueden caminar a través del hielo para llegar a la Campana de Angajuk (área A3).

A2. CABAÑA DE PIEDRA

Una pequeña cabaña abovedada da a la bahía. Una puerta hinchada cubierta de hielo y percebes inactivos cuelga ligeramente entreabierta sobre bisagras oxidadas.

Anga vivió una vez en esta pequeña cabaña de piedra cerca del muelle, lo que le facilitó visitar Angajuk. El lugar ha estado vacante durante décadas.

Una gruesa escarcha cubre todas las superficies y objetos dentro de la cabina, incluida una cama envuelta en una gruesa manta de punto. Al lado de la cama, un pequeño hogar contiene una preciosa reserva de leña. La leña está infestada de gusanos que se han comido las partes tiernas de la madera, pero es seguro quemarla. Hay suficiente leña para alimentar una fogata durante tres días, y se almacena en seis paquetes que pesan 30 libras cada uno.

A3. CAMPANA

Una campana de cobre de 1 pie de diámetro cuelga de un poste de madera de 10 pies de altura unido a este corto muelle de madera. La campana viene con una cuerda y un badajo. Tocar la campana pronto atraerá a tres **buitres gigantes**, que pensarán que el sonido indica la hora de comer o la presencia de presas. Atacarán a menos que los personajes ofrezcan carne para satisfacerlos.

Llega Angajuk. Angajuk el **cachalote** tardará 30 minutos en llegar después de que se toque la campana, acompañado de 1d4 narvales o delfines inofensivos. Angajuk tiene una inteligencia de 10 y habla común. Su voz profunda y resonante tiene un leve eco. Una vez que aparece la ballena, los personajes deben persuadirla para que sea útil (ver “ganarse la Confianza de Angajuk” y continuación). De lo contrario, se sumergirá y se alejará después de unos minutos. Si la ballena se hace amiga y los personajes le comunican su destino deseado, Angajuk los llevará a donde quieren ir, siempre que la ubicación esté en el Mar de Hielo en Movimiento. La ballena despertada conoce la ubicación de la isla de la Doncella de Hielo y, a pesar de algunos encuentros cercanos con el roc de Auril, estará dispuesta a viajar allí.

El barco de Angajuk puede contener hasta ocho criaturas medianas y su equipo, y hasta 1.000 libras de carga.

La burbuja de Angajuk. Para garantizar un transporte seguro y participar en la investigación submarina, Anga diseñó un barco y lo ató a la espalda de Angajuk. A medida que la ballena se sumerge, aparecerá una burbuja alrededor del barco, lo que permite a sus pasajeros respirar cómodamente bajo el agua. Las criaturas en el bote pueden salir de la burbuja cuando quieran, pero nada puede pasar a través de la burbuja desde fuera de ella. La burbuja es mágica pero no se puede disipar.

A4. AGUJERO EN EL HIELO

Cuando se le invoca, Angajuk sale a la superficie a través de este agujero en el hielo, expulsa un chorro de agua de mar de su espiráculo y se asienta a una altura que permite a las personas subir y subir al bote atado a su espalda.

GANARSE LA CONFIANZA DE ANGAIK

Ganarse el pasaje en el lomo de la ballena requiere algo más que tocar la campana. Los personajes deben ganarse la confianza de Angajuk y pueden hacerlo de cualquiera de las siguientes maneras:

Ofreciendo un pulpo. Angajuk dice que estaría encantado de proporcionar transporte si los personajes atrapan un pulpo para que se lo coma. Los pulpos se pueden pescar en el muelle, pero cualquier atisbo de luz los disuade. Usa las reglas de pesca (“Pesca de Truchas de Cabeza de Jarrete”), solo que reemplaza la trucha cabeza de nudillo con un **pulpo**.

Entablar amistad con sus camaradas. Angajuk vive junto a otras criaturas marinas, incluidos narvales y delfines. Los personajes pueden atraer a una de estas criaturas a la superficie con una ofrenda de comida (como un pez) y hacerse amigos de ella con una prueba exitosa de Sabiduría DC 10 (Manejo de animales), lo que complace a Angajuk.

Defenderla de los Cazadores. Si los personajes tienen problemas para encontrar otra forma de ganarse la confianza de Angajuk, usa el encuentro “Caza de ballenas” a continuación. Defender a la ballena contra estos cazadores se gana su confianza.

CACERÍA DE BALLENAS

Este es un encuentro opcional que puedes usar para ayudar a los personajes a ganarse la confianza de Angajuk.

Unos cazadores de la lejana Aguas Profundas han llegado al Mar de Hielo Movedizo para recolectar ámbar gris, una sustancia preciosa que se forma en los estómagos de los cachalotes y que normalmente se extrae de los restos de una ballena muerta. Aunque huele mal cuando se expone inicialmente al aire, el aroma se vuelve dulce con el tiempo. Como tal, el ámbar gris es popular entre los perfumistas, así como entre los magos que usan la sustancia grasosa en varios rituales arcanos. La forma cruda de ámbar gris es un bulto ceroso de aproximadamente 2 pies de largo.

LOS BALLENEROS

Cinco cazadores de ballenas (**matones** humanos neutrales malvados) se alojaban en el Hermano de Barba Negra, una taberna en Bremen, cuando se enteraron de la existencia de la Campana de Angajuk. Los cazadores llegarán poco después de los personajes, pero antes de la llegada de la ballena. Visten ropa para el frío y han traído consigo cuatro barriles de aceite. Tienen la intención de verter el aceite a través del agujero en el hielo, contaminando el agua alrededor de la campana de Angajuk y envenenando a las criaturas en ella.

El líder de los cazadores, un hombre mayor de pelo gris llamado Jendren Uruth, intenta reclutar a los personajes, ofreciéndoles a cada uno de ellos una parte igual de “la toma”.

ANGAIK LLEVA A UNOS AVENTUREROS EN UN VIAJE SUBMARINO



Jendren no es un hombre honesto, pero su lucha es contra Angajuk, no contra un grupo de aventureros bien armados. Sin embargo, si los personajes se interponen entre él y su presa, Jendren intenta intimidarlos para que abandonen la campana de Angajuk. Asustarlo requiere superar una prueba grupal de Carisma (Intimidación) CD 17, ya que está decidido a obtener su ámbar gris. Si la tirada del grupo tiene éxito, Jendren y sus compañeros cazadores se retiran, solo para regresar 24 horas después.

Si los personajes no logran evitar que los cazadores ejecuten su plan, el aceite envenenará y enturbiará el agua durante 4 días. Después de un día de contaminación, varias truchas muertas flotarán en la superficie. Sin embargo, para consternación de los cazadores, el cachalote evitará el área incluso después de que suene la campana. (Mientras el agua esté envenenada, Angajuk se dará cuenta de esto y no puede ser invocado). Mientras esperan a la ballena, los cazadores acamparán en el muelle o en la cabaña de Anga. Después de tres días más, concluyen que el veneno no ha funcionado y que la ballena necesita ser atraída a la superficie con cebo. Los cazadores desesperados intentarán capturar un personaje para usarlo con este propósito y, si tienen éxito, atarán y bajarán al personaje al agua como señuelo. Angajuk se elevará lo suficiente como para lanzar el señuelo fuera del agua, acabando el personaje tumbado sobre el hielo, antes de sumergirse y abandonar la zona, negando a los cazadores su premio.

La muerte de Jendren romperá la moral de los otros cazadores, los cuales regresarán derrotados a Bremen.

LA CABAÑA NEGRA

Los personajes pueden ser atraídos a este lugar por una historia contada en Diez-Ciudades (ver la Tabla de Grandes Historias en Diez Ciudades) o por el deseo de ayudar a un gnomo en Bryn Shander (ver “Provisiones para Macreadus”), o pueden encontrarse con la Cabaña Negra mientras cruzan la tundra abierta.

EL SECRETO DE LA CABAÑA NEGRA

La Cabaña Negra fue construida por un guardabosques del Lejano Norte mucho antes de la fundación de Diez Ciudades. Cuando se mudó, el albergue se convirtió en un refugio para otros que buscaban refugio del viento que soplaba desde el glaciar Reghed.

Hace seis meses, Macreadus, un sabio y devoto seguidor de Lathander (dios del amanecer y el renacimiento), formó un plan para poner fin al invierno eterno de Auril. Se escondió en la Cabaña Negra, donde pasó todo su tiempo ensamblando un dispositivo mágico para controlar el clima llamado la Estrella de Verano, utilizando el conocimiento que obtuvo de un libro sobre artefactos netheresos. El dispositivo de Macreadus era similar en diseño a un *mythallar* (revisa el Apéndice D), pero mucho más pequeño. Desafortunadamente para él, tenía un grave defecto de diseño. Cuando Macreadus intentó usarlo hace tres días, funcionó mal, incinerándolo tanto a él como a su libro. Los personajes que busquen en la cabaña podrán encontrar el esqueleto carbonizado del sabio y su creación mortal.

Desde el percance, el espíritu inquieto de Macreadus ha permanecido en la Frontera Etérea, sin querer partir hasta que su trabajo esté completo. (Para obtener más información sobre el Borde Etéreo, consulte la sección “El Plano Etéreo” en la *Guía del Dungeon Master*”).

EL ESPÍRITU DE MACREADUS

Desde la Frontera Etérea, el espíritu inquieto de Macreadus puede observar lo que sucede dentro y alrededor de la cabaña, pero no puede manifestarse físicamente en el Plano Material. Los personajes pueden ver el espíritu inquieto de Macreadus e interactuar con él solo si cruzan a la Frontera Etérea, que es lo que le sucede a alguien que muere en la cabaña (ver “Morir en la Cabaña Negra” a continuación).

En el Borde Etéreo, el espíritu de Macreadus se manifiesta como una cabeza gigante, flotante y espectral con fuego ardiendo en sus ojos. Arrogante en vida, Macreadus lo sigue siendo en la muerte. Es ágil y egoísta, culpando a todo menos a sí mismo por su fracaso. Da la bienvenida a la compañía de los demás, pero cualquiera que cuestione sus motivos o se burle de su invento pierde rápidamente su favor. Pasó meses encerrado en la cabaña, construyendo la Estrella de Verano para poder poner fin a la Escarcha Eterna, cada vez más desesperado por llevarla a cabo. Tenía la esperanza de hacerse un nombre y ganarse los elogios de Lathander, ¿es eso tan malo?

Si los personajes intentan terminar su trabajo, Macreadus ayuda tanto como su forma incorpórea se lo permite. Para que su espíritu descansa, los personajes deben arreglar el defecto de diseño de su creación y luego activarlo, todo dentro de los confines de la Cabaña Negra, donde Macreadus puede observar los resultados. Una vez que ve que el dispositivo funciona según lo previsto, su espíritu parte hacia el más allá.

MORIR EN LA CABAÑA NEGRA

Si una criatura con una Inteligencia de 3 o superior muere dentro de la Cabaña Negra, su espíritu (si tiene uno) abandona su cuerpo y asume una forma espectral en el Borde Etéreo hasta que la criatura es traída de vuelta de entre los muertos. Esto es lo que le sucedió a Macreadus, y el mismo destino les espera a los personajes que perecen en la cabaña.

Si un personaje muere en la cabaña y su espíritu se manifiesta en la Frontera Etérea, el jugador puede elegir la forma que toma el espíritu. Puede parecer una imagen espectral del personaje muerto, o puede ser algo extraño como un cuervo fantasmal o una mancha de energía ectoplásmica.

Independientemente de la forma que tome, el espíritu no es una criatura y no puede ser dañado o convertido. No puede hacer tiradas de ataque y no hace tiradas de salvación, y las condiciones no se le aplican. No puede lanzar conjuros ni sintonizarse con objetos mágicos. Las criaturas en el Plano Material no pueden ver al espíritu sin alguna habilidad o magia que les permita mirar hacia el Borde Etéreo. Un espíritu en el Borde Etéreo no puede hablar con las criaturas en el Plano Material, o viceversa.

El espíritu puede hacer lo siguiente y nada más:

- El espíritu puede moverse a través de la Frontera Etérea. Tiene una velocidad de vuelo de 30 pies y puede flotar. Puede pasar a través de superficies sólidas que son visibles en el plano de material para explorar partes cerradas de la cabina; Sin embargo, está atado a la cabina y no puede alejarse más de 30 pies de ella.
- El espíritu puede hacer pruebas de habilidad basadas únicamente en la Destreza, la Inteligencia, la Sabiduría y el Carisma. No aplica ningún modificador a estas comprobaciones.
- Como acción, el espíritu puede intentar ejercer hasta 5 libras de fuerza sobre una criatura u objeto a no más de 5 pies de distancia de él en el Plano Material, haciéndolo con una

prueba exitosa de Carisma CD 10. El espíritu puede usar esta habilidad para mover un objeto diminuto, escribir un mensaje en una superficie helada o llena de hollín, operar una herramienta simple o golpear a alguien en el hombro, pero la fuerza no es lo suficientemente fuerte como para causar daño a una criatura.

- El espíritu puede ver a otros espíritus en la Frontera Etérea (incluido el espíritu de Macreadus) y hablar con ellos. El espíritu conoce los idiomas que conoció en la vida.

ACERCÁNDOSE A LA CABAÑA

Encaramado en el borde de una cresta nevada sobre un desfiladero hay una cabaña negra sobre pilotes de madera. Cualquiera que sea el camino que podría haber conducido a este retiro destartado, yace enterrado bajo la nieve.

Unos escalones helados suben a una pasarela cubierta de nieve que se aferra al lado sur de la estructura. La postura desplomada del edificio y el techo hundido cubierto de nieve, junto con las ventanas rotas y las persianas sueltas y batientes, sugieren un abandono total. Grandes ventisqueros se apiñan alrededor de los pilotes podridos y engullen una leñera y una letrina cercanas. Solo el viento visita este siniestro lugar.

La Cabaña Negra tiene dos chimeneas de piedra que se elevan varios pies por encima de su techo hundido. El resto de la cabaña está hecha de madera podrida. Los pilotes que elevan la estructura tienen 20 pies de altura, y los personajes que caminan por debajo del antiguo edificio pueden decir que sus pisos de madera están en malas condiciones, tal vez incluso en peligro de colapso en un lugar (ver área B4).

Está claro para cualquiera que inspeccione la Cabaña Negra que parte de la cresta sobre la que descansa se derrumbó hace algún tiempo, dejando la sección más occidental del edificio colgando sobre el desfiladero. Todas las puertas de la cabaña están cerradas y sin llave, y sus ventanas son lo suficientemente grandes como para que los personajes puedan atravesarlas.

Ubicaciones de Black Cabinpág. 117[–]

Las siguientes ubicaciones están codificadas en el mapa 2.3

B1. LETRINA

Este retrete de madera está medio enterrado en la nieve. Los personajes que despejan el camino hacia la puerta y miran dentro encuentran una pila de notas y planos desechados, que Macreadus usó como papel higiénico.

B2. PASARELA DE MADERA

Ambas entradas a la cabaña se encuentran en esta pasarela desvencijada y cubierta de nieve, cuyos escalones y tablas crujen y crujen bajo los pies.

Hay un espacio de 4 pies de ancho en la pasarela que los personajes pueden saltar fácilmente sin hacer una prueba de habilidad. Pero la pasarela al oeste de la brecha (fuera de la puerta del área B4) colapsa si se colocan más de 150 libras de peso en cualquier sección de 5 pies de la misma. Cualquier criatura en la sección de la pasarela cuando se derrumbe debe hacer una tirada de



MAPA 2.3: LA CABAÑA NEGRA

salvación de Destreza CD 10. En una salvación exitosa, la criatura cae 20 pies directamente hacia la nieve, recibiendo 1 daño contundente de la caída amortiguada y aterrizando boca abajo. En una salvación fallida, la criatura se desliza por la pasarela que se derrumba hacia el oeste y se sumerge en el desfiladero, recibiendo 49 (14d6) de daño contundente por la fuerte caída y el aterrizaje boca abajo.

B3. TALLER

La escarcha cubre todas las superficies de este taller abandonado.

El taller contiene un conjunto de herramientas de herrero y un conjunto de herramientas de hojalatero repartidas sobre una mesa de madera junto con algunos trozos de metal retorcidos.

Una estantería contra la pared norte tiene una familia de ardillas inofensivas viviendo en ella. (Las ardillas van y vienen a través de un pequeño agujero en el suelo cerca de uno de los pilotes de la cabaña). Aparte de algunos trozos de papel y otros desechos que las ardillas han recogido, la estantería no tiene nada de interés.



ESTRELLA DE VERANO

B4. HABITACIÓN PRINCIPAL

Esta habitación contiene olores persistentes de madera quemada y carne. También se percibe el leve olor a vino. La nieve ha caído a través de agujeros en el techo, y luego ha sido empujada hacia las esquinas por fuertes vientos que soplan a través de ventanas rotas. Las paredes y los muebles están chamuscados de negro, incluida una mesa con los restos carbonizados de un libro. Al lado de la mesa, en el suelo en medio de varias botellas de vino rotas, hay un esqueleto incinerado en su mayor parte y un objeto redondo cubierto de escarcha de unos seis centímetros de diámetro.

Las características importantes de esta habitación son el libro carbonizado, el esqueleto parcialmente incinerado en el suelo y el objeto redondo que yace cerca (la Estrella de Verano, que se describe a continuación). También hay un peligro oculto en esta área: una sección debilitada del piso.

Libro carbonizado. De este tomo no queda nada más que cenizas y un lomo muy quemado, en el que los personajes pueden discernir las letras *ÉZHER*. Es obvio que estas cartas formaban parte de un título mucho más largo, que resulta ser: *Maravillas mágicas de Nezheril*. Los personajes pueden encontrar una copia intacta de este libro en la Aguja Perdida de Netheril (ver “la Aguja Perdida de Nezheril”).

Esqueleto y tesoro. Queda suficiente esqueleto carbonizado para sugerir (sin necesidad de una prueba de habilidad) que pertenece a un humano masculino (Macreadus, aunque los personajes no lo sabrán de inmediato). Poco queda de su ropa, pero un personaje que rebusque entre los huesos carbonizados y las cenizas encontrará un *amuleto de salud* que Macreadus usaba como símbolo sagrado. El

colgante y la cadena del amuleto están hechos de oro, y el colgante lleva el símbolo de dos manos ahuecando el sol.

Estrella de verano. Este objeto mágico parece un giroscopio de 6 pulgadas de diámetro con dos anillos chamuscados con incrustaciones de runas y un denso trozo de carbón en su núcleo. La Estrella de Verano ha perdido su brillo, pero no su magia. Un conjuro de *detectar magia* o magia similar revela un aura débil y residual de magia de transmutación que lo rodea.

La primera vez que una criatura recoja la Estrella de Verano, su núcleo brillará con un resplandor dorado tan brillante como la llama de una vela. A menos que la criatura deje caer el dispositivo inmediatamente, la luz florecerá repentinamente, convirtiéndose en una esfera de 10 pies de radio de resplandor dorado incinerador centrada en el dispositivo. Cada criatura en la esfera debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17, recibiendo 90 (10d10 + 35) de daño radiante si falla la tirada de salvación, o la mitad de daño si tiene éxito. Si este efecto reduce una criatura a 0 puntos de golpe y queda daño, la criatura se convierte en cenizas si el daño restante es igual o superior a su máximo de puntos de golpe. Una vez que se desencadena la explosión, la *Estrella de Verano* se vuelve inoperable y seguro de manejar.

Un personaje asesinado por la Estrella de Verano se convierte en un espíritu etéreo ligado a la Cabaña Negra (ver “Morir en la Cabaña Negra”). No te preocupes si esto le sucede a uno o más personajes; Como espíritus, pueden encontrar un camino de regreso al reino de los vivos.

Una vez que la *Estrella de Verano* descarga su magia residual, los personajes, tanto los materiales como los etéreos, pueden analizar y arreglar el dispositivo de forma segura para que funcione como Macreadus pretendía. A continuación se resumen los pasos a seguir:

Paso 1: Identificar el Objeto. Cualquier criatura o espíritu que estudie las runas en los anillos del dispositivo y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 18 discernirá que el dispositivo fue diseñado para controlar el clima. Un conjuro de *identificar* revela lo mismo, y el espíritu de Macreadus puede divulgar libremente esta información a otros espíritus. Un personaje que tenga los planos de Macreadus del laboratorio (área B6) puede usarlos para obtener ventaja en la prueba.

Paso 2: Analizar el problema. El dispositivo tiene un defecto de diseño, obviamente. Macreadus ha llegado a la conclusión de que los anillos del dispositivo son incapaces de contener la energía mágica que emite el núcleo. Se debe adjuntar un tercer anillo al dispositivo, y este nuevo anillo debe tener runas como las que aparecen en los otros dos anillos. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Perspicacia) CD 15 llegará a esta conclusión. La comprobación se realiza con ventaja si el personaje fue testigo del mal funcionamiento del dispositivo.

Paso 3: Arreglar el defecto de diseño. Para fabricar un tercer anillo, un cuarto de libra de metal debe fundirse en un fuego y volver a fundirse con herramientas de herrero, luego debe ser inscrito con runas por alguien con mano firme, es decir, un personaje que tenga éxito en una prueba de Destreza CD 15. El uso de las herramientas de hojalatero proporciona ventaja en la tirada. Finalmente, el dispositivo debe modificarse para acomodar el tercer anillo, utilizando herramientas de herrero o herramientas de hojalatero. El proceso de modificación se puede completar en unas pocas horas.

Paso 4: Activar el elemento. Un personaje debe sintonizarse con la *Estrella de Verano* modificada para usarla. Mientras sostiene el dispositivo, el personaje sintonizado puede usar una acción para lanzar el conjuro de *controlar el clima* desde él, sin la necesidad de que el personaje o la Estrella de Verano estén al aire libre. Después de que se lance el conjuro, la Estrella de Verano dejará de ser mágica. El conjuro tendrá la duración normal o hasta que termine la concentración del personaje.

Macreadus sabe lo que hay que hacer para arreglar el dispositivo, pero no puede activar el objeto porque está muerto. Si nadie puede sintonizarse con la *Estrella de Verano* modificada porque todos en el grupo están muertos y atrapados como un espíritu en la Frontera Etérea, no se puede hacer nada más con el dispositivo hasta que aparezca alguien más que pueda sintonizarse con él. Afortunadamente para los personajes, no tienen que esperar mucho antes de que llegue alguien (ver la barra lateral “Hombre oso de Visita”). Los personajes en forma de espíritu pueden convencer al recién llegado de que haga lo que no puede, tal vez escribiendo mensajes en la nieve, o en una sección de la pared o el piso usando cenizas de una chimenea cercana.

El espíritu de Macreadus finalmente puede descansar después de presenciar la activación de la nueva y mejorada *Estrella de Verano*. Al partir, el grupo recibe una bendición especial de Lathander. Cualquier miembro del grupo que haya muerto en las últimas 24 horas recupera instantáneamente la vida con la salud completa, independientemente de cómo haya muerto el personaje. Además, cada personaje que ayudó a poner el espíritu de Macreadus a descansar obtiene una *bendición del Señor de la Mañana* (descrita a continuación). Para conocer las reglas sobre las bendiciones, consulta “Done Sobrenaturales” en la *Guía del Dungeon Master*.

Bendición del Señor de la Mañana. Ganas 10 puntos de vida temporales cada día al amanecer.

Piso débil. La sección del piso que se muestra en el mapa 2.3 se ha debilitado con el tiempo y cede si 150 libras o más de peso lo cruzan. Cualquier criatura que esté en el suelo cuando se derrumbe deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15. En una salvación fallida, la criatura cae al fondo del desfiladero directamente debajo de esta sección de la cabina, recibiendo 49 (14d6) puntos de daño contundente y aterrizando boca abajo. En una salvación exitosa, la criatura se agarra al borde del piso restante y cuelga de él. La criatura puede usar una acción para intentar levantarse, haciéndolo con una prueba exitosa de Fuerza CD 10 (Atletismo), mientras que otra criatura a su alcance puede usar la acción de Ayudar para proporcionar ayuda. Una criatura colgada puede repetir la prueba hasta que tenga éxito, pero si una prueba falla por 5 o más, la criatura se suelta y cae.

B5. VINO DE VERANO DE BAYASDULCES

El aroma del vino llena esta sala, que contiene cuatro barricas cubiertas de escarcha.

Macreadus era un bebedor empedernido, y los barriles contienen su suministro de vino de verano de Bayasdulces. Cualquier personaje que domine los suministros cerveceros sabe que este vino proviene de un viñedo en el valle de Dessarin, cientos de millas al sur. El frío extremo ha provocado que el vino se congele.

A pesar de su incapacidad para participar de las libaciones, el espíritu de Macreadus reaccionará mal hacia los personajes que descongelen y beban de este alijo privado.

B6. LABORATORIO

Esta habitación contiene una chimenea y dos estanterías vacías. Pegados a las paredes y esparcidos por el suelo hay planos cubiertos de escarcha. Boca abajo en el suelo, junto a uno de los planos, hay un hombrecito hecho de arcilla.

Cualquier personaje que examine la figura de arcilla y tenga éxito en una prueba de Inteligencia DC 15 (Arcana) se asegura de que se trata de un homúnculo muerto. Este era el asistente mágico de Macreadus, Blare. Murió cuando murió su amo.

Cualquier personaje que domine los arcanos puede estudiar los planos y concluir que muestran diferentes diseños experimentales para un dispositivo mágico que controla el clima. Uno de estos diseños se asemeja a un giroscopio y se parece mucho al objeto encontrado en el área B4.

B7. DORMITORIO ABANDONADO

Un fuerte viento sopla a través de la ventana rota en la pared este, haciendo que las cortinas grises andrajosas ondeen y aleteen como fantasmas enojados. La nieve cubre una cama y gran parte del suelo circundante.

Esta habitación no es apta para ser habitada y no se ha utilizado en mucho tiempo.

B7. DORMITORIO DE MACREADUS

Se han clavado tablones de madera sobre la ventana rota de esta habitación para resistir el viento. El mobiliario incluye una cama doble y una estantería que contiene algunas ropas dobladas, algunas hojas de pergamino en blanco y un juego de suministros de calígrafo. Al lado de la estantería hay una chimenea manchada de hollín, en la que yace un pergamino entre las cenizas.

VISITANTE HOMBRE OSO

Si los personajes están atascados y necesitan ayuda para lidiar con los desafíos de la Cabaña Negra, haz que un **Goliath hombre oso** (revisa el Apéndice C) llegue inesperadamente. Este recién llegada podría ser la propia Oyaminartok, si es que todavía está viva y deambula por el Valle del Viento Helado.

El hombre oso no conoce la historia de la Cabaña Negra ni nada sobre los extraños sucesos allí. Sin embargo, le gusta vigilar el lugar, aunque solo sea para asegurarse de que las criaturas malvadas no se escondan allí. Después de ayudar a los personajes, el hombre oso se ofrece a servir como guía hasta por siete días, aunque evitará Diez Ciudades.

Macreadus,

I've had enough of this damned, relentless cold. I feel it creep into my bones, my head, my heart. I'm heading back to Ten-Towns for a decent meal and a warm bed. I fear this endless winter has numbed your mind, and any tinkerer worth their chains can see the Summer Star is a fool's errand. Maybe without me here to incessantly complain to, you'll finally snap out of your obsession.

If you truly insist on dedicating your remaining days to this doomed project, might I suggest that three is better than two. I considered telling you before, but you were particularly rude about the dinner I made last night.

May the light of the Morninglord protect you,

Copper

Macreadus tenía un ayudante gnomo de roca llamado Cobre, pero los dos tuvieron una pelea. Una mañana, después de una amarga discusión la noche anterior, Cobre decidió regresar a Diez Ciudades. Se escabulló mientras Macreadus aún dormía, dejando atrás una carta que Macreadus arrojó enojado al hogar después de leerla.

Carta de Cobre. El pergamino está manchado de hollín, pero permanece intacto, ya que Macreadus nunca llegó a quemarlo. Los personajes que lo recuperan pueden leer el mensaje de Cobre, que está escrito en Común:

Macreadus,

Ya he tenido suficiente de este maldito e implacable resfriado. Siento que se me mete en los huesos, en la cabeza, en el corazón. Vuelvo a Diez Ciudades para disfrutar de una comida decente y una cama caliente. Me temo que este invierno interminable ha adormecido tu mente, y cualquier manitas que se precie puede ver que la Estrella de Verano es una tontería. Tal vez sin mí aquí para quejarte incesantemente, finalmente saldrás de tu obsesión.

Si realmente insistes en dedicar los días que te quedan a este proyecto condenado al fracaso, te sugiero que tres es mejor que dos. Consideré decírtelo antes, pero fuiste particularmente grosero con la cena que preparé anoche.

Que la luz del Señor de la Mañana te proteja,

Cobre.

Cuando los personajes encuentren la carta de Cobre, dale a tus jugadores una copia del folleto (arriba).

Cobre regresó a Diez Ciudades, y finalmente encontró su camino a la Casa del Señor de la Mañana en Bryn Shander (ver “La Casa del Señor de la Mañana”).

LA VENGANZA DE LA DONCELLA DE ESCARCHA

La Doncella de Escarcha se da cuenta cuando alguien use la Estrella de Verano para lanzar el conjuro de *controlar el clima*. Ella responde enviando un **caminante de luz gelida** (revisa el Apéndice C) y tres **mefits de hielo** para matar a los personajes y a cualquier otra persona en la Cabaña Negra. Si el grupo es de nivel 6 o superior, agrega otro caminante de luz fría a la fuerza atacante. Si los personajes tienen un hombre oso goliath de su lado, agrega un tercer caminante de luz fría y dos mephits de hielo más.

La fuerza atacante se acercará a la Cabaña Negra desde el este. A medida que los personajes salgan de la cabaña, lee:

Una luz brillante brilla desde el este, una luz fría y odiosa, y parece estar acercándose

Los caminantes de luz fría están hechos de los cadáveres congelados de los Diez Dueños que fueron desterrados a la tundra como sacrificios a la Doncella de Escarcha (ver “Sacrificios a Auril”). Los mephits de hielo descienden del cielo oscurecido para proporcionar apoyo aéreo, usando sus conjuros de *nube de oscurecimiento* para engullir a los lanzadores de conjuros enemigos o para oscurecer a los caminantes de luz fría que se acercan. Estos monstruos siempre cumplen las órdenes de la Doncella de Hielo y luchan hasta ser destruidos. Si los personajes huyen de la cabaña, los caminantes de luz fría y los mephits de hielo los persiguen.

FISURA DE LAS CARCAJADAS

Una sima en las estribaciones de las montañas de la Columna del Mundo recibe su nombre por los carcajeantes gnolls que allí moran. La mayoría de los que escuchan las carcajadas maníacas saben lo suficientemente bien como para mantenerse alejados. Los gnolls de la Fisura de las Carcajadas están demacrados y hambrientos, y su risa es provocada por la inanición enloquecida.

Los personajes pueden visitar este lugar después de escuchar una historia sobre un pescador asesinado y su caña de pescar mágica (ver “Grandes Historias en Diez Ciudades”) o después de aceptar emprender una búsqueda del orador de la ciudad de Caer-König (ver “Cabezas de Gnoll”). Un gnoll capturado también puede guiar a los personajes aquí (ver “Encuentros en Territorios Salvajes”).

HISTORIA DE LA TRAICIÓN DE LOS GNOLLS

Después de que un gnoll colmillo de Yeenoghu asesine a su presa, cualquier hiena que se dé un festín con la presa se transformará en un gnoll adulto. Los gnolls de la Sima Cacareante, como todos los gnolls, nacieron de esta manera. Pero se ha formado una brecha entre el creador y sus creaciones. El colmillo de Yeenoghu, Chyzka, está siendo culpado por las recientes desgracias de la manada. Llevó a los gnolls al Valle del Viento Helado, prometiendo abundante comida. Lo que los gnolls obtuvieron en cambio fue un invierno interminable y apenas suficiente alimento para mantenerlos. Los gnolls se ven obligados a recurrir al canibalismo para sobrevivir cuando la comida escasea, y la manada no tiene hienas para reponer su manguante número. Debido a que Chyzka carece de la capacidad de mantener la manada y crear más gnolls, su utilidad ha llegado a su fin.

Los otros gnolls tienen demasiado miedo de Chyzka como para desafiarla directamente (después de todo, es uno de los elegidos de Yeenoghu). Sin embargo, los gnolls están dispuestos a quedarse de brazos cruzados mientras los personajes cuidan de Chyzka por ellos. Una vez que el colmillo de Yeenoghu esté muerto, los gnolls permitirán que los asesinos de Chyzka abandonen el abismo sin ser molestados mientras cenan los restos de Chyzka. Las acciones de los personajes les dan una ventana de tiempo para tomar lo que quieren y huir del abismo antes de que los gnolls restantes se vuelvan contra ellos.

ACERCÁNDOSE A LA FISURA

Un abismo enorme delante de ti amenaza con devorarte como si fuera unas fauces gigantes y heladas. El viento que barre las montañas no puede ahogar el carcajeo inhumano que resuena en las profundidades del abismo.

Los personajes que miren por encima del borde del abismo helado pueden ver proyecciones pétreas que se asemejan a dientes, así como una cornisa a 30 pies de profundidad. (Una cornisa más ancha de 100 pies de profundidad probablemente esté inicialmente más allá del alcance de las fuentes de luz y la visión oscura de los personajes).

Una búsqueda en los alrededores revela la boca de una cueva cerca del extremo sur de la sima (área Z1). Dentro de la boca de la cueva hay escalones que conducen al área Z2, que conduce a la cornisa más alta del abismo. Alternativamente, los personajes pueden usar magia o equipo de escalada para descender al abismo.



CHYZKA LA COLMILLO DE YEENOGHU

LOCALIZACIONES EN FISURA DE LAS CARCAJADAS

Las siguientes localizaciones están señaladas en el mapa 2.4.

21. BOCA DE LA CUEVA

En el extremo sur del abismo, los cráneos humanoides se apilan a ambos lados de la boca de una cueva que contiene escalones helados que descienden hacia la roca. La sangre se ha utilizado para dibujar símbolos crudos en los cráneos.

Los cráneos pertenecen a humanos, enanos, goblins, goliats y orcos. El símbolo de cada cráneo se parece a un mayal de tres cabezas. Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 lo reconocerá como el símbolo de Yeenoghu, el señor demonio de los gnolls.

22. CUEVA DEL FESTÍN

Unos toscos escalones conducen a una gélida cueva de tres metros de altura llena de un hedor pútrido. Los huesos, en su mayoría rotos, de humanoides y animales yacían esparcidos por el suelo helado entre trozos de metal y tiras de cuero rasgadas.

Los gnolls se reúnen aquí para comer cuando hay comida.

La mayoría de los huesos se han roto para permitir que los gnolls lleguen a la médula dentro de ellos. Los festines anteriores incluyen alces, renos, zorros, lobos y humanoides. Algunos de los huesos pertenecen a gnolls que cayeron presa del canibalismo.

Los cuatro gnolls en el área Z3 se moverán aquí para investigar cualquier ruido fuerte. Sin embargo, no atacarán a los intrusos de inmediato, excepto en defensa propia (ver “Historia de la Traición de los Gnolls”).

Tesoro. Los personajes que busquen tesoros en la cueva encontrarán una bolsa de cuero debajo de una pila de huesos rotos. La bolsa pertenecía a un peletero humano a quien los gnolls asesinaron en la tundra y arrastraron de vuelta al abismo para ser comido. La bolsa contiene 4 po, 14 pp, 21 pc y una baratija aleatoria. Tira sobre la tabla de baratijas del Valle del Viento Helado en el Apéndice A para determinar qué baratija se encuentra.

23. SANTUARIO DE YEENOGHU

Un tosco altar de piedra con la cabeza ensangrentada de una cabra montés descansando sobre él domina esta cueva de ocho pies de altura. El suelo alrededor del altar está lleno de huesos de animales roídos.

A menos que hayan sido atraídos al área Z2, cuatro **gnolls** estarán agachados ante el altar, sopesando las ramificaciones de lamer la carne del cráneo de la cabra, que está destinada a ser una ofrenda al señor demonio Yeenoghu. Estos gnolls hambrientos no atacarán a los intrusos de inmediato, excepto en defensa propia (ver “Historia de la Traición de los Gnolls”).

24. SIMA CONGELADA

Treinta pies por debajo de la superficie, una plataforma de roca rodea las fauces abiertas del abismo, con sus lados agrietados plagados de cuevas y adornados con rocas afiladas. Más abajo, en el abismo, se ven gnolls muertos empalados en algunas de estas protuberancias en forma de colmillos.

La risa maníaca resuena a través del abismo mientras miras a tu alrededor, el sonido rebota en las paredes que hacen que su origen sea imposible de precisar.

Chyzka, la colmillo de Yeenoghu, fomenta las peleas internas cada vez que siente que la manada podría volverse en su contra. Los gnolls muertos que se ven a lo largo del abismo han sido víctimas de estas disputas o de su propio descuido. Aunque la cornisa que permite el acceso a las distintas cuevas está resbaladiza por el hielo, los personajes cautelosos pueden moverse por ella sin caerse.

Todos los ruidos fuertes en el abismo se pueden escuchar en las cuevas circundantes, y viceversa. Los personajes que hacen suficiente ruido para atraer la atención de los gnolls pueden oírlos venir por su risa maníaca. La tabla de Ocupantes de la Fisura de las Carcajadas proporciona un resumen de estos habitantes y las áreas donde se encuentran. Cuando Chyzka ve intrusos, ladra órdenes a los otros gnolls, después de lo cual hay una pausa incómoda mientras los gnolls subordinados miran expectantes a los personajes.

Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 13 puede comprobar que estos gnolls han perdido la fe en su líder y estarían encantados de ver caer a Chyzka.

OCUPANTES DE LA FISURA DE LAS CARCAJADAS

| Área | Ocupantes |
|------|---|
| Z3 | 4 gnolls |
| Z5 | 1 gnoll colmillo de Yeenoghu (Chyzka) |
| Z6 | 12 gnolls durante el día, 6 gnolls por la noche |

Z5. CUEVA DE CHYZKA

Pintadas con sangre en las paredes de esta cueva de ocho pies de altura hay pictografías de un monstruo imponente con dientes afilados que empuña lo que parece un mayal de tres cabezas. Manadas de hienas se alimentan de los cadáveres a su paso. Un pequeño fuego crepita cerca de la pared sur, llenando la cueva de humo. Cocinando sobre el fuego hay un pequeño pez verde, mientras que detrás del fuego, apoyado contra la pared sur, hay una lanza incrustada de sangre y una caña de pescar.

Chyzka, una **gnoll colmillo de Yeenoghu**, descansa aquí a menos que un disturbio lo haya convocado a otro lugar. Las pinturas sangrientas en la pared muestran al señor demonio Yeenoghu y su prole.

La cueva está llena de pedazos de tela sucia y pieles mohosas, todas tomadas de sus presas. La lanza apoyada contra la pared sur no es mágica, pero tiene una punta plateada teñida de rojo con sangre. Aunque la lanza tiene sus usos, Chyzka prefiere atacar con sus garras y dientes.

Tesoro. Junto al fuego, un rollo de tela manchado de sangre se ha doblado alrededor de una pila de monedas que los gnolls levantaron de sus víctimas, creando un paquete improvisado que contiene 21 po, 56 pp y 117 pc.

La caña de pescar no tiene nada de especial, pero un *anzuelo de delicia del pescador* (revisa el Apéndice D) está atado a su extremo. Chyzka le quitó la caña a un pescador de Puerto Este llamada Nabira Moarskull después de matarla.

Z6. CUEVA DORMITORIO

Un fuerte olor a pelaje sucio llena esta cueva oscura de tres metros de altura. El suelo de piedra tiene profundas marcas donde cientos de pies con garras lo han arañado.

Si los gnolls de esta cueva no se han movido a otro lugar, añade:

Unos gnolls demacrados y temblorosos se apiñan alrededor de un fuego chisporroteante, cacareando incesantemente.

Por la noche, esta cueva contiene doce **gnolls**. Ese número se reduce a seis durante el día, ya que la mitad de los gnolls abandonan el abismo para buscar comida. Los gnolls se acurrucan juntos para calentarse. Todos ellos están hambrientos y demacrados.



MAPA 2.4: LA FISURA CARCAJEANTE

Z7. ALMACÉN

Cajas podridas y sacos rotos están esparcidos por el suelo de esta cámara de ocho pies de altura, casi vacía.

Los gnolls a menudo toman suministros de alimentos de los viajeros masacrados que se dirigen hacia y desde Diez Ciudades. Estos suministros se traen aquí para ser consumidos. Lo único que queda son los contenedores utilizados para transportarlos.

Z8. BERSERKER ENJAULADO

Situada en la parte superior de la cornisa hay una jaula hecha de gruesas vigas de madera con una puerta de hierro atornillada y herrajes de hierro. La jaula mide cinco pies de lado y siete pies de alto. En su interior, un humano masculino con armadura de piel se pasea de un lado a otro. Sus ojos asesinos se fijan en cualquier tipo de movimiento que nota, y agarra una jabalina hecha de una sustancia negra y cristalina. La piel de sus manos y cara está negra por la congelación, y sus labios están agrietados y sangrando por el frío.

El hombre en la jaula es un **berserker de chardalyn** sin nombre (revisa el Apéndice C) con 60 puntos de vida restantes. Los gnolls lo capturaron casi por accidente. Se aventuró en el abismo hace unos días y atacó brutalmente a todos los gnolls con que se encontró. Un gnoll se subió a la jaula para alejarse de él. Cuando el berserker comenzó a trepar tras él, otro gnoll lo empujó por detrás y lo encerró en la jaula. Los gnolls lo mantienen confinado hasta que se debilite lo suficiente como para atreverse a abrir la jaula para matarlo y comérselo. El cerrojo de la puerta no puede ser alcanzado por alguien atrapado en la jaula.

Durante la escaramuza, el berserker perdió su manguel de chardalyn y dos jabalinas de chardalyn, todas las cuales cayeron en el abismo. Todavía le queda una jabalina. El berserker intentará agarrar a cualquier personaje que pueda alcanzar a través de los barrotes; Si tiene éxito, intentará apuñalar al personaje con su jabalina en su próximo turno. Si es liberado, el berserker atacará a la criatura más cercana sin miedo ni remordimiento. Los esfuerzos por parlamentar con el berserker se encuentran con un silencio lleno de odio.

ABANDONANDO LA FISURA

Una vez que los personajes obtengan lo que vinieran a buscar, hay pocas razones para quedarse. De hecho, los personajes que se quedan demasiado tiempo corren el riesgo de encontrarse con seis **gnolls** que regresan de una cacería. Hay un 20 por ciento de posibilidades de que los gnolls hayan traído comida con ellos, como una cabra montesa muerta o un gato de risco, en cuyo caso los gnolls se reunirán en el área Z2 (junto con cualquier otro gnoll que quede vivo en el abismo) para darse un festín con la presa fresca.

Si los personajes dirigen la animadversión de los gnolls hacia Chyzka a su favor, podrían ir y venir sin tener que matar a todos los gnoll en el abismo. Aun así, cualquier gnolls que dejen vivo seguirá siendo una amenaza potencial para Diez Ciudades.

GANCHO DE ANVENTURA

Si los personajes recuperan el *anzuelo de la delicia del pescador*, podrían decidir quedárselo, o podrían intentar devolvérselo a la familia de Nabira Moarskull en Puerto Este. Nabira dejó un hijo y una hija adultos, ambos con sus propias familias. Una de las nietas de Nabira, Ahmi, tendrá pronto su cumpleaños, pero la muerte de Nabira ha empañado el estado de ánimo de la niña. Ahmi estaría encantada de recibir el anzuelo de pescar como regalo, si los personajes estuvieran dispuestos a desprenderse de él. La familia de Ahmi puede juntar 50 po para comprarlo, si los personajes insisten en una recompensa monetaria.

CUEVA DE LOS BERSERKERS

Un grupo de berserkers humanos que se ha escindido de la Tribu del Oso utiliza esta cueva junto al acantilado como refugio. La exposición a chardalyn contaminada por magia demoníaca los ha privado de su humanidad.

Estas son algunas de las formas en que los personajes pueden aprender sobre este lugar:

- Un rumor en Diez Ciudades incita a los personajes a visitar la cueva (ver “Grandes Historias en Diez Ciudades”).
- Un anillo quitado a un berserker muerto (ver “Berserkers de Chardalyn”) teletransporta a los personajes al área Q1.
- Un goliath hombre oso con el que se encuentran en la naturaleza (ver “Goliath Hombre Oso”) o el rey Gunvald halraggson de la Tribu de los Osos (ver la sección “Nómadas Reghed” en el Apéndice C) insta a los personajes a librar a la cueva de sus malvados habitantes.

HISTORIA DE LA CUEVA

Este complejo de cavernas fue excavado por buscadores de oro enanos y mineros en busca de gemas y metales preciosos. Ese esfuerzo no dio fruto, y la cueva fue abandonada. Más tarde, la Tribu del Oso lo usó como refugio hasta que los berserkers chardalyn los obligaron a abandonarlo.

Los berserkers adoran a la Doncella de Escarcha y ya no se consideran miembros de la tribu de los Osos. Permiten que la congelación haga estragos en sus rostros y cuerpos para demostrar su devoción. Como recompensa por su lealtad y su disposición a sufrir el frío, la Doncella de Escarcha les dio a estos sirvientes locos un brasero de piedra que emite una llama azul fría. Mientras la llama arda, los berserkers no pueden ser asesinados dentro de su guarida (ver área Q5).

Los berserkers comparten su cueva con dos crías de dragones blancos, que nacieron de huevos que los berserkers robaron de una grieta glacial. Los berserkers comparten su comida con las crías de dragón, las cuales vigilan la cueva mientras los berserkers están cazando.

LOCALIZACIONES EN LA CUEVA

Las cámaras y túneles de la cueva fueron excavados en roca sólida por enanos hace mucho tiempo. Los berserkers llevan antorchas para ver a dónde van. Los personajes sin visión oscura también deben confiar en sus propias fuentes de luz.

Las siguientes ubicaciones están codificadas en el mapa 2.5.

Q1. CAMINO CONGELADO

Una calzada elevada cubierta de nieve serpentea hacia la boca de la cueva de los berserkers. Las huellas en la nieve indican claramente que al menos cuatro humanos han ido y venido de la cueva desde la última ventisca. A ambos lados de la calzada hay una pendiente empinada que se sumerge 20 pies en un barranco nevado.

Conducto de residuos. Los personajes que examinen la cara del acantilado en busca de otras posibles entradas pueden, con una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 10, detectar una abertura en el acantilado cerca del fondo del barranco al este de la sinuosa calzada. Este agujero es uno de los extremos de un tobogán que, una vez que entra en la roca, asciende abruptamente hasta el área Q4.



LAS CRÍAS DE DRAGÓN BLANCO GELYM Y TYZAR
SE POSAN EN EL EXTERIOR DE LA CABEZA DE OSO

Z8. BERSERKER ENJAULADO

Alrededor de la boca de la cueva se encuentra un destartado pórtico de madera con forma tosca de cabeza de oso con la boca abierta. El túnel más allá está oscuro.

El pórtico es más robusto de lo que parece. Tiene CA 15, 75 puntos de vida e inmunidad al veneno y al daño psíquico. Los personajes que dañen el pórtico harán suficiente ruido para atraer a los dos dragones blancos en el área Q4. Uno se abrirá paso a través del área Q3 para enfrentarse a los intrusos de frente, mientras que el otro descenderá por el tobogán en el área Q4 y atacará por detrás.

Las crías de dragón no perseguirán a las presas que huyen de la cueva. En su lugar, se posarán sobre afloramientos nevados sobre la entrada y vigilarán durante varias horas antes de retirarse a su guarida (área Q4) para descansar.

Q3. CASCARONES DE HUEVO EN CELDAS

Los personajes que pasen a través del pórtico de la cabeza del oso suben a una rampa helada que asciende 5 pies hasta una cámara de 20 pies de altura adornada con carámbanos. Un pilar formado naturalmente sostiene el techo abovedado de la cámara.

Dos nichos empotrados en el muro norte están equipados con puertas de hierro oxidado. Sus cadenas, candados y llaves yacen tirados en el suelo fuera de ellos. Dentro de cada célula hay fragmentos de la cáscara de un huevo de color blanco azulado que debe haber sido tan grande como un mediano. Cualquier personaje

que examine estas cáscaras de huevo y tenga éxito en una prueba de Inteligencia DC 13 (Naturaleza) concluirá que son huevos de dragón blanco que eclosionaron hace unos tres años.

Cualquier ruido fuerte aquí, que podría ser de la apertura de cualquiera de las puertas o el traqueteo de las cadenas, alerta a las dos crías de dragón blanco en el área Q4. Uno se enfrentará a los intrusos de frente, mientras que el otro descenderá por la rampa en el área Q4 y se abalanzará por detrás.

Q4. CONDUCTO DE RESIDUOS

Esta cueva de ocho pies de altura no está amueblada ni iluminada.

Un agujero en la esquina suroeste es la boca de un conducto abierto que apesta a sangre y suciedad.

Si no han sido atraídos a otro lugar, dos **crías de dragón blanco** llamadas Gelym y Tyzar se acurrucan juntas en la parte oriental de la cueva. Atacarán a cualquier criatura que entre en su guarida.

El tobogán de piedra mide 25 pies de largo, está toscamente tallado y tiene un ángulo pronunciado. Desemboca en el barranco exterior y requiere una prueba exitosa de Fuerza DC 15 (Atletismo) para ascender o descender sin magia ni equipo de escalada; Un personaje que falla esta prueba por 5 o más resbala y cae al barranco, aterrizando en nieve blanda. La sangre del matadero (zona Q6), por no hablar de los desechos humanos, se vierte rutinariamente por el conducto, que está manchado de sangre y suciedad.



MAPA 2.5: LA CUEVA DE LOS BERSERKERS

Tesoro. Las crías de dragón han comenzado a recolectar tesoros y a guardarlos en una pequeña pila contra la pared este. Su insignificante tesoro consta de 96 pp, 331 pc, una billetera de cuero cosida que contiene un juego completo de herramientas de ladrón, un catalejo roto (250 po) y un *pergamino de conjuro de apertura*

Q4. CONDUCTO DE RESIDUOS

Cientos de carámbanos se aferran al techo de doce pies de altura de esta cámara cubierta de escarcha, que está bañada por una luz azul parpadeante. La fuente de la luz es una llama azul que crepita en un brasero de piedra que se encuentra contra la pared del fondo. El humo blanco que se eleva por encima de él se cohesiona cada pocos segundos en la forma de una mujer, pero la imagen es fugaz.

Un conjuro de *detectar magia* revela una poderosa aura de magia de abjuración alrededor del brasero de piedra de 3 pies de altura, que se eleva naturalmente desde el suelo y, por lo tanto, no es un objeto discreto. No se puede mover ni dañar, y su llama mágica no se puede sofocar ni apagar con agua. Cualquier criatura que entre en contacto directo con el fuego por primera vez en un turno recibirá 10 (3d6) puntos de daño de frío.

Lanzar *disipar magia* sobre el fuego lo apaga durante 1 hora, después de lo cual el fuego se reaviva por sí solo. Usar un conjuro de *moldear piedra* para alterar la forma del brasero apaga el fuego para siempre.

Mientras el fuego frío del brasero arda, los berserkers chardalyn dentro de la cueva (áreas Q3 a Q8, y los túneles y rampas que se unen a ellos) no pueden caer por debajo de 1 punto de vida. Ninguna otra criatura obtendrá este beneficio. Los personajes que luchen contra los berserkers dentro de su guarida los verán sacudirse el daño que normalmente los mataría.

Los berserkers son conscientes del beneficio del fuego, como lo demuestran las sonrisas de rictus que cruzarán sus rostros cuando los intrusos se den cuenta de que los berserkers son aparentemente imposibles de matar. Sin embargo, los berserkers no perciben automáticamente cuándo se ha apagado el fuego.

Q6. MATADERO

El hielo de esta cueva está teñido de rosa y rojo con la sangre de numerosas muertes. En el centro de la habitación, junto a una bandeja de piedra con herramientas de carnicero, está la carcasa desollada del esqueleto de un oso lechuza que ha sido despellejada, eviscerada y despojada de carne.

A lo largo de una pared, ganchos de metal perforan el hielo. Un hombre corpulento con una armadura de cuero empapada de sangre cuelga cadáveres de estos ganchos para que se desangren. Su cara y extremidades están ennegrecidas por la congelación, y parece que le falta nariz.

Un **berserker de Chardalyn** sin nombre (ver Apéndice C) acaba de terminar de descuartizar a un oso lechuza nival que fue atraído a la cueva y asesinado. El berserker agarrará sus armas (que siempre están al alcance de la mano) y atacará a los intrusos a la vista. Si la llama en el área Q5 está ardiendo, el berserker no puede caer por debajo de 1 punto de golpe a menos que sea atraído fuera de la cueva.

Q7. ALMACÉN DE CARNE

Las zanja poco profundas excavadas en el suelo de piedra están llenas de nieve. En estas trincheras se encuentran ancas limpias de carne.

Tesoro. Aquí se almacenan ochenta libras de carne fresca. La carne, que proviene de varias bestias como osos polares y alces, es segura para cocinar y comer. Los personajes pueden vender la carne en Diez Ciudades por 5 sp por libra.

Q8. DORMITORIO

Esta cámara de 10 pies de altura, bordeada de escarcha, se encuentra más allá de una fisura de 10 pies de profundidad. Un tablón de madera cubierto de escarcha cubre el hueco en el túnel más transitado que conduce a esta zona. Cuatro camastros cubiertos de pieles yacen en el suelo cerca de la pared noroeste. Un cubo de madera se utiliza como orinal, y actualmente está vacío.

BERSERKERS QUÉ REGRESAN

Después de que los personajes tengan la oportunidad de explorar la cueva y mientras se preparan para salir de ella, tres berserkers de Chardalyn (revisa el Apéndice C) regresarán a la cueva con el cadáver de un peryton asesinado. Un berserker lidera el camino mientras los otros dos llevan el peryton muerto entre ellos.

A medida que los personajes salen de la cueva, ven a los berserkers en la calzada. Más importante aún, los berserkers los ven a menos que los personajes tomen precauciones para salir de la cueva de manera sigilosa. Los berserkers no obtendrán ningún beneficio del fuego de la Doncella de Escarcha (ver área Q5) mientras estén en la calzada, por lo que intentarán entrar en la cueva, atacando a cualquiera que se interponga en su camino. Si el fuego se ha apagado, los berserkers no lo sabrán hasta que uno de ellos muera dentro de la cueva.

LA DUQUESA OSCURA

La dragona blanca anciana Arveiatrace ha colocado parte de su tesoro en un barco abandonado llamado la Duquesa Oscura. Este barco pirata luskanita se quedó atascado en el Mar de Hielo Móvil hace unos meses, cerca de donde al dragón le gusta pescar y cazar.

Después de haber permanecido a bordo del casco helado después de ser abandonado por su tripulación, el capitán Rudolph Bluemoon todavía vela por sus riquezas incluso en la muerte. Un personaje que tenga el secreto del Pirata Caníbal (ver Apéndice B) podría querer regresar a este sitio para reclamar el tesoro del Capitán Bluemoon. Los personajes también pueden sentirse atraídos a este sitio por un cuento (ver “Grandes Historias de Diez Ciudades”) o por el deseo de ayudar a los taberneros de Bremen (ver “Ron Cero”).

NAUFRAGIO CONGELADO

La Duquesa Oscura está a cientos de metros de la orilla, atrapada en un espeso hielo. Cuando los personajes se acerquen lo suficiente como para verla, lee:

El Mar de Hielo Movedizo se extiende ante vosotros, un desierto helado y sin rasgos distintivos. Más adelante, la superficie blanca y lisa se ve interrumpida por un imponente barco, cuyo exterior está cubierto de escarcha.

El casco, el aparejo y los mástiles del barco están cubiertos por una capa de hielo. Desde la línea de flotación de la embarcación, hay una subida de 10 pies para llegar a la cubierta principal. Los lados del casco son resbaladizos y no se puede escalar sin usar magia o equipo de escalada.

El hielo alrededor de la Duquesa Oscura es grueso y no hay riesgo de que los personajes lo atraviesen.

ACERCÁNDOSE AL BARCO

Cuando los personajes se acerquen a menos de 15 pies de la nave, lee:

Se oyen fuertes golpes y crujidos procedentes del interior de la bodega, seguidos de los gruñidos guturales de alguna criatura. ¡El barco no está tan abandonado como parecía!

Un **troll de hielo** (revisa el Apéndice C) estaba persiguiendo a una manada de focas cuando vio el barco abandonado y se arrastró por el hielo para explorarlo, con la esperanza de encontrar algo sabroso en su interior. Asustó a algunos kobolds en la bodega y los persiguió hasta una cabaña. Los kobolds pudieron bloquear la puerta, y el troll está tratando de atravesarla para llegar a ellos.

Los personajes pueden sorprender al troll si permanecen callados mientras se dirigen a la bodega del barco (área D9). Subir a la nave y moverse a través de ella sin alertar al troll requiere una prueba exitosa de Destreza (Sigilo) CD 12. Si un personaje falla esta prueba, el troll escuchará los pasos del personaje o el crujido de la madera y se dará cuenta de que hay una comida más fácil.

LOCALIZACIONES EN LA DUQUESA OSCURA

Las siguientes ubicaciones están codificadas en el mapa 2.6.

Los techos de las cubiertas inferiores tienen 10 pies de altura y todas las puertas tienen 7 pies de altura y están hechas de madera resistente.

D1. CUBIERTA PRINCIPAL

Las tablas de madera de la cubierta principal están agrietadas por las heladas. Un gran agujero en la cubierta expone una parte de la bodega al cielo. Los tablones alrededor del agujero están estropeados con profundos surcos, como si pesadas garras se hubieran clavado en ellos.

Para llegar a la bodega, Arveiatrace tuvo que romper una gran parte de la cubierta, creando un enorme agujero. Un personaje que examine las marcas alrededor del agujero y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 12 puede suponer correctamente que una sola criatura enorme hizo todo el daño. Si la comprobación tiene éxito por 5 o más, el personaje puede confirmar que las marcas fueron hechas por las garras de un dragón.

Entrando en el camarote del capitán. La puerta del área D8 está cubierta por una gruesa capa de hielo, que los personajes deben quitar si quieren entrar. Usando un pico de minero o una herramienta similar, un personaje puede picar el hielo, rompiéndolo después de 1 hora. (Cuantos más personajes ayuden, más rápido se quitará el hielo). El ruido es lo suficientemente fuerte como para atraer al troll de hielo en el área D9. Si los personajes derriten el hielo con fuego, hacerlo lleva el doble de tiempo, pero no atrae al troll.

D2. CASTILLO DE PROA

Se han excavado ranuras profundas en la cubierta del castillo de proa. La barandilla del lado de babor del buque está rota y ligeramente arqueada, como si un inmenso peso hubiera estado descansando sobre ella.

Cuando Arveiatrace sube a la Duquesa Oscura, lo hace desde el castillo de proa. El examen de la cubierta revela que el peso del dragón ha empujado hacia abajo y agrietado los tablones de madera y las bordas en muchos lugares.

DARK DUCHESS

1 square = 5 feet



MAPA 2.6: LA DUQUESA OSCURA

D3. CASTILLO DE POPA

El hielo cubre el timón del capitán. No hay nada más de interés aquí.

D4. CAMAROTE DEL CIRUJANO

En esta estrecha cabina, los estantes y contenedores están esparcidos por el suelo en medio de montones de vendajes sucios. Pequeños racimos de hojas secas se han congelado en el suelo en algunos lugares. Una cama desaliñada y cubierta de escarcha está escondida en una alcoba debajo de una escalera de madera.

La cabaña del cirujano ha sido registrada por los kóbolds que viven en la Duquesa Oscura, pero pasaron por alto algunos elementos que podrían interesar a los personajes. Debajo de la cama hay tres frascos de antitoxina, un botiquín de curandero y un frasco de agua bendita.

D5. CAMAROTE DEL PRIMER OFICIAL

Una cama cubierta de escarcha está colocada en una esquina debajo de una escalera de madera. El resto de la cabina está vacía.

D5. SALA DE MAPAS

Cuando la puerta se abre, una ligera brisa emerge de esta habitación. Pedazos de pergamino y papel revolotean en el suelo. Un mapa grande y detallado de la Costa de la Espada ocupa la mayor parte de una pared.

Esta sala contiene dos mapas útiles: el mapa de 6 pies de ancho y 6 pies de alto de la Costa de la Espada que cuelga de la pared y un mapa del Valle del Viento Helado almacenado en una caja de mapas que se encuentra en el suelo. Un registro minucioso de la habitación también arroja un conjunto de herramientas de navegación.

D7. ALMACÉN

El camarote delantero tiene dos barriles cubiertos de escarcha, junto a los cuales hay una rata que obviamente pereció de frío. Las cuerdas de amarre y las redes de pesca cuelgan de ganchos a lo largo de la pared trasera.

En esta cabaña se almacenaban productos no perecederos. La tripulación se llevó una gran cantidad de suministros cuando abandonaron el barco, pero queda algo de equipo. Las cuerdas y redes son salvables, al igual que el contenido de los barriles.

Barriles. Los personajes deben usar una palanca o una herramienta similar para abrir un barril congelado. El primer barril

contiene una linterna sorda, tres frascos de aceite, cinco barras de jabón de cal y tres juegos de esposas. El segundo barril alberga contiene diez antorchas.

D7. ALMACÉN

El castillo de popa está ocupado por un espacioso camarote. La escarcha cubre todas las superficies y muebles.

El cadáver de un humano está desplomado contra la pared del lado de babor, con su brazo izquierdo cubriendo parte de un pesado cofre que está escondido en una alcoba debajo de una escalera. El esqueleto lleva una chaqueta y un sombrero de ala ancha que oculta la mayor parte de su cráneo. Bajo su brazo derecho hay un diario de capitán. El suelo está lleno de botellas de vino vacías.

Los kóbolds no han puesto un pie dentro de esta cabaña; De hecho, nadie ha estado aquí desde que la tripulación abandonó el barco. El cadáver es todo lo que queda del capitán Rudolph Lunazul, que se quedó atrás para vigilar el barco y su botín mal habido. Se quedó sin provisiones y murió de hambre antes de morir congelado. En el sombrero del capitán hay una insignia que forma un curioso símbolo: una anguila roja envuelta alrededor de un tridente dorado. Los personajes que tienen éxito en una prueba de Inteligencia (Historia) CD 15 reconocen esto como uno de los símbolos del Navio Suljack, una poderosa facción en Luskan que se dedica a la piratería. El Capitán Lunazul era miembro de esta facción.

En el bolsillo interior de la chaqueta del capitán, los personajes encuentran una llave con la cabeza en forma de cráneo de rata. Esta llave abre el cofre del capitán (ver "Tesoro" más abajo).

Las botellas de vino tienen etiquetas que dicen "Vino de Verano de Bayasdulces". Los corchos de las botellas no se ven (aunque los personajes pueden encontrarlos dentro del cofre del tesoro del capitán).

Diario del Capitán. El diario de Lunazul narra las hazañas de la Duquesa Oscura, pero dice poco sobre el hombre a cargo. Un personaje que tiene éxito en una prueba de Inteligencia (Historia) CD 15 conoce una o dos historias sobre el Capitán Lunazul. Esta es una gran oportunidad para permitir que el jugador de ese personaje invente una historia creíble; Si el jugador acepta el desafío, otorga inspiración al personaje de ese jugador. El personaje también recuerda que el Capitán Lunazul era un individuo cruel y astuto que gobernaba su barco a través del miedo en lugar del respeto. Tenía muchos enemigos y pocos amigos.

La última entrada del diario del capitán dice:

"Ese maldito dragón blanco ha vuelto, dando vueltas sobre mí como un buitre. Supongo que podría llevar este barco de vuelta a Luskan si se lo propusiera. ¿Morir de hambre, de frío intenso o de un dragón? Opciones, opciones".

Tesoro. El cofre está congelado y cerrado. Antes de que se pueda usar la llave para abrirla, los personajes deben raspar el hielo y la escarcha, lo que lleva unos 10 minutos. También pueden usar un soplete u otra fuente de calor para derretir la escarcha en la misma cantidad de tiempo.

En el interior del cofre hay un tabique de madera que divide el interior en dos mitades. Un lado está vacío, excepto por una docena de corchos manchados de vino. (Aquí es donde el capitán guardaba sus botellas de vino). El otro lado contiene 150 po, 520 pp, un pequeño brazalete de oro (25 po), un brazalete de oro grande (250 po) y una *bolsa gris de trucos*.

D9. BODEGA DE CARGA

A menos que los personajes lo atraigan a otro lugar, un frustrado **trol de hielo** (revisa el Apéndice C) se encuentra al pie de las escaleras de madera que bajan desde la cubierta principal. Está tratando de arañar la puerta que conduce al área D12. No se puede razonar con el troll. Después de deshacerse de él, los personajes pueden inspeccionar el contenido de la bodega:

La bodega del barco contiene montones de nieve y cuatro botes amarrados cubiertos de escarcha. En la esquina de estribor de proa descansa una gran pila de tesoros cubiertos de hielo. De pie junto al tesoro, congelado con sus fauces abiertas en un rugido, hay una criatura felina blanca envuelta en hielo.

La criatura congelada junto a la pila del tesoro es un gato de los riscos (revisa el apéndice C) que fue asesinado por el arma de aliento de Arveiaturace y colocado aquí como trofeo.

Tesoro. La pila del tesoro de Arveiaturace está enterrada bajo cuatro gruesas capas translúcidas de hielo producidas por el aliento frío del dragón. No representa todo el tesoro de Arveiaturace, solo la pequeña porción que eligió llevar a bordo de la Duquesa Oscura. Los personajes pueden ver el tesoro debajo de la capa superior de hielo, y cada capa de hielo tarda 1 hora en atravesarla con un pico de minero o una herramienta similar y el doble de tiempo con fuego. Astillar o derretir cada capa de hielo libera el tesoro debajo de esa capa:

Primera capa. Debajo de la primera capa de hielo hay 72 po, 181 pp, 352 pc y dos perlas (100 po cada una).

Segunda capa. Pequeños objetos de arte y gemas se encuentran debajo de la segunda capa de hielo. Los personajes encuentran nueve piezas andrajosas de tela índigo forradas con hilo de oro (25 po cada una), tres piezas de cuarzo (50 po cada una), una sola aguamarina agrietada en el centro (250 po) y una figurita de arquero grabada con escritura mágica. Esta figura funciona como un *pergamino de conjuros* para *retirar maldición*, y luego se convierte en polvo después de que gastar su magia.

Tercera capa. La tercera capa de hielo cubre 221 po, una estatuilla de mármol de 1 pie de altura de un grifo con incrustaciones de oro (250 po), una perla negra (500 po), un peridoto tallado en forma de hoja (300 po), un *globo flotante* y una *aljabá de Ehlonna*.

Cuarta capa. La cuarta capa de hielo protege los objetos más grandes y pesados y el tesoro que más valora el dragón: un cuenco ceremonial de bronce de 3 pies de diámetro con incrustaciones de comalina (1.000 po), siete granates (100 po cada uno), una *armadura de mithral* (cota de malla) y una réplica casi perfecta de la *Varita de Orcus* que emite luz verde desde el cráneo en su punta. Cualquier personaje que intente sintonizar con esta *Varita de Orcus* se da cuenta de que es falsa, aunque emite una luz mágica comparable a la creada por un conjuro de *llama continua*.



LA DUQUESA OSCURA ESTÁ ATRAPADA EN EL HIELO, OTRA VÍCTIMA
DEL INVIERNO ETERNO DE LA DONCELLA DE ESCARCHA

D10. COCINA

Este camarote ha sido completamente saqueado. Los platos están esparcidos por el suelo, y una mesa de cocina en el centro de la habitación tiene ollas y cucharones colgando sobre ella. Atada a un armario bajo contra la pared de estribor hay una delgada cabra. Levanta la cabeza y te bala, arrastrando los pies hacia ti hasta que su cuerda se tensa, deteniendo su avance.

La tripulación tomó la mayor parte de la comida de esta galera antes de abandonar el barco, y los kóbolds encontraron y comieron las sobras que quedaban atrás, compartiendo sus escasos hallazgos con la **cabra**, que los kóbolds usan como animal de carga. El troll de hielo aún no ha detectado a la cabra. Los kóbolds la guardan aquí para que el dragón no se lo coma.

D11. ALMACÉN DE RON

Una llave está atascada en la cerradura de esta puerta, dejada allí a toda prisa por los miembros de la tripulación que saquearon el suministro de ron del barco antes de abandonar el barco.

Este camarote está vacío, excepto por una caja de madera rota que yace en el suelo cubierto de escarcha.

Alguien que se toma el tiempo de estudiar estos detritos se da cuenta de que algunos de los tablones muestran partes de un

símbolo pintado. Los personajes pueden volver a armar el símbolo colocando los tablones correctamente. La imagen es un círculo, dentro del cual está el rostro sonriente de un drow que lleva un parche en el ojo y un sombrero púrpura de ala ancha acentuado con un colorido penacho de plumas. La escritura élfica alrededor de la circunferencia dice: "¡El mejor ron de tus amigos en Jax el Tuerto!"

D11. ALMACÉN DE AGUA

La puerta de este camarote ha sido debilitada por las garras del troll de hielo y se asienta suelta en su marco. Los kóbolds han deslizado una pesada barra de madera por el interior de la puerta para mantenerla cerrada por ahora. Los personajes deben derribar la puerta para entrar en la cabaña, ya que los kobolds no tienen intención de dejarlos entrar. La puerta tiene AC 15, 5 puntos de vida restantes e inmunidad al veneno y al daño psíquico. Como acción, un personaje puede abrir la puerta con el hombro o patear la puerta con una prueba de fuerza DC 20 exitosa.

El suelo de esta cabaña está helado. Tumbados de lado hay dos barriles vacíos y abiertos. Las pieles y los cueros se han introducido en estos barriles para crear dormitorios improvisados. Dos barriles similares pero verticales parecen intactos.

Cuatro **kobolds del viento helado** (revisa el Apéndice C) se esconden detrás de los barriles y lanzan sus jabalinas a la primera criatura que entra en la habitación. Después de lanzar sus jabalinas, los kobolds se quedan sin armas.

Adoran a Arveiaturace y cumplen las órdenes del dragón. No saben cuándo volverá la próxima vez, pero siempre lo sabe.

Los barriles verticales contienen agua fresca congelada. Los kóbolds convirtieron los barriles vacíos en chozas para dormir.

LLEGA ARVEIATURACE

Arveiaturace, una **dragona blanca anciana** cuya visión se ve obstaculizada por las cataratas, lleva el cuerpo de su antiguo maestro, el mago Meltharond, en una silla de montar sobre su espalda (ver “Arveiaturace”, para más información).

La dragona estará cazando cuando los personajes lleguen por primera vez a la Duquesa Oscura, pero ella suele revisar el barco con regularidad para asegurarse de que su tesoro no sea molestado. Al final de cada hora que los personajes pasan en la Duquesa Oscura, hay un 20 por ciento de posibilidades de que Arveiaturace regrese a la nave. Debido a que solo puede ver a una distancia de 60 pies, el dragón debe acercarse a la nave para examinarla.

Si los personajes están debajo de las cubiertas cuando llegue la Sierpe Blanca, usa el siguiente texto en el recuadro para describir su llegada:

Sobre el viento aullante, se oye el aleteo de las alas titánicas seguido del crujido del hielo bajo el peso de algo inmenso. Un fuerte resoplido acompaña el sonido de las garras raspando las maderas esmaltadas de hielo.

La voz de lo que solo podía ser un dragón verdaderamente inmenso llena las entrañas de la nave. "Huelo carne caliente y escucho el pánico de los corazones que laten. ¡Prepara tus conjuros, Meltharond! Tenemos invitados no invitados".

Si uno o más caracteres están en la parte superior, utilice el siguiente texto en cuadro:

Un gran dragón blanco desciende del cielo, batiendo sus alas furiosamente para ralentizar su descenso. Una oscura figura humanoide está montada en el lomo del dragón.

Si los personajes se esconden y no hacen mucho ruido, Arveiaturace subirá a bordo del barco desde el castillo de proa y comenzará a dirigirse hacia la bodega. No importa dónde se encuentren los personajes en el barco, escucharán a Arveiaturace abordarlo, ya que su masivo cuerpo hace que todo el barco tiemble y el hielo a su alrededor se agriete. Si Arveiaturace se da cuenta de los personajes, inmediatamente le dirá al jinete que está en su espalda: "Sabemos cómo lidiar con los ladrones, ¿no es así, Meltharond?" Luego atacará. Si no se da cuenta de los personajes, se dirigirá a su tesoro, inspeccionará la bodega para asegurarse de que nada esté fuera de lugar y abandonará el barco para encontrar y comerse una sabrosa morsa. Si ve que el tesoro ha sido perturbado, el dragón mirará alrededor de la nave para ver si los ladrones dejaron huellas y seguirá a cualquiera que encuentre, llamando a Meltharond para que prepare sus conjuros. Si sospecha que los intrusos todavía están a bordo de la embarcación pero se esconden en lugares a los que no puede llegar, romperá las paredes para llegar a ellos.

Los personajes no son rival para el dragón. Si necesitan una distracción que les facilite escapar, el cadáver de Meltharond podría caerse de su silla. Esto hará que el dragón interrumpa su ataque de inmediato y verifique que el mago muerto no esté dañado. El dragón no puede volver a colocar el cadáver de Meltharond en su silla de montar sin ayuda. Si hay algún kobold cerca, puede ayudar; de lo contrario, Arveiaturace prometerá perdonar la vida a los personajes si echan una mano. Alguien que haga una prueba de Sabiduría (Perspicacia) exitosa enfrentada a la prueba de Carisma (Engaño) del dragón discernirá que no tiene intención de cumplir su promesa. Si los personajes simplemente huyen, Arveiaturace no los perseguirá, temeroso de abandonar el cuerpo de Meltharond. Una vez que los personajes estén más allá de su campo de visión, el dragón algo tenue recuerda que es lo suficientemente grande como para recoger a Meltharond con una garra; lo hará, suavemente, y volará de regreso a su guarida en la cima del glaciar Reghed.

TINJONG EL VEERBEG

Si los personajes son incapaces de resistir o escapar de Arveiaturace, la ayuda llega en forma de un **verbeeg zanquilargo** (revisa el Apéndice C) llamado Tinjong, que vive en una cueva junto al mar a una milla de distancia.

Un gigante de nueve pies de altura con una gruesa armadura de piel de morsa salta por el hielo con una velocidad y gracia sorprendentes a pesar de sus extremidades desgarradas y deformes. Aunque su rostro estrecho es difícil de ver debajo de la capucha forrada de piel de su capa cubierta de escarcha, está claro que el lado izquierdo de su rostro se hunde mucho más que el derecho. A medida que el gigante se acerca, ella se detiene, apoya su gran garrote en un ancho hombro y dice: "¿Necesitáis ayuda?"

Tinjong evita a la Duquesa Oscura porque sabe que la Sierpe Blanca la frecuenta. Si los personajes aceptan su oferta, Tinjong usa su conjuro de *nube de oscurecimiento* para oscurecerlos, luego tratará de llevar a todos más allá del rango de visión de Arveiaturace, que es de 60 pies.

Tinjong adora a Silvanus (dios de la naturaleza) y no tiene ninguna agenda oculta. Trata de ser útil sin pedir nada a cambio, y no lleva nada de valor. Aunque no tiene ningún interés en convertirse en un miembro permanente del grupo, Tinjong estará dispuesta a acompañar a los personajes a la isla de Auril si su objetivo es enfrentarse a la Doncella de Escarcha y poner fin a su invierno eterno, alegando que eso es lo que Silvanus quería que hiciera.

Cueva de Tinjong. Si los personajes necesitan un lugar para descansar y recuperarse, Tinjong los lleva a su cueva con vistas al mar. No contiene muebles, pero hay muchas pieles para calentarse y suficiente madera y aceite para encender un fuego. Un **chwinga** comparte la cueva con Tinjong, pero pasa la mayor parte del tiempo escondido en una roca. Sin embargo, emergerá para saludar a Tinjong cuando regrese. Al chwinga le gusta la música y otorgará un encanto sobrenatural (ver “Nuevos Encantamientos de Chwinga”) al primer personaje que pase al menos 1 hora tocando música para él.

ID ASCENDENTE

Las historias sobre un cometa que se estrella en las montañas (ver “Grandes Historias en Diez Ciudades”) o una búsqueda relacionada con un mensaje telepático (ver “Señal de Socorro”) pueden llevar a los aventureros a este lugar, al igual que un personaje que tiene el secreto del prisionero fugado (revisa el Apéndice B).

NAUTILOIDE DERRIBADO

Hace siete días, los desolladores mentales que viajaban por el espacio con la esperanza de capturar algunas especies interesantes para su estudio estrellaron su nave, un nautiloide llamado *Id Ascendente*, mientras intentaban volarla a través de una ventisca. Los cocapitanes de la nave, Vorrryn Q'uuoel y Dredavex Sinfiz, son cerebromorfos, gnomos neutrales caóticos, que son desolladores mentales más pequeños de lo normal engendrados a partir de huéspedes gnomos. Su tripulación está formada por tres cerebromorfos llamados Rin, Rix y Zglarrd. Revisa la entrada “Desuellamientos” en el Apéndice C para obtener más información sobre los gnomos, los cerebromorfos y los calamaros.

Los ilícidos están atascados a menos que puedan encontrar un *psicocristal* (revisa el Apéndice D) para poner en marcha el sistema de propulsión de la nave. Vorrryn y Dredavex están haciendo un esfuerzo considerable para mantener su nave en funcionamiento y, por lo tanto, no pueden llevar a cabo la búsqueda por sí mismos. Tampoco pueden confiar en los imbéciles calamaros para llevar a cabo una tarea tan delicada. Por estas razones, los gnomos cerebromorfos necesitan ayuda. Han construido un dispositivo que puede detectar la presencia de *cristales psi* en un radio de 5 millas, pero no han encontrado ninguno. Los personajes podrían haber cosechado un *psicocristal*

de la mina de gemas cerca de Termalaine (ver “Una Hermosa Mina”), en cuyo caso los gnomos cerebromorfos estarían muy interesados en adquirirlo.

Lo que complica las cosas es el daño causado por el choque al sistema de soporte vital del nautiloide, ya que una vez que este sistema se apaga, los ilícidos corren el riesgo de morir congelados. Si el apagado ocurre antes de que adquieran un *psicocristal*, el plan de respaldo de los cerebromorfos gnomos es activar el sistema de autodestrucción del nautiloide (ver área N7) antes de abandonar la nave y dirigirse hacia Diez-Ciudades con los gnomos calamaros a cuestas.

INTERPRETANDO A LOS GNOMOS CEREBROMORFOS

Vorrryn y Dredavex quieren abandonar el Valle del Viento Helado y regresar a las estrellas a las que llaman hogar con sus compañeros de cría calamaros y un par de nuevas creaciones o descubrimientos interesantes. Conservan su curiosidad gnómica y su amor por los retoques, ahora mezclados con el impulso de los ilícidos por el control y la experimentación. Están encantados de conocer a visitantes que están dispuestos a ayudarles a adquirir un *psicocristal* o, en su defecto, ayudarles a ellos y a los gnomos calamaros a infiltrarse en Diez Ciudades. A cambio, los gnomos cerebromorfos estarán dispuestos a desprenderse de sus pistolas láser y los objetos mágicos en el área N9.

Si los personajes quieren buscar un *psicocristal*, Dredavex les dará una caja de mano que emite un ruido de clic mientras un *psicocristal* esté a menos de 5 millas de él (ver área N5). Los cerebromorfos les dirán a los personajes que los *psicocristales* se encuentran con mayor frecuencia en lugares donde han vivido los desolladores de mentes.

CRIATURAS DE OTRO MUNDO SURGEN DE UN
NAUTILOIDE ILÍCIDO ESTRELLADO



A diferencia de la mayoría de los desolladores mentales, que prefieren comunicarse mediante telepatía, Vorrin y Dredavex prefieren hablar en voz alta en gnómico o infracomún, con un acento que se describe mejor como "pegajoso". Vorrin es quisquilloso y exasperado la mayor parte del tiempo, pero también tiene un sentido del humor seco. Dredavex es laborioso y le gusta aliviar la tensión contando chistes crudos que ha aprendido comiendo cerebros de goblins. Si ellos o cualquiera de los gnomos calamardos se ven amenazados, los cerebromorfos reaccionarán con intenciones mortales; de lo contrario, rehuirán el combate.

INTERPRETANDO A LOS GNOMOS CALAMARDOS

Los gnomos calamardos tienen un hambre ciega de cerebros que a menudo anula su sentido común. Más allá de esa hambre básica, los gnomos calamares no saben lo que quieren. Tienen el razonamiento y el control emocional de los niños pequeños mezclados con la astucia de los gatos domésticos aburridos.

Rin, Rix y Zglarrd hacen ruidos sofocantes y agudos cuando están emocionados o molestos; De lo contrario, se comunican en ráfagas de emoción puntuadas con palabras cortas y sencillas transmitidas telepáticamente. Los calamares confían en Vorrin y Dredavex y estarían perdidos sin los gnomos cerebromorfos que los vigilen.

SEÑAL DE SOCORRO TELEPÁTICA

Después de que el Ascendente Id se estrellara, los gnomos cerebromorfos activaron una señal de socorro destinada a ser escuchada solo por criaturas que tienen telepatía, incluido cualquier personaje que esté en sintonía con el *psicocristal* que se encuentra en la mina de gemas en las afueras de Termalaine (ver "Una Hermosa Mina"). La tecnología de la señal aún no se ha perfeccionado, de modo que se sabe que las criaturas no telepáticas también captan la señal. Puedes decidir si una criatura no telepática puede sentir la señal o no.

El transmisor psiónico transmite en un bucle sin fin hasta que Vorrin o Dredavex decidan apagarlo, o hasta que el transmisor se desactive o se destruya (ver área N7).

La señal tiene un alcance de 50 millas. Aquellos pocos afortunados que pueden detectarlo y partir hacia la fuente pueden sentir que los guía hacia el nautiloide derribado. La señal es una secuencia de palabras en Habla Profunda con un zumbido subyacente. Cualquier criatura que entienda el Habla Profunda y sea sensible a la señal puede traducir el mensaje:

"Nautiloide derribado. Protocolos de emergencia habilitados. La tripulación está salvo, pero la nave está en peligro. Se necesita psicocristal. Vengan enseguida"

SEÑAL DE SOCORRO TELEPÁTICA

A medida que la nave descendió, cavó un surco a través del valle nevado antes de derrapar hasta detenerse. Su construcción es en parte orgánica, y los tentáculos que sobresalen de la proa del barco están cubiertos de moco que permanece pegajoso incluso en el frío extremo.

El interior del barco es un desastre. Las paredes están cubiertas de parches de placa escamosa, y el suelo está salpicado de manchas pegajosas de una sustancia negra como la tinta que corre por las venas de la nave. El equipo está esparcido por todas partes, tanto por el impacto del accidente como por los trabajos de reparación posteriores.

ACERCÁNDOSE AL NAUTILOIDE

A medida que te adentras en un valle montañoso, un resplandor espeluznante delata el contorno monstruoso de algo estupendo y ominoso. Parece un cefalópodo con tentáculos viscosos y pegajosos, tan gruesos como troncos de árboles, que ha intentado sin éxito enterrar su inmensa masa en la nieve.

Dos **carroñeros reptantes**, las mascotas entrenadas de Vorrin, se escabullen por la nieve cerca del barco. Los personajes que tienen puntuaciones pasivas de Sabiduría (Percepción) de 11 o más no se sorprenderán cuando las criaturas ataquen.

Los personajes paralizados por los tentáculos de los rastreadores serán arrastrados hacia el nautiloide. La intención de los rastreadores no es comerse a los personajes, sino entregárselos a Vorrin para que los interrogue.

ACERCÁNDOSE AL NAUTILOIDE

El nautiloide tiene las siguientes características:

Construcción biológica. El barco está construido con materia orgánica, además de madera y hierro. Las paredes, los pisos y los techos están reforzados con quitina resistente.

Cubierta inclinada. El barco se inclina hacia el sur en un ligero ángulo, no lo suficiente como para obstaculizar el movimiento a bordo del barco, pero lo suficiente como para hacer que ciertos objetos y líquidos en el suelo rueden hacia el lado de babor del barco.

Techos. Los techos tienen 20 pies de altura a menos que se indique lo contrario.

Iluminación. Todas las áreas de la nave están tenuemente iluminadas por orbes bioluminiscentes carnosos y parpadeantes montados en las paredes o colgando del techo.

Puertas interiores. Cada puerta interior a bordo de la nave es un esfínter carnoso que se abre cuando una criatura que tiene telepatía se acerca a menos de 5 pies de ella, luego se cierra rápidamente detrás de la criatura y sus compañeros para mantener el calor dentro. De lo contrario, una puerta debe abrirse con palanca o cosquillas, lo que requiere una acción.

Soporte vital. El sistema de soporte vital defectuoso mantiene la temperatura interior del barco a 50 grados Fahrenheit (10 grados Celsius). El sistema se da por completo 24 horas después de la llegada de los personajes (a menos que hagan algo al respecto), momento en el que la temperatura comienza a caer 10 grados Fahrenheit por hora hasta que coincide con la temperatura exterior.

NAUTILOIDES

Diseñados para moverse a través del Plano Astral, los nautiloides son extrañas naves voladoras que también pueden transportar desolladores mentales entre los diversos mundos del Plano Material. El Id Ascendant es una de esas naves.

Un nautiloide se parece a un enorme caparazón de nautilo equipado con una o más cubiertas exteriores y una gran masa de tentáculos gomosos orientados hacia adelante. Los desolladores mentales usan estos tentáculos para recorrer la superficie de un mundo en busca de criaturas interesantes para llevar a casa para estudiar o darse un festín.

Los desolladores mentales han perdido el secreto de la fabricación de nautiloides, lo que significa que la pérdida de cualquier recipiente los acerca un paso más a permanecer atrapados en el Plano Material.

LOCALIZACIONES EN EL NAUTILOIDE

Las siguientes ubicaciones están señaladas en el mapa 2.7.

N1. CASTILLO DE PROA

Esta cubierta está a cinco pies sobre el fondo del valle y cubierta de nieve fresca. Montada en la cubierta hay una balista cubierta de hielo. En la parte posterior de la cubierta, una puerta doble hecha de quitina y hierro está escondida debajo de dos cubiertas superiores, la inferior de las cuales tiene otra balista montada encima.

La puerta doble está cerrada pero no bloqueada. Un personaje puede usar una acción para intentar abrir las puertas, haciéndolo con una prueba exitosa de Fuerza CD 14 (Atletismo). El ruido es lo suficientemente fuerte como para alertar a las criaturas en el área N2.

Balista. Esta arma está inoperable desde el accidente.

N2. BODEGA

Pegados a las paredes de esta cámara hay tres juegos de cadenas y esposas diseñadas para sujetar criaturas grandes. Una escalera sube a la siguiente cubierta en medio de cajas, barriles y piezas rotas de equipo.

Entre los detritos se mueven cuatro criaturas. Tres de ellos son cosas pequeñas, repulsivas y púrpuras que flotan sobre el suelo y se arrastran por el suelo usando tentáculos faciales de gran tamaño. La cuarta es una monstruosidad pesada hecha de partes cosidas de goblins, enanos y renos.

Se supone que los tres **gnomos calamardos** (Rin, Rix y Zglarrd) están limpiando la bodega de carga, pero solo están empujando basura y molestando al **gólem de carne** de Dredavex.

A menos que uno de los gnomos cerebromorfos esté liderando al grupo a través de la bodega de carga, el gólem de carne intentará golpear a los personajes hasta dejarlos inconscientes. Los calamares se sentirán empujados a tratar de devorar los cerebros de personajes inconscientes, evitando el combate en cualquier otro caso.

Las pesadas cadenas y esposas una vez sostuvieron un par de carroñeros reptantes y un terrarón, a los cuales los gnomos cerebromorfos liberaron después del accidente. Los personajes se encontraron con los carroñeros en el camino hacia el barco; se encontrarán con el terrarón poco después de salir (ver “Tomando Terrarón”).

La escalera conduce a la cubierta de batalla (área N4). Los personajes que examinan los contenedores de carga encuentran dos barriles de lubricante, dos barriles de una lechada rosa hecha de cerebros humanoides, una caja de piezas de máquinas, una caja de armas (ver “Tesoro” a continuación) y tres cajas en las que viven los gnomos calamares.

Desarrollo. Los sonidos del combate aquí atraen a Dredavex, que llega en 2 asaltos. Si algún calamardo ha muerto, Dredavex convocará telepáticamente a Vorrin e intentará matar al grupo. De lo contrario, Dredavex detendrá al gólem e intentará calmar la situación y aclarar cualquier “malentendido”.

Tesoro. Una de las cajas contiene seis rifles laser en estantes de armas (ver “Tecnología Alienígena” en la *Guía del Dungeon Master* para obtener más información sobre los rifles láser). Tres de los fusiles han sido parcialmente desmantelados y no funcionan. Los otros tres están intactos, y cada uno contiene una *célula de energía* que permite disparar el rifle 30 veces. Una célula de energía no se puede recargar. Averiguar cómo disparar y recargar un rifle láser requiere dos pruebas de inteligencia exitosas (una para averiguar cómo dispararlo, otra para averiguar cómo cargarlo). Cada vez que un personaje haga una tirada, compara el resultado de la tirada con la tabla Descubriendo Tecnología Alienígena de la *Guía del Dungeon Master*.

N3. CÁPSULAS DE ESTASIS CRIOGÉNICO

Cada una de estas cuatro habitaciones contiene una esfera de cristal semitranslúcido de 5 pies de diámetro, carmesí y semitranslúcida en un soporte bajo.

Una puerta en el costado de cada esfera se abre cuando una criatura que tiene telepatía se acerca a menos de 5 pies de ella; La mitad de la puerta se abre hacia arriba y la otra mitad hacia abajo para formar una rampa. Cada esfera es una cápsula de estasis criogénica diseñada para mantener vivo y saludable a un gnomo cerebromorfo o a un gnomo calamardo en un largo viaje. Las vainas no funcionan a menos que el núcleo de energía esté fijo, lo que está más allá de la capacidad de los cerebromorfos.

N4. CUBIERTA DE ARMAS

Esta cubierta intermedia tiene una persiana abierta. Montada en la cubierta hay una balista orientada hacia adelante. Las paredes están forradas con pernos de balista a la espera de ser utilizados.

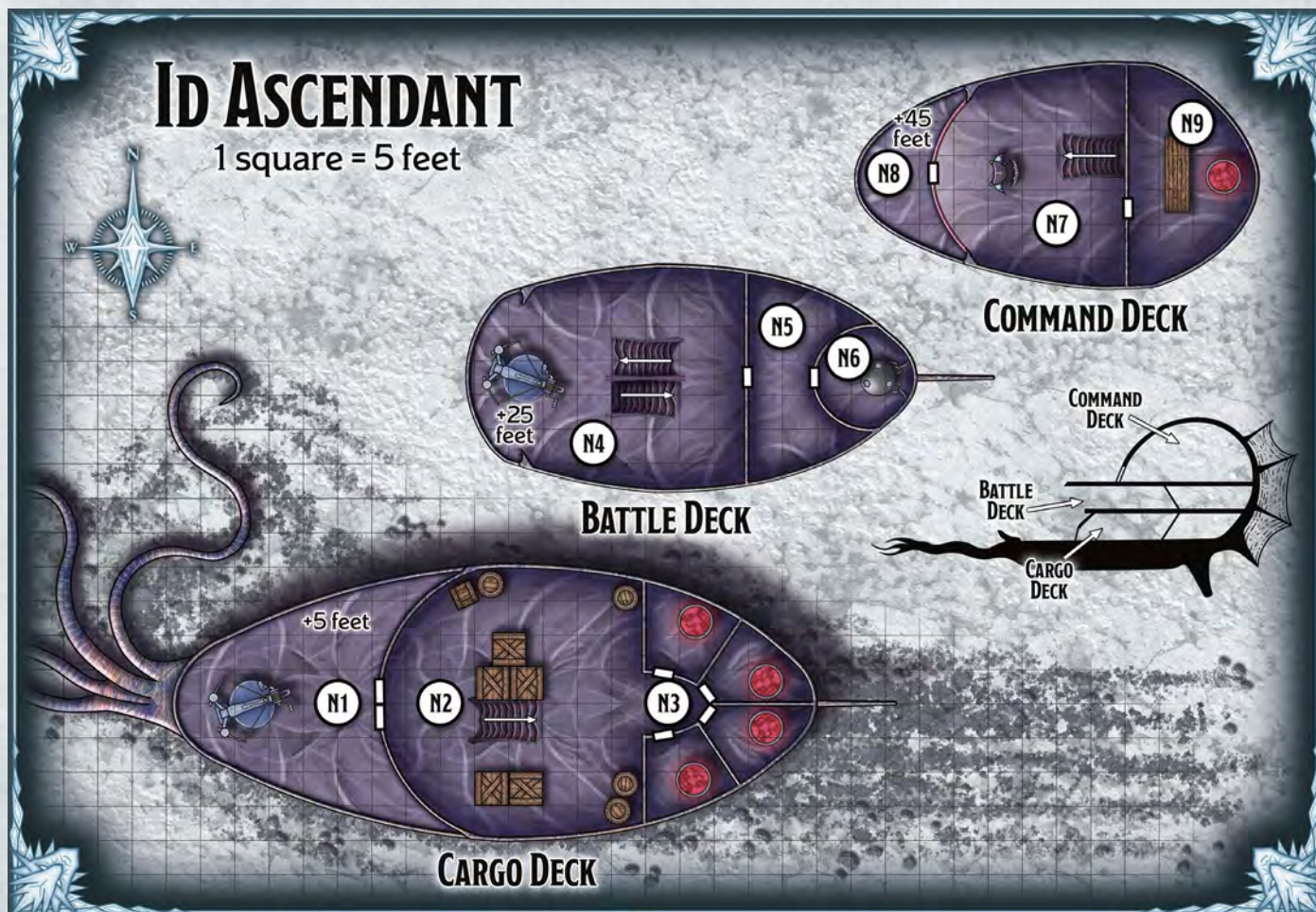
Las escaleras conducen al área N2 y suben al área N7, y una puerta de carne conduce al área N5.

Balista. Esta maravilla de la sobreingeniería gnómica sigue funcionando. Diales, perillas y palancas adoman la estación del artillero, que viene con instrucciones de disparo escritas en Qualith (una escritura similar al braille que los iltidos leen con sus tentáculos). Un personaje que no haya leído las instrucciones o que no las haya traducido debe tener éxito en una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 15 para disparar el arma. Si la prueba falla por 5 o más, el dispositivo falla, infligiendo 9 (2d8) puntos de daño cortante a una criatura determinada al azar a menos de 10 pies de la balista.

N5. MANTENIMIENTO

Los cristales sobresalen del techo quitinoso de esta habitación de forma extraña. Algunos de los cristales están encendidos y otros parpadean o se queman. Las placas de quitina se han desprendido de las paredes en algunos lugares, exponiendo cavidades llenas de masas enredadas de tubos negros. Esparcidas por el suelo hay herramientas de aspecto inusual.

Si no ha sido atraído a otro lugar, Dredavex está aquí, mirando dentro de una cavidad de la pared y tratando de encontrar una manera de evitar que el sistema de soporte vital se apague.



MAPA 2.7: ID ASCENDENTE

El **gnomo cerebromorfo** caótico neutral (ver Apéndice C) está equipado con dos objetos no mágicos:

Pistola láser. Las reglas para las pistolas láser aparecen en la *Guía del Dungeon Master*. Esta arma puede disparar 33 disparos antes de que se agote su célula de energía. Después de que se gasta su último disparo, el arma se vuelve inoperable. La célula de energía no se puede quitar ni recargar.

Detector de psicocristales. Esta caja de metal negro es del tamaño de una pastilla de jabón. Emite un chasquido audible cuando un *psicocrystal* está a menos de 5 millas de él. Cuanto más se acerque el objeto al *psicocrystal*, más rápidos serán los clics.

Un personaje que intente ayudar a Dredavex con el sistema de soporte vital puede hacer una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 25 después de estudiar la tecnología alienígena durante al menos 1 hora. En una comprobación exitosa, el personaje diseña una solución que permite que el sistema de soporte vital permanezca operativo durante 24 horas más.

N6. SALA DE PROPULSIÓN

Esta habitación contiene una esfera de cinco pies de diámetro de metal negro brillante con pequeñas ventanas hexagonales transparentes. Unas púas metálicas afiladas que se asemejan a garras de agarre sobresalen de las paredes y el techo cercanos, extendiéndose hacia la esfera pero deteniéndose antes de alcanzarla. A lo largo de las paredes hay estaciones de control montadas en la parte baja tachonadas con perillas y diales.

La esfera negra contiene los restos carbonizados de un cristal del tamaño de un puño que podría impulsar el nautiloide por el aire y por el espacio. El cristal se agrietó e implosionó durante el choque. Hasta que se encuentre un reemplazo, el barco está en tierra. Los gnomos cerebromorfos creen que pueden usar un *psicocrystal* como una solución temporal, pero no están seguros de dónde encontrar uno.

N7. PUENTE DE MANDO

Suspendido del techo de esta cámara de cúpula alta hay un complejo entramado de medusas bioluminiscentes que utilizan las puntas brillantes de sus zarcillos para formar constelaciones. Una silla de respaldo alto con reposabrazos cortos coronados con orbes de cristal azul brillante se inclina hacia la pantalla.

Un panel en la pared de estribor yace abierto, dejando al descubierto un zarcillo pulsante de carne incrustado con fragmentos de cristal.

Si no ha sido atraído a otro lugar, Vorrin el **gnomo cerebromorfo** (ver Apéndice C) está aquí, usando los orbes en el timón de la nave (la silla) para comunicarse telepáticamente con el nautiloide, que tiene las conciencias licuadas de varios otros desolladores mentales fluyendo por sus venas. El caótico gnomo neutro ceremorfo está equipado con dos objetos no mágicos:

Pistola láser. Las reglas para las pistolas láser aparecen en la *Guía del Dungeon Master*. Esta arma está completamente



UN PENSATIVO AVENTURERO TRANSPORTA A UN
GNOMO CALAMARDO HACIA DIEZ CIUDADES

cargada y puede disparar 50 tiros antes de que se agote su célula de energía. Después de que se gasta su último disparo, el arma se vuelve inoperable. La célula de energía no se puede quitar ni recargar.

Varita Pacificadora. Esta varilla de metal negro de 6 pulgadas de largo tiene un botón en la parte superior. Usar una acción para presionar el botón hace que la varilla emita un chirrido. Cualquier criatura en un radio de 30 pies de la vara que no esté ensordecida y tenga una Inteligencia de 3 o menos debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 13 o quedará incapacitada durante 1 minuto. Después de cada activación, hay un 25 por ciento de posibilidades de que la varilla se rompa y deje de funcionar.

Timón. Esta silla está bien sujeta a la cubierta y no puede ser utilizada por criaturas que no sean desolladores de mentes. Cualquier no-ilícido que se sienta en la silla y toque ambos orbes azules a la vez debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 17 o quedar aturdido durante 10 minutos.

Autodestrucción. Si Vorrryn toca uno de los orbes azules del yelmo mientras Dredavex toca el otro, pueden activar conjuntamente el sistema de autodestrucción del nautiloide. Los gnomos cerebromorfos toman esta acción desesperada solo si hay una buena posibilidad de que la tecnología de la nave caiga en las manos equivocadas o si se ven obligados a abandonar la nave. Una vez que el temporizador de cuenta regresiva de la autodestrucción ha comenzado, no se puede detener. Una voz en Deep Speech cuenta los segundos a partir de 60. Cuando el temporizador llega a 0, la nave se desintegra en una explosión lo suficientemente brillante como para verla desde Diez Ciudades. Cualquier criatura dentro de la nave o a menos de 60 pies de ella cuando esto ocurra recibe 70 (20d6) puntos de daño de fuerza.

Baliza de socorro telepática. El "zarcillo pulsante de carne" que sobresale de la pared abierta es la baliza de socorro telepática de la nave. Se puede desactivar de las siguientes maneras:

- Un desollador mental puede usar el yelmo para apagarlo.
- Cualquier criatura puede usar una acción para intentar arrancar el zarcillo de la pared, haciéndolo con una prueba de Fuerza CD 16 exitosa.
- El zarcillo puede ser destruido o cortado con un arma cortante. Tiene AC 10, 15 puntos de vida y resistencia al daño psíquico.

Salidas. Las puertas carnosas conducen a las áreas N8 y N9, mientras que las escaleras conducen al [área N4](#).

N8. PLATAFORMA DE OBSERVACIÓN

La cubierta está cubierta de escarcha. Una montura de pivote para un telescopio se fija cerca de la barandilla exterior.

N9. Cuartos de los capitanespág. 136[–]

N9. CAMAROTES DE LOS CAPITANES

Esta cámara abovedada está llena de desorden, gran parte de ella apilada sobre una mesa con patas de un pie de altura. Detrás de la mesa hay una esfera de cristal de cinco pies de diámetro montada sobre un soporte bajo.

Cinco extraños artilugios brillantes están unidos a las paredes quitinosas a siete pies del suelo. Estos dispositivos se parecen a las puntas de varitas de metal sostenidas en garras de pinza.

Los cinco artilugios en las paredes disparan rayos de energía radiante cada vez que hay un no-ilícido en la habitación. Al comienzo de cada turno, cada artilugio selecciona como objetivo a una criatura aleatoria en la sala (incluidos los desolladores mentales). El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 16 o ser golpeado por el rayo del artilugio, recibiendo 4 (1d8) de daño radiante. Cada artilugio es un objeto diminuto con AC 16, 3 puntos de vida e inmunidad al veneno y al daño psíquico. Un personaje puede usar una acción para intentar arrancar un artilugio de la pared, haciéndolo con una prueba de Fuerza DC 10 exitosa. Reducir un artilugio a 0 puntos de vida o arrancarlo de la pared lo destruye.

Esfera de cristal. La esfera de cristal es una cápsula de estasis criogénica, idéntica a las del área N3 y igualmente no funcional.

Mesa. En medio del desorden sobre la mesa hay dos objetos mágicos (ver "Tesoro" más abajo), que un personaje sólo puede encontrar hurgando en la basura. Cualquier criatura que lo haga tiene un 50 por ciento de posibilidades de golpear dos cosas y desencadenar una descarga eléctrica. Cuando se produce una descarga de este tipo, cada criatura a menos de 5 pies de la mesa debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. En una salvación fallida, la criatura recibe 4 (1d8) puntos de daño de rayo.

Tesoro. Los dos objetos mágicos de la mesa de trabajo estaban hechos en mundos lejanos.

El primero es un monóculo metálico pegajoso con una lente caleidoscópica que funciona como unos *ojos de visión diminuta*.

El segundo es una cofia viscosa hecha con una baboda espacial viva, que funciona como un *yelmo de telepátia*. Una criatura que se sintonice con este accesorio para la cabeza puede recibir la baliza de socorro telepática del nautiloide.

TOMANDO TERRARÓN

Un último peligro enfrenta a los héroes cuando abandonan el barco y se dirigen fuera del valle de la montaña:

Algo grande está surcando la nieve profunda, dirigiéndose en tu dirección. Solo su brillante cresta dorsal rompe la superficie de la nieve.

Vorryn y Dredavex liberaron a un **terraron** hostil en la naturaleza después del accidente porque no querían alimentarlo. No tienen control sobre la criatura y casi se habían olvidado de ella. No advertirán a los personajes que representa una amenaza para cualquiera que se acerque o salga de la nave.

Los personajes notan por primera vez al terraron cuando esté a 120 pies de distancia de ellos, y este tendrá cobertura de tres cuartas partes de bajo la nieve. Cuando se acerque a menos de 30 pies del grupo, el terraron saltará de la nieve y usará su Salto Mortal.

Si los personajes no lo matan, el terraron migrará gradualmente hacia Diez Ciudades.

CONCILIO DE LOS JARLS

Los personajes pueden venir aquí después de escuchar una historia sobre un círculo de tronos gigantes (ver "Grandes Historias en Diez Ciudades"), o pueden ser guiados aquí por Yselm Colmillo de Sangre (ver "El Camino de Yselm").

Siete tronos vacíos y esmaltados de hielo forman un anillo en lo alto de una colina cubierta de nieve. Bajo la luz de la luna llena, las apariciones de jarls gigantes de escarcha muertas aparecen en los tronos, agarrando los extremos de sus reposabrazos con dedos helados mientras recuerdan el glorioso pasado.

Los antiguos tronos están tallados en bloques de piedra. Cuando las apariciones de los gigantes de hielo se manifiestan, sus ojos brillan blancos en la oscuridad. Tres de los gigantes llevan chalecos de piel y pantalones de cuero; Otros tres llevan cota de malla de pies a cabeza. El séptimo gigante, Reggaryarva, es un poco más grande que los demás y lleva un abrigo de escamas de dragón blanco y un magnífico yelmo con cuernos. Reggaryarva fue una vez llamado el "jarl de jarls" y a menudo tenía la última palabra, o el golpe de hacha, en cualquier discusión acalorada. Se sienta en el trono que mira hacia el norte, como debe ser. Debajo del trono de Reggaryarva hay una bóveda dedicada a Thrym, el dios de los gigantes de hielo.

LOCALIZACIONES EN EL CONCILIO DE LOS JARLS

Las siguientes descripciones de áreas están señaladas en el mapa 2.8.

J1. ANILLO DE TRONOS

El hielo cubre siete tronos gigantes dispuestos en un anillo en la cima de una colina cubierta de nieve. Decenas de cuervos negros se reúnen en lo alto.

Un conjuro de *detectar magia* o magia similar revelará un aura de nigromancia alrededor del anillo de tronos y que se extiende 10 pies más allá del borde exterior del anillo. Mientras estén en esta área, las criaturas que no tengan resistencia o inmunidad al daño por frío ganarán vulnerabilidad al daño por frío.

Los personajes podrán ver las apariciones de los gigantes de hielo solo si entran en el anillo bajo la luz de la luna llena. De lo contrario, los tronos estarán vacíos y los personajes no tendrán nada más con lo que interactuar. Las apariciones se negarán a hablar en presencia de los personajes, y no pueden ser dañadas o expulsadas. Simplemente moviendo un dedo, la aparición de Reggaryarva convocará a **esqueleto de gigante de la escarcha** (revisa el Apéndice C) para desafiar al grupo. Si el esqueleto es derrotado, desaparecerá y Reggaryarva convocará a dos **acechadores invisibles** para continuar la lucha. Cada criatura invocada de esta manera aparecerá en un espacio desocupado elegido por Reggaryarva dentro del círculo de tronos.

Si los personajes derrotan al esqueleto gigante de hielo y a los acechadores invisibles, Reggaryarva queda impresionado y no los desafía más. Además, el triunfo de los personajes les otorga una recompensa: acceso a la bóveda bajo la colina. Las otras seis apariciones entonan palabras antiguas en Gigante, lo que hace que Reggaryarva se desvanezca a medida que su trono se eleva 30 pies en el aire, revelando una escalera oculta que desciende al área J2.



LOS FANTASMAS DE ANTIGUOS JARLS DE LOS GIGANTES DE LA ESCARCHA SE SIENTAN PARA JUZGAR AQUELLOS QUE PERTURBAN SU DESCANSO

Si ella está presente, Yselm Colmillo Sangriento los traicionará y los atacará mientras el trono de Reggaryarva se eleva en el aire. Un **lobo invernal** enviado por la Doncella de Escarcha se unirá a la refriega del lado de Yselm. Ambos villanos lucharán hasta la muerte.

Cuando la luna llena desaparezca bajo el horizonte, el trono de Reggaryarva volverá lentamente a su lugar, sellando la entrada de la bóveda una vez más.

J2. SALÓN DE LOS BRASEROS

La bóveda subterránea de Jarlmoot está excavada en la roca y tiene techos planos de 25 pies de altura en todas partes. A medida que los personajes bajan las escaleras, lee:

A su izquierda, al entrar en este oscuro pasillo, hay una puerta doble de piedra cerrada sin manijas ni bisagras en este lado. A su derecha hay un túnel curvo bloqueado por una puerta de hierro que tiene espacios de un pie cuadrado entre sus barras horizontales y verticales. Las bisagras de hierro en el lado norte de la puerta indican que se balancea hacia adentro.

Situados en nichos poco profundos en el otro extremo de esta sala hay seis braseros, cada uno en forma de una urna de piedra de cuatro pies de alto y dos pies de ancho sostenida cómodamente sobre un pedestal de basalto con garras de cinco pies de alto. En cada urna hay una runa tallada en cada urna. Sobre las alcobas se alza un arco de piedra, en el que están inscritas algunas palabras.

La inscripción tallada en el arco sobre las alcobas es un poema escrito en el alfabeto enano:

*Arrebata una escama a una sierpe dormida;
Contra el viento que sopla, mantente firme.
Sube a una montaña con una piedra en el zapato;
En los pies pequeños, la muerte viene por ti.
Sé la flecha que inicia la guerra;
Deja que la sangre de la vida caiga hasta que no caiga más.*

Puerta doble. La puerta doble al área J5 está desbloqueada. Como acción, un personaje puede empujar cualquiera de las puertas con una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 15.

Puerta cerrada. La puerta de hierro que sella el área J3 no se abrirá hasta que se enciendan los seis braseros de la sala. Los espacios entre las barras son demasiado pequeños para que los caracteres pequeños o medianos puedan pasar a través de ellos.

Braseros de piedra. Cualquier personaje que entienda a Enano o Gigante puede interpretar las runas de los seis braseros de la siguiente manera: dod (muerte), fjell (montaña), krig (guerra), liv (vida), vind (viento) y wyrm (dragón). Cuando se colocan los ingredientes adecuados dentro de uno, el fuego mágico llena el brasero. Este fuego destruye el contenido no mágico del brasero y arde durante 1 hora. Solo mientras los seis braseros están encendidos se puede abrir la puerta del área J3.

Los personajes pueden encontrar la mayoría de los ingredientes que necesitan en el área J5. El poema (ver arriba) proporciona pistas para ayudar a los personajes a descubrir cuál de los ingredientes pertenece a cada brasero. Por ejemplo, la primera línea del poema contiene las palabras "Escamas" y "Sierpe", lo que sugiere que se necesita una escama de dragón para el brasero que lleva la runa de Sierpe.

Wyrn (Dragón). Al dejar caer la escama de un dragón en este brasero, se invoca su fuego. Los personajes pueden sustituir alguna otra parte del cuerpo del dragón, como un colmillo o una garra.

Vind (Viento). Al soplar aire en este brasero, se enciende su fuego. No se requiere ningún ingrediente.

Fjell (Montaña). Dejar caer una piedra o un guijarro desde una montaña en este brasero invoca su fuego.

Dod (Muerte). Dejar caer una criatura diminuta y muerta, o tres gotas de sangre de cualquier criatura muerta, en este brasero invoca su fuego.

Krig (Guerra). Al dejar caer una flecha en este brasero, se invoca su fuego. Los personajes pueden sustituirla por alguna otra pieza de munición, como una flecha de ballesta o una honda.

Liv (Vida). Tres gotas de sangre de una criatura viviente deben caer en este brasero para hacer aparecer su fuego.

J3. TAÚNEL CURVO

No hay nada extraordinario en este túnel. Termina en un par de pesadas puertas de piedra. Un personaje puede usar una acción para abrir cualquiera de las puertas con una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 15, lo que permite el acceso al área J4.

RUNAS DE LOS GIGANTES (ÁREA J2)



DOD
(RUNA DE LA MUERTE)



FJELL
(RUNA DE LA MONTAÑA)



KRIG
(RUNA DE LA GUERRA)



LIV
(RUNA DE LA VIDA)



VIND
(RUNA DEL VIENTO)



WYRM
(RUNA DEL DRAGÓN)



MAPA 2.8: CONCILIO DE LOS JARLS

J4. ¿GIRAR LA LLAVE DORADA?

Un gran cofre de roble con herrajes de plata se encuentra contra la pared, justo enfrente de las puertas dobles. Una llave dorada sobresale de la cerradura incorporada en el cofre.

El cofre mide 10 pies de largo, 5 pies de ancho y 6 pies de alto, con una tapa en forma de medio barril. Está pegado al suelo y no se puede mover. La llave dorada en la cerradura no es la llave que abre el cofre y se puede quitar de manera segura. (La verdadera clave está en el área J5). Después de sacar la llave, un personaje puede usar las herramientas de los ladrones para intentar forzar la cerradura, haciéndolo con una exitosa prueba de Destreza DC 20. Un conjuro de *apertura* o magia similar también abre el cofre.

Portal de Salida. Al girar la llave dorada en la cerradura, no se abre el cofre, sino que se evoca una puerta de 10 pies cuadrados a través de la cual se puede ver el área J1. El *portal* aparece en la pared norte, sobre el cofre. Cualquier criatura que pase a través de esta puerta será teletransportada a un espacio desocupado dentro del círculo de tronos del Concilio de los Jarls. Un **enjambre de cuervos** desciende sobre esa criatura y la ataca. Hay suficientes cuervos rodeando el Concilio de los Jarls como para crear cuatro enjambres de este tipo.

El *portal* es unidireccional; no se puede ver ni entrar desde el área J1. El *portal* se cierra automáticamente después de 10 minutos, lo que hace que la llave dorada vuelva a su posición original. El *portal* se cierra instantáneamente si se retira la llave dorada de la cerradura del cofre.

Tesoro. La llave de oro vale 25 po. Dentro del cofre, sostenido por una abrazadera de madera, hay un **cuerno de explosión**. Apiladas alrededor del cuerno hay seis hachas de batalla voladoras (usa el bloque de estadísticas de **espada voladora**) las cuales atacarán tan pronto como se abre la tapa.

J5. CÁMARA DE LOS COFRES

Esta cámara alberga cuatro grandes cofres de madera con herrajes de hierro y cerraduras incorporadas. Colgando de un gancho en el medio del techo hay un anillo de hierro de un pie de diámetro con cuatro llaves de hierro de un pie de largo y una sola llave de plata de un pie de largo colgando de él.

Las llaves tienen el tamaño adecuado para las cerraduras de los cofres de gran tamaño. Para llegar al anillo de llaves, los personajes deben usar magia para escalar las paredes o apilar los cofres y escalarlos. Podrían presentarse otras soluciones; Intenta recompensar el ingenio de los jugadores. El anillo de llaves es demasiado pesado para levantarlo con un conjuro de *mano de mago*, pero el conjuro se puede usar para desenroscar el gancho del que cuelga el anillo, lo que hace que las llaves se caigan. Las llaves de hierro abren los cofres de esta habitación. La llave plateada (que vale 2 po) abre el cofre en el área J4.

Cofres. Cada cofre pesa 150 libras y mide 10 pies de largo, 5 pies de ancho y 6 pies de alto, con una tapa en forma de medio barril. Un personaje puede usar una acción para intentar forzar la cerradura de un cofre usando herramientas de ladrones, haciéndolo con una prueba de Destreza DC 15 exitosa. Un conjuro de *apertura* o magia similar también abre un cofre.

Cada cofre contiene un solo objeto. Los cuatro objetos son los siguientes:

- Una flecha élfica
- Un búho nival muerto, congelado y rígido
- Una escama reluciente de un joven dragón blanco
- Una piedra del tamaño de un puño proveniente de la Cumbre Kelvin

ABANDONANDO EL CONCILIO DE LOS JARLS

A medida que los personajes abandonen el Concilio de los Jarls, lee el siguiente texto en el recuadro a los jugadores:

A través de la nieve que sopla, ves a una gigante de escarcha con cabellos largos y blancos que avanza hacia vosotros. En sus manos, agarra una cadena helada con un yunque enganchado a un extremo de la misma.

La **gigante de escarcha**, Gromin'gorn, es hostil y tiene sangre noble en sus venas heladas. Ha venido a Jarlmoot para ser puesta a prueba por los espíritus de sus antepasados. Solo al pasar esta prueba puede esperar liderar a su tribu. Si uno de los personajes lleva abiertamente el cuerno de explosión del área J4, Gromin'gorn intentará reclamarlo para sí, creyendo que esta es la prueba que sus antepasados le han puesto por delante.

En lugar de una gran hacha, Gromin'gorn empuña una cadena de 10 pies de largo con un yunque atornillado al extremo. En sus manos, inflige 25 (3d12 + 6) de daño contundente con un golpe. Puede hacer dos ataques con ella como acción.

KARKOLOHK

Un fuerte-prisión goblin se aferra a un peñasco helado en las estribaciones occidentales rocosas y azotadas por el viento de la Columna del Mundo. Desde este destartado dormitorio de montaña, los goblins lanzan incursiones contra las caravanas que viajan hacia y desde Diez Ciudades y organizan expediciones de caza a través de la tundra.

Cualquiera de los siguientes ganchos puede atraer a los personajes a las puertas de Karkolohk:

- Los personajes escuchan hablar sobre la fortaleza de los goblins mientras están en Diez Ciudades (ver “Grandes Historias en Diez Ciudades”).
- El Sheriff Markham Southwell de Bryn Shander contrata a los personajes para que le traigan la cabeza del jefe goblin, Yarb-Gnock (ver “Se Acabó la Paz” y “Diplomacia Gnómica” más adelante).
- Los personajes siguen a un carro goblin que se dirige de regreso a Karkolohk (ver “Tazas Espumeantes”).
- Los personajes encuentran un *amuleto de guardián de escudo* en la Aguja Perdida de Netheril (ver “La Aguja perdida de Netheril”) y usan su función de rastreo, la cual los lleva a Karkolohk, donde se encuentra el guardián del escudo.

EL SECRETO DEL JEFE YARB-GNOCK

Gobernar una horda de goblins es un trabajo ingrato. Esa es una lección difícil de aprender para un hechicero gnomo de las rocas.

Hace cinco años, antes de que el Valle del Viento Helado se convirtiera en el paisaje infernal perpetuamente congelado que es hoy, Spellix Bosquerrom viajaba por el paso de montaña con una pequeña caravana cuando quedó atrapada en una avalancha. Los goblins que desencadenaron la avalancha capturaron a los compañeros de Spellix y los arrastraron de regreso a sus cuevas en las montañas para ser comidos. Spellix, a quien los goblins pasaron por alto, los siguió e ideó un astuto plan para liberar a sus compañeros. Usando materiales extraídos de la caravana destrozada, diseñó un disfraz para sí mismo. Disfrazado como un goblin mitad metálico, se infiltró en la guarida de los goblins e hizo todo lo posible para encajar, usando hábilmente conjuros de *imagen silenciosa* para ocultar las imperfecciones de su disfraz. Cuando le ofrecieron un hueso para roer, su boca de goblin mecánico no funcionaba bien y no dejaba de rechinar los dientes. Por lo tanto, Spellix Bosquerrom llegó a ser conocido como Yarb-Gnock, que significa “Siempre Roedor” en Goblin.

Spellix sintió repulsión por la miseria de los goblins y se apiadó de ellos. Abandonando toda preocupación por sus antiguos compañeros, a quienes de todos modos no le gustaban particularmente, Spellix adoptó el nombre que le dieron los goblins y pasó los siguientes meses diseñando formas de mejorar su nivel de vida. Mucho después de que los otros miembros de la caravana hubieran sido devorados, Yarb-Gnock se convirtió en el nuevo jefe después de que el anterior muriera asfixiado con la lengua de una cabra montés. Para entonces, Yarb-Gnock ya había trazado planes para construir una fortaleza en las montañas. Karkolohk, la palabra gnómica para “hogar”, se convirtió en el sueño de la tribu goblin de un futuro mejor.

Mientras los goblins terminaban la construcción de su nuevo hogar, el invierno eterno descendió sobre el Valle del Viento Helado. Menos caravanas se abrieron paso a través del paso de montaña, lo que obligó al jefe Yarb-Gnock a enviar carros goblin a lo largo y ancho en busca de alimentos y recursos.

A pesar de sus mejores esfuerzos, el gnomo con piel de goblin podía sentir que la tribu se estaba frustrando cada vez más. Los goblins sentían que estaban trabajando más duro por menos, y algunos están empezando a sospechar que el jefe Yarb-Gnock es un fraude.

Encerrado en el frío con criaturas que lo matarían si supieran la verdad, el Jefe Yarb-Gnock se está quedando sin ideas para mantener a los goblins motivados en otras tareas y ha comenzado a temer que los goblins estén sobre él. Su disfraz está empezando a desmoronarse, y la paranoia le ha hecho privar del sueño. El número de "traidores" arrojados desde la cima de la montaña aumenta con cada ciclo de la luna, y los goblins no saben quiénes de ellos son los leales espías de Yarb-Gnock. La desconfianza ha infectado todos los rincones de Karkolohk.

Spellix Bosquerrom empezaba a pensar que había llegado el momento de abandonar a sus parientes goblins y buscar refugio en Diez-Ciudades cuando, dos días antes, su fortuna mejoró repentinamente. Los goblins que buscaban en un carro se toparon con un curioso objeto en la tundra: una caja metálica con forma de huevo. (Este objeto fue arrojado de un nautiloide ilícido poco antes de que se estrellara en las montañas del este, como se describe en "Id Ascendiente"), el jefe Yarb-Gnock piensa que la caja podría contener algo maravilloso, y abrirla se ha convertido en su nueva obsesión.

DESCRIPCIÓN GENERAL DE KARKOLOHK

Los goblins de Karkolohk a menudo rondan el sendero que conecta Diez Pueblos con otros asentamientos más al sur, aunque hoy en día hay poco tráfico. Los prisioneros son mantenidos en jaulas colgantes hasta que mueren congelados, tras lo cual los goblins los cocinan y se los comen.

Las profundas huellas dejadas por los carros goblin conducen hacia y desde Karkolohk, por lo que es fácil de encontrar a pesar de las fuertes nevadas. Una vez que los personajes están dentro de las estribaciones y viajan lo suficientemente alto como para romper las nubes, la fortaleza se vuelve visible a una milla de distancia.

La fortaleza está trabajada en el espolón de la ladera de una montaña de una manera que utiliza el entorno natural a su favor. Situados en la cima de una colina, los miradores goblin tienen una excelente vista de cualquiera que se acerque.

El clima en las montañas es tan violento que las estructuras de Karkolohk ocasionalmente se sueltan y se estrellan por la ladera de la montaña. Otras veces, los experimentos de química que salen mal hacen que las estructuras de madera ardan en llamas. Por lo tanto, el fuerte siempre está lleno de construcciones y reparaciones.

MENTALIDAD DE LOS GOBLINS

El jefe Yarb-Gnock ha enseñado a los goblins a apoderarse de su destino y no detenerse ante nada para conseguir lo que quieren. Como criaturas oportunistas que son, toman cualquier signo de debilidad como una oportunidad para obtener una ventaja. Si el acoso y la intimidación no funcionan, los goblins utilizan tácticas más solapadas y pasivo-agresivas. Si piensan que están en desventaja o que sufrirán una pérdida inevitable, los goblins harán todo lo posible para salir de tal situación, ya sea a través del soborno, la adulteración o la traición.

Los visitantes no son bienvenidos en Karkolohk. Además, los goblins que viven aquí detestan a los no goblins, especialmente a

los gnomos. Si los goblins fueran un poco más inteligentes, verían a través del tocoso disfraz del jefe Yarb-Gnock y la magia que usa para ocultar sus imperfecciones, y destrozaban a Spellix Bosquerrom miembro por miembro.

DIPLOMACIA GNÓMICA

Si decides usar la misión "Se Acabó la Paz" (ver "Se Acabó la Paz"), los personajes serán tratados como diplomáticos por los goblins y se les permitirá acercarse y entrar en la fortaleza sin ser molestados, siempre que no hagan daño a sus habitantes. Suponiendo que eviten un altercado violento, los personajes serán escoltados por un **goblin** al comedor de Yarb-Gnock (área K11) para una fiesta privada con el jefe. Este festín consiste en una cabra montesa cocida. Lo que suceda a continuación depende del objetivo de Yarb-Gnock, que puede ser uno de los siguientes:

- Si el objetivo de Yarb-Gnock es hacer las paces con Diez Pueblos, le dará al grupo una tira enrollada de piel de conejo al final de la comida. En esta franja de piel ha escrito una breve nota formal en común dirigida al Consejo de Portavoces de las Diez Ciudades. Afirma que los goblins de Karkolohk se abstendrán de atacar a los viajeros y caravanas que se dirijan hacia y desde Diez-Ciudades mientras dure el tratado de paz entre Diez-Ciudades y Karkolohk, y lleva la firma de Yarb-Gnock en la parte inferior. Después de entregarles el mensaje, Yarb-Gnock instará a los personajes a irse de inmediato y entregarlo en el Salón del Consejo en Bryn Shander.
- Si el objetivo de Yarb-Gnock es huir de Karkolohk, la comida concluye con Yarb-Gnock solicitando que los personajes lo acompañen al Salón del Consejo en Bryn Shander. Confundiendo cualquier intento de Yarb-Gnock de abandonar Karkolohk como un secuestro orquestado por los personajes, los goblins atacarán a los personajes mientras intentan huir de la fortaleza con Yarb-Gnock a cuestas. Durante este intento de escape, Yarb-Gnock luchará solo en defensa propia, contando con los personajes para lidiar con cualquier goblin que se interponga en el camino.

LOCALIZACIONES EN KARKOLOHK

Las siguientes ubicaciones están codificadas en el mapa 2.9.

K1. ATALAYAS

La fortaleza tiene tres de estas estructuras achaparradas, dos con vistas al acceso este y una tercera encaramada en lo alto de los acantilados al oeste. Cada torre de vigilancia mide 20 pies de altura y tiene una escalera de madera desvencijada que conduce a la parte superior, donde una gruesa columna de humo sale de un brasero que se mantiene encendido en todo momento.

Cuatro **goblins** vestidos con ropa de clima frío montan guardia en lo alto de cada torre. Las almenas de la muralla les otorgan la mitad de la cobertura contra los ataques desde el exterior del fuerte. Se supone que miran hacia afuera en busca de señales de problemas, pero los goblins prefieren pararse alrededor del brasero para calentarse. Un goblin tiene un cuerno que puede hacer sonar una alarma, poniendo a toda la fortaleza en alerta.

Dado que los visitantes no son bienvenidos en Karkolohk, los goblins disparan flechas a cualquiera que vean. Un personaje que quiera escabullirse de una torre de vigilancia o subir su escalera sin ser detectado debe tener éxito en una prueba de Destreza (Sigilo) CD 9. Si varios miembros del grupo intentan la misma tarea, pídeles que hagan una verificación grupal en su lugar.

K2. PUERTA PRINCIPAL

Un brasero ardiente proyecta su luz parpadeante sobre las murallas puntiagudas de treinta pies de altura que enmarcan la puerta principal. Cuatro goblins se asoman desde estas murallas, dos por lado. La puerta tiene veinte pies de altura y está hecha de piezas de madera sombreadas que han sido amarradas entre sí. Una pesada cadena y un candado sellan la puerta desde el interior.

Seis **goblins** tiemblan y patalean en lo alto de las murallas, tratando de mantenerse calientes. Son un grupo hablador, que hace bromas a expensas de los demás. Cada muralla tiene una escalera de madera que conduce a ella.

Un personaje que quiera acercarse a la puerta sin ser detectado debe tener éxito en una prueba de Destreza (Sigilo) CD 9. Si varios miembros del grupo intentan lo mismo, pídeles que hagan una verificación grupal en su lugar. Un personaje junto a la puerta puede usar una acción para atravesarla e intentar forzar el candado congelado con las herramientas de los ladrones, haciéndolo con una prueba de destreza DC 20 exitosa. El guardián del patio (ver área K3) lleva la llave de la cerradura.

Un personaje pequeño puede intentar meterse debajo de la puerta o entre sus barras de madera, haciéndolo con una prueba exitosa de Destreza (Acrobacias) DC 20.

K3. PATIO DE ARMAS

Dos desvencijados puentes de madera se ciernen sobre esta zona a alturas de treinta y cincuenta pies, respectivamente. Al puente más alto le falta una gran sección de su centro, y lo que queda de esa estructura no parece seguro.

Dos jaulas de hierro cuelgan de vigas que se extienden hacia el sureste del puente inferior. Una de las jaulas gira sobre su pesada cadena de hierro mientras una ráfaga de cuervos de plumas negras desgarran la carne de la desolada criatura enjaulada en su interior. Debajo del puente hay un huargo con un jinete en su espalda. El jinete, envuelto en ropa de clima frío, parece ser un goblin bastante gordo. Al norte y al oeste del puente más alto, descansando en la nieve, hay tres grandes jaulas de madera, actualmente vacías.

Las jaulas de madera se construyeron para contener a los osos polares que tiran de los carros de los goblins.

El **goblin** que monta el **huargo** es Snubsuk, el guardián del patio. Su trabajo es bloquear y desbloquear la puerta principal en el área K2. El huargo carga contra los intrusos, lo que hace que Snubsuk se caiga de la espalda del huargo y caiga tumbado boca abajo en la nieve. Snubsuk es un cobarde y huye cuando se separa de su montura, abriéndose camino hasta la cima del área K5. Snubsuk lleva la llave de la puerta principal, colgando de una cadena esposada a su muñeca izquierda.

Puentes y jaulas. El centro del puente de 50 pies de altura se derrumbó hace unos días. Los goblins usaron los escombros para encender fuegos y aún no han arreglado el puente. El puente de 30 pies de altura está intacto y sin vigilancia.

Una de las jaulas que cuelgan de ella contiene un prisionero: un humano muerto con el que los cuervos se están dando un festín.

K4. PLATAFORMA DE ARQUEROS

Estas plataformas de madera crujen y gimen bajo los pies. Cada uno de ellos tiene dos **goblins** con ropa de clima frío y dos **lobos** estacionados encima de él.

Si suena una alarma, los goblins comienzan a buscar objetivos en el suelo para eliminarlos con sus arcos cortos. Si el enemigo se mueve a un lugar que los goblins no pueden ver, montarán sobre los lobos y se moverán a otra plataforma de arqueros.

K5. PLATAFORMA DE BATALLA PRINCIPAL

Esta torre de vigilancia de madera de treinta pies de altura está conectada a las crestas nevadas a ambos lados de ella por puentes de madera. Colgando de ella hay un par de jaulas de hierro vacías, y colgando debajo de la plataforma elevada de la torre hay una construcción de nueve pies de altura, parecida a un gólem, con una cabeza en forma de yelmo. Este artilugio humanoide está unido a una disposición de cuerdas y poleas que lo hacen parecer una marioneta gigante.

Cuando es necesario hacer anuncios o gritos de guerra, la parte superior de esta torre es donde el jefe Yarb-Gnock se encuentra para dirigirse a la tribu goblin. Actualmente no hay goblins en él, aunque ve una buena cantidad de tráfico. Una escalera de madera desvencijada va desde la plataforma hasta el suelo. La parte inferior de la plataforma está equipada con un sistema de cuerdas y poleas que los goblins pueden usar para levantar cualquier cosa más pesada que un goblin, y la parte superior de la plataforma tiene escotillas cubiertas de nieve incorporadas que se pueden levantar para llegar al aparejo debajo.

Constructo colgante. El constructo que cuelga debajo de la plataforma es un **guardián escudo** que sobrevivió a la caída de Ythryn, aunque su maestro no lo hizo. Resultó muy dañado en el accidente; En consecuencia, su máximo de puntos de vida se reduce a 80. Para activar y controlar al guardián del escudo, los personajes necesitan su amuleto, que se encuentra dentro de una antigua torre que se desprendió cuando Ythryn cayó y se estrelló en la tundra (ver “La Aguja Perdida de Nezheril”). También necesitan operar el sistema de poleas y cuerdas de los goblins para bajarlo al suelo; averiguar cómo funciona el sistema requiere una comprobación exitosa de Inteligencia CD 15.

El guardián del escudo fue construido por un mago nezherino y tiene casi dos mil años de antigüedad. Tallado en sus enormes antebrazos está el sello personal del mago. Después de que la torre del mago se estrellara, el guardián abandonó la aguja para ir a buscar ayuda, pero quedó enterrado en una avalancha. Finalmente se desconectó. Siglos más tarde, una banda de goblins lo desenterró y lo llevó de vuelta a Karkolohk. Desafortunadamente para ellos, el guardián no pudo ser reactivado. Después de pensarlo un poco, el jefe Yarb-Gnock decidió colgarlo de esta plataforma, usando cuerdas y poleas como hilos de marionetas para hacer que el guardián pareciera animado y aterrador. Este constructo debe haber sido un espectáculo animado para la vista en un momento dado, pero el aura de amenaza que lo rodeaba se desvaneció rápidamente y los goblins perdieron todo interés en él.



MAPA 2.9: KARKOLOHK

K6. CHOZAS DE LOS CURANDEROS

En una amplia plataforma cubierta de nieve, seis tiendas cónicas hechas de pieles de animales y cortezas colocadas sobre marcos de madera están dispuestas en círculo alrededor de un brasero encendido.

Cada cabaña es el hogar de un **goblin** curandero con ropas para clima frío. Cada uno posee un kit de curandero. Además, cada curandero tiene una **cabra montesa** como mascota (revisa el Apéndice C), de la que extrae leche y que puede utilizar como montura. Cada cabra suele estar atada a un poste dentro de la cabaña del curandero.

Manafek. La curandera goblin en la cabaña más oriental se llama Manafek. También adivina el futuro estudiando los patrones de la sangre de cuervo derramada en la nieve. Ella es lo suficientemente sabia como para haber visto a través del disfraz del Jefe Yarb-Gnock y está contemplando si chantajear al gnomo de roca o exponerlo. Ella se inclina por lo primero, ya que no está segura de que los goblins la elijan como su nueva líder si Yarb-Gnock muere.

K7. PASEO DE LA PERDICIÓN

Una pasarela de madera de veinte pies de largo se aferra al borde de un precipicio. Sus barandillas con púas están adornadas con cintas de tela triturada y cráneos de goblins.

Cada vez que el jefe Yarb-Gnock quiere hacer un ejemplo de goblin, el pobre desgraciado es arrastrado gritando a esta pasarela. El goblin puede arrojarle por el acantilado a su muerte o morir por las espadas de sus parientes. Los cráneos pertenecen a goblins que nunca llegaron al final de la pasarela. Los cuervos han limpiado los cráneos.

La pasarela fue construida de mala calidad y muestra signos de haber sido reparada muchas veces después de haber sido dañada por el viento. Si se colocan más de 200 libras en la mitad más externa, todo se rompe y cae por la ladera de la montaña. Cualquier criatura en la pasarela cuando se rompe debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 16. Al salvarlo con éxito, la criatura salta y caerá boca abajo en el suelo cerca de la pendiente. Con una tirada de salvación fallida, la criatura caerá 150 pies sobre rocas heladas con huesos de goblins esparcidos entre ellos, recibiendo 52 (15d6) de daño contundente por el impacto.

K8. CHOZAS DE GOBLINS

Las chozas destartalladas se aferran precariamente a la pared rocosa, sus escaleras de cuerda se balancean con cada ráfaga de viento.

Estas cabañas están aseguradas a la pared rocosa con pilotes. Cada cabaña está de 15 a 20 pies por encima del camino de tabloncillos de madera que corre a lo largo de la cornisa debajo de ellos. Los interiores de las cabañas están forrados con pieles de animales y



SPELLIX BOSQUERROM

Humanoide Pequeño (gnomo) Caótico Neutral

Categoría de Armadura 14 (Armadura de Piel)

Puntos de Golpe 75 (10d8 + 30)

Velocidad 30 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 16 (+3) | 14 (+2) | 16 (+3) | 11 (+0) | 16 (+3) | 18 (+4) |

Habilidades Percepción +5, Supervivencia +5

Inmunidades al Daño frío

Inmunidades a Condición hechizado, asustado

Sentidos Percepción pasiva 15

Idiomas Común

Desafío 3 (700 PX)

Lanzamiento Innato de Conjuros. Sephek puede lanzar de forma innata paso brumoso hasta tres veces por día, sin requerir de componentes. Su característica de lanzamiento de conjuros innatos es el Carisma.

Regeneración Gélida. Si la temperatura a su alrededor es de 0 grados Fahrenheit o menos, Sephek recupera 5 puntos de golpe al comienzo de su turno. Si sufre daño por fuego, este rasgo no funcionará hasta el comienzo del siguiente turno de Sephek. Sephek solo puede morir si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no puede regenerarse.

ACCIONES

Multiataque. Sephek ataca dos veces con un arma.

Espada Larga de Hielo. Ataque de Arma C/C: +5 a Impactar, un blanco. *Al Impactar:* 7 (1d8+3) puntos de daño cortante, o 8 (1d10 +3) de daño cortante si Sephek usa el arma con las dos manos, además de 5 (2d4) puntos de daño por frío

Daga de Hielo. Ataque de Arma a Distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Al Impactar:* 5 (1d4+3) de daño perforante, mas 5 (2d4) de daño por frío.

gruesas tiras de corteza. Cada cabaña contiene un **goblin** adulto y 1d6 niños goblins (no combatientes).

Cuando la fortaleza es atacada, los goblins que viven aquí suben sus escaleras de cuerda, lo que dificulta el acceso a las cabañas. Una criatura puede llegar a una cabaña escalando el acantilado helado, pero hacer esto requiere una prueba exitosa de Fuerza CD 15 (Atletismo).

K9. VESTÍBULO DE LA TORRE DEL HOMENAJE

Cuatro **goblins** con ropa de clima frío vigilan esta sala con corrientes de aire. Si suena una alarma, los guardias dejarán caer un pesado travesaño de madera a través de la puerta doble hacia el sur hasta que el jefe Yarb-Gnock de la orden de quitarlo. Se necesitará un ariete o un arma de asedio similar para derribar la puerta enrejada.

K10. BARRACONES DE GUARDIA

Estas habitaciones están amuebladas de manera similar, con pieles sarnosas amontonadas sobre hamacas hechas con viejas redes de pesca. Ningún goblin descansa aquí cuando llegan los personajes.

K11. COMEDOR

Una mesa baja de banquete domina esta habitación, y no hay sillas, ya que se espera que los goblins se sienten en el suelo. La mesa y el suelo están llenos de espinas de pescado, trozos de carne podrida y otros desechos que quedaron de comidas anteriores. Nadie limpia este lugar.

Los personajes que estén llevando a cabo la misión “Se Acabó la Paz” (ver “Se Acabó la Paz”) serán traídos aquí para conocer al Jefe Yarb-Gnock y cenar con él. Se espera que los personajes esperen aquí hasta que Spellix se ponga su traje de Yarb-Gnock y salga de sus aposentos (área K12). Se involucrará en una pequeña charla hasta que llega la comida unos 10 minutos después.

Cuando la habitación no está en uso, un solitario **goblin** monta guardia dentro de la habitación cerca de la puerta este, que está sellada con una barra transversal de madera y tiene una mirilla cerrada a la altura de los ojos del goblin. Si alguien llama al otro lado de esta puerta, el guardia mira a través de la mirilla para ver quién está allí. Si ve una cara amiga, levanta el travesaño y abre la puerta. Un personaje puede usar una acción para tratar de forzar la apertura de esta puerta desde el otro lado, rompiendo el travesaño con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 22. Cuando el comedor está en uso, el guardia se retira al cuartel (área K10).

K12. APOSENTOS DEL JEFE

La puerta de esta habitación tiene tres cerrojos. Un personaje puede usar una acción para tratar de forzar la apertura de la puerta, haciéndolo con una prueba de Fuerza CD 15 exitosa. **Spellix Bosquerrom** (ver el bloque de estadísticas adjunto) se pondrá rápidamente su disfraz si alguien llama a la puerta o intenta derribarla, pero tardará 1 minuto en hacerlo. Mientras se pone su disfraz de goblin, Spellix mantendrá una conversación intrascendente (en Goblin) a través de la puerta cerrada para ganar tiempo.

El siguiente recuadro asume que Spellix ha tenido tiempo de ponerse su disfraz antes de que los personajes abran la puerta. Si lo atrapan en el acto, modifica la descripción en consecuencia:

Esta habitación de diez pies cuadrados cuenta con dos estantes de madera que contienen objetos medio dismantelados y otros trastos. En el centro de la habitación, un goblin de aspecto extraño con ropa de clima frío se encuentra junto a una caja metálica en forma de huevo tan grande como él. Cerca hay un pequeño catre forrado de piel y un brasero lleno de brasas.

Los personajes que buscan la basura en los estantes encuentran un conjunto de herramientas de hojalatero y tres baratijas (determinadas al rodar sobre la mesa de baratijas del Valle del Viento Helado en el Apéndice A).

Si los personajes se retratan claramente a sí mismos como enemigos de los goblins, Spellix se quitará la máscara de goblin para que los personajes no lo confundan con un enemigo. Si se le pregunta cómo terminó en su situación actual, Spellix les dice que es un actor de método que se entrena para el papel de un señor de la guerra goblin en una obra de teatro. (No puede evitarlo, miente sobre todo).

Los personajes pueden obligar fácilmente a Spellix a hacer lo que digan, ya que son claramente más poderosos que su horda de goblins. Mientras está en su disfraz de Yarb-Gnock, Spellix puede ser utilizado como rehén para facilitar la huida de los personajes, o puede ordenar a los goblins que se retiren y permitan que los personajes abandonen el fuerte sin ser molestados. Si Manafek (ver área 6) todavía está viva, podría aparecer inesperadamente con una pandilla de goblins y exponer al impostor, lo que obligaría a Spellix a poner su destino en manos de los personajes. Si los personajes entregan el gnomo a los goblins, Spellix será arrastrado para tomar el Paseo de la Perdición (ver área K7), y los personajes serán libres de irse sin más incidentes.

Caja en forma de huevo. Hecho de metal mágico, este recipiente indestructible mide 31/2 pies de alto y 3 pies de ancho, con una base plana que le permite mantenerse erguido y costuras en la parte superior que sugieren que se abre como una flor. Aunque parece liso, su superficie se siente pegajosa. Pesa 250 libras y tiene un panel de luces intermitentes debajo de su abultada sección media. El panel es un mecanismo de bloqueo de teclado de nueve dígitos, y cada botón brillante tiene protuberancias similares a las del braille. Spellix no pudo quitar el teclado o abrir la caja, por lo que ha estado probando diferentes combinaciones en la cerradura.

Los personajes no podrán descifrar la combinación de ocho dígitos rápidamente, por lo que la forma más fácil de abrir la caja es lanzar un conjuro de *llamada a la puerta* sobre ella o pagar a alguien en Diez Ciudades para que lance el conjuro (ver “Magia en Diez Ciudades”).

Abrir la caja hace que sea liberado el **bocón barbotante** contenido en su interior. Ataca a todas las demás criaturas indiscriminadamente.

K13. TESORERÍA

Esta pequeña habitación está vacía.

LA AGUJA

PERDIDA DE NETHERIL

Enterrada en la tundra se encuentra la aguja de una torre que se separó de la ciudad netheresa de Ythryn cuando cayó del cielo hace casi dos mil años. La aguja se rompió en pedazos al incrustarse en la tierra, boca abajo. Allí ha permanecido durante siglos, enterrado bajo la nieve y el hielo.

El mago netheriliano que vivía dentro de la aguja no sobrevivió al accidente. El guardián del escudo del mago no solo sobrevivió, sino que también cavó su camino, creando un túnel que otros pueden usar para llegar al interior de la aguja. Hasta hace poco, la boca de este túnel estaba enterrada bajo el hielo y la nieve. Después de salir de la aguja, el guardián del escudo vagó por la Espina del Mundo, donde se cerró y se perdió durante siglos hasta que una banda de goblins lo encontró recientemente y lo llevó a su fuerte de montaña (ver “Karkolohk”).

Los personajes pueden oír hablar sobre la aguja en Diez Ciudades (ver “Grandes Historias en Diez Ciudades”), o pueden tropezar con ella accidentalmente mientras cazan (ver “A la Caza del Yeti Rojo”). El PNJ que cuenta la historia estará dispuesto a guiar a los personajes a la ubicación de la aguja durante no menos de 20 po. Después de hacerlo, el guía le deseará suerte al grupo antes de regresar a Diez Ciudades.

Antes de que los personajes se enfrenten a los desafíos de la aguja, revisa la información sobre Dzaan en la sección “Hermandad Arcana” del Apéndice C. Los detalles sobre el simulacro y el guardaespaldas de Dzaan son especialmente pertinentes, dado lo que los personajes están a punto de descubrir.

EL MAGO NO-TAN-MUERTO DE THAY

Dzaan ordenó a su simulacro que permaneciera en la aguja y ordenó a Krintaas, su guardaespaldas, que lo vigilara. El simulacro está dispuesto a activar la cámara de runas en el nivel más bajo (área P16), porque la magia de esta habitación puede transformar una criatura u objeto ilusorio en uno real (dentro de ciertos límites). El simulacro cree que puede usar la cámara de runas para convertirse en un clon de carne y hueso de Dzaan, pero activar la cámara requiere una chispa de vida, que el simulacro no posee. Krintaas, que también carece de una chispa de vida, espera con impaciencia a que Dzaan regrese y anule los esfuerzos del simulacro para probar la cámara de runas. Ni el simulacro ni Krintaas son conscientes de que el verdadero Dzaan está muerto (ver “Trabajo y Problemas”).

Cuando aparezcan los personajes, el simulacro de Dzaan estará exultante. ¡Por fin han llegado algunas criaturas vivientes potencialmente útiles! El simulacro negociará, se hará amigo, amenazará o hará cualquier otra cosa que crea que podría funcionar para conseguir que uno o más de ellos lo acompañen a la cámara de runas. Si los personajes saben que el verdadero Dzaan está muerto y transmiten esa información al simulacro, se vuelve aún más determinado.

Una vez que se entera de que Dzaan está muerto, Krintaas hace lo que sea necesario para asegurarse de que el simulacro obtenga la chispa vital que necesita para activar la cámara de runas.

ACERCÁNDOSE A LA AGUJA

Cuando los personajes estén a la vista de la sección de la aguja que es visible en la superficie, lee:

Un espolón de roca de veinte pies de altura y forma irregular sobresale de la tundra frente a ti. Su superficie lisa y brillante no puede haber sido desgastada por el viento. No, esta protuberancia parece completamente fuera de lugar, como si hubiera sido clavada en el suelo.

Un personaje que examine la protuberancia puede hacer una prueba de Inteligencia (Historia) CD 15 para discernir su naturaleza. (El rasgo Astucia pétrea de los enanos puede resultar útil aquí). Con una tirada exitosa, el personaje podrá confirmar que la piedra no se formó de forma natural ni se talló a mano, sino que se moldeó con magia. Si la comprobación tiene éxito por 5 o más, el personaje también discierne que la roca que sobresale es de la parte superior de una estructura más grande que continúa bajo tierra.

ENTRADA RESBALADIZA

Los personajes que busquen en el área alrededor de la protuberancia encontrarán un túnel resbaladizo de 5 pies de diámetro que se adentra en el suelo con un ángulo pronunciado y luego serpentea hacia la tierra congelada. Un personaje que se mueva a través del túnel sin la ayuda de equipo de escalada o magia deberá tener éxito en una prueba de Fuerza CD 15 (Atletismo) o se deslizará de forma incontrolable hacia el fondo, aterrizando derribado en el área P1 pero sin recibir daño. Los personajes pueden renunciar a escalar y simplemente deslizarse por el túnel, con un resultado similar. Volver a la superficie requiere equipo de escalada o magia.

RESUMEN DE LA AGUJA PERDIDA

Además de mostrar los cuatro niveles de la aguja, el mapa 2.10 muestra una vista lateral de la aguja en su estado original y una sección transversal que muestra su estado actual: rota, en su mayor parte enterrada y al revés.

Las características constantes de la aguja se resumen a continuación:

Todo está al revés. Todas las ubicaciones transitables que se muestran en el mapa 2.10 están al revés. Para desplazarse, los personajes tienen que caminar por los techos y trepar por la parte superior de las puertas. Los muebles que no estaban bien atornillados a las paredes o al suelo se encuentran en desorden, o en fragmentos, en el techo.

Iluminación. Todas las habitaciones, pasillos y escaleras están iluminados por conjuros de *llama continua* lanzados en apliques. Las llamas aún apuntan hacia el techo, traicionando su naturaleza mágica. No desprenden calor.

Alturas de habitaciones y puertas. Todas las habitaciones y pasillos tienen 12 pies de altura, con techos y pisos planos a menos que el texto diga lo contrario. Todas las puertas tienen 8 pies de altura y son arqueadas; Al estar boca abajo, se convierten en barreras cóncavas de 4 pies de altura que deben superarse para pasar de una habitación a otra).

Túneles. El guardián del escudo hizo agujeros en el suelo y abrió túneles en algunos lugares durante su escape de la aguja. Los personajes pueden usar estas aberturas para moverse entre niveles, pero necesitarán cuerdas o magia para ascender o descender de manera segura.

LEOCALIZACIONES EN LA AGUJA PERDIDA

Las siguientes ubicaciones están codificadas en el mapa 2.10.

P1. ENTRADA INVERTIDA

El túnel resbaladizo se abre a una habitación al revés, cuyo contenido está cubierto de escarcha. Al otro lado del túnel hay una puerta de madera que está al ras del techo, que solía ser el piso. La puerta está entreabierta, y flanqueándola hay dos estatuas de piedra idénticas que cuelgan como estalactitas. Frente a las estatuas hay apliques con llamas invertidas ardiendo en ellos.

Las estatuas, que se funden a la perfección con el techo, representan a un humano de cara larga vestido con túnicas de mago y agarrando un bastón. Las estatuas solían tener guardianes mágicos, pero estas protecciones se desvanecieron hace mucho tiempo.

P2. PASILLO AL REVÉS

Las escaleras invertidas en el extremo este de este corredor lleno de escarcha alguna vez conectaron con el área P9, pero el pasadizo está tan obstruido con escombros y hielo que no se puede usar.

P3. BIBLIOTECA AL REVÉS

Estanterías altas fijadas a la pared exterior han derramado su contenido sobre el techo convertido en suelo. Una gran mesa yace de lado, con una pata rota. Un túnel de cinco pies de ancho en el piso hacia el este conduce hacia abajo.

La mayoría de los libros de esta biblioteca han sido destruidos por el tiempo y el abandono. El grupo de aventureros que Dzaan contrató para ayudarlo a buscar en la aguja eliminó todos los libros que consideraban valiosos, incluidos los libros de conjuros. Dejaron algunos que podrían interesar a ciertos personajes:

Maravillas mágicas de Netheril. Este libro es una colección de entrevistas con archimagos netherilianos, que hablan de sus estudios sobre la magia de los antiguos elfos y la creación de *mythallares* (revisa el Apéndice D). El libro incluye bocetos de tales dispositivos.

Misterios de los Phaerimm. Este libro arroja luz sobre los phaerimm, monstruos telepáticos en forma de embudo con una malévola inteligencia que acechan en la Infraoscuridad, e incluye inquietantes bocetos de ellos.

Magos en la hondonada. El nacimiento del imperio netherese se narra en esta historia aburrida y laboriosa sobre la vida de tres magos nethereses.

Túnel hacia abajo. Un túnel toscamente labrado contra la pared norte conduce al área P6 en el nivel 2.

P4. TALLER AL REVÉS

Esta sala contiene equipos destrozados y desordenados, gran parte de ellos cerca de dos pesadas mesas de trabajo de madera, una de lado y la otra al revés.



MAPA 2.10: LA AGUJA PERDIDA DE NETHERIL

Los personajes que busquen entre los escombros encontrarán una llave de hierro que abre el cofre de metal en el área P5.

P5. ALMACÉN DE POCIONES AL REVÉS

El suelo de esta habitación está cubierto de fragmentos de vidrio, charcos congelados de fluidos derramados y los restos de dos armarios. En un nicho en la esquina más alejada de la habitación, un cofre de metal está atornillado al techo. Su tapa está cerrada con llave.

La llave del cofre se encuentra en la zona P4. Un personaje que use herramientas de ladrones puede forzar la cerradura del cofre con una prueba de destreza DC 15 exitosa.

Tesoro. Los personajes que abran el cofre al revés deben tener cuidado de no dejar que su contenido se caiga. El cofre contiene cuatro *pociones de resistencia* (una de ácido, otra de frío, otra de fuego y otra de fuerza). Si no se toman precauciones, las pociones caen del cofre abierto y se rompen en el suelo, volviéndose inútiles. Cualquier personaje debajo del cofre puede intentar atrapar una poción que caiga usando una mano libre, lográndolo si supera una tirada de salvación de Destreza CD 10.

P6. LABORATORIO AL REVÉS

Esta habitación contiene dos jaulas de metal, ambas muy dañadas. Cerca de allí, dos túneles excavados toscamente, uno en el techo y otro en el suelo, conducen a otras áreas. Las estrechas ventanas a lo largo de la pared exterior arqueada permiten vislumbrar la tierra en la que se empaló esta estructura.

Las jaulas de metal se golpearon mucho durante el choque y se desmoronaron fácilmente. Uno de ellos sostiene el caparazón de una persona parecida a un insecto. Un personaje que examine este objeto y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 20 puede identificarlo como procedente de un thri-kreen.

Túneles hacia arriba y hacia abajo. Los túneles toscos en el centro de la sala conducen al área P3 y bajan hasta el área P11.

P7. ESTUDIO DE APRENDICES AL REVÉS

Una mesa invertida se encuentra en el centro de esta habitación, y los libros están esparcidos a su alrededor. Aferrada a la pared exterior arqueada hay una chimenea invertida. A lo largo de esa misma pared hay una ventana con nada más que tierra compacta más allá de ella.



UNA AVENTURERA ENANA EXPLORA LA
TORRE DEL REVÉS DE UNA CIUDAD PERDIDA

Los miembros de la expedición anterior buscaron en los libros y sacaron los mejores. Los personajes que examinan a fondo los restantes pueden encontrar un par de libros interesantes que son salvables:

Guía de Ajamar para lo Fantástico. Este tratado desenfadado y alegre sobre la magia de la ilusión era de lectura obligatoria en muchas aulas netheresas. Describe formas inteligentes de usar conjuros de ilusión comunes.

La mente sin trabas. Este texto lunático discute cómo uno podría existir únicamente como un cerebro incorpóreo, preservado durante eones en un fluido mágico en suspensión. Incluye bocetos de cerebros en frascos.

P8. SALA DE LECTURA AL REVÉS

Esta habitación contiene los restos destrozados de un escritorio y algunas sillas. Rápidamente descubres que aquí todo el sonido está silenciado.

Un conjuro de *silencio* permanente rodea esta habitación, que los aprendices utilizaban para estudiar en silencio. El efecto se puede disipar (CD 18).

P9. ESCALERA COLAPSADA

Esta escalera una vez conectó con el área P2 en el nivel 1, pero el pasaje está demasiado obstruido con escombros y hielo para ser utilizado.

Aprendiz muerto. Parcialmente enterrado bajo los escombros hay un esqueleto humano con túnicas andrajosas, los restos de un aprendiz que murió en el accidente. Los personajes que examinen

el esqueleto se darán cuenta de que le falta uno de sus dedos huesudos. Un explorador anterior notó un anillo en el dedo, no pudo quitárselo y decidió romper todo el dedo.

P10. ESCALERA DE CARACOL LLENA DE ESCOMBROS

Esta escalera de caracol solía conectar los niveles 2 a 4, pero está obstruida por escombros, lo que la hace intransitable.

P11. LABORATORIO AL REVÉS

Esta cámara parece haber sido el laboratorio de un mago, como lo demuestran los armarios de almacenamiento al revés y los estantes vacíos sujetos a las paredes, los vidrios rotos y el equipo alquímico esparcidos por el suelo, y los símbolos arcanos pintados en lo que ahora es el techo. En el centro de este espacio, pasillos de cinco pies de ancho perforados a través del techo y el piso conducen a otros niveles. Cerca de ellos, una pared parcialmente derrumbada deja al descubierto una habitación que se encuentra más allá.

La brecha en la pared oeste fue hecha por miembros de una expedición anterior, después de que descubrieran una puerta secreta que no podían abrir. La puerta secreta quedó reducida a escombros, creando un hueco en la pared que conducía al área P13. El **simulacro de Dzaan** (revisa el Apéndice C) y su **tumulario** guardaespaldas, Krintaas, se encuentran en el área P12 y se moverán para investigar cualquier disturbio ruidoso en este lugar.

Tesoro. Cualquier personaje que pase unos minutos hurgando entre los detritos encuentra una pequeña llave de latón (que abre el cofre *invisible* en el área P15) y un tubo de pergamino sellado hecho de chardalyn (ver la barra lateral sobre el Chardalyn). Contiene un *pergamino de conjuro de invisibilidad* estampado en un trozo enrollado de papel de pan de oro. El tubo de chardalyn es seguro de manipular.

P12. NIEVE Y SOMBRA

A menos que se vean atraídos al área P11 por una perturbación, el **simulacro de Dzaan** (ver Apéndice C) y su **tumulario** guardaespaldas, Krintaas, están aquí. Omite el segundo párrafo del siguiente recuadro si estos PNJs no están presentes:

Se ha hecho un esfuerzo para organizar el contenido de esta habitación invertida, creando una oficina funcional. Una mesa se encuentra en el centro de la habitación, rodeada de pequeñas pilas de libros. Sobre la mesa hay un amuleto en una cadena del cual emana un zumbido.

Dos figuras están de pie detrás de la mesa. Uno es un guerrero no-muerto con una armadura de cuero tachonada, su carne gris muerta tensa sobre sus huesos y su rostro fruncido en un terrible ceño fruncido. El otro es un joven atractivo con ropa de clima frío. Su rostro, bajo un sombrero de bruja deshilachado, muestra ojos estudiosos y una cálida sonrisa. "Bienvenidos a la aguja perdida de Netheril", dice. "Mi nombre es Dzaan."

Los personajes que presenciaron la ardiente ejecución de Dzaan (ver "Trabajo y Problemas") reconocerán al joven como Dzaan, de vuelta de entre los muertos, o eso parece. El simulacro, por otro lado, nunca antes había conocido a los personajes. Para ganarse su confianza, tratará de ser honesto y comunicativo. Es lo suficientemente consciente de sí mismo como para saber lo que es, pero no puede crecer ni aprender en su forma actual. Pide a los personajes que lo ayuden a convertirse en una criatura de carne y hueso como el mago que lo creó. No sabe nada sobre el destino de Dzaan ni sobre los crímenes por los que fue ejecutado el verdadero Dzaan.

En el transcurso de una conversación, el simulacro compartirá la siguiente información:

"Soy un simulacro de mi creador. Esta torre no es más que un fragmento de una ciudad voladora netheresa que se estrelló hace casi dos mil años y se encuentra en algún lugar debajo del glaciar.

"En el nivel más bajo de esta torre invertida, mi creador encontró una cámara que puede convertir las ilusiones en realidad. La chispa de vida de una criatura viviente es necesaria para activar su poder. Como creación de nieve y sombra, no tengo chispa de vida propia, y Krintaas, mi guardaespaldas no-muerto, no es de ninguna ayuda en este sentido. Os aseguro que la cámara no puede dañar a nadie de ninguna manera".



AMULETO DE GUARDIÁN DEL ESCUDO

El simulacro de Dzaan carece de libro de conjuros. Si es atacado, su impulso será volverse *invisible* y huir, luego usar su conjuro de *levitar* para ascender a la torre mientras Krintaas cubre su escape. Si escapa de la aguja, se dirigirá a Diez Ciudades; Como una cosa hecha de hielo y nieve, el simulacro puede cruzar la tundra sin temor a morir congelado.

Amuleto. El objeto sobre la mesa es el amuleto para un guardián del escudo. Dzaan lo recuperó del área P15 y lo trajo aquí para que lo examinaran. Ni el simulacro ni Krintaas saben lo que hace el amuleto, ni les importa. El simulacro se lo dará felizmente a los personajes si uno o más de ellos acepta acompañarlo a la cámara de runas en el nivel más bajo. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de encantamiento alrededor del amuleto.

El amuleto es un disco de 4 pulgadas de ancho compuesto de madera con marco plateado, con una runa tallada en su cara. (Esta runa coincide con la que está en los antebrazos del guardián del escudo y es el sello personal del mago que creó ambos).

Este amuleto de guardián del escudo en particular es un objeto mágico raro que requiere sintonización, y solo los humanoides pueden sintonizarse con él. Un humanoide que se sintoniza con el amuleto conoce la distancia y la dirección del guardián del escudo, siempre que el amuleto y el guardián estén en el mismo plano de existencia. Como acción, el portador sintonizado del amuleto puede intentar reactivar al guardián del escudo, haciéndolo con una tirada exitosa de Inteligencia (Arcanos) CD 20. La reactivación solo se puede intentar mientras el amuleto y el guardián están a menos de 10 pies el uno del otro. Por lo demás, el amuleto funciona como se describe en la entrada de guardián del escudo en el *Manual de Monstruos*.

Libros. El simulacro ha estado hurgando entre los escombros de la aguja y reuniendo libros que podrían ser útiles. Los personajes pueden encontrar los siguientes títulos legibles entre las pilas de libros dañados y sin valor en el suelo:

Pergaminos perdidos de Sabreyl. Escrito en élfico, este tomo erudito copia y analiza fragmentos de ocho antiguos pergaminos dejados por un mago elfo del sol que enseñó magia a los gigantes de las nubes de Ostoria, un imperio pasado que se derrumbó hace 40.000 años.

De la sombra, la sustancia. Este trabajo especulativo discute cómo se podría aprovechar el Tejido para convertir un objeto o criatura ilusoria en su contraparte real, con comentarios y críticas de notables ilusionistas nethereses.

Aquí yace el Rey. Esta novela presenta a un ilusionista que usa la magia para hacerse pasar por un príncipe, suplantar a un rey, gobernar un reino ficticio durante sesenta y un años y fingir su propia muerte.

Ventatost. Este libro utiliza testimonios y teorías de conspiración para reconstruir los eventos que condujeron a la destrucción de una ciudad netherese llamada Ventatost, que se desintegró mientras volaba sobre el bosque de Cormanthor hace casi dos mil años, antes de la caída de Ythryn.

P13. SANTUARIO AL REVÉS

Los personajes que miran a través del hueco en la pared este ven lo que parece un santuario sin mucha decoración o estilo:

Un altar de piedra está adosado al techo de esta habitación semicircular vacía. Una estrella de ocho puntas está tallada en la cara oriental del altar.

Los personajes que tienen éxito en una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 reconocen el símbolo en el altar como el símbolo sagrado de Mystryl, la primera encarnación de Mystra, el dios de la magia. Si esta prueba tiene éxito por 5 o más, el personaje también sabe que los santuarios sagrados de Mystryl son lugares raros y, a menudo, llenos de misterio.

Altar. El altar cuelga 9 pies por encima del "piso" y se fusiona a la perfección con el "techo" al que está unido. Un conjuro de *detectar magia* o magia similar no revelará el aura mágica alrededor del altar, que está protegido por una versión permanente del conjuro de *aura mágica de Nystul* que oculta su naturaleza mágica. Si se lanza un *disipar magia* exitoso sobre el altar (CD 18), seguido de un conjuro de *detectar magia* o magia similar, irradiará un aura de magia de ilusión.

La primera vez que un personaje que pueda lanzar conjuros toque el símbolo de Mystryl tallado en la parte delantera del altar, un frasco tapado lleno de un líquido azul luminoso aparecerá en un destello de luz "encima" del altar e inmediatamente caerá, rompiéndose en el techo convertido en suelo a menos que alguien a su alcance lo atrape. Atrapar el frasco que cae requiere una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si más de un personaje tiene éxito en esta salvación, el que haya sacado más alto será el que lo atrape. Si el matraz se rompe, su contenido se evapora instantáneamente.

Solo se puede crear un frasco de este tipo, después de lo cual el altar se vuelve no mágico.

Un personaje puede usar un conjuro de *identificar* o magia similar para determinar las propiedades del líquido azul en el frasco. Cualquier criatura que beba todo gana la habilidad de lanzar el truco de *ilusión menor* a voluntad, usando Inteligencia como su habilidad de lanzamiento de conjuros. Si la criatura que bebe el líquido ya puede lanzar el truco de *ilusión menor*, o si el líquido es consumido por más de una criatura, no pasa nada y el regalo se desperdicia.

P14. REFECTORIO AL REVÉS

Esta habitación es donde los antiguos inquilinos de la aguja se reunían para comer. Los personajes que se hagan amigos del simulacro de Dzaan serán advertidos de la presencia de la criatura en esta habitación:

Vajillas oxidadas, platos rotos y sillas rotas yacen esparcidas por el suelo en medio de dos mesas, una volcada y otra de lado. Arrastrándose por detrás de la mesa volcada hay un enorme reptil de ocho patas con ojos brillantes.

Un **basilisco** hostil está escondido en esta habitación, después de haberse arrastrado hasta la aguja hace unas semanas.

P15. DORMITORIO AL REVÉS

La cama de esta habitación está boca abajo en el suelo, sus mantas podridas asoman por debajo del colchón que se desintegra. Montado en la pared norte hay un espejo alto y agrietado en un marco de piedra que se funde a la perfección con la pared circundante.

Debajo de dos ventanas obstruidas por la tierra yace un esqueleto humano parcialmente desmoronado y cubierto de escarcha en los jirones de un camisón.

El esqueleto desmoronado es todo lo que queda del mago netherese al que perteneció esta torre. Perturbar los restos hace que el espíritu maligno del mago, un **fuego fatuo**, aparezca y ataque. Si el fuego fatuo pierde más de la mitad de sus puntos de vida, usará su siguiente acción para volverse *invisible* y perseguirá a los personajes durante el resto de su tiempo en la aguja, atacando a objetivos solitarios o a aquellos que no puedan defenderse fácilmente. El fuego fatuo está atado a la aguja y no puede salir de ella, ni puede ser apaciguado.

El espejo montado en la pared norte se puede romper o desmontar. Los personajes que se deslizaran más allá del basilisco pueden usar el espejo para reflejar la mirada del basilisco.

Tesoro. Los personajes que registran la habitación a fondo encuentran un cofre detrás de la cama. El cofre se ha vuelto *invisible* por un conjuro que puede terminar con un *disipar magia* exitoso (CD 18). El cofre tiene una cerradura incorporada, cuya llave se encuentra en el área P11. Un personaje que usa herramientas de ladrones puede intentar forzar la cerradura como una acción, haciéndolo con una prueba de Destreza CD 17 exitosa (con desventaja si el personaje no puede ver la cerradura).

El cofre pesa 25 libras. Es hermético, hermético y mágico, de modo que su interior es de 68 grados Fahrenheit (20 grados Celsius) constantes. Se puede vender hasta por 100 gp.

Dentro del cofre hay lo que parece ser un antiguo libro de conjuros encuadernado en cuero que lleva una runa en su lomo idéntica a la que aparece en el amuleto de control del guardián del escudo en el área P12. El libro de conjuros se desintegra unos segundos después de abrir el cofre. Cualesquiera que sean los conjuros que alguna vez contuvo, se han perdido para siempre.

P16. CÁMARA DE RUNAS AL REVÉS

Las paredes de esta cámara están inscritas con runas interconectadas y estropeadas por grietas. Lo que ahora es el techo tiene inscripciones similares que se arremolinan hacia adentro, convergiendo alrededor de un disco de cristal dorado de cinco pies de diámetro.

Un conjuro de *detectar magia* o magia similar revelará un aura de magia de transmutación que abarca toda la habitación. La primera vez que alguien entre en la habitación, lee:

Una figura ilusoria aparece boca abajo en la esquina más alejada de la habitación, de pie en el techo. Parece ser el mismo mago humano de cara larga representado en las estatuas justo dentro de la entrada de la aguja. Comienza a hablar en un idioma extraño, posiblemente olvidado.

Lanzar *disipar magia* sobre la figura ilusoria hace que desaparezca. De lo contrario, desaparece después de dar su pequeño discurso. Una vez que desaparece, la ilusión no se puede volver a invocar durante 24 horas.

Cualquier criatura que pueda entender Loross, el idioma preferido por los magos de Netheril, puede traducir las palabras del mago ilusorio de la siguiente manera:

"¡He aquí mi obra maestra! ¡Aquí las ilusiones pueden hacerse realidad, las sombras convertirse en sustancia! ¡Crea tu ilusión, déjala encima del disco de cristal y observa cómo mi cámara de runas hace su trabajo!"

El simulacro de Dzaan no puede aprender nada nuevo estudiando las runas y los cristales. Sin embargo, cualquier personaje que dedique al menos 1 minuto a hacerlo puede, con una prueba exitosa de Inteligencia DC 15 (Arcana), verificar su propósito: transformar criaturas y objetos ilusorios en reales. Si la comprobación se realiza correctamente por 5 o más, el personaje también sabe lo siguiente:

- La cámara de runas no puede producir objetos mágicos, objetos animados, constructos o muertos vivientes.
- Se necesita una chispa de vida para convertir una criatura ilusoria en una física. Actuando como una chispa de electricidad, le da a la habitación la sacudida que necesita para completar la transformación. (No se necesita ningún componente de este tipo para los objetos).

- Las grietas en las paredes han dañado suficientes runas como para comprometer la magia de la habitación, lo que podría dar lugar a resultados inesperados. (Advertir al simulacro de Dzaan sobre este riesgo no lo disuade de usar la cámara de runas).

Objetos ilusorios. Cuando uno o más objetos ilusorios se colocan debajo del disco de cristal, el disco emite una suave luz dorada. Tira los dados de percentil y consulta la tabla de efectos de la cámara rúnica para determinar qué sucede a continuación. Trate varios objetos ilusorios (por ejemplo, una pila ilusoria de monedas) como un solo objeto colectivo y rueda una vez sobre la mesa para todos ellos.

Criatura ilusoria. Cuando una criatura ilusoria se coloca bajo el disco de cristal, el disco emite una suave luz dorada. Sin embargo, nada sucederá hasta que una criatura viviente toque a la ilusoria. Cuando eso suceda, tira los dados de percentil y consulta la tabla de efectos de la cámara rúnica para determinar qué sucede a continuación.

Si el simulacro de Dzaan se vuelve real, consulta la sección "¡Dzaan Vive!" a continuación.

EFFECTO DE LA CÁMARA DE RUNAS

D100 Efecto

| | |
|-------|--|
| 01-10 | El objeto o criatura ilusoria es destruido. Si esto le sucede al simulacro de Dzaan, este cae instantáneamente a 0 puntos de vida y colapsa en una pila de hielo y nieve. |
| 11-50 | El objeto o criatura ilusoria se transforma en una masa hostil de ectoplasma mágico corrosivo que usa el bloque de estadísticas de pudín negro . Esta mancha de energía mágica se puede disipar (CD 16). |
| 51-90 | El objeto o criatura deja de ser una ilusión y se vuelve real durante 2d12 horas. Una criatura creada de esta manera está bajo el control del DM y usa el bloque de estadísticas que mejor se adapte a su forma. Cuando deja de ser real, deja de existir. |
| 91-00 | El objeto o criatura deja de ser una ilusión y se vuelve real permanentemente. Una criatura creada de esta manera está bajo el control del DM y usa el bloque de estadísticas que mejor se adapte a su forma. Además, el daño a las runas hace que el disco de cristal se queme, lo que hace que la cámara ya no funcione. |

¡DZAAN VIVE!

Si la cámara de runas funciona correctamente y el simulacro se convierte en un verdadero clon de Dzaan, el mago agradece a los personajes por su ayuda y les pide que no discutan lo que ha sucedido con nadie en Diez Pueblos. Revisa la descripción de Dzaan en el apéndice C para obtener información sobre cómo modificar el bloque de estadísticas del simulacro para tener en cuenta su transformación en un clon de Dzaan. Krintaas permanecerá al lado de Dzaan como su fiel guardaespaldas no-muerto.

El objetivo final de Dzaan es saquear Ythryn. Sin embargo, sin su libro de conjuros, el mago tiene un poder lamentablemente bajo. Ocultos bajo capas de ropa para el clima frío, Dzaan y Krintaas deben viajar a Bryn Shander para obtener un libro de conjuros en

blanco, así como suministros de escritura y provisiones. Mientras tanto, Dzaan insta a los personajes a buscar y destruir a sus rivales en la Hermandad Arcana. Dzaan asume que sus rivales se esconden en Diez Ciudades y pinta un retrato poco favorecedor de cada uno:

- "Avaricia" es una evocadora tiflin que se deleita en la destrucción. Su debilidad es su paranoia. No se atreve a confiar en nadie, excepto tal vez en sus dos compañeras gárgolas, e incluso ellas son sospechosas.
- "Nass Lantomir es un adivino humano. Le gusta obtener conocimiento de los demás leyendo sus pensamientos. Su debilidad es que siempre está mirando hacia adelante, nunca hacia atrás".
- "Vellynne Harpell es una nigromante humana, tan fría e indiferente como los cadáveres que anima. Es una vieja tonta marchita cuyo mayor activo, su apellido, no le hace ningún bien en el Valle del Viento Helado.

INCURSIÓN DE OSGOS

Antes de que los personajes salgan de la aguja, seis **osgos** que cruzan la tundra tropiezan con el montículo en la nieve y se deslizarán hacia el área P1. Una vez allí, comenzarán a buscar comida y tesoros en el nivel superior. Los osgos tienen frío y tiemblan, y sus gruñidos y quejas se pueden escuchar en toda la aguja mientras se orientan.

El líder de los osgos, Brekk, es un matón cuya lealtad se puede comprar fácilmente. Brekk y su pandilla sirven a cualquiera que esté dispuesto a alimentarlos, y su lealtad se puede comprar con monedas (2 gp por día por osgos). Los personajes que no tienen interés en luchar contra los osgos o contratarlos como músculo pueden pagarles 10 gp cada uno para que abandonen la aguja de inmediato y continúen alegremente su camino.

CAMPAMENTO DE LA TRIBU REGHED

Los campamentos de la tribu Reghed están dispersos por todo el Valle del Viento Helado. Ninguno de ellos aparece en los mapas porque no permanecen en un lugar por mucho tiempo.

Cada tribu Reghed está formada por clanes más pequeños, cada uno con su propio jefe (el más poderoso de los cuales a menudo lleva el título de rey o reina). Un clan puede establecer su campamento durante uno o dos días, luego desmantelarlo y volver a moverse, lo que permite que el clan permanezca cerca de una manada migratoria de renos mientras viaja a través de la tundra.

Los personajes pueden ser atraídos a un campamento Reghed por una historia o una misión (ver "Grandes Historias en Diez Ciudades" y "Caníbales de la Tribu de los Lobos"), o pueden ser conducidos a un campamento por exploradores Reghed que deambulen por la tundra (ver "Encuentros en Territorios Salvajes"). Los personajes también podrían visitar los campamentos de Reghed en el Capítulo 5, ya que se enfrentarán a las pruebas que les presentará Auril la Doncella de Escarcha.

Antes de que los personajes encuentren uno de estos campamentos, revisa la información sobre las tribus Reghed y sus líderes en el apéndice C. Si bien no es raro que los clanes de la misma tribu se mezclen y construyan sus campamentos cerca unos de otros, las cuatro tribus evitan el contacto entre sí. Los miembros de una tribu rara vez se encuentran en el campamento de otra tribu a menos que se esté llevando a cabo algún tipo de diplomacia.

ACERCÁNDOSE A UN CAMPAMENTO

A medida que los personajes se acercan a un campamento de la tribu Reghed, lee:

A lo largo de la tundra frente a ti hay un campamento con más de una docena de tiendas de campaña dispuestas en dos anillos concéntricos, con las tiendas más grandes agrupadas cerca del centro. Entre las tiendas arden varias fogatas. El aire alrededor del campamento huele a carne cocida y se pueden escuchar los ladridos y aullidos de los perros. A un lado, fuera del perímetro de las tiendas de campaña, se agrupan varios trineos vacíos.

Figuras descomunales vestidas con gruesas pieles y sosteniendo lanzas patrullan el perímetro del campamento, mirando hacia afuera en busca de señales de peligro. Otras figuras se reúnen alrededor de las hogueras o se mueven entre las tiendas.

Seis **guerreros tribales** caminan por el perímetro. Estos guardias tienden a ser guerreros más jóvenes de la tribu.

Un personaje solitario puede colarse en el campamento sin ser detectado con una prueba exitosa de Destreza (Sigilo) DC 10. Si varios personajes intentan colarse juntos, pídeles que hagan una prueba grupal de Destreza (Sigilo) CD 10 en su lugar. Si alguna de las pruebas falla, los guardias gritan lo suficientemente fuerte como para poner el campamento en alerta (ver "Lista de campamentos" a continuación).

Los nómadas reghed, independientemente del clan o la tribu, tratan de capturar a los intrusos en lugar de matarlos, dando al jefe (o al rey o a la reina) la oportunidad de interrogarlos o castigarlos, según corresponda.

Aunque la mayoría de los miembros de la tribu Reghed son humanos, también puedes incluir a los no humanos.

OCUPANTES DEL CAMPAMENTO

Los siguientes miembros de la tribu suelen estar en el campamento:

Caudillo. Tira un d6. En un 6, reemplaza al jefe con el rey o la reina de la tribu (descrito en el apéndice C). De lo contrario, el jefe de este clan es un **gladiador** con armadura de cuero que habla Común y tiene Supervivencia +5.

Gran Guerrero. Sirviendo al jefe como guardaespaldas y verdugo hay un **gladiador** con armadura de cuero que habla Común y tiene Supervivencia +5. Este gran guerrero suele ser el cónyuge, el hermano, el vástago o el amigo de la infancia del jefe, alguien en quien el jefe confía.

Chamán. El chamán, que aconseja al jefe y preside los asuntos espirituales, es un **druida** que habla Común y Druídico, y tiene Supervivencia +4. En público, el chamán se pone una máscara de madera tallada a semejanza de un oso, un alce, un tigre o un lobo, según corresponda a la tribu.

36 Cazadores y guerreros. Este número incluye los guardias perimetrales. Todos son **guerreros tribales** que hablan Común y tienen Supervivencia +4. La mitad de ellos duermen en el campamento en un momento dado.

24 No combatientes. Estos son niños y ancianos que están demasiado débiles para luchar. La mitad de ellos duermen en el campamento en un momento dado.

36 perros de trineo. Usa el bloque de estadísticas del **lobo**. Los perros de trineo suelen dormir con los guerreros en el círculo exterior de las tiendas.

PARTIDAS DE CAZA

Entre dos y cuatro partidas de caza, cada una de las cuales consta de 1d6 + 4 guerreros tribales, estarán lejos cuando lleguen los personajes. Cada uno regresa después de 2d4 horas con carne fresca (como un cadáver de reno).

DISTRIBUCIÓN GENERAL

El Mapa 2.11 muestra un campamento típico de Reghed, que consiste en un círculo interior de grandes tiendas llamado el círculo del jefe y un anillo exterior de tiendas más pequeñas llamado el círculo de los guerreros. Dispersas entre estas tiendas hay fogatas alrededor de las cuales les gusta reunirse a los miembros del clan. Las tiendas son estructuras toscas pero robustas con marcos de madera y paredes hechas de capas de corteza y pieles de animales. Una tienda grande puede acomodar hasta ocho adultos, y una tienda más pequeña puede proporcionar refugio para hasta cinco adultos.

Las tiendas en el círculo interior albergan al jefe del clan (o su rey o reina), así como a otros miembros importantes de la tribu, como su chamán, su cazador más honorable, su guerrero más grande y los hijos de la tribu.

Las tiendas en el círculo exterior albergan a los miembros restantes del clan, que incluyen artesanos, armeros y conductores de trineos. Los perros de trineo también duermen en estas tiendas.

Muchos de los cazadores y guerreros del campamento prefieren dormir a cielo abierto, protegidos del frío por gruesas mantas de piel y del calor de las fogatas.

TIENDA DEL CAUDILLO

Una de las tiendas más grandes está reservada para el jefe (o rey o reina), con un saco de cama adicional cerca de la entrada para la guardia personal del jefe. En esta tienda se instala una mesa baja, que se calienta con lámparas que queman aceite de ballena y está decorada con trofeos de caza.

TIENDA DEL CHAMÁN

Otra gran tienda está ocupada por el chamán, que guarda una gran colección de hierbas medicinales.

Tesoro. Además de las hierbas medicinales, la tienda del chamán contiene 1d4 *pociones de curación* en frascos de madera lisos sellados con corchos hechos de grasa animal, así como un *pergamino de conjuros de restauración menor* (o algún otro conjuro de 1er o 2do nivel de la lista de conjuros de druida).

LA VIDA EN UN CAMPAMENTO REGHED

Los nómadas Reghed se ganan la vida en la desolada tundra del Valle del Viento Helado, pero esta es una vida a la que están acostumbrados. El invierno eterno de Auril ha hecho que la caza y los viajes sean más desafiantes, sin duda, pero las tribus están capeando estos tiempos difíciles racionando su comida y dejando que nada se desperdicie. En todo caso, la crueldad de la Doncella de Hielo ha endurecido la determinación de los nómadas de sobrevivir. Al seguir a los rebaños en busca de alimento y ocasionalmente reabastecerse de madera, los Reghed pueden arreglárselas sin depender del comercio. Evitan las Diez Ciudades y esperan prevalecer mucho después de que se hayan apagado esas débiles luces de la civilización.

Un campamento de Reghed es un lugar sombrío y tenue, excepto por los ladridos de los perros de trineo y los sonidos de los niños jugando en la nieve. A los guerreros y cazadores les gusta conservar



MAPA 2.11: CAMPAMENTO DE TRIBU REGHED

sus fuerzas para cuando sea necesario, prefiriendo pasar sus horas ociosas haciendo lo menos posible. Contar historias familiares e inventar otras nuevas que glorifiquen la perspectiva de la vida de los nómadas son pasatiempos comunes (ver la barra lateral "Historias de Reghed"), al igual que afilar armas.

La comida es fundamental, por supuesto, y ciertas bestias de la tundra son básicas entre las tribus Reghed. La trucha cabeza de nudillo y las focas a menudo se preparan para comer muy cerca de la escena de la matanza, fileteadas o picadas y, generalmente, se comen crudas. La carne de reno, por otro lado, debe cocinarse antes de consumirla. Los renos también proporcionan a las tribus Reghed tendones, huesos y pieles, todos los cuales se utilizan en la fabricación de armas y armaduras.

HISTORIAS DE LOS REGHED

Los nómadas Reghed pasan el tiempo compartiendo historias que refuerzan sus valores, que son los siguientes:

- La tribu es un solo espíritu, siempre en movimiento. A medida que avanza la tribu, también se va el espíritu de la tribu.
- Para que la tribu sobreviva, todos sus miembros deben trabajar juntos y ayudarse unos a otros. Ningún miembro se queda atrás.
- La tierra respeta solo la fuerza. Los fuertes florecen, y los débiles perecen.



LA REMOTA PRISIÓN DE EL FIN DE LA FIESTA ALBERGA MUCHOS DE LOS CRIMINALES MÁS PELIGROSOS DE LA COSTA DE LA ESPADA

EL FIN DE LA FIESTA

El Fin de la Fiesta es un panóptico, una prisión configurada de tal manera que las actividades de los prisioneros pueden ser monitoreadas de cerca desde una ubicación central. Situada en la gélida y brumosa costa del Mar de Hielo Móvil, la prisión es una estructura de una sola planta coronada con almenas. En el centro del panóptico se eleva una torre que alberga las oficinas administrativas y el cuartel de guardia de la prisión. Tanto la prisión como la torre están talladas en una roca alta en forma de cuchilla que se eleva por encima de los acantilados marinos. Esta roca, llamada el Cortavientos, protege la torre contra los brutales vientos que barren desde el glaciar Reghed.

Se puede acercarse a El Fin de la Fiesta por tierra, mar o aire. Un muelle permite que los prisioneros sean llevados desde los barcos por un ascensor hasta la prisión, y un muelle de amarre en la parte superior de la torre permite que los prisioneros también sean entregados en dirigibles.

El Fin de la Fiesta está controlado por la Alianza de los Señores, una confederación de asentamientos cuyos miembros actuales incluyen las ciudades de Puerta de Baldur, Mirabar, Neverwinter, Luna Argénte, Waterdeep y Yartar; las villas de Amfel, Vado de la Daga y Lonjaeces; y la fortaleza enana de Mithral Hall. Para ser encarcelado en Revel's End, uno debe haber cometido un delito grave contra uno o más miembros de la alianza y haber sido sentenciado a un largo período de encarcelamiento (generalmente un año o más). Además, el delincuente debe tener conexiones políticas que hagan que el encarcelamiento en otra instalación sea

menos confiable. Los espías capturados, por ejemplo, a menudo son traídos aquí para enfriar sus ánimos.

Cada miembro de la Alianza de los Lores asigna un representante al Fin de la Fiesta, y juntos forman un comité de libertad condicional llamado Consejo de Absolución. Rara vez están presentes los diez miembros del consejo, ya que el Fin de la Fiesta ofrece poco en cuanto a comodidad y servicios. Si el consejo necesita un voto de desempate para determinar si conmuta la sentencia de un prisionero, el director de la prisión, un árbitro neutral sin vínculos con ningún miembro de la Alianza de los Lores, emite el voto decisivo.

INVOLUCRANDO A LOS PERSONAJES

Los personajes pueden ser atraídos a Revel's End por una de las historias o misiones al comienzo de este capítulo que tienen que ver con Vaelish Gant (ver “Grandes Historias en Diez Ciudades” y “Tras la Rejas”). Este villano apareció por última vez en *El Legado de la Piedra de Cristal* (NdT: *Inédita en Castellano pero de la cual hay una traducción fanmade*), una aventura publicada también ambientada en el Valle del Viento Helado. La aventura *El Valle del Viento Helado: La Rima de la Doncella de Escarcha* presupone que el complot de Vaelish Gant para apoderarse de Diez Ciudades fue frustrado, y que ha estado encarcelado en el Fin de la Fiesta durante unos años antes del comienzo de esta historia.

Los personajes también pueden llegar a el Fin de la Fiesta con la esperanza de reservar un pasaje en un barco, ya que se sabe que tales barcos traen prisioneros y suministros a la prisión. Un barco puede llevarlos a la isla de Auril (revise el Capítulo 5) o permitirles huir del Lejano Norte por completo.

RASGOS DE LA PRISIÓN

La prisión, tallada en piedra, tiene paredes exteriores de 20 pies de altura y techos planos de 20 pies de altura en todas partes. A continuación se resume información adicional sobre la prisión:

Puertas y escotillas. Cada puerta y escotilla del techo está hecha de hierro reforzado que se mantiene cerrada por un conjunto de *cerradura arcana*. El personal penitenciario puede abrir estas puertas y escotillas normalmente. Una puerta o escotilla cerrada es demasiado fuerte para ser empujada al hombro o abierta de una patada, pero puede ser destruida si recibe suficiente daño. Una puerta o escotilla tiene CA 19, un umbral de daño de 10, 30 puntos de vida e inmunidad al daño psíquico y por veneno.

Calefacción. Los espacios interiores se calientan mágicamente. La temperatura en estas áreas es de 68 grados Fahrenheit (20 grados Celsius).

Iluminación. A menos que el texto de una ubicación indique lo contrario, todos los patios, pasillos, habitaciones y escaleras están brillantemente iluminados por conjuros de *llama continua* lanzados en apliques de pared. (Las celdas del área R17 son excepciones). En algunos lugares, las luces mágicas pueden atenuarse o suprimirse, como se indica en el texto.

Guardias de prisiones. La prisión tiene una guarnición de 75 guardias (usa el bloque de estadísticas de **veterano**) que trabajan turnos de ocho horas. Dos tercios de la guarnición están fuera de servicio y descansando en el área R19 en un momento dado. Mientras están de servicio, cada guardia lleva una túnica que lleva el emblema de la Alianza de los Señores: una corona de oro sobre un campo rojo.

Prisioneros. Todos los prisioneros de El Fin de la Fiesta están identificados con un número. Este sencillo protocolo dificulta la identificación de los presos entre sí y ayuda a mantenerlos en igualdad de condiciones. El personal penitenciario memoriza estas cifras, y los registros de todos los reclusos, pasados y presentes, se almacenan en el área R22. Cada recluso lleva un uniforme que consiste en una bata sin capucha y sin bolsillos, zapatillas de cuero sin cordones y ropa interior de tela. Mientras están fuera de sus celdas, llevan esposas en las muñecas y los tobillos.

ACERCÁNDOSE A LA PRISIÓN

Utilice el siguiente recuadro de texto para describir lo que ven los personajes cuando se acercan a la prisión por tierra, mar o aire:

Encaramada en un alto acantilado con vistas al Mar de Hielo en Movimiento se encuentra una sombría fortaleza de piedra tallada en una gigantesca roca en forma de cuchilla. Una torre central se cieme sobre el resto de la fortaleza, y la luz se filtra por sus saeteras. Cuatro torres más pequeñas se elevan desde las esquinas más externas de la fortaleza, y se pueden ver guardias en lo alto de ellas.

Los personajes que se acercan desde el norte también pueden ver la entrada norte de la prisión en la cima de un acantilado de 160 pies de altura con un muelle que sobresale de su base. Una grúa gigante de madera se encuentra cerca, y un andamio de madera se aferra a la pared del acantilado.

Los personajes que se acercan desde el sur también pueden ver la entrada sur de la prisión y el sendero que conduce a ella.

GUARDIAS EN ALERTA

La prisión tiene cuatro torres de vigilancia (ver área R9), y tres guardias (**veteranos**) con ropa de clima frío están estacionados en cada una de ellas. Si necesitas hacer pruebas de Sabiduría (Percepción) para que los guardias determinen si notan algo, no hay necesidad de tirar por separado para cada uno de ellos. Solo haz una tirada con ventaja.

Si los guardias de una torre ven o escuchan algo fuera de lo común, como un barco o un grupo de visitantes que se acercan o un monstruo que vuela sobre sus cabezas, un guardia descenderá de la torre para alertar al resto de la prisión mientras los demás permanecen en su puesto.

ENTRANDO A LA PRISIÓN

Los personajes que golpean la puerta norte o sur de la prisión serán admitidos en un pasillo de entrada de 30 pies de largo, donde serán recibidos por los tres guardias (**veteranos**) estacionados en la sala de guardia cercana (área R3). Estos guardias insistirán en confiscar las armas de los personajes. Además, un guardia registrará a cada personaje en busca de armas ocultas. Un personaje puede ocultar una daga o un arma de tamaño similar de la atención de un guardia con una prueba exitosa de Destreza (Prestidigitación) CD 13.

Si los personajes tienen perros de trineo o animales de carga, un guardia otorgará al grupo acceso a los establos (área R5), donde los animales pueden mantenerse a salvo. De lo contrario, no se permiten animales en la prisión.

Después de entregar sus armas y asegurar sus animales, los personajes son escoltados por uno de los guardias a la sala de reuniones (área R12), donde el guardián los saludará poco después.

El guardián (ver área R21) intentará averiguar por qué los personajes están en Revel's End y decidirá si ayudarlos o no. Si los personajes no proporcionan una razón satisfactoria para su visita, el guardián se encargará de que se les devuelvan sus armas y animales antes de tirarlos. Las razones legítimas para venir a Revel's End incluyen las siguientes:

- Los personajes buscan refugio. El alcaide les otorgará alojamiento temporal (en el área R7) por hasta dos días y dos noches, y los personajes recibirán tres comidas al día durante su estadía.
- Los personajes desean encontrarse con un prisionero. El alcaide puede facilitar una reunión de este tipo haciendo que el prisionero sea llevado al área R12 para ser interrogado. El alcaide siempre está presente en tales reuniones.

ALERTA MÁXIMA

Cuando se le llama la atención sobre un asunto preocupante, el alcaide (revisa el área R21) decide si se pone la prisión en alerta máxima. Las circunstancias que justifican la adopción de tales medidas incluyen una revuelta de prisioneros, una fuga, la aproximación de un barco desconocido, el avistamiento de un dragón o un ataque.

Al pronunciar la palabra de comando "maristo", el alcaide, y solo el alcaide, puede poner a la prisión en alerta máxima, con los siguientes efectos:

- Durante 1 minuto, el sonido de un cuerno de alerta retumba en toda la prisión, y todos los conjuros de *llama continua* en la prisión adquieren un tono rojizo.

- Los guardias en el área R19 se ponen su armadura, se arman y se trasladan al área R18. El alcaide hace lo mismo y desde allí comanda la guarnición. Los miembros del Consejo de Absolución se retiran al área R20.
- El alcaide y todos los guardias de la prisión obtienen el beneficio de un conjuro de *ver lo invisible*.

LOCALIZACIONES EN EL FIN DE LA FIESTA

Las siguientes ubicaciones están codificadas en el mapa 2.12.

R1. MUELLE

Los barcos atracan aquí para descargar prisioneros y suministros.

R2. ASCENSOR

Un robusto andamio de madera se aferra al acantilado de 160 pies de altura que separa la prisión del muelle. Por encima del andamio se asoma una grúa de madera que se controla desde el área R3. La grúa sube y baja una cabina elevadora que tiene una puerta de madera retráctil en el lado opuesto a la grúa. La cabina del ascensor es un cubo de madera hueco que mide 10 pies de lado. El coche tarda 1 minuto en subir o bajar el andamio.

R3. SALAS DE GUARDIA

Tres guardias (**veteranos**) están estacionados en cada una de estas dos habitaciones. Los guardias pasan el tiempo jugando a las cartas, afilando sus armas y quejándose del interminable invierno.

Incrustada en la pared norte de la sala de guardia norte hay una palanca de hierro que sube y baja el ascensor en el área R2.

R4. HOSPITAL

Esta cámara contiene una docena de camas. Los gabinetes a lo largo de la pared norte contienen suficientes suministros médicos para armar veinte kits de curanderos.

R5. ESTABLOS

Los visitantes que traigan monturas, perros de trineo, animales de carga y mascotas a el Fin de la Fiesta pueden mantener a sus animales aquí. Sin embargo, deben proporcionar su propia comida.

R6. COMEDOR

El personal penitenciario cena aquí. Las mesas y los bancos llenan la habitación, y los platos y cubiertos se guardan en armarios a lo largo de la pared sur. Las comidas se sirven cada cuatro horas.

R7. ALOJAMIENTO DE LOS CONSEJEROS

Estas diez habitaciones están amuebladas de forma idéntica. Cada uno contiene una cama, un escritorio con silla a juego, un cofre con patas y ganchos de pared para colgar la ropa. El conjuro de *Llama continua* que ilumina cada habitación puede ser suprimido o devuelto a su nivel de luz normal pronunciando una palabra de comando ("luces").

Estas salas están reservadas para los diez miembros del Consejo de Absolución, aunque actualmente solo tres salas están en uso. Los otros siete miembros del consejo están ausentes, por lo que el alcaide es libre de permitir que los visitantes usen las habitaciones libres.

Miembros del Consejo. Estos tres miembros del Consejo de Absolución se encuentran actualmente en el Fin de la Fiesta:

Consejero Voss Anderton. Voss representa a la ciudad de Neverwinter. Es un humano **no combatiente** legal neutral que tiene una forma de hablar precisa y legal. Se toma muy en serio su papel y nunca se pierde una reunión del consejo o una audiencia de libertad condicional. Vota con la cabeza, no con el corazón, y siempre sopesa cuidadosamente las ramificaciones de conmutar la sentencia de un preso.

Consejero Jil Torbo. Jil representa a la ciudad de Puerta de Baldur. Es una mediana **no combatiente** neutral que detesta su trabajo. No tiene sentido del humor y tiene la costumbre de suspirar profundamente cuando se pone a prueba su paciencia. Sin embargo, le gusta dar a los demás el beneficio de la duda, tal vez como un acto de disidencia, y vota sí a las conmutaciones la mayoría de las veces.

Consejero Kriv Norixius. Kriv representa a la ciudad de Daggerford. Es un dracónido no combatiente legal bueno de sangre de dragón de plata. Espera impresionar a la duquesa de Daggerford haciendo un buen trabajo. No tiene compasión por los criminales y siempre vota en contra de las conmutaciones de penas.

R8. COCINA Y HABITACIONES LATERALES

Seis cocineros (**no combatientes**) se tuman aquí, trabajando en parejas para preparar comidas para los prisioneros y el personal. La cocina contiene todo lo que uno esperaría ver, así como una estufa de hierro y una bomba que extrae agua de una cisterna calentada mágicamente en el techo.

Los cocineros fuera de servicio duermen en la más grande de las tres habitaciones al oeste de la cocina. Esta habitación lateral está iluminada por conjuros de *llama continua* que pueden ser suprimidos o devueltos a los niveles normales de luz pronunciando una palabra de comando ("luces"). La habitación del lado central, que no tiene calefacción, a diferencia del resto de la prisión, se utiliza para almacenamiento en frío. La habitación lateral más pequeña es una despensa bien surtida.

R9. TORRES DE VIGILANCIA

Cada una de estas cuatro torres triangulares tiene dos pisos de altura. La cámara interior de una torre está vacía, excepto por una escalera de madera que sube a una escotilla de hierro cerrada por un conjuro de *cerradura arcana* (ver "Rasgos de la Prisión"). Esta escotilla conduce a la azotea plana de la torre, que está bordeada de almenas. Tres guardias de la Alianza de los Señores (**veteranos**) con ropa de clima frío están estacionados en el techo de cada torre.

R10. ARMERÍA

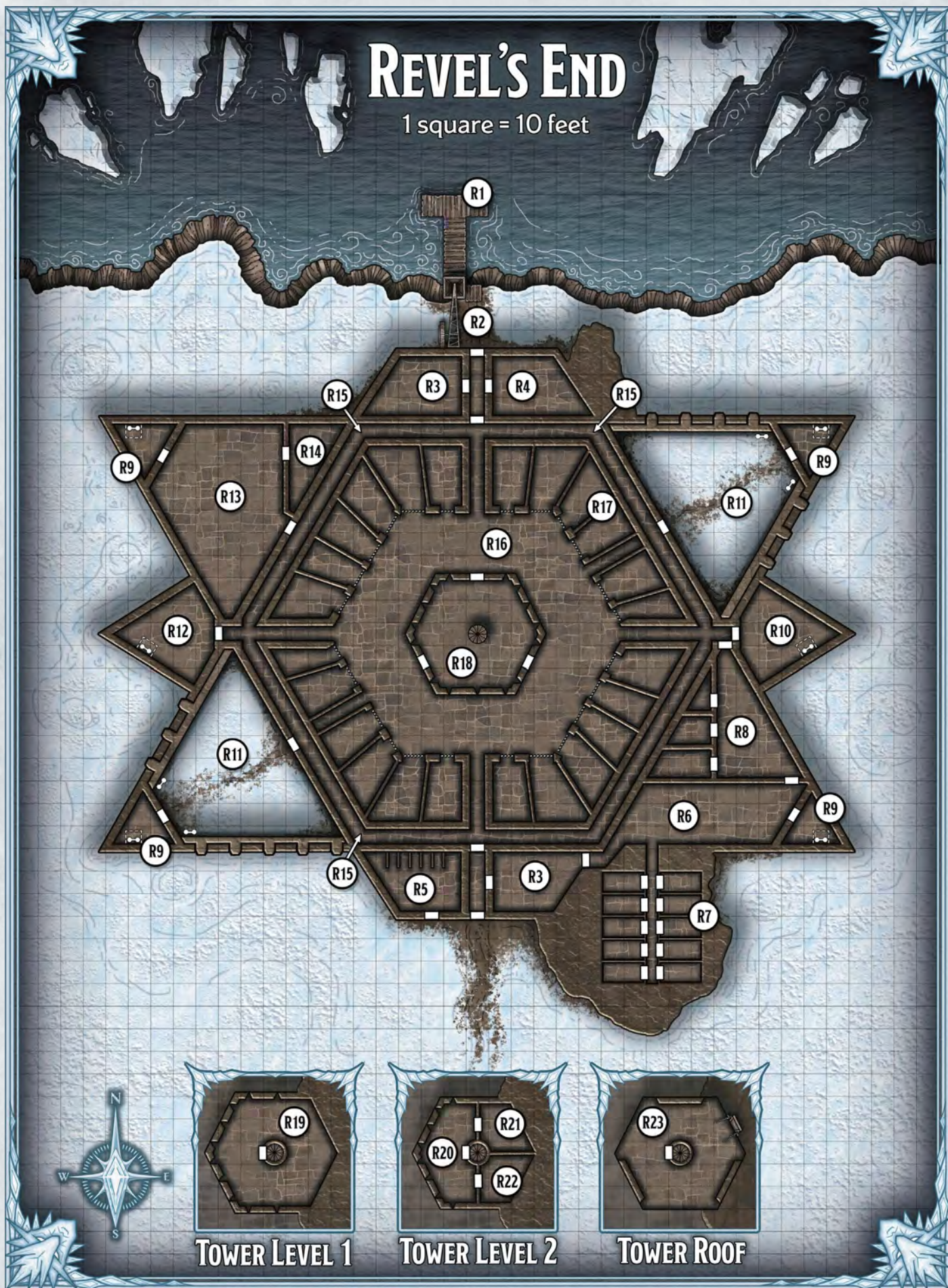
Esta habitación contiene estantes de madera y cofres llenos de armas no mágicas. El inventario incluye veinte alabardas, quince espadas largas, quince espadas cortas, diez picas, diez ballestas pesadas, cinco ballestas ligeras y cientos de virotes de ballesta.

La armería está custodiada por un **espectador** que trata las armas como un tesoro. Conoce a todos los miembros del personal penitenciario a la vista. No sale de la habitación y ataca a cualquiera que no reconozca.

Escotilla. Una escalera de madera conduce a una escotilla de hierro en el techo. Un conjuro de *cerradura arcana* sella la escotilla (ver "Rasgos de la Prisión"), que se abre al techo.

R11. PATIOS

El suelo de cada uno de los dos patios está cubierto de losas y nieve flotante.



MAPA 2.12: EL FIN DE LA FIESTA

Cuando el clima lo permite, los prisioneros son traídos aquí, individualmente o en pequeños grupos, para que tomen aire fresco y hagan ejercicio. Son vigilados de cerca por los guardias en el suelo, así como por los guardias en la torre de la esquina.

R12. SALA DE REUNIONES

Esta sala tiene una gran mesa rectangular con una sola silla en un lado largo y tres sillas similares en el lado opuesto. La sala se utiliza para reuniones con los presos o con el alcaide.

Portón trasero. Una escalera de madera conduce a una escotilla de hierro en el techo. Un conjuro de *cerradura arcana* sella la escotilla (ver “Rasgos de la Prisión”), que se abre al techo.

R13. ALMACÉN

Los suministros se almacenan aquí en cajas y otros contenedores. En la actualidad, la prisión ha almacenado suficientes artículos de primera necesidad para continuar operando durante seis meses.

R14. LETRINAS

Esta habitación contiene una docena de cubos de basura de madera. Una vez al día, generalmente por la mañana, los guardias ordenan a los prisioneros que lleven los cubos afuera y se deshagan de los desechos.

R15. HEXÁGONO

Este pasillo permite a los guardias y visitantes acceder a las habitaciones más externas de la prisión, evitando el panóptico (área R16) y sus celdas (área R17). Los guardias se refieren a este corredor como el hexágono debido a su forma.

R16. PANÓPTICO

Los conjuros de *llama continua* que iluminan esta área se pueden atenuar desde el centro de vigilancia (área R18). La sala está tenuemente iluminada por la noche.

R17. CELDAS

Los prisioneros son mantenidos en estas celdas sin iluminación detrás de puertas enrejadas que solo se pueden abrir desde el área R18. Las puertas son demasiado seguras para ser forzadas a abrirse usando fuerza bruta o armas, y los intentos mágicos de abrirlas o eludirlas se ven frustrados por campos antimágicos permanentes. Cada campo abarca una celda y su puerta. Los conjuros y otros efectos mágicos, excepto los creados por un artefacto o una deidad, se suprimen en un campo antimágico y no pueden sobresalir en él. Mientras se suprime un efecto, no funciona, pero el tiempo que pasa suprimido cuenta para su duración.

Atornillado a la pared trasera de cada celda hay una litera de hierro con un colchón delgado encima y un cubo de basura cerca. Los presos comen en sus celdas.

Prisioneros. Cada una de las veinticuatro celdas puede albergar a uno o dos prisioneros. Tira 4d12 para determinar el número de prisioneros actualmente encarcelados en el Fin de la Fiesta, dale a cada uno un número de identificación y distribúyelos en las celdas como mejor te parezca. Los números se asignan en el orden en que llegan los prisioneros y nunca se reutilizan. El prisionero que más tiempo lleva encarcelado actualmente en el Fin de la Fiesta es el Prisionero 6, y el más nuevo es el Prisionero 299. Los personajes que quieran hablar con Vaelish Gant deben concertar una reunión con el Prisionero 237 (ver “Prisionero 237, Vaelish Gant”).

Para añadir detalles a algunos de los reclusos, tira en la tabla de Prisioneros o elige las entradas que te interesen. Si las estadísticas de juego de un prisionero se vuelven necesarias, elige un bloque de estadísticas apropiado del Apéndice B del *Manual de Monstruos* y retira la armadura, las armas y otros equipos.

PRISIONEROS

| d6 | Preso |
|----|--|
| 1 | Noble condenado por trata de esclavos (ha cumplido 1d6 años de una condena de 10 años) |
| 2 | Espía condenado por espionaje (ha cumplido 1d6 años de una condena de 10 años) |
| 3 | Asesino o noble condenado por conspiración para asesinar a miembros de una familia noble (ha cumplido 1d20 años de una sentencia de cadena perpetua) |
| 4 | Famoso aventurero condenado por imprudencia temeraria (ha cumplido 1d4 años de una condena de 5 años) |
| 5 | Lanzador de conjuros condenado por usar magia para influir en otros (ha cumplido 1d4 años de una sentencia de 5 años) |
| 6 | Líder de un gremio de ladrones condenado por múltiples delitos (ha cumplido 1d20 años de una cadena perpetua) |

R18. CENTRO DE VIGILANCIA

Esta sala hexagonal es la base de la torre central de la prisión. Una escalera de caracol la conecta con los niveles superiores de la torre (áreas R19 a R23).

Siete guardias (**veteranos**) están estacionados en este centro de vigilancia. Uno se sienta en una consola al sur de la escalera. Los otros guardias observan a los prisioneros, a quienes pueden observar a través de ranuras de flechas de 4 pies de alto y 1 pie de ancho en las paredes. Colgando de las paredes, entre las rendijas de las flechas, hay cincuenta juegos de esposas de hierro que los guardias usan para atar las muñecas y los tobillos de los prisioneros.

Consola. La consola es un dispositivo mágico atornillado al suelo que se asemeja a un pequeño escritorio con una parte superior inclinada. Es un objeto grande con AC 15, 18 puntos de vida e inmunidad al veneno y al daño psíquico. La consola tiene las siguientes propiedades mágicas, que se desactivan si se reduce a 0 puntos de vida:

Control de puertas. Veinticuatro interruptores de la consola abren y cierran las puertas de las celdas de la prisión. Un vigésimo quinto interruptor maestro abre o cierra todas las puertas a la vez. Accionar uno o más interruptores en la consola requiere una acción.

Control de la luz. Un dial de latón en la consola controla el nivel de luz en el área R16, que se puede atenuar o restaurar a su brillo normal. Girar el dial requiere una acción o una acción de bonificación.

Altavoz. Cualquiera que hable en una protuberancia de bronce resplandeciente que se asemeja a la campana de una trompeta mientras presiona un botón en la consola puede transmitir su voz por toda la prisión. El uso del altavoz requiere una acción.

R19. BARRACONES DE LOS GUARDIAS

Los personajes que suben la escalera de caracol llegan a una puerta a 100 pies por encima del techo de la prisión. La escalera continúa más allá de esta puerta hasta los niveles superiores de la torre.

La puerta se abre a una habitación llena de literas de madera. Las áreas al norte, oeste y sur se pueden escanear a través de saeteras

de 4 pies de alto y 1 pie de ancho. Los conjuros de *llama continua* que iluminan la habitación se pueden atenuar o iluminar pronunciando una palabra de comando ("luces").

Cuando la prisión no está en alerta máxima, cincuenta guardias (**veteranos** sin armadura ni armas) duermen en las literas. Los guardias mantienen sus armaduras y armas al alcance de la mano. Otras pertenencias se guardan en armarios sin llave escondidos debajo de las literas.

Los guardias necesitan 10 minutos para ponerse su armadura. Si la prisión se pone en alerta máxima, los guardias se toman el tiempo de ponerse la armadura antes de dirigirse al área R18.

R29. SALÓN DE LA ABSOLUCIÓN

El piso de esta habitación está a 120 pies sobre el techo de la prisión. Una escalera de caracol conecta la habitación con los otros niveles de la torre (el área R18 está a 140 pies hacia abajo, el área R19 está a 20 pies hacia abajo y el área R23 está a 20 pies hacia arriba). Ventanas estrechas se alinean en las paredes exteriores.

Una mesa larga y ligeramente curvada ocupa gran parte de la habitación. Once sillas están situadas detrás de la mesa. La silla del medio no tiene adornos especiales, mientras que las otras tienen estandartes colgando sobre sus respaldos altos, cada uno blasonado con el escudo de un miembro de la Alianza de los Lores. Las pancartas que cuelgan de las paredes muestran el emblema de la alianza, una corona dorada sobre un campo rojo.

Reuniones del Consejo de Absolución. Los miembros del Consejo de Absolución se reúnen aquí para sopesar los méritos de liberar a los prisioneros que uno o más miembros del Consejo han recomendado para la libertad condicional. Ningún recluso puede recibir esa consideración más de una vez al año. Los prisioneros en libertad condicional son llevados a esta sala esposados y se les da la oportunidad de influir en los miembros del consejo antes de que se emitan los votos. El alcaide (véase el área R21), que siempre asiste a tales reuniones, se sienta en la silla del medio y emite el voto de desempate, si es necesario.

R21. APOSENTO DEL ALCAIDE

La *cerradura arcana* de esta puerta solo puede ser abierta por el guardián. Más allá de la puerta hay un cómodo dormitorio iluminado por un conjuro de *llama continua* que puede atenuarse o iluminarse pronunciando una palabra de comando ("vaudra").

Alcaide de la prisión. La alcaide del Fin de la Fiesta es Marta Marthannis, una **maga** humana legal buena que habla Común, Dracónico, Enano y Orco y tiene una disposición tranquila e imperturbable. Viste una túnica roja con ribetes dorados y guarda un anillo con siete llaves diminutas colgando de él en un bolsillo. Una llave abre el cofre del alcaide (ver "Tesoro" más abajo); los otros abren el cajón del escritorio y los armarios de la oficina del alcaide (área R22).

La alcaide Marthannis es en secreto un miembro de los Arpistas, una facción que trabaja entre bastidores para mantener el poder fuera de las manos de los malhechores. En su puesto actual, trabaja para mantener tras las rejas a algunos de los peores malhechores de la Costa de la Espada.

Hasta ahora, la alcaide ha logrado ocultar su afiliación a los Arpistas de todos los demás en la prisión. Pero tiene un problema inusual que no puede ocultar tan fácilmente. En su interior se encuentra el espíritu de un compañero de aventuras fallecido, un guerrero enano escudo legal bueno llamado Vlux Brawnnavil. El espíritu de Vlux toma el control del alcaide Marthannis una o dos

veces al día, cada vez durante una o dos horas. Mientras está bajo su control, la guardiana no puede lanzar sus conjuros preparados, solo habla enano y, de vez en cuando, se entrega al vicio de Vlux por la cerveza y los licores. También se vuelve malhumorada y temperamental, aunque nunca recurre a la violencia sin una buena causa.

La alcaide Marthannis sabe que para deshacerse del espíritu de Vlux, debe visitar las criptas de Brawnnavil en Gauntlgrym, una fortaleza enana bajo el Monte Caldhora (cerca de Neverwinter). Solo allí pueden los espíritus de los parientes de Vlux persuadir a Vlux para que se una a ellos en el más allá. Sin embargo, la alcaide se niega a hacer el viaje porque no puede soportar perder todo contacto con Vlux. El alcaide ha dado a conocer su aflicción a los guardias de la prisión y a los miembros del Consejo de Absolución, y se han acostumbrado a sus cambios de personalidad y a sus episodios de embriaguez.

Tesoro. Entre los muebles de la cámara hay un cofre de madera cerrado con llave, del que el guardián lleva la única llave. Un personaje que usa herramientas de ladrones puede usar una acción para intentar forzar la cerradura, haciéndolo con una prueba de destreza CD 20 exitosa.

El cofre contiene un conjunto de suministros de calígrafo, un saco que contiene 750 po (dinero que se usa principalmente para pagar a los capitanes de barco que dejan prisioneros y carga) y un alfiler de capa de plata (25 po) con el símbolo de los Arpistas, una pequeña arpa ubicada entre los cuernos de una luna creciente.

Cualquier personaje que busque compartimentos secretos en el cofre encuentra uno en la tapa. Sostiene una *varita de atadura* que el guardián guarda para emergencias.

R22. DESPACHO DEL ALCAIDE

Los registros de la prisión se almacenan aquí en cinco armarios de madera cerrados con llave a lo largo de la pared este. Los armarios contienen manifiestos de carga de barcos y registros de entregas anteriores, así como órdenes de transferencia de prisioneros y archivos que documentan los nombres, crímenes, sentencias y conmutaciones de cada prisionero que ha sido encarcelado en el Fin de la Fiesta. Los registros también incluyen certificados de defunción de prisioneros que murieron mientras estaban encarcelados. La causa de la muerte siempre se da como "natural", "accidental" o "no natural", sin detalles.

Un escritorio en el centro de la habitación tiene diez libros de contabilidad financieros empaquetados en un cajón lateral cerrado con llave. Las llaves del escritorio y de los armarios están en posesión del alcaide. Un personaje con herramientas de ladrones puede usar una acción para intentar forzar la cerradura del cajón del escritorio o uno de los armarios, haciéndolo con una prueba de destreza CD 10 exitosa.

R23. TEJADO DE LA TORRE

Esta azotea plana está a 140 pies sobre el techo de la prisión y a 300 pies sobre el nivel del mar. Tres paredes de 6 pies de altura al norte, suroeste y sureste proporcionan una cobertura limitada, pero gran parte del techo está expuesto a los elementos.

Un puente levadizo de madera se puede bajar por un lado para crear un muelle para dirigibles. Se requiere una acción para subir o bajar el puente levadizo.

Aquí no hay guardias. Si los guardias de las torres de vigilancia de la prisión (área R9) ven una aeronave o una amenaza aérea que se acerca a el Fin de la Fiesta, alertarán al resto de la prisión. Luego, el guardián se pondrá ropa de clima frío y se dirige al techo para saludar a la tripulación de la aeronave o lidiar con la amenaza aérea ella misma.



PRISIONERO 237

Humanoide Medio (Humano), Malvado Legal

Categoría de Armadura 11

Puntos de Golpe 32 (5d8 + 10)

Velocidad 30 pies (10 mientras esté encadenado)

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 9 (-1) | 13 (+1) | 14 (+2) | 17 (+3) | 10 (+0) | 15 (+2) |

Habilidades PArcanos +5, Engañar +4, Persuasión +4

Sentidos Percepción pasiva 10

Idiomas Común, Dracónico, Infernal, Orco

Desafío 1 (200 PX)

Lanzamiento de conjuros. El Prisionero 237 es un lanzador de conjuros de 5º nivel. Su característica de lanzamiento de hechizos es la Inteligencia (salvación de hechizos DC 13; +5 para golpear con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): luz*, mensaje*, prestidigitación, agarre impactante (ver "Acciones" más abajo)

1er nivel (4 espacios): *armadura de mago**, *escudo*, *dormir*

2º nivel (3 espacios): *Cerradura Arcana**, *Detectar pensamientos**, *Sugestión**

3er nivel (2 ranuras): *contraconjuro*, *rayo relampagueante**

*El prisionero 237 necesita componentes materiales para lanzar estos hechizos.

ACCIONES

Agarre electrizante (Truco). *Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo:* +5 Para golpear (con ventaja en el ataque si el objetivo lleva una armadura de metal), alcanza 5 pies, una criatura. *Impacto:* 9 (2d8) de daño de rayo, y el objetivo no puede ejecutar reacciones hasta el comienzo de su siguiente turno.

PRISIONERO 237: Vaelish GANT

Vaelish Gant, el Prisionero 237 dentro de los muros del Fin de la Fiesta, es un miembro de la Hermandad Arcana que primero se involucró en actividades criminales insinuándose en la red comercial de Diez Ciudades. Esperaba que su trabajo ayudara a la Hermandad Arcana a hacerse con el control de la región. Hace unos años, poco después de su llegada a Diez Ciudades, Gant estableció una red de protección en Bryn Shander y trató de poner a la ciudad en contra de su portavoz, Duversa Shane, con el objetivo de suplantarla. También trató de desestabilizar la economía de Diez Ciudades. Un grupo de aventureros frustró sus aventuras criminales capturándolo.

En lugar de condenar a Gant a muerte por sus crímenes en el Valle del Viento Helado, el Consejo de Oradores de Diez Ciudades llegó a un acuerdo con los representantes de la Alianza de los Señores para que Gant cumpliera cadena perpetua en el Fin de la Revelación, para no incurrir en la ira de la Hermandad Arcana. El Consejo de Oradores hizo esto sin darse cuenta de que el plan de Gant no fue sancionado por la Hermandad Arcana, sino que fue tramado por el propio Gant, quien tenía la intención de impresionar a sus superiores llevándolo a cabo.

Durante mucho tiempo, Gant mantuvo la esperanza de que la Hermandad Arcana presionara para asegurar su liberación, y que la Alianza de los Señores accediera a las demandas de la hermandad en lugar de arriesgarse a un ataque total en Revel's End. Pero a estas alturas, Gant ha estado encarcelado el tiempo suficiente como para concluir razonablemente que no se producirá tal rescate. Su plan fallido fue una vergüenza para la Hermandad Arcana, que claramente lo ha abandonado.

INTERPRETANDO A VALIS GANT

Vaelish Gant es un mago que se especializa en la tradición arcana de la abjuración. Pomposo y confabulador, nunca duda de que es la persona más inteligente de la habitación, y se asegura de que todos los que lo rodean sepan cómo se siente.

Gant no tiene un libro de conjuros ni componentes materiales para lanzar conjuros, y no puede hacer uso de su magia mientras está encerrado en su celda debido al campo antimágico que lo rodea.

Gant pasa sus días y noches pensando en una cosa: su libertad. Si los personajes se encuentran con él, Gant intenta convencerlos de que lo saquen de la cárcel, prometiéndoles riquezas y objetos mágicos una vez entregados de manera segura a la Hosttower of the Arcane en Luskan. Gant no espera que los personajes lo obliguen, pero no tiene nada que perder más que su vida.

Aunque no está al tanto de ninguna actividad de la Hermandad Arcana en el Valle del Viento Helado, Gant sospechará que algo está sucediendo si los personajes comienzan a preguntarle sobre la organización. La última vez que estuvo en la Torre de Huéspedes del Arcano, poco antes de su llegada a Diez-Ciudades hace unos años, Gant escuchó a sus superiores hablar sobre montar una expedición al Valle del Viento Helado, para buscar una ciudad netheriliana perdida enterrada bajo el glaciar Reghed. Gant tenía planes diferentes para el Valle del Viento Helado en ese momento, pero ahora la visita de los personajes le da razones para creer que una expedición finalmente podría estar en marcha. Gant comparte esta información con los personajes si le muestran la carta de Duversa Shane (ver "Tras las Rejas") o lo sacan de prisión.

Gant no tiene información que pueda ayudar a los personajes a encontrar la ciudad perdida de Netherese, pero está dispuesto a compartir lo que considera que es de conocimiento común sobre el Imperio de Netheril:

- Netheril era una civilización gobernada por poderosos magos. Cayó hace más de mil años.
- Los netherilianos aprendieron su magia primero de los elfos, y más tarde de los legendarios *Pergaminos de Nether*. La magia netheriliana era mucho más poderosa que la magia actual, tanto que hacía temblar incluso a los dioses.
- Las malvadas criaturas subterráneas conocidas como phaerimm fueron fundamentales en la caída de Netheril, pero fue la arrogancia lo que finalmente significó la perdición del imperio. Karsus, un archimago netheriliano, trató de usurpar el poder de Mysteryl, diosa de la magia. Fracásó, destruyéndose a sí mismo y rompiendo la Urdimbre en el proceso. Pasarían años antes de que alguien pudiera volver a usar o controlar la magia.

Si los personajes le preguntan a Gant sobre otros miembros de la Hermandad Arcana que han conocido en el Valle del Viento Helado (ver apéndice C), Gant puede compartir lo que sabe sobre cualquiera de ellos:

- Sobre Avaricia, Gant dice: "¿La tiflin albina? Creo que tiene un futuro prometedor".
- Sobre Dzaan, Gant dice: "Es un Mago Rojo de Thay. ¿Necesito decir más?" (Si se le pide que dé más detalles, añade: "Dzaan no se afeita la cabeza ni lleva túnicas rojas, pero eso no cambia el hecho de que es thayino. Los Magos Rojos quieren la Urdimbre para ellos solos. Si se salen con la suya, nadie más podrá usar la magia").
- Sobre Nass Lantomir, Gant dice: "Es un don nadie".
- Sobre Vellynne Harpell, Gant dice: "Si los miembros poderosos de su familia no hubieran movido los hilos para que entrara en la Hermandad, ese viejo espantapájaros todavía estaría reanimando gatos muertos en Longsaddle".

REFUGIO TORRE DEL CIELO

El Refugio Torre del Cielo es uno de los dos asentamientos de goliat descritos en este capítulo, el otro es el Peñasco de la Perdición del Vermis (ver "Peñasco de la Perdición del Dragón"). Lea ambas entradas antes de ejecutar encuentros en cualquiera de las ubicaciones. Revise también la entrada "Goliat" en el apéndice C, en particular la sección "Goliats de la Columna del Mundo". También hay una lista de nombres de Goliat de los que puedes extraer, según sea necesario.

Los personajes pueden visitar el Refugio Torre del Cielo para resolver una disputa de larga data entre los dos clanes de Goliat (ver "Grandes cuentos en diez ciudades" y "Un problema de Goliat"). O un personaje jugador Goliat que proviene del Refugio Torre del Cielo podría regresar a casa por alguna razón, tal vez para buscar ayuda con asuntos relacionados con el Valle del Viento Helado.

Todos los goliats que habitan en el Refugio Torre del Cielo son miembros del clan Akannathi. Además de su enemistad con los goliats de la Roca de la Perdición del Dragón, los goliats de la Torre Celestial son conocidos por su feroz competitividad, su aversión a los extraños y su maestría en la doma de grifos.

HACIA LAS MONTAÑAS

Para llegar a cualquiera de los puestos de avanzada de Goliat o para moverse entre ellos, los personajes deben negociar los pasos de la Columna del Mundo, donde el viajar es más difícil que en cualquier otra región del Valle del Viento Helado. Usa las reglas de la sección "Viajes por la montaña" para simular los peligros de moverte por los picos.

LOCALIZACIONES EN REFUGIO TORRE DEL CIELO

Refugio Torre del Cielo es un complejo de cuevas excavado en la cara noroeste de una montaña de 15.000 pies de altura. Los túneles tienen 10 pies de altura y las cuevas están iluminadas por antorchas.

Las siguientes ubicaciones están codificadas en el mapa 2.13.

S1. CALZADA DE PIEDRA

Una calzada de piedra de 10 pies de ancho abraza la ladera de la montaña y asciende hasta Refugio Torre del Cielo. Seis grifos que rodean la cima de la montaña observan de cerca la calzada, y su vista es lo suficientemente aguda como para atravesar las nubes que con frecuencia envuelven la cima de la montaña. Si ven figuras desconocidas ascendiendo por la calzada, los grifos gritarán advertencias a los goliats del Refugio Torre del Cielo. Los Goliats se armarán rápidamente, esperando problemas. Si el refugio es atacado, los grifos se unirán a la refriega.

S2. BARRICADA Y CAUDILLO

Seis grifos vuelan en círculos sobre ti, chillando cuando te acercas. Descienden hasta que están a unos cientos de pies de distancia, pero no se acercan más.

Al final de la entrada hay una barricada de tres metros de altura hecha de madera y piedra, con una puerta tosca hecha de madera gruesa y adornada con cuchillas de metal. Los huecos en la puerta te permiten ver una figura inusualmente alta con armadura de cuero de pie a tres metros detrás de ella y empuñando una gran hacha. Más allá de esta figura hay una cornisa más alta con cinco figuras igualmente imponentes de pie sobre ella.

La figura más allá de la puerta es un **goliat guerrero** (revisa el Apéndice C) llamado Arn Puño Pétreo Akannathi, el jefe del Refugio Skytower. Las figuras en la cima del mirador (área S3) son cinco **goliats guerreros** más.

Si el grupo incluye uno o más personajes Goliat que provienen del Refugio Skytower, Arn les da la bienvenida a casa y les permite a ellos y a sus compañeros pasar por la puerta sin ser molestados. De lo contrario, Arn le dice al grupo con voz grave y grave: "Regresan. No eres bienvenido aquí".

Dos barras de madera de 500 libras sellan la puerta. Las cuchillas fijadas a la puerta y a la barricada circundante hacen imposible la escalada. Los Goliats atacan a cualquiera que pase por alto la puerta sin el consentimiento de Arn. Nueve **goliats guerreros** del área S9 se unen a la refriega en la tercera ronda, y los seis **grifos** que dan vueltas arriba se unen a la batalla en la quinta ronda. Arn también puede silbar para invocar estos refuerzos en cualquier momento.



Interpretando a Arn. Arn no tiene paciencia para los intentos de diplomacia y responderá a la agresión con agresión. Si los personajes no tienen uno o más Goliats de Torre del Cielo entre ellos, la única forma en que pueden superar a Arn es darle algo que quiere. Si los personajes le preguntan qué quiere, él les dice:

El Goliat piensa por un momento, luego señala hacia una montaña vecina al noreste. "Tráeme la capa blanca de Ogolai, el jefe de la Peña Perdición de las Sierpes."

Si se le pregunta a Arn por qué los goliats de la Torre del Cielo y la Perdición del Vermis no se llevan bien, dice:

"Hace muchos veranos, los niños de Torre del Cielo desafiaron a los niños de Perdición de las Sierpes a un juego de pelota de cabra. Uno de los niños de Perdición de las Sierpes, enfurecido por haber sido derribado de su percha, lanzó la pelota a uno de nuestros grifos y lo golpeó en la cabeza. A su vez, la hirió. El partido fue suspendido. Días después, los cazadores de Perdición de las Sierpes escalaron nuestra montaña y mataron al grifo en su nido, un grave insulto. Hemos estado en guerra desde entonces".

Los personajes que hablan con Ogoi, el jefe de Peña de Perdición de las Serpes, obtienen una versión diferente de la historia (ver “Peña de Perdición de las Serpes”).

Si los personajes se retratan a sí mismos como árbitros neutrales que buscan poner fin al conflicto entre los clanes, Am sugiere que terminen el conflicto llevándole la capa del jefe de Peña de Perdición de las Sierpes, ya sea matando a Ogolai y quitándosela o obligando a Ogolai a entregarla. Am tiene como objetivo usar a los personajes como herramientas para debilitar a su rival y no le importa si tienen éxito o mueren.

Solo restaurando la vista de Kaniaka (ver área S4) los personajes podrán convencer a Arn para que se reúna con Ogoi y resuelva sus diferencias, y solo en el Refugio Torre del Cielo o en terreno neutral.

S3. PASARELA ELEVADA

Cinco estoicos goliats montan guardia en lo alto de un afloramiento rocoso de diez pies de altura con escaleras que conducen a él. Un nido grande y vacío ocupa una esquina de la cornisa, y dos túneles toscamente labrados en la parte posterior de la cornisa conducen a lo más profundo de la montaña.

Cinco **goliats guerreros** (revisa el Apéndice C) montan guardia en lo alto de este mirador.

El nido del grifo contiene algunos huesos (restos de cabras montesas) pero nada de valor.

S4. CUEVA DEL CAUDILLO

Esta cueva de doce pies de altura tiene un fuego crepitante en su centro y paredes forradas con trofeos de caza, incluidos los cráneos y pieles de varias criaturas que habitan en las montañas. Sentado junto al fuego hay un goliath marchito con largos cabellos blancos. Una capa de piel de yeti cubre sus hombros encorvados, y un felino del tamaño de un tigre con pelaje blanco se agacha a su lado.

Esta cueva es donde Arn pasa tiempo con su familia, es decir, su esposo, Harad Cloudstrider Akannathi (un guerrero goliath), y la anciana madre de Harad, Kaniaka Stormcrow Akannathi (una ciega no combatiente). Cada uno de ellos tiene habitaciones privadas fuera de la cueva principal, donde guardan sus colchonetes.

Si los personajes se abrieron camino hasta esta cueva matando a otros goliats, Harad está despierto y los atacará, ya que los goliats caídos son su sangre. De lo contrario, Harad estará dormido en su colchoneta mientras Kaniaka se sienta junto al fuego, mirándolo sin ver, con un **gato de los riscos** domesticado (ver apéndice C) a su lado. El gato protegerá a Kaniaka, pero por lo demás no realizará acciones agresivas.

El oído de Kanika es lo suficientemente agudo como para distinguir las pesadas pisadas de los goliats de las de las personas más pequeñas. Desconfía de los extraños al igual que otros miembros de su clan, pero a su edad, se siente obligada a escuchar lo que tienen que decir. Le gustaría mucho ver el final del conflicto con los goliats de la Perdición del Dragón, si tal cosa es posible.

La magia puede curar la ceguera de Kaniaka, y ella quedará en deuda de cualquier personaje que restaure su visión. Kaniaka es el único miembro del clan Akannathi que tiene tanta influencia en el Refugio Torre del Cielo como Arn, y una vez que recupera la vista, podrá persuadirlo suavemente para que atienda a razones. Con su ayuda, los personajes podrán convencer a Arn de que se reúna con el jefe de los Goliats de Perdición de las Sierpes, aunque él insistirá en que cualquier reunión de este tipo tenga lugar en el Refugio Torre del Cielo.

Cualquier conversación con Kaniaka despertará a su hijo, que saldrá a trompicones de su dormitorio con un gran hacha en la mano para enfrentarse a los intrusos. Si los personajes han empezado con el pie izquierdo con Kaniaka, Harad amenazará con castigarlos por su intrusión, aunque su sentido del honor dicta que no puede derramar la primera sangre. Por lo tanto, tratará de incitar a los personajes a que lo ataquen primero.

S5. SANTUARIO DE MENTE Y ESPÍRITU

Una piedra de ocho pies de altura inscrita con runas se encuentra en el medio de esta cueva de diez pies de altura. Cerca de allí, una rampa con puntos de apoyo tallados conduce hacia abajo.

El conducto tiene 5 pies de diámetro y conduce al área S6.

Piedra rúnica. Esta piedra grabada es una de las dos piedras sagradas en el Refugio Torre del Cielo (la otra está en el área S7). Los goliats rezan junto a ella cuando buscan claridad de mente y espíritu. La escritura de la piedra rúnica, escrita en enano, cuenta una historia sobre la visión y el liderazgo que se encuentran entre las grandes aves depredadoras del Valle del Viento Helado.

Un conjunto de *detectar magia* revelará un aura de magia de transmutación alrededor de la piedra rúnica. Cualquier criatura humanoide que rece o medite junto a la piedra rúnica durante al menos 1 hora ganará un dado de piedra rúnica, un d6. Una vez dentro de las próximas 24 horas, puede tirar el dado y sumar el número lanzado a una prueba de Sabiduría o de Carisma que haga.

Puede esperar hasta después de tirar el d20 antes de decidir usar el dado de piedra rúnica, pero debe decidir antes de que el DM diga si la tirada tiene éxito o no. Una vez que se tira el dado de piedra rúnica, se pierde y el humanoide no puede obtener otro de esta piedra rúnica durante 10 días.

S6. CUEVA DE LOS GRIFOS

El suelo de esta cueva está a 15 pies por debajo del suelo del área S5. Un tobogán de 5 pies de diámetro y 5 pies de largo con puntos de apoyo tallados se extiende hacia arriba desde el techo de esta cueva.

Esta cueva de quince pies de altura contiene cuatro nidos de grifos: tres agrupados en el centro de la cueva y uno al norte. El nido más septentrional contiene un grifo adulto que parece estar profundamente dormido. El viento agita las plumas del grifo dormido cuando entra por una amplia abertura en la pared norte, más allá de la cual se pueden ver los picos de las montañas y las nubes de tormenta. Sentado en el borde de esta abertura hay una mujer Goliat que está hablando suavemente con un joven grifo que se apoya en ella.

"No os acerqueis más", advierte la Goliat. "Este joven tiene miedo de volar y su madre está tratando de descansar un poco".

Una cueva más pequeña, de 10 pies de altura al noreste, contiene una colcha del tamaño de un Goliat que pertenece a la Goliat. Ella es Rahi Soñadora del Cielo Akannathi, una **Goliat guerrera** con Manejo de Animales +4 y Medicina +4. Rahi sirve como guía espiritual del clan y cuidadora principal de los grifos que viven en el Refugio Skytower y sus alrededores. El joven grifo a su cuidado tiene menos de un año y aún no ha superado su miedo a volar. Su madre, un **grifo**, se despertará y atacará si ella, su descendencia o Rahi se ven amenazados. Si es necesario, Rahi puede silbar para convocar a dos **grifos** más encaramados en las laderas cercanas; Estos refuerzos llegarán en la tercera ronda de combate.

Al igual que los otros miembros de su clan, Rahi desconfía de los extraños y no tolera las intrusiones. Un personaje que se ofrece a ayudar a Rahi a superar el miedo del joven a volar puede, con una tirada exitosa de Carisma (Persuasión) CD 18, obtener el permiso de Rahi para acercarse al joven. Ese personaje puede intentar una prueba de Sabiduría (Manejo de Animales) CD 15 para calmarlo. Con una tirada fallida, el joven grifo intentará morder al personaje con su pico, y Rahi ordenará al personaje que se aleje. Si la tirada tiene éxito, Rahi quedará impresionada cuando el grifo bebé se encariñe con el personaje.

DOMA DE GRIFOS

Los Goliats del clan Akannathi pueden aprender a criar y domesticar grifos utilizando secretos transmitidos de generación en generación. La entrenadora de grifos del clan, Rahi, compartirá estos secretos con los miembros del clan que muestren una gran sabiduría. Los goliats no montan los grifos; más bien, los entrenan para cazar como halcones. A los grifos se les enseña a responder a los silbidos de Goliat y a nunca alejarse demasiado de sus amos.

A un personaje goliat que se gane el respeto de Rahi se le pueden enseñar los secretos de la domesticación de grifos durante un período de 1 año, tiempo durante el cual se le confiará al personaje que vigile y proteja un solo huevo de grifo y, cuando eclosione, la cría de grifo recién nacida. Al final del año, si el grifo todavía está vivo, el personaje debe hacer una prueba de Sabiduría (Manejo de animales) CD 15, con ventaja si el personaje acepta la guía de Rahi. Si la prueba falla, el personaje no puede domar al grifo. Si el control tiene éxito, el personaje domestica al grifo y se une a él de por vida. El control del grifo se le puede dar al jugador del Goliat en este momento.

Modifica el bloque de estadísticas del **grifo** de la siguiente manera para tener en cuenta el desarrollo del grifo joven:

- Al nacer, el grifo es diminuto y tiene 5 (1d4 + 3) puntos de golpe, una velocidad de vuelo de 40 pies y una puntuación de Fuerza de 2. Tiene una bonificación de +0 para golpear en sus ataques e inflige 1 daño perforante con su pico y 1 daño cortante con sus garras. Su valor de desafío es 0 (10 PE).
- Después de 1 año, el grifo es pequeño y tiene 13 (2d6 + 6) puntos de vida y una puntuación de fuerza de 8. Tiene una bonificación de +1 para golpear en sus ataques e inflige 2 (1d4) de daño perforante con su pico y 2 (1d4) de daño cortante con sus garras. Su valor de desafío es de 1/4 (50 PE).
- Después de 2 años, el grifo es Medio y tiene 32 (5d6 + 15) puntos de vida y una puntuación de Fuerza de 12. Tiene una bonificación de +3 para golpear en sus ataques e inflige 4 (1d6 + 1) de daño perforante con su pico y 6 (2d4 + 1) de daño cortante con sus garras. Su valor de desafío es 1 (200 PE).
- Después de 3 años, el grifo está completamente desarrollado y es lo suficientemente manso como para ser montado.



RAHI, LA GOLIAT, AYUDA A UNA CRÍA DE GRIFO A GANAR LA CONFIANZA QUE NECESITA PARA VOLAR

Si el grupo se gana la confianza y la amistad de Rahi, ella podría acercarse a un miembro goliat del grupo y ofrecerse a enseñarle a ese personaje cómo domesticar a un grifo. Dado el compromiso de tiempo necesario, es más probable que esta actividad ocurra después de que concluya la aventura o durante un período largo de inactividad (consulte la barra lateral "Doma de grifos" a continuación).

S7. SANTUARIO DE FUERZA Y HONOR

En el centro de esta cueva de doce pies de altura se encuentra una piedra de ocho pies de altura inscrita con runas. Detrás de ella, un tobogán de cinco pies de diámetro con puntos de apoyo tallados asciende a otra caverna.

La rampa conduce a la zona S9. Si los goliats están en esa área, los personajes pueden escuchar fuertes vítores provenientes de allí.

Piedra rúnica. La piedra rúnica es una de las dos piedras sagradas en el Refugio Skytower (la otra está en el área S5). Los goliats rezan junto a él cuando buscan obtener fuerza física y victoria en el combate y la competencia. La escritura de la piedra rúnica está escrita en enano y se refiere a la gloria y el honor que se encuentran en la batalla y en la competencia. Sin embargo, este honor no siempre se concede, porque la gloria llega solo a aquellos que se desafían a sí mismos a través de pruebas físicas. (No hay gloria para un goliat que no tiene rival en la batalla, el atletismo y la competencia, así como no hay gloria para el grifo que mata a un ratón).

Un conjuro de detectar magia revelará un aura de magia de transmutación alrededor de la piedra rúnica. Cualquier criatura humanoide que rece o medite junto a la piedra rúnica durante al menos 1 hora gana un dado de piedra rúnica, un d6. Una vez dentro de las próximas 24 horas, puede tirar el dado y sumar el número sacado a una tirada de Fuerza o de ataque de arma que haga. Puede esperar hasta después de tirar el d20 antes de decidir usar el dado de piedra rúnica, pero debe decidir antes de que el DM diga si la tirada tiene éxito o no. Una vez que se tira el dado de piedra rúnica, se pierde y el humanoide no puede obtener otro de esta piedra rúnica durante 10 días.

S8. PASADIZO DE LAS TALLAS

Este pasadizo toscamente labrado se inclina suavemente hacia el sur. Antorchas instaladas iluminan las tallas en las paredes.

Las tallas representan la historia del clan Akannathi. Esta saga comienza en el extremo norte del pasaje y se desarrolla a medida que uno viaja hacia el sur hacia el área S9. Un personaje que tenga éxito en una tirada de Inteligencia (Historia) CD 15 puede determinar que las tallas más antiguas tienen aproximadamente 400 años y las más nuevas son bastante recientes.

Las primeras tallas cuentan la historia de cómo los goliats de Akannathi domesticaron la montaña, cómo cavaron túneles y cuevas para satisfacer sus necesidades, creando un hogar para su gente, y cómo domesticaron a los grifos de la montaña, convirtiendo a estos monstruos hambrientos en incondicionales

compañeros de caza. Las tallas posteriores se centran en las guerras contra los orcos, cuando los goliats Torre del Cielo y Perdición de las Serpes se unieron contra un enemigo común. Las tallas realizadas en el siglo pasado narran el agriamiento de la amistad entre los dos clanes Goliat, con escenas que muestran a los guerreros de Perdición de las Serpes matando grifos seguidos de sangrientas escaramuzas entre los clanes Goliat en las laderas de las montañas. Las tallas más recientes representan a goliats solitarios persiguiendo a un oso polar gigante (una representación de Oyaminartok, como se describe en el apéndice C) y una población disminuida de goliats en Torre del Cielo que luchan contra el invierno aparentemente interminable.

S9. CUEVA DEL FESTÍN

Nueve **goliats guerreros** estarán ocupando este área cuando los personajes lleguen al Refugio Skytower. Si fueron atraídos al área S2 por una perturbación, ajusta el siguiente texto en el recuadro para tener en cuenta su ausencia:

Una hoguera larga y rectangular calienta esta cueva de quince pies de altura y llena el área con el aroma de la carne cocinándose en una rejilla sobre el pozo. El sonido de los vítores también llena la cueva cuando dos goliats se paran cerca de la pared sur con los brazos extendidos a los lados, sosteniendo una gran roca en cada mano. Los músculos de sus brazos tiemblan por el esfuerzo y sus mandíbulas están apretadas. Siete goliats más están de pie a su alrededor, vitoreando y agitando ancas de carne cocida.

Cuando los goliats se den cuenta de los personajes, añade:

Cuando los goliats te ven, dejan de aplaudir. La competencia termina cuando los dos goliats dejan que sus rocas caigan al suelo, y los nueve goliats te miran fijamente.

Dos goliats competían en una prueba de fuerza para ver quién podía mantener los brazos en alto durante más tiempo bajo el peso de las rocas. A menos que los personajes estén acompañados por un miembro del clan Akannathi, los goliats intentarán ahuyentar a los intrusos, atacándolos si se niegan a irse. Un personaje inteligente puede ganarse a los goliats desafiando y venciendo a uno o más de ellos en un concurso de agarrar rocas. El concurso se desarrolla de la siguiente manera:

- A cada participante se le entrega un par de piedras pesadas y debe sostener una en cada mano mientras mantiene los brazos paralelos al suelo.
- Al final de cada minuto, cada participante debe tener éxito en una prueba de fuerza (atletismo) para mantener los brazos levantados. El CD comienza en 5 y aumenta en 5 al final de cada minuto a partir de entonces. En un chequeo fallido, el participante deja caer los brazos y queda fuera del juego. Si los dos últimos participantes fallan al mismo tiempo, el concurso termina en empate.

Cualquier personaje que gane un concurso de sostenimiento de rocas se gana el respeto de los goliats de esta cueva. Ese respeto puede convertirse en amistad, siempre y cuando los personajes no hayan hecho nada que ponga a los goliats en su contra.

S10. CUEVA COMUNAL

Mantas y colchonetas hechas de pieles yacen en un círculo áspero alrededor de un fuego humeante. En una alcoba al norte, tres jóvenes goliats juegan en medio de una pila de monedas y piedras preciosas.

Los tres jóvenes Goliats son no combatientes que miden de 4 a 5 pies de altura.

Tesoro. El clan Akannathi acumula tesoros en el extremo norte de esta cámara. Los goliats tienen poco uso de objetos de valor, excepto para los miembros del clan que quieren visitar Diez Ciudades u otros asentamientos más distantes y necesitan algún tipo de moneda para asegurar comida o alojamiento. La pila de tesoros incluye lo siguiente:

- 420 gp, 1.664 sp y 2.260 cp en moneda mixta
- Trece piedras preciosas: ocho ágatas oculares (10 gp cada una), cinco piedras lunares (50 gp cada una) y una amatista (100 gp)
- Una estatuilla de hueso tallada de Gruumsh, el dios orco tuerto de la matanza (25 gp)
- Una jaula de oro con filigrana de electrum (250 gp)
- Una poción de forma gaseosa en un frasco de cristal gris

PONIENDO FIN AL FEUDO ENTRE LOS GOLIATS

Los jefes de los clanes Akannathi y Thuunlakalaga nunca llegarán a un acuerdo por sí mismos. Los personajes que quieran poner fin a la enemistad entre los goliats de Refugio Torre del Cielo y la Peña Perdición de las Serpes deben convencer a los jefes, Arn y Ogolai, para que se reúnan en terreno neutral, lejos de sus respectivas guaridas, ya que ninguno de los jefes quiere parecer débil a los ojos del otro.

CUMBRE DE LOS JEFES

Arn aceptará reunirse con Ogolai en terreno neutral, pero solo si Kaniaka (ver área S4) lo insta a hacerlo. Ogolai aceptará encontrarse con Arn en terreno neutral, pero solo si los personajes curan a los aarakocra heridos en Peña de la Perdición de las Serpes (ver área W6). Ambos jefes tienen la intención de llevar un séquito de guerreros Goliat con ellos a la reunión, y se necesita un poco de diplomacia adicional, y tal vez una o dos pruebas de Carisma (Persuasión), para convencerlos de que mantengan sus delegaciones pequeñas.

NEGOCIACIONES

Los personajes que unen a Arn y Ogolai todavía tienen mucho trabajo por delante; Ninguno de los dos caciques está dispuesto a perdonar y olvidar los acontecimientos que crearon la división entre ellos. Si uno o más personajes no median en la conversación, la reunión termina con cada jefe alejándose disgustado por la falta de voluntad del otro para aceptar la culpa. Da tiempo a los jugadores para que diseñen una estrategia para poner fin al impasse. A continuación se presentan tres posibles soluciones:

- Los personajes pueden instar a los jefes, por el bien del Valle del Viento Helado, a unirse contra un enemigo común (como Auril la Doncella de Escarcha, Arveiatrace la Sierpe Blanca o Xardorok Solmarchito). Los guerreros Goliat de ambos clanes, trabajando como aliados, podrían aprender a olvidar el pasado y forjar un futuro mejor para todos los Goliat.

- Un personaje que se haya ganado el respeto de uno o ambos clanes puede convencer a cualquiera de los jefes de que ser el primero en aceptar la responsabilidad de un malentendido, incluso cuando otros deberían compartir la culpa, es un signo de fortaleza moral y buen carácter. Una vez que un cacique acepte la culpa, será más fácil que el otro haga lo mismo.
- Los personajes mantienen a los caciques hablando, durante días, si eso es lo que se necesita, convirtiéndolo en un concurso de resistencia. Los dos caciques perderán horas ventilando sus quejas, y luego pasarán más horas mirándose el uno al otro en obstinado silencio. (La paciencia de los personajes finalmente se ve recompensada cuando a Ogolai le traigan comida y té. Ella se ofrecerá a compartir su comida con Arn, quien aceptará a regañadientes por cortesía. Este momento marca un punto de inflexión, ya que los caciques están de acuerdo en que no puede haber un ganador en esta contienda y, lo que es más importante, que la contienda es una metáfora de su enemistad sin sentido desde hace tanto tiempo).

PEÑA PERDICIÓN DE SIERPES

El Peñasco de la Perdición del Dragón es uno de los dos asentamientos de goliath descritos en este capítulo, el otro es el Refugio Torre del Cielo (ver “”). Lee ambas entradas antes de jugar encuentros en cualquiera de las ubicaciones. Revisa también la entrada “Goliath” en el apéndice C, en particular la sección “Goliaths de la Columna del Mundo”. También hay una lista de nombres de Goliath de los que puedes extraer, según sea necesario.

Peña Perdición de Serpes es el hogar del amistoso clan goliath de Thuunlakalaga. Poco después de establecer esta guarida para sí mismos, los goliaths fueron desafiados por un dragón blanco adulto. El dragón subestimó la determinación de los goliaths y, décadas después, sus restos óseos aún yacen cerca como testimonio de su triunfo.

Hay tres razones por las que los personajes podrían visitar Peña Perdición de Serpes:

- Se sienten atraídos al lugar debido a una historia (ver “Grandes Historias en Diez Ciudades”) o por una misión para ayudar a Dannika Acerogris a adquirir algunos huesos de dragón blanco (ver “Estofado de hueso de dragón”).
- Uno de los personajes es un goliath de Peña Perdición de Serpes que quiere volver a casa.
- Los personajes buscan poner fin a la enemistad entre los goliaths de Refugio Torre del Cielo y Peña Perdición de Serpes. (Los personajes tendrán que visitar ambos lugares para tener éxito en su misión).

PELOTA DE CABRA

La Pelota de cabra es un deporte de equipo similar al balón prisionero. Utiliza una bola peluda y deforme hecha de piel de cabra desecada y también requiere una docena o más de plataformas elevadas (generalmente pilares o tocones de árboles) dispuestas en un patrón aleatorio. Dos equipos de cuatro jugadores trepan a las plataformas, pasan la pelota de un lado a otro e intentan derribar a sus oponentes de sus plataformas. Un equipo gana si todos sus oponentes han sido eliminados del juego.

Los goliaths de Perdición de Serpes están dispuestos a compartir su morada con viajeros e invitados, pero sienten una fuerte aversión por los goliaths del Refugio Torre del Cielo. Los personajes pueden conocer la causa de ese resentimiento hablando con Ogolai, jefe del clan Thuunlakalaga.

HACIA LAS MONTAÑAS

Para llegar a cualquiera de los puestos de avanzada de Goliath o para moverse entre ellos, los personajes deben negociar los pasos de la Columna del Mundo, donde el viajar es más difícil que en cualquier otra región del Valle del Viento Helado. Usa las reglas de la sección “Viajes por la montaña” para simular los peligros de moverte por los picos.

DESCRIPCIÓN PEÑA PERDICIÓN DE SIERPES

Peña de Perdición de Serpes mira hacia el norte desde lo alto de una ladera nevada. Los huesos de un dragón blanco adulto descansan cerca de la entrada de la guarida.

Los goliaths de la Peña de Perdición de Serpes disfrutan de la compañía e intercambiarán comida y refugio por historias y noticias del Valle del Viento Helado. Los Goliaths son ricos en historias propias y no son tímidos a la hora de compartir su historia.

Aunque estos goliaths son amistosos y acogedores, guardan un amargo rencor contra los goliaths del Refugio Torre del Cielo y tratarán a cualquier personaje que provenga de ese clan en consecuencia. Además, estos goliaths tienen una fuerte aversión hacia los visitantes que buscan provocar problemas más allá de la simple competitividad. Si se produce tal situación, expulsarán al visitante infractor.

LOCALIZACIONES EN PEÑA PERDICIÓN DE SIERPES

Peña Perdición de Serpes es un complejo de cuevas excavado en la cara norte de una montaña de 15,000 pies de altura. Los túneles tienen 10 pies de altura y las cuevas están iluminadas por antorchas.

Las siguientes ubicaciones están codificadas en el mapa 2.14.

W1. ACERCÁNDOSE

Las huellas frescas en la nieve hacen que sea relativamente fácil encontrar el asentamiento goliath de Peña Perdición de Serpes en la ladera norte de una montaña altísima. Seguir estas pistas te lleva a una cueva, fuera de la cual yacen los huesos de un dragón medio enterrados en la nieve. Más allá de estos restos, la luz de las antorchas parpadea en un par de túneles que se adentran en la montaña que conduce hacia el oeste y el sur.

Al este de los huesos del dragón, unos escalones toscamente tallados suben a una arena al aire libre de veinte pies de altura con gradas de piedra talladas en la pared oriental. Elevándose desde el suelo de la arena hay más de una docena de pilares de roca, cada uno de cinco a ocho pies de altura y aproximadamente un pie de diámetro.

Las huellas en la nieve fueron hechas por dos goliaths guerreros que regresaban de una cacería. Consulte el área W2 para obtener más información sobre la plataforma de piedra y las gradas.

Los huesos son los de un dragón blanco adulto llamado Stygiarus, que encontró su perdición a manos de los goliaths de Peña Perdición de Serpes. Cuatro **chwingas** (revisa el apéndice C) acechan entre los huesos y hará notar su presencia apareciendo a medida que los



LA PELOTA DE CABRA ES EL DEPORTE Y PASATIEMPO FAVORITO DE LOS GOLIATS DE PEÑA PERDICIÓN DE SIERPES

personajes se acerquen. Los chwingas seguirán a los personajes durante todo el tiempo que el grupo permanezca en las cercanías de la Peña Perdición de Sierpes. Los goliats de la Peña Perdición de Sierpes son conscientes de la existencia de los chwingas y suelen ignorarlos.

Cada chwinga tiene una fascinación por algo y se sentirá irresistiblemente atraído por cualquier personaje que tenga o demuestre ese algo. Si un personaje se entrega a la fascinación de un chwinga una vez al día durante tres días consecutivos, el chwinga recompensará a ese personaje con un don sobrenatural antes de que parta (ver "Dones sobrenaturales" en la Guía del Dungeon Master). Consulte la sección "Nuevos Encantamientos de chwinga" en el apéndice C para obtener más Encantamientos. A continuación se describe la fascinación de cada chwinga:

- El Chwinga 1** tiene una cara blanca con un triángulo oscuro pintado sobre un ojo. Le fascinan los personajes pequeños y trata de cabalgar sobre ellos.
- El Chwinga 2** tiene una cara blanca con dos anillos azules concéntricos alrededor de un ojo. Le fascinan las barbas y le gusta peinarlas con una piña.
- El Chwinga 3** tiene antenas negras rizadas que crecen fuera de su cabeza. Le fascinan los silbidos y su propio reflejo. Da cabriolas con entusiasmo cada vez que un personaje hace ruidos de silbido o pone un espejo frente a él.
- El Chwinga 4** lleva un vestido hecho de agujas de pino. Le fascinan los personajes que mastican con la boca abierta y tratan de mirar por encima de sus gargantas mientras comen.

W2. CANCHA DE PELOTA DE CABRA

Quince toscos pilares de piedra se alzan sobre esta arena elevada. Las gradas talladas en la pared del fondo están revestidas de hielo, y en la parte superior de la sección de asientos hay trozos de antorchas quemadas en apliques y un túnel estrecho.

Los goliats de la Peña de la Perdición del Dragón se reúnen aquí al menos una vez al día para ver a niños o adultos disfrutar de una partida de pelota de cabra (ver la barra lateral "Pelota de cabra"). Si los personajes se ganan el cariño de los goliats, cuatro **goliats guerreros** del área W7 los desafiarán a un amistoso partido de pelota de cabra. Los personajes que rechacen el desafío serán libres de ver un juego en su lugar. A los goliats no les importa apostar un poco por el grupo. El estrecho túnel por encima y por detrás de las gradas conduce a la zona W6.

Reglas. Para determinar el resultado de un juego de pelota de cabra, haga que cada jugador en el juego haga una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) (su elección). Suma los totales de cada equipo. Gana el equipo con el total más alto. En caso de empate, el partido pasa a la prórroga y todos los jugadores vuelven a tirar.

W3. ARMERO

El sonido del silbido del metal a medida que se enfría resuena a través de esta cálida cámara de tres metros de altura cuando un goliath femenino sumerge una cabeza de jabalina brillante en un barril de agua. El yunque en el centro de la cueva está iluminado por la luz de una fragua en llamas contra la pared oeste. Contra la pared cercana hay varias herramientas y armas.

El armero de la Peña de la Perdición del Dragón es una **goliat guerrera** (revisa el Apéndice C) llamado Wayani Cazador Supremo Thuunlakalaga. Sus técnicas de forja emulan las de un herrero enano del que aprendió su oficio. Posee un juego completo de herramientas de herrería, con las que es experta, y estará feliz de hablar sobre su trabajo. Si los personajes parecen amistosos, se ofrecerá a llevarlos a ver a Ogolai, el jefe del clan, en el área W5.

Entre los objetos encontrados en esta forja se encuentran trece jabalinas de metal y tres grandes hachas pesadas, todas ellas no mágicas.

W4. REPTANDO

El suelo de esta caverna de quince pies de altura sobresale en el medio, con un agujero de cinco pies de diámetro en cada extremo de la parte elevada, marcando los extremos de un túnel. El exterior de la protuberancia tiene runas inscritas en cada superficie.

En la parte trasera de la cueva, un anciano Goliat se sienta con tres Goliats adolescentes alrededor de una fogata. El anciano Goliat tiñe retazos de tela y cuero en un cubo de líquido verdoso y los pone a secar en una rejilla de madera, mientras que los adolescentes cosen otros retazos en prendas para las muñecas que están fabricando. Decenas de muñecas viejas descansan en nichos a lo largo de las paredes de la cueva, mirando hacia afuera.

El anciano goliat es un no combatiente llamado Demelok Caminante Nocturno Thuunlakalaga, y está ayudando a los jóvenes goliat a hacer muñecos ceremoniales. Los tres jóvenes son **goliats guerreros** desarmados y sin armadura llamados Jaagri, Kaga y Zuri.

Túnel tallado con runas. Si los personajes preguntan por el túnel tallado en runas que excava bajo el suelo, Demelok les dice que tiene dos propósitos: poner a prueba a los jóvenes goliats en la cúspide de la edad adulta e impartir la sabiduría que proviene de conocer el propio carácter.

Después de aprender las lecciones necesarias para convertirse en adultos de pleno derecho, un joven Goliat ofrece un símbolo de su infancia, una muñeca, y se arrastra por el túnel. Los miembros de su familia los esperan al otro lado, listos para darles la bienvenida a la edad adulta. Las visiones que ven aquellos que se arrastran por el túnel los obligan a enfrentar sus miedos, experimentar lo que significa estar verdaderamente solo y reconocer sus propias debilidades. No todo el mundo tiene la fortaleza para atravesar el túnel en el primer intento, pero los que fracasan pueden volver a intentarlo.

A los visitantes que quieran experimentar esta prueba se les advertirá que no es para los débiles de corazón. Un personaje que llegue al punto medio del túnel debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 y una tirada de salvación de Carisma CD 15. Si cualquiera de las guardadas falla, el personaje no puede avanzar y debe retirarse por donde vino. Si ambas tiradas de salvación fallan, el personaje se verá tan abrumado por visiones de terror que cae en coma, quedando inconsciente durante 4d6 horas. Un personaje que tenga éxito en ambas tiradas de salvación podrá arrastrarse por el túnel y salir por el otro lado, después de haberse enfrentado a las visiones y superarlas.

Cualquier personaje que obtenga el consentimiento del Jefe Ogolai para arrastrarse a través del túnel es considerado un miembro honorario del clan Thuunlakalaga si pasa la prueba.

W5. SALÓN PRINCIPAL

Esta caverna tiene un techo abovedado de treinta pies de altura y un pozo abierto en el medio del piso. Dos jóvenes goliats usan cuerdas y un balde para sacar agua del pozo mientras seis adultos luchan contra un puñado de exuberantes niños pequeños.

Unas escaleras toscas ascienden a la parte sur de la cueva, donde el suelo es tres metros más alto. Sentado en esta zona, junto a un fuego crepitante, hay una mujer goliat con el pelo gris, muchas cicatrices y una capa blanca hecha de piel de cabra montesa. Apoyada contra la pared detrás de ella hay una gran hacha con un mango de hueso. Ella muerde una pipa mientras intenta resolver una disputa entre dos niños Goliat.

Esta cueva es donde la mayoría de los miembros del clan Thuunlakalaga duermen y socializan. Los rollos de piel de cabra y pieles se colocan en el suelo en un semicírculo suelto alrededor de un pozo en el centro de la habitación.

Cuando los personajes llegan, la cueva albergará a ocho **goliats guerreros**, incluidos seis adultos y dos jóvenes goliat desarmados y sin armadura. También hay seis niños goliat (no combatientes), incluidos los dos que hablan con el jefe del clan, una **goliat guerrera** llamada Ogolai Parteoros Thuunlakalaga, a quien otros miembros del clan llaman cariñosamente "La Vieja Cabra". Su gran hacha tiene un mango hecho de hueso de dragón blanco, y su capa blanca es mágica (ver "Tesoro" a continuación). Si estalla una pelea aquí, nueve **goliats guerreros** más llegarán desde el área W7 para ayudar a ponerle fin.

Ogolai saludará a los recién llegados y los invitará a unirse a ella junto al fuego. Si les gusta, los acompaña de regreso a la cueva del festín (área W7) para una comida caliente. Si le preguntan por qué los goliats de la Torre Celestial y la Perdición del Vermis no se llevan bien, Ogolai dirá:

"Hace muchos veranos, los niños de Perdición de Serpes desafiaron a los niños de Torre del Cielo a un juego de pelota de cabras. Durante el juego, la pelota cayó cerca de uno de los grifos de Torre del Cielo. Cuando una de nuestras hijas trató de buscar la pelota, el grifo enloqueció y la hirió gravemente. El partido fue suspendido. Hambriento de más carne de la niña, el grifo merodeó por Perdición de Serpes durante días. Nuestros cazadores se vieron obligados a matarlo para proteger a la niña. Los dos clanes han estado enfrentados desde entonces".

Aunque ella no lo dirá, Ogolai es la niña que fue herida por el grifo, como sugieren las cicatrices en su rostro. Hasta el día de hoy, teme a los grifos y culpa a los Goliats de la Torre del Cielo por no mantener a los suyos bajo control.

Si los personajes afirman ser árbitros neutrales que buscan poner fin al conflicto entre los clanes, Ogolai les dirá que está preparada

para reunirse con Arn Akannathi, el líder de los Goliats de Torre del Cielo, pero se negará a reunirse con él en el Refugio Torre del Cielo. Ogolai insistirá en que la reunión tenga lugar en la cancha de cabras de Peña Perdición de Sierpes, a lo que sabe que Arn nunca estará de acuerdo. La negativa de Ogolai a llevar a cabo negociaciones en el Refugio Torre del Cielo se debe a su miedo profundamente arraigado a los grifos, aunque nunca admitirá este hecho para no parecer débil. Ogolai no está interesada en ofrecer ningún gesto de buena voluntad a Arn, a quien llama sin rodeos un "muerto viviente".

Goliat Desaparecido. Si los personajes establecen una relación con Ogolai, ella les dirá que uno de los guerreros de su clan, un joven llamado Kapanuk, se separó de su grupo de caza durante una tormenta de nieve hace unos días. Ogolai solo les pedirá que los personajes estén atentos a él mientras viajan a través de las montañas. (Los personajes podrían ubicar a Kapanuk en el área X28 de la fortaleza de Xardorok en el capítulo 3).

Tesoro. La capa de Ogolai tiene las propiedades mágicas de una *capa de protección*.

Pozo. La principal fuente de agua potable para el clan es el pozo. Se baja un cubo de fuego sobre una cuerda para evitar que el agua del pozo se congele.

W6. CUEVAS PRIVADAS

Estas cuevas de 10 pies de altura son los aposentos del jefe y los mejores guerreros del clan. Ogolai reclama la cueva más meridional, donde se guardan los objetos de valor de la tribu (ver "Tesoro" más abajo).

La cueva más septentrional alberga a una **arakocra** herido llamado Sikki-kree, que está siendo atendido por un **goliat guerrero** llamado Aruk Clamatruenos Thuunlakalaga, que tiene Perspicacia +4 y Medicina +4. Sikki-kree se estrelló en las montañas cuando quedó atrapada en una tormenta de nieve y fue rescatada por cazadores de goliat. Aruk ha estado cuidando a la arakocra para que recupere la salud, pero no puede hacer mucho. Aunque las heridas menores de Sikki-kree se han curado, tiene un ala rota que requiere al menos 10 puntos de vida de curación mágica para ser reparada. Los goliats de la Peña de la Vermis no tienen esa magia a su disposición. Cualquier personaje que ayude a Sikki-kree a recuperar su capacidad de volar se ganará la gratitud de los arakocra y el respeto de los goliats de la Perdición de Sierpes.

Una vez que Sikki-kree pueda volar de nuevo, agradecerá a los personajes por su ayuda antes de obtener el permiso de Ogolai para partir. Ogolai estará en deuda con los personajes por ayudar a los arakocra, lo suficiente como para que acepte una reunión con el jefe de los Goliats de la Torre del Cielo si los personajes lo solicitan.

Tesoro. La cueva de Ogolai contiene una pila de tesoros que su clan ha acumulado. Los goliats de Perdición de Sierpes tienen poco uso para estos objetos de valor, pero guardan esta reserva para los miembros del clan que visitan Diez Ciudades u otros asentamientos y necesitan algún tipo de moneda para asegurarse comida o alojamiento. Las existencias incluyen lo siguiente:

- 350 gp, 1.177 sp y 1.850 cp en moneda mixta
- Dieciséis piedras preciosas: nueve ágatas anilladas (10 gp cada una), cuatro cornalinas (50 gp cada una), dos espinelas (100 gp cada una) y un topacio (500 gp)
- Un colgante de cadena de oro (25 gp) incrustado con un diamante amarillo que es una *gema elemental* (los goliats no son conscientes de su naturaleza mágica)



MAPA 2.13: REFUGIO TORRE DEL CIELO

W7. CUEVA DEL FESTÍN

Tres goliats adultos están cocinando carne sobre una hoguera rectangular en el centro de esta cueva de quince pies de altura, mientras que un joven goliat distribuye cuencos de cerámica con comida a otros goliats sentados alrededor de la habitación sobre alfombras de lana y pieles.

Un anciano golpea un ritmo rítmico en un gran tambor de piel de cabra que sostiene entre sus rodillas. Mientras juega, un par de goliats luchan en el suelo frente a él. Los que están sentados cerca de ellos ocasionalmente se apartan del camino cuando los luchadores ruedan demasiado cerca de ellos.

A menos que los guerreros hayan sido atraídos a otro lugar, esta cueva cuenta con nueve **goliats guerreros** más ocho goliat no combatientes (niños y ancianos del clan).

Los Goliats de Perdición de Sierpes se alegrarán si uno o más personajes expresan interés en la lucha libre. Aunque los Goliats no suelen enfrentarse a oponentes más pequeños o más débiles, nunca rechazan un desafío. Ganar un combate de lucha libre requiere que un competidor tenga éxito en dos pruebas consecutivas de Fuerza (Atletismo).



LOS AVENTUREROS CORREN CONTRA EL TIEMPO PARA IMPEDIR QUE
XARDOROK SOLMARCHITO DESATE EL TERROR SOBRE DIEZ CIUDADES

SOL MARCHITO



CULTA EN LOS RISCOS DE LA COLUMNA

del Mundo hay una sombría fortaleza excavada en la roca. Esta fortaleza es el hogar de Xardorok Solmarchito, sus dos hijos vivos y el resto del clan duergar Solmarchito. Es una puerta de entrada fuertemente defendida entre el antiguo hogar del clan en la Infraoscuridad y su futuro hogar en el Valle del Viento Helado. A partir de aquí, Xardorok planea la destrucción de Diez Ciudades.

Xardorok no tiene imaginación propia. Por el contrario, recibe inspiración de su patrón, a quien cree que es Duerra Profundo (el dios duergar de la conquista). Sin que Xardorok lo sepa, sus poderes de brujo provienen de Asmodeus, el Señor de los Nueve Infiernos, que disfruta haciéndose pasar por otros dioses. Es Asmodeus, no Deep Duerra, quien inspiró a Xardorok Solmarchito a convertirse en el primer duergar en abandonar la Infraoscuridad y labrarse un reino en la superficie.

JUGANDO ESTE CAPÍTULO

Los personajes que se enteren del complot de Xardorok para forjar un dragón de chardalyn y desatarlo sobre Diez Ciudades podrían decidir lanzar un ataque preventivo contra la fortaleza de Xardorok. Este capítulo describe la fortaleza de Solmarchito en detalle, en caso de que los aventureros decidan atacarla. Pero los personajes se llevan una sorpresa: cuando llegan, Xardorok ya ha terminado su construcción y la ha soltado, dejando a los personajes con una decisión agonizante: presionar el ataque contra la fortaleza de Duergar o interceptar al dragón en Diez Ciudades. Si eligen el último curso, omite este capítulo por ahora y continúa con el Capítulo 4.

Es más probable que los personajes sobrevivan a una invasión de la fortaleza de Xardorok si son al menos de 4º nivel. Los personajes de nivel inferior pueden tener éxito si toman descansos frecuentes o tienen una ventaja, como mucha magia curativa o aliados que los respalden.

LA MISIÓN DEL PORTAVOZ

Si los personajes carecen de incentivos para enfrentarse a Xardorok en su fortaleza, ya sea porque no se encontraron con sus hijos en el Capítulo 1 o porque la amenaza de los duergar aún no les ha afectado, puedes hacer que uno de los portavoces de Diez Ciudades los invite a una reunión privada. El portavoz conocería a los personajes por su reputación, por lo menos. En esta reunión, el portavoz presentará la siguiente información:

“Unos enemigos invisibles caminan entre nosotros. Hemos visto las huellas de sus botas en la nieve, y ahora sabemos lo que son: duergar. Estos malévolos enanos de la Infraoscuridad se han infiltrado en Diez Ciudades en busca de unos raros cristales conocidos como chardalyn. Con ellos, están construyendo un poderoso constructo que arrasará con Diez-Ciudades si no se hace nada para detenerlo.

“Nuestra milicia capturó a uno de los duergar y lo obligó a divulgar la ubicación de su fortaleza en la montaña. Allí encontrarás a un señor de la guerra duergar llamado Xardorok Solmarchito. Su objetivo es conquistar el Valle del Viento Helado y destruirnos a todos. Por el bien de Diez Ciudades, ¿penetrarás en la fortaleza de Duergar, matarás a este malvado señor de la guerra y destruirás su terrible arma?

Si los personajes aceptan esta misión, el portavoz les proporciona un mapa del Valle del Viento Helado que marca la ubicación de la fortaleza duergar, como se muestra en el mapa 2.1 (ver “Mapa 2.1 Valle del Viento Helado”). Para el beneficio de tus jugadores, puedes apuntar a la ubicación de la fortaleza usando el mapa póster del Valle del Viento Helado.

Si los personajes piden hablar con el duergar capturado, el portavoz les informará que el duergar fue ejecutado después del interrogatorio, para impedir que escapara y advirtiera a sus parientes. Si los personajes insisten en ver al duergar, el portavoz los llevará a un sótano donde se guarda el cuerpo. Cualquier personaje que lance un conjuro de hablar con los muertos sobre el duergar fallecido podrá validar la información que el portavoz ya ha impartido.

El portavoz tiene poco que ofrecer a los personajes como recompensa más allá de la hospitalidad y la amistad. Si los personajes insisten en una recompensa más tangible, el portavoz frunce el ceño, se disculpa por juzgarlos mal y los deja seguir con sus asuntos. Su reputación se ve afectada si se niegan a ayudar. Independientemente del resultado de la reunión, la siguiente tarea del orador es preparar el asentamiento para lo que seguramente será la pelea de su vida, en caso de que el constructo de Xardorok ataque a Diez Ciudades.

PROBLEMAS EN LA FORTALEZA

En las siguientes secciones se describen a qué se enfrentan los personajes en este capítulo.

LA PARANOIA DE XARDOROK

La obsesión de Xardorok con el chardalyn es una forma de locura que ha consumido al brujo duergar, hasta el punto de que no se detendrá ante nada para obtenerlo todo. Xardorok aprecia a Chardalyn más de lo que ama a sus hijos y a su clan, lo que ha alienado a sus consejeros más cercanos y los ha obligado a cuestionar su obediencia ciega hacia él.

El contacto prolongado con la magia malévola que impregna el chardalyn ha hecho que Xardorok se vuelva extraordinariamente paranoico. Mantiene a sus dos hijos, Durth y Nildar, lo más lejos posible de él, enviándolos a misiones peligrosas para adquirir más chardalyn en Diez Ciudades y sus alrededores, temiendo que puedan usurpar su trono de otra manera. Xardorok recompensa a sus súbditos por espiarse unos a otros y descubrir complots contra él. Los duergar más cercanos a él son conscientes de los cambios en su comportamiento, pero carecen del coraje para enfrentarse a él. Unos pocos han aprendido a capitalizar su paranoia, ganándose el favor de Xardorok fabricando pruebas de intrigas orquestadas por sus rivales.

LA CONSPIRACIÓN DE MUZGARDT

Grandolfa Muzgardt, la gran dama del clan Duergar de Muzgardt, ha llegado recientemente a la fortaleza después de haber sido invitada por Xardorok. Los Muzgardt tienen su base en Gracklstugh, una ciudad duergar en la Infraoscuridad. Producen en masa y distribuyen una sucia cerveza duergar hecha de hongos. Xardorok ha estado ansioso por tomar una cuarta esposa y ha tenido el ojo puesto en Grandolfa Muzgardt durante muchos años. Le pidió a Grandolpha que fuera a su fortaleza para darle un regalo, un pseudodragón hecho de chardalyn (un pseudo-pseudodragón, por así decirlo), y hacerle una oferta que no pudiera rechazar. Una vez que conquista el Valle del Viento Helado, quiere que los Muzgardt controlen el comercio de cerveza en todo su reino de la superficie sin sol.

Grandolpha, por su parte, es demasiado astuta y hastiada de la vida para caer en el descarado intento de seducción de Xardorok. Ella ha comenzado a conspirar con consejeros y guerreros soliviantados en sus filas para poder derrocarlo cuando sea el momento adecuado. Irónicamente, a pesar de su paranoia, Xardorok está demasiado cegado por su admiración por Grandolpha como para prever su traición. En Grandolpha, los personajes pueden encontrar un aliado improbable (aunque temporal).

AVANCE DE PERSONAJES

En este capítulo, los personajes pueden avanzar hasta el 6° nivel y no más allá. El avance de nivel se maneja de la siguiente manera:

- Los personajes suben de nivel si derrotan a Xardorok Solmarchito.
- Los personajes suben de nivel si logran dos de las siguientes hazañas: encontrar el plan de vuelo del dragón chardalyn en el área X4, liberar al soberano micónido en el área X19 o destruir el corazón del dragón rojo en el área X24.

HACIA LA FORTALEZA

Los personajes pueden encontrar un mapa a bordo del ferry de Easthaven que muestra la ubicación de la fortaleza de Xardorok. Obtienen un mapa similar si aceptan la búsqueda del portavoz presentada anteriormente en este capítulo. Si los personajes no logran obtener el mapa, pueden usar magia para obligar a un duergar capturado a divulgar la ubicación de la fortaleza.

ACERCÁNDOSE A LA FORTALEZA

Para llegar a la fortaleza de Xardorok, los personajes deben sortear la Espina Dorsal del Mundo. Usa las reglas de la sección “Viajando por las Montañas” para simular los peligros de moverte por los picos.

Más allá de las estribaciones nevadas, las nubes bajas oscurecen los picos helados de las gigantescas montañas que forman la Columna del Mundo. Eventualmente, te elevas por encima de las nubes y contemplas una escarpada pared de montaña que se eleva más de cien pies ante ti. Talladas en lo alto de la pared hay hileras de saeteras con luces encendidas detrás de ellas y sonidos metálicos que salen de ellas. Una estrecha escalera excavada en la roca conduce a lo largo de un lado de la pared.

Los escalones que conducen a ella tienen apenas 5 pies de ancho y suben 150 pies hasta un estante cubierto de escarcha que colinda con la entrada principal (área X1).

DECISIONES DIFÍCILES

A medida que los personajes comiencen su ascenso, lee:

Desde lo alto llega un fuerte chirrido cuando grandes capas de hielo se desprenden de los muros de la fortaleza y caen por la ladera de la montaña. De repente, grandes puertas de hielo previamente ocultas bajo la nieve se abren a más de trescientos pies por encima de ti, y de entre ellas vuela un enorme dragón hecho de hielo oscuro. Sus ojos brillan con una brillante luz dorada mientras deja escapar un terrible rugido, se lanza al aire y se aleja de la fortaleza, luego gira y se dirige hacia el norte hacia Diez Ciudades.

El **dragón de chardalyn** (revisa el Apéndice C) sale de la fortaleza subiendo por un pozo que conduce desde el nivel de la forja hasta la cima de la fortaleza. Las puertas en la parte superior del pozo permanecen abiertas hasta que el dragón regresa o hasta que alguien las cierra usando las palancas en las áreas X13 y X15.

El dragón se mantendrá al menos a 250 pies de distancia del grupo y no presta atención a los personajes mientras vuela en su misión de destruir Diez Pueblos. Dada la impresionante velocidad de vuelo del dragón, es poco probable que los personajes puedan alcanzarlo.

Los personajes ahora deben tomar una gran decisión: ¿asaltarán la fortaleza de Xardorok como estaba planeado o siguen al dragón de regreso a Diez Ciudades? Si continúan su ascenso a la fortaleza, continúa con la siguiente sección; Si persiguen al dragón, pasa al Capítulo 4.

FORTALEZA DE XARDOROK

La fortaleza, representada en el mapa 3.1, tiene las siguientes características dignas de mención:

Piedra desnuda. Tallada en piedra gris, la fortaleza está desprovista de ornamentación o estilo artístico. Las puertas también están hechas de piedra desnuda, con manijas y bisagras de hierro.

Neblina humeante. El humo de la fragua (área X24) impregna el interior de la fortaleza. A menos que el texto indique lo contrario, todas las áreas están ligeramente oscurecidas por esta neblina humeante. La exposición a ella no es saludable; los personajes que descansen durante mucho tiempo en un lugar lleno de humo recuperan un dado de golpe menos de lo normal. Un viento fuerte que dure 1 minuto o más despejará un área de neblina humeante durante 1 hora a partir de entonces.

Calor. Los Duergar tienen en la oscuridad y no necesitan luz para ver; aun así, la mayoría de las habitaciones se calientan con braseros de piedra llenos de brasas incandescentes, y esas áreas están tenuemente iluminadas.

Techos. Los techos de los túneles tienen 10 pies de altura y son planos. Los techos de las habitaciones tienen 15 pies de altura y están abovedados en la mayoría de las áreas, excepto en los espacios más grandes en el nivel de la forja, que tienen 30 pies de altura.

Elevadores. Los tres niveles de la fortaleza están conectados por dos ascensores mecánicos que suben y bajan continuamente por sus huecos, excepto por una parada de 1 minuto cada vez que llega a un piso. Un ascensor une las áreas X6, X13 y X22, y el otro une las áreas X12, X15 y X30. Un ascensor puede ser desactivado en cualquier lugar donde sus mecanismos de ruedas estén expuestos (como se muestra en el mapa 3.1).

¿DONDE ESTÁ XARDOROK?

Para determinar el paradero de Xardorok cuando los personajes lleguen a la fortaleza, tira un d20 y consulta la tabla de ubicaciones de Xardorok o simplemente elige una de las ubicaciones sugeridas.

UBICACIÓN DE XARDOROK

| d20 | Ubicación |
|-------|--|
| 1-5 | Descansando en su trono en el área X19 |
| 6-10 | Ladrando órdenes en el área X24 |
| 11-15 | Rezando ante la estatua en el área X29 |
| 16-20 | Torturando a un duergar acusado de traición en el área X34 |

NIVEL DE MANDO

El nivel de mando contiene viviendas para Xardorok y sus dos hijos, así como salas de entrenamiento y comedor.

X1. ENTRADA

Moviéndose hacia el este desde la parte superior de las escaleras se llega a la entrada de la fortaleza: una puerta doble de piedra sin rasgos distintivos de diez pies de altura. Una hendidura de flecha orientada en su dirección protege la aproximación.

Las puertas de entrada están cerradas desde el interior y no se pueden abrir desde el exterior, excepto con el uso de un conjuro

de *apertura* o magia similar. Al presionar una palanca en el área X6, se retraen las barras de piedra y las puertas se balancean hacia adentro sobre bisagras de hierro chirriantes.

Más allá de la puerta doble hay un rastrillo de hierro rebajado. El Área X6 contiene el cabrestante que sube y baja el rastrillo, que también se puede forzar a abrir con un conjuro de *llamada a la puerta* o magia similar.

Aspillera. Un guardia **duergar** en el área X6 vigila la cornisa helada a través de la hendidura de la flecha, lo que le otorga tres cuartas partes de cobertura contra los ataques realizados desde fuera de la fortaleza. Si ve a los personajes acercarse por la cornisa, el duergar se volverá *invisible* y los observará sin anunciar su presencia. Si los personajes tienen problemas para atravesar la puerta doble o el rastrillo, el duergar los abrirá desde el área X6 sin alertar a los personajes de su presencia. Este duergar es leal a Grandolpha Muzgardt y espera que los personajes se deshagan de Xardorok, o al menos creen una situación en la que Xardorok pueda ser asesinado por su compañera duergar.

X2. VESTÍBULO

Más allá del rastrillo hay una habitación vacía con una estrecha abertura en el otro extremo y una hendidura de flecha en la pared occidental.

Aspilleras. Un guardia **duergar** en el área X3 vigila esta habitación a través de la rendija de la flecha, lo que le otorga una cobertura de tres cuartos. Si ve o escucha intrusos dentro de la fortaleza, grita: "¡A las armas!" en Infracomún. Los nueve guardias **duergar** en el área X3 pasarán 1 asalto reuniéndose antes de salir del cuartel para enfrentarse a los enemigos.

X3. CUARTELES SUPERIORES

Una mesa baja de piedra flanqueada por bancos de piedra domina esta sala, que se calienta e ilumina con braseros de brasas incandescentes. A través del humo brumoso, se ven puertas de piedra sin rasgos distintivos que recubren las paredes.

Una guardia **duergar** se encuentra frente a una hendidura de flecha que se asoma al área X2. Además, ocho guardias **duergar** descansan en las habitaciones más pequeñas anexas a esta. Cada una de estas habitaciones de 10 pies cuadrados tiene tres literas de piedra que sobresalen de sus paredes.

Puerta secreta. Un personaje que busque puertas secretas en las paredes y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 encontrará una puerta de este tipo en la pared este. Esta puerta de piedra de 5 pies de ancho y 10 pies de alto se abre a un túnel de

NOMBRES DUERGAR

Estos son algunos nombres que puedes usar para identificar a los guardias duergar: Bruvo, Duerreth, Dwargyn, Fisketta, Gurn, Harmok, Jarjun, Jonkin, Kolbrak, Lurgash, Mrod, Mursk, Narla, Qualkin, Rovaalt, Skarda, Skorn, Throd, Ulkinn, Vygardt, Zorzula y Zulkrod.

5 pies de diámetro que conduce a una puerta similar que bloquea la entrada al área X4. No se necesita ninguna prueba de habilidad para encontrar ninguna de las puertas secretas desde el interior del túnel.

X4. SALA DE GUERRA DE XARDOROK

Esta habitación rectangular tiene dos juegos de puertas dobles, una al norte y otra al sur. Un brasero de brasas encendidas se encuentra en cada esquina. En el centro de la habitación hay una mesa baja de piedra, en cuya parte superior está dibujada una ilustración que parece algo así como un mapa

Una inspección más cercana del dibujo revela que es una representación precisa de Diez Ciudades y sus alrededores. Montada en la parte superior de un delgado soporte de hierro sobre la mesa hay una figura de dragón de 6 pulgadas de alto tallada en chardalyn, una versión en miniatura del dragón chardalyn de Xardorok, con las alas extendidas. El soporte de la figurilla está unido por una varilla de hierro a una ranura tallada en la mesa, lo que permite que la figurilla se mueva a través del mapa de un asentamiento a otro. Si se tira de una palanca en el lado oeste de la mesa, la figura del dragón "vuela" sobre Diez Ciudades en su curso preestablecido. Cualquier personaje que preste mucha atención podrá discernir la trayectoria de vuelo del dragón de chardalyn de Xardorok (revisa el Capítulo 4 para más detalles para más detalles).

Estatuilla de dragón. La figurita de chardalyn se puede romper de su soporte. Como objeto de arte, vale 50 po. Cualquiera que lo mantenga en su persona durante más de 1 hora gana una forma aleatoria de locura indefinida (ver "Locura" en la *Guía del Dungeon Master*).

Puerta secreta. Un personaje que busque puertas secretas en las paredes y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 encontrará una puerta de este tipo detrás del brasero en la esquina suroeste. Esta puerta de piedra de 5 pies de ancho y 10 pies de alto se abre en un túnel de 5 pies de diámetro que conduce a una puerta similar que bloquea la entrada al área X3. No se necesita ninguna prueba de habilidad para encontrar ninguna de las puertas secretas desde el interior del túnel.

X5. APOSENTOS DE XARDOROK

Unos braseros amontonados con brasas incandescentes calientan esta cámara, que contiene un gran lecho de piedra cubierto de pieles manchadas de hollín, con la cabeza apoyada en la pared norte. En un nicho poco profundo sobre la cama hay un bajorrelieve de un duergar gigante, con el ceño fruncido, apretando los dientes. A los pies de la cama hay un baúl de hierro de tapa plana sellado con un voluminoso candado. Una puerta de piedra está incrustada en el muro occidental.

Armario. La puerta occidental se abre a un armario que Xardorok ha convertido en un santuario. Un estante incrustado en la pared sur sostiene una estatuilla de chardalyn de 2 pies de altura de Duerra la Profunda. Representa a una mujer desnuda sin rasgos faciales y con una corona puntiaguda sobre su cabeza calva. Apiladas en estantes más pequeños alrededor de la estatuilla hay siete cráneos de desuellamientos. Un personaje puede identificar la representación con una prueba exitosa de Inteligencia (Religión) CD 20.

Una hendidura en la base de la estatuilla contiene la llave que abre el baúl de hierro en el dormitorio de Xardorok. Los personajes pueden encontrar la llave si alguien levanta la estatuilla y mira debajo de ella.

Cualquiera que no sea Xardorok que toque la estatuilla de Duerra Profundo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16, recibiendo 18 (4d8) de daño psíquico en una salvación fallida, o la mitad de daño en una salvación exitosa. Junto con el daño psíquico viene una terrible sensación de tener el cerebro devorado por un ilítdo. Una vez que se ha producido este efecto, la estatuilla se puede manipular con seguridad. Cualquiera que mantenga la estatuilla de chardalyn en su persona durante más de 1 hora gana una forma aleatoria de locura indefinida (ver "Locura" en la *Guía del Dungeon Master*).

Baúl de hierro. El tronco de hierro está atomillado al suelo. Un personaje que usa herramientas de ladrones puede usar una acción para intentar forzar la cerradura, haciéndolo con una prueba de destreza DC 20 exitosa. Un conjuro *apertura* o magia similar también abre el baul.

El baúl contiene las posesiones personales de Xardorok (ver "Tesoro" más abajo), y está atrapado. Si se retira todo su contenido, los resortes ocultos elevan el falso fondo del tronco para elevarse ligeramente, momento en el que el rostro de piedra sobre la cama abre la boca y eructa una nube de gas venenoso lo suficientemente grande como para llenar la habitación. El gas permanece en el aire durante 10 minutos y luego se disipa. Cualquier criatura que comience su turno en la nube debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 14, recibiendo 22 (4d10) puntos de daño de veneno en una salvación fallida, o la mitad de daño en una salvación exitosa.

Tesoro. El baúl de hierro contiene un par de zuecos de manufactura enana tallados en obsidiana (250 po), una chaqueta acolchada que huele a humo del tamaño de un enano y engastada con cincuenta piedras preciosas (500 po), un peine de barba de malaquita engastado con siete granates rojos (750 po), un narguile hecho de platino y engastado con un zafiro de estrella (2.500 po) y un pergamino de cuero enrollado con la siguiente secuencia de números escritos en enano:

| | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| 1-3-6 | 2-5-2 | 9-7-5 | 4-3-4 |
| 8-2-7 | 5-6-3 | 7-1-4 | 2-9-9 |

Los números en el pergamino son las combinaciones de los cofres cerrados en la bóveda del tesoro (área X37).

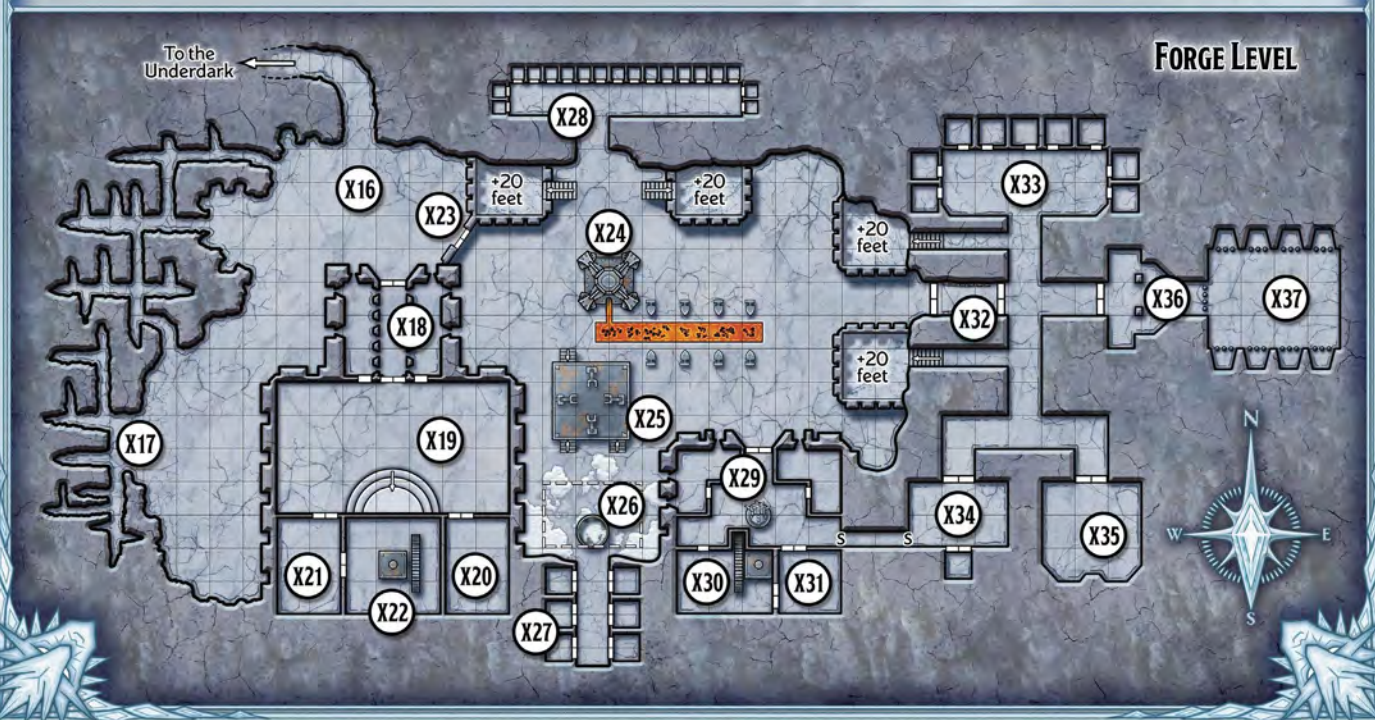
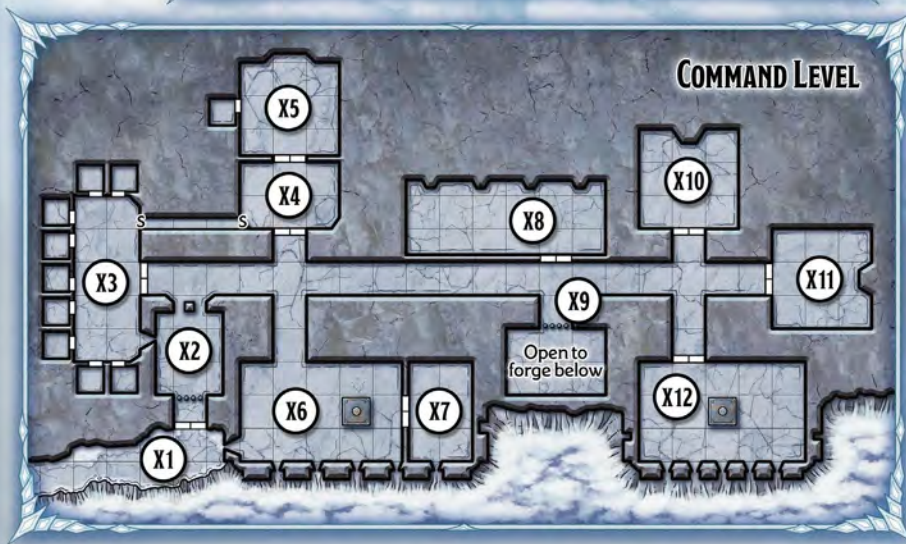
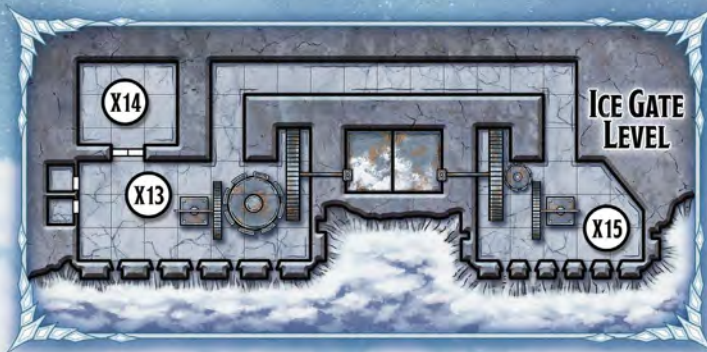
X6. PUESTO DE GUARDIA

Esta habitación está calentada e iluminada por braseros de brasas incandescentes. En la pared oeste se pueden ver una hendidura de flecha, una palanca de hierro y un pesado cabrestante de hierro.

Una jaula de hierro del piso al techo en el centro de la habitación contiene un hueco de ascensor con cadenas que suben y bajan lejos de él. Las cadenas están en constante movimiento y se oyen fuertes ruidos mecánicos más arriba y también más abajo. Una puerta doble está incrustada en el centro de la pared este. El aire entra en la habitación a través de una hilera de cuatro saeteras en la pared sur.

SUNBLIGHT

1 square = 10 feet



MAPA 3.1: SOL MARCHITO (FORTALEZA DE XARDOROK)



GRANDOLPHA MUZGARDT

Humanoide Mediana (Enana), Legal Malvada

Categoría de Armadura 9

Puntos de Golpe 59 (7d8 + 28)

Velocidad 25 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|---------|---------|---------|---------|
| 14 (+2) | 9 (-1) | 18 (+4) | 13 (+1) | 17 (+3) | 16 (+3) |

Resistencias al Daño: Veneno

Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas Común, Enano, Infracomún

Desafío 2 (450 PE)

Resiliencia Duergar. Grandolpha tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, conjuros e ilusiones, así como resistir el ser hechizada o paralizada.

Lanzamiento de conjuros Innatos (Psiónica). La habilidad de lanzamiento de conjuros innatos de Grandolpha es la Sabiduría (Salvación de conjuros CD 13). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *Saber druidico*, *remendar*, *rociada venenosa* (ver "Acciones" más adelante)

3/día cada uno: *detectar magia*, *agrandar/reducir* (solo ella misma), *fuego feérico*, *invisibilidad* (solo ella misma), *polimorfar*, *piel de piedra* (solo ella misma).

ACCIONES

Rociada Venenosa (truco). Grandolpha extiende su mano hacia una criatura que pueda ver a menos de 10 pies y expelle una nube de gas nocivo desde la palma de su mano. La criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o sufrir 13 (2d12) puntos de daño de veneno

Un **duergar invisible** llamado Dreck se acurruca en la esquina suroeste, tratando de evitar ser detectado. A pesar de su esfuerzo, cualquier personaje con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 14 o superior notará el aliento frío del duergar. Dreck ha jurado en secreto su lealtad a Grandolpha Muzgardt, ya que anhela deshacerse de Xardorok Solmarchito y ahora ve a los personajes como instrumentos de la desaparición de Xardorok. Luchará solo en defensa propia.

Ascensor. Una cabina elevadora de hierro en forma de caja sube y baja constantemente por el hueco, deteniéndose durante 1 minuto en cada piso y tardando 1 minuto en pasar de un nivel a otro. Una puerta de hierro que se derrumba en el lado oeste de la jaula se abre cuando el automóvil llega a este nivel desde arriba o desde abajo. El pozo de piedra de 10 pies de ancho sube 100 pies hasta el área X13 y desciende 100 pies hasta el área X22.

Palanca. Al mover la palanca de hierro en la pared oeste, se abren y cierran las puertas exteriores de la fortaleza (ver área X1).

Cabrestante. Al girar el cabrestante de hierro en la pared oeste, se sube y baja el rastrillo entre las áreas X1 y X2.

X7. DESPACHO DEL CAPITÁN DE LA GUARDIA

Un escritorio y una silla de piedra están vacíos en el lado este de la habitación. Los braseros que normalmente calientan e iluminan la habitación se han extinguido. Una hendidura de flecha en la pared sur deja entrar el aire gélido de la montaña.

Hasta hace poco, esta habitación era la oficina del capitán de la guardia de Xardorok, que ha sido acusado de planear un golpe de Estado y está siendo torturado en el área X34.

X8. COMEDOR PRIVADO

Tres braseros repletos de brasas incandescentes iluminan y calientan esta larga sala. En el extremo oriental hay una mesa hexagonal de piedra rodeada por seis sillas de piedra. Sentada en la silla frente a la puerta hay una vieja y demacrada duergar con largos cabellos negros veteados con cintas blancas y uñas como fragmentos de hierro. Está devorando un abundante buffet de carnes cocidas, champiñones y una extraña comida de la Infraoscuridad. Acechando a su lado hay un pequeño dragón mecánico hecho de una sustancia negra brillante.

Encorvados sobre una estufa caliente en el lado oeste de la habitación hay tres cocineros duergar. Al verte, dejan caer sus utensilios y buscan sus armas, pero la vieja duergar dice algo en enano que los mantiene a raya.

Xardorok y sus hijos cenan aquí, a los que ocasionalmente se les unen invitados. Hoy asiste la amante de Xardorok, **Grandolpha Muzgardt** (ver el bloque de estadísticas adjunto). Los tres cocineros **duergar** son los leales guardaespaldas de Grandolpha. El dragón de chardalyn junto a Grandolpha es un regalo de Xardorok; es un constructo legal malvado que entiende a Draconic y Dwarvish pero no puede hablar. Por lo demás, tiene las estadísticas de un **pseudodragón**.

Después de decirle a sus guardaespaldas que se retiren, Grandolpha invitará a los personajes a unirse a ella para cenar. El plato principal es un cocido de devorador del intelecto, su cuerpo en forma de cerebro cocido sus propios jugos. Los personajes pueden participar del festín que los guardias de Grandolpha han preparado, pero la comida tiene una fina capa de ceniza que la cubre y estropea el sabor. Sin embargo, a Grandolpha no parece importarle. También ofrecerá a los personajes un vil brebaje Muzgardt hecho de hongos de la Infraoscuridad, que verterá de una jarra en la mesa frente a ella.

Grandolpha no tiene ningún interés en el complot de Xardorok para conquistar el Valle del Viento Helado y no hará nada para ayudar u obstaculizar sus esfuerzos. Si los personajes la amenazan, ella se reír de su audacia y se negará a satisfacer sus demandas. Si los personajes le piden ayuda, ella comparte la siguiente información con ellos:

- Ella no sabe el paradero actual de Xardorok, pero asume que está en la forja (área X24) en el nivel más bajo de la fortaleza.
- Xardorok ha programado a su dragón chardalyn para que siga un plan de vuelo preestablecido. Los personajes pueden ver la ruta del dragón en la sala de guerra de Xardorok (área X4).
- Xardorok está capturando monstruos de la Infraoscuridad, que planea desatar en el Valle del Viento Helado. También ha capturado un soberano micónido y está usando sus esporas para reanimar cadáveres.
- Xardorok ha propuesto una alianza entre su clan y el clan Muzgardt. Grandolpha está considerando la oferta de Xardorok, pero no ha accedido a nada. El pseudodragón mecánico fue un regalo de Xardorok, diseñado para ganarse el afecto de Grandolpha.
- Con el tiempo, Grandolpha cree que puede convertir a la mayor parte de los duergar de la Plaga del Sol en contra de Xardorok. Varios de ellos ya le han prometido su lealtad.

Antes de entrar en combate, Grandolpha se echará *piel de piedra* a sí misma. Una vez que sus guardias acudan a su rescate, se retirará del combate y usará su conjuro de *fuego feérico* para hacer que los enemigos sean más fáciles de golpear para sus guardias. El pseudodragón de chardalyn defenderá a Grandolpha hasta la muerte.

Huesped de Slaad. Si un personaje tiene el secreto de Huesped de Slaad (revisa el Apéndice B) y tiene un **renacuajo de slaad** gestándose dentro de él, hacer que el renacuajo salga del pecho del personaje durante la cena sería un excelente momento por su valor de choque. Grandolpha sugerirá no matar al renacuajo y, en cambio, propondrá que se le permita crecer hasta convertirse en un slaad de tamaño completo. —Deja que Xardorok se ocupe de él —dirá—. Si los personajes permiten que esto suceda, el renacuajo se escabullirá y encontrará un rincón tranquilo de la fortaleza en el que crecer, convirtiéndose en un slaad adulto en 2d12 horas.

X9. RASTRILLO

Al otro lado de las puertas dobles del área X8 hay un pasillo corto con un rastrillo de hierro rebajado en su extremo sur. Moviendo una palanca de hierro que sobresale de la pared oeste sube y baja el rastrillo, más allá del cual hay un amplio pozo que desciende 100 pies hasta el área X26 y sube 120 pies hasta un par de enormes puertas talladas en hielo.

Los personajes necesitan magia o equipo de escalada para escalar las toscas paredes del pozo.

X10. APOSENTO DE DURTH

Esta cámara oscura contiene un lecho de piedra simple, un cofre de piedra y cuatro braseros apagados.

Esta habitación pertenece al hijo mayor y heredero de Xardorok, Durth Solmarchito. Durth estará aquí solo si se vio obligado a abandonar su escondite en el capítulo 1 (ver “El Ferry de Puerto Este”) o si logró robar un tesoro de chardalyn del ayuntamiento de Puerto Este (ver “El Enredo del Chardalyn”). Durth es un **duergar maestro de la mente** (véase [el apéndice C](#)). Si escucha actividad sospechosa fuera de su habitación, se encogerá a un tamaño diminuto y se esconderá bajo de la cama.

El cofre es el compañero de toda la vida de Durth, un **mimeto** inteligente que habla en poco común. Atacará a cualquier otra persona que lo perturbe. Si está presente cuando el imitador ataque, Durth tomará la iniciativa y se unirá a la batalla en el segundo asalto de combate.

X11. APOSENTO DE NILDAR

Esta habitación oscura contiene una cama de piedra lisa, un baúl de piedra y cuatro braseros apagados. Montadas en las paredes están las cabezas de varias criaturas que se pueden encontrar en las montañas o en las profundidades subterráneas.

Esta habitación pertenece al hijo menor de Xardorok, Nildar. Si los personajes lo obligaron a abandonar su puesto en el capítulo 1 (ver “Los Invisibles”), Nildar estará aquí, enfurruñado en la oscuridad y planeando su venganza. Nildar es un **duergar**. Si su **zombi ogro** mascota escapó con él, el gigante podrido se encontrará en la esquina noreste de la habitación.

Trofeos. Las cabezas montadas son las de un gato de los risco, un grick, un drow macho, un kuo-toa, un troglodita, un lobo, un peryton y una hembra de grimlock. Nildar no mató a la mayoría de estas criaturas por sí mismo, pero reclamó los trofeos.

Baúl. El baúl de piedra de Nildar contiene una jarra de cerámica con vino, un cuerno para beber y un trozo de cuero enrollado con un boceto al carboncillo del rostro severo de su difunta madre.

X12. SALA DE ENTRENAMIENTO

En las esquinas de esta habitación hay braseros de brasas incandescentes, que trabajan para compensar el aire frío que fluye a través de una hilera de saeteras en la pared sur.

Esparcidos por la habitación hay varios maniqués de entrenamiento hechos de madera y tela de saco, así como cuatro trajes independientes de armadura de placas. Una jaula de hierro del piso al techo en el centro de la habitación contiene un hueco de ascensor con cadenas que suben y bajan lejos de él. Las cadenas están en constante movimiento y se oyen fuertes ruidos mecánicos por encima y por debajo.

Los maniqués de entrenamiento son inofensivos; Han sido desmembrados y cosidos de nuevo en numerosas ocasiones.

Tocar una de las armaduras o infligir daño a cualquiera de ellas hace que las cuatro se animen (usa el bloque de estadísticas de **armadura animada** para representarlas). Atacarán a todas las demás criaturas de la habitación, de las que no pueden salir por su propia voluntad. Si no hay otras criaturas en la sala a las que puedan atacar en su turno, las armaduras se desactivan y vuelven a su estado inanimado.

Ascensor. Una cabina elevadora de hierro en forma de caja sube y baja constantemente por el hueco, deteniéndose durante 1 minuto en cada piso y tardando 1 minuto en pasar de un nivel a otro. Una puerta de hierro que se derrumba en el lado oeste de la jaula se abre cuando el automóvil llega a este nivel desde arriba o desde abajo. El pozo de piedra de 10 pies de ancho sube 100 pies hasta el área X15 y desciende 100 pies hasta el área X30.

NIVEL DE LA PUERTA DE HIELO

El nivel superior de la fortaleza contiene el mecanismo que acciona la puerta de hielo, unas enormes puertas a través de las cuales el dragón de chardalyn de Xardorok entra y sale. Estas puertas están talladas en hielo grueso y tienen abrazaderas de hierro con bisagras que las mantienen en su lugar. Cuando las puertas están abiertas, permiten el acceso a un pozo vertical de 30 pies de ancho que desciende 220 pies hasta el área X26.

X13. SALA DE ENGRANAJES DEL OESTE

El siguiente texto en el recuadro supone que los personajes entran en esta zona subiendo por el ascensor. Si entran por el túnel norte, ajuste el texto del cuadro en consecuencia:

Ascender por el hueco del ascensor te deposita en medio de una gran sala con maquinaria que llena la mitad este.

Un duergar se encuentra frente a una puerta doble en la pared norte, y otra está en la esquina sureste junto a una palanca que sobresale de la pared este. Los braseros llenos de brasas hacen poco para compensar el aire frío que sopla a través de las saeteras en la pared sur.

Los dos **duergar** serán hostiles hacia los no-duergar. En su primer turno en combate, los duergar crecerán hasta alcanzar un gran tamaño; En los turnos siguientes, atacarán a los intrusos. Mientras tanto, dos **duergar martilleadores** (revisa el Apéndice C) acechan en las pequeñas cámaras del oeste. Después de que todas las demás criaturas de la sala hayan realizado una acción, tira la iniciativa para los martilleros; En su primer turno, los martilleadores saldrán de sus habitaciones y se unirán a la refriega del lado de los Duergar.

Hueco del ascensor. El pozo de piedra de 10 pies de ancho desciende 100 pies hasta el área X6 y 200 pies hasta el área X22.

Puerta de Hielo. La gran rueda de piedra cerca de la muralla este es parte del mecanismo que abre y cierra las puertas en la parte superior de la fortaleza. Tirar de la palanca en la pared este hace que la rueda gire, abriendo la mitad occidental de la puerta; Al deslizar la palanca de nuevo a su posición original, se cierra.

X14. TALLER

Este desordenado taller está calentado e iluminado por braseros de brasas incandescentes en las esquinas. La habitación está amueblada con mesas y armarios de piedra. En el centro de la habitación, rodeado de trozos de metal retorcidos, se haya el exoesqueleto de un constructo a medio terminar como los que encontraste en la habitación de la que vinisteis.

Esta sala contiene dos mecánicos **duergar** (uno hombre y la otra mujer), los cuales se volverán *invisibles* tan pronto como escuchan sonidos de combate en el área X13. Tratarán de permanecer ocultos y lucharán solo en defensa propia.

Tesoro. Los personajes que buscan en el taller encuentran dos juegos de herramientas de herrero y un juego de herramientas de hojalatero.

X15. SALA DE ENGRANAJES DEL OESTE

El siguiente texto en el recuadro supone que los personajes entran en esta zona subiendo por el ascensor. Si entran por el túnel norte, ajuste el texto del cuadro en consecuencia:

Ascender por el hueco del ascensor te deposita en medio de una gran sala con maquinaria que llena la mitad occidental.

Una guardia duergar se encuentra en la esquina suroeste junto a una palanca que sobresale de la pared oeste. Los braseros llenos de brasas hacen poco para compensar el aire frío que sopla en la habitación a través de las ranuras de las flechas en la pared sur.

La guardia **duergar** crecerá a un tamaño grande antes de entrar en combate.

Hueco del ascensor. El pozo de piedra de 10 pies de ancho desciende 100 pies hasta el área X12 y 200 pies hasta el área X30.

Puerta de Hielo. La gran rueda de piedra cerca de la muralla oeste es parte del mecanismo que abre y cierra las puertas en la parte superior de la fortaleza. Tirar de la palanca en la pared oeste hace que la rueda gire, abriendo la mitad este de la puerta; Al deslizar la palanca de nuevo a su posición original, se cierra.

NIVEL DE LA FORJA

El nivel más bajo de la fortaleza contiene, entre muchas otras características, la forja de Xardorok, las minas de hierro y un túnel que conecta con la Infraoscuridad. Este nivel es también el más cálido debido al calor generado en la fragua.

X16. CAVERNA DEL NOROESTE

Esta caverna no está iluminada y tiene un techo irregular de 30 pies de altura.

Te enfrentas a una extraña visión cuando cuatro duergar, dos de ellos mucho más grandes de lo normal, usan cuerdas para sujetar a un bípedo descomunal con un cuerpo insectoide. Un gran saco ha sido colocado sobre la cabeza bulbosa de la criatura.

Un equipo de cuatro **duergar** capturó recientemente a una **masa sombría** en la Infraoscuridad y la trajo de vuelta aquí. Si los



N QUAGGOTH CONVENCE A UN MICÓNIDO PARA QUE PRODUZCA MÁS

PORAS ARRANCÁNDOLE UN BRAZO

personajes desafían a los duergar, los dos agrandados retirarán el saco que cubre la cabeza del casco y liberarán a la criatura, después de lo cual los cuatro duergar se volverán *invisibles*. La enfurecida Masa Sombria verá a los personajes y los ataca. Si los personajes matan a la Masa Sombria, los duergar los atacan.

Hacia la Infraoscuridad. Un túnel de 10 pies de ancho y millas de largo conecta la fortaleza de Xardorok con vastas cavernas y lagos subterráneos bajo la Columna Vertebral del Mundo. La exploración de la Infraoscuridad está más allá del alcance de esta aventura.

X17. MINAS DUERGAR

Ricas vetas de mineral de hierro atraviesan las paredes de esta caverna. Los túneles estrechos se excavan profundamente en la roca. Aquí y allá yacen pilas de equipos de minería.

Estas minas proporcionan a los duergar todo el mineral de hierro que necesitan para fabricar herramientas, armas, exoesqueletos para martilleros y otros artículos. Utilizan la piedra excavada para muebles y otras estructuras. Actualmente, no hay duergar trabajando en las minas.

Los personajes que exploran las minas se encuentran con tres **monstruos de óxido** que buscan mineral de hierro. Los monstruos de óxido, que surgieron de la Infraoscuridad, atacarán a cualquiera que lleve una armadura de metal o escudos o armas de metal.

X18. PASILLO VIGILADO

Entre dos juegos de puertas dobles hay un pasillo con una docena de saeteras a lo largo de sus paredes. Cuatro guardias **duergar** están estacionados en los pasillos a cada lado (dos por ubicación). Además de sus armas normales, estos duergar llevan ballestas pesadas (+2 para golpear) que infligen 5 (1d10) de daño perforante en un golpe.

X19. TRONO DE CHARDALYN

Si **Xardorok Solmarchito** (ver [apéndice C](#)) se encuentra aquí, está sentado en su trono. Descríbelo como un duergar manchado de hollín y barba gris con una corona negra dentada en la frente y un guantelete negro puntiagudo en una mano. Su corona y guantelete están hechos de chardalyn.

El techo de esta sala se arquea a una altura de treinta pies. Unos escalones de piedra conducen a un estrado semicircular contra la pared sur. Encima del estrado hay un trono deforme toscamente tallado en cristal negro. Pequeñas llamas crepitantes arden en los braseros que ocupan las esquinas de la habitación.

Desplomada cerca de la pared este hay una criatura fúngica alta y bípeda. Las esporas luminosas flotan en el aire a su alrededor. Un bípedo salvaje de pelaje blanco ha arrancado uno de los brazos de la criatura y lo sostiene mientras otros cuatro bípedos de pelaje blanco cubiertos de crecimientos fúngicos intentan capturar las esporas flotantes en jarras.

La guarnición de Xardorok incluye varios esclavos cuaggodos. Hace poco más de diez días, un quaggoth thonot llamado Krob ayudó a los duergar a capturar a un **soberano micónido** en la **Infraoscuridad**. El nombre del soberano es Pleurota. Con el consentimiento de Xardorok, Krob está recolectando las esporas animadas de Pleurota y usándolas para convertir a los quaggoths muertos en sirvientes espora. Cuando el soberano micónido dejó de cooperar, Krob le arrancó uno de sus brazos.

Thonot Krob usa el bloque de estadísticas **quaggoth** con las modificaciones indicadas en la barra lateral “Variante Thonot Quaggoth” en el *Manual de Monstruos*. A él se unen en esta habitación cuatro **sirvientes espora quaggoth**. Krob y los sirvientes de esporas luchan hasta la muerte. Si Krob muere, uno de los sirvientes de esporas usa su siguiente acción para verter su jarra de esporas sobre el cadáver de Krob, convirtiéndolo en un nuevo sirviente de esporas.

Los sonidos del combate aquí traerán refuerzos del área X18 (cuatro **duergar**) y el área X20 (cuatro **quaggoth**). Todos los duergar, incluido Xardorok si está presente, usan *Agrandar* antes de unirse a la pelea. Si la derrota parece probable, Xardorok se retirará al área X22 y usará el ascensor para dirigirse hacia el área X8, donde espera contar con la ayuda de Grandolpha Muzgardt, sin saber sus verdaderas intenciones. Grandolpha está de acuerdo con Xardorok, pero no lo ayudará en una pelea, lo que permite que los personajes lo maten. Si Xardorok está gravemente herido y Grandolpha puede matarlo sin ponerse en peligro, aprovechará la oportunidad.

Trono. El contacto prolongado con el trono chardalyn de Xardorok puede deformar la mente. Una criatura que permanezca en contacto con el trono durante 1 hora gana una forma aleatoria de locura indefinida (ver “Locura” en la *Guía del Dungeon Master*). Si esta locura no se cura en 24 horas, se vuelve permanente. Solo un hechizo de *deseo* o una intervención divina pueden poner fin a la locura permanente.

Tesoro. Cada sirviente de esporas quaggoth tiene una jarra que contiene suficientes esporas animadoras de Pleurota para convertir un cadáver fresco en un sirviente de esporas (como se describe en la entrada “Micónidos” en el “*Manual de Monstruos*”).

X20. GUARIDA DE QUAGGOTH

Esta habitación oscura y sucia está llena de huesos. Contiene diez lechos toscos hechos de musgo y mechones de piel. Fuertes ruidos mecánicos provienen de detrás de la pared oeste.

A menos que se sientan atraídos al área X19 por los sonidos del combate allí, cuatro **quaggoth** roen los huesos en esta habitación y atacan a los intrusos a la vista. Los quaggoths siguen a Thonot Krob quien, a su vez, obedece a Xardorok Solmarchito.

Los ruidos que se escuchan detrás de la pared oeste se originan en el ascensor ubicado en el área X22.

X21. GUARDIAS TRAICIONEROS

Esta habitación contiene braseros de brasas incandescentes en la esquina noroeste y en la esquina suroeste. Fuertes ruidos mecánicos provienen de detrás de la puerta doble en el medio de la pared este.

A menos que fueran atraídos al área X19 por los sonidos del combate allí, dos **duergar** se paran contra la pared oeste, vigilando las puertas del área X22. Estos duergar han jurado en secreto su lealtad a Grandolpha Muzgardt (ver “La Conspiración de Muzgardt”) y tratarán de frustrar a Xardorok en todo momento. Permitirán que los personajes pasen por la habitación sin ser molestados y tienen un 50 por ciento de probabilidades de conocer el paradero actual de Xardorok.

X22. ASCENSOR OCCIDENTAL

El hueco del ascensor termina en esta habitación. Una gran rueda de piedra junto a la jaula de hierro gira constantemente.

Hueco del ascensor. El pozo de piedra de 10 pies de ancho asciende 100 pies hasta el área X6 y 200 pies hasta el área X13.

X23. PUERTA EXTERIOR

Una puerta de hierro de 15 pies de alto y 10 pies de ancho se coloca en un muro de 20 pies de alto y 15 pies de ancho que separa el área X16 del área X24. La puerta tiene un candado voluminoso en su lado este. La capataz de los duergar (ver área X25) lleva la llave de hierro al candado. Un personaje con herramientas de ladrones puede usar una acción para intentar forzar la cerradura, haciéndolo con una prueba de destreza DC 20 exitosa. La comprobación se realiza con desventaja si el personaje debe atravesar la puerta desde el área X16 para llegar a la cerradura. Un conjuro de *apertura* o magia similar también abre el candado.

Cualquier intento de romper la puerta alerta a los guardias en lo alto de las torres de vigilancia de la forja (áreas X24-X26).

X24-X26. FRAGUA

El humo llena esta cálida caverna, que tiene un techo que va desde los cuarenta pies de altura hasta los veinte pies de altura a lo largo de la pared sur. La fuente del humo y el calor es una forja de piedra de tres metros de altura en forma de pirámide con el pico cortado. Ondas de calor y destellos de luz de fuego salen de la parte superior de la fragua, que emite un latido cardíaco profundo y palpitante. Un canal de cinco pies de profundidad se extiende hacia el este desde la fragua, con filas de yunques negros a ambos lados de la depresión.

Con vistas a la fragua hay cuatro torres de guardia de veinte pies de altura con enanos de piel gris de pie detrás de sus almenas bajas. Unas escaleras de piedra dan acceso a la parte superior de las dos torres más cercanas a la fragua.

Al sur de la fragua hay una enorme plataforma de hierro de cinco pies de altura equipada con grúas y abrazaderas, con tramos cortos de escaleras de hierro que conducen a la parte superior de la plataforma. A su alrededor hay un equipo de limpieza formado por una mujer duergar con un cuerno y seis bípedos descomunales, con su pelaje blanco manchado de hollín. Están tirando las sobras en un recipiente cilíndrico. En el techo de veinte pies de altura sobre este contenedor hay un agujero ancho y rectangular.



AGRANDADO HASTA EL TAMAÑO DE UN OGRE,
XARDOROK SOLMARCHITO DEFIENDE SU FORJA

Esta área de encuentro se compone de varios lugares más pequeños a la vista unos de otros. El Área X24 es la forja en sí. El Área X25 es la plataforma de hierro donde se ensambló el dragón de chardalyn de Xardorok. El Área X26 es la parte inferior del pozo que el dragón usa para subir y salir de la fortaleza. Además, cuatro torres de vigilancia rodeadas por almenas de piedra de 3 pies de altura vigilan la zona.

Si Xardorok Solmarchito (revisa el Apéndice C) está aquí, estará parado en lo alto de la plataforma de ensamblaje (área X25), ladrando órdenes al equipo de limpieza. Describe a Xardorok como un duergar de barba gris manchado de hollín con una corona negra dentada en la frente y un guantelete negro puntiagudo en una mano. Su corona y guantelete están hechos de chardalyn.

El equipo de limpieza está formado por la capataz **duergar**, Thontara, y seis **quaggoth**. Thontara lleva un cuerno que usa como altavoz; la llave de hierro que abre la puerta exterior (área X23) está escondida dentro de un compartimento en el talón de su bota izquierda.

Tres guardias están apostados en lo alto de cada torre, doce **duergar** en total. Un guardia en cada torre es secretamente leal a Gandolpha Muzgardt (revisa “La Conspiración de Muzgardt”). Si los personajes se involucran en la batalla con Xardorok y parecen estar ganando, estos duergar ayudarán atacando a los otros duergar en sus respectivas plataformas; si Xardorok parece estar ganando, estos duergar se quedarán fuera de la pelea. Los duergar restantes lanzarán jabalinas a los enemigos desde lo alto de las torres, creciendo a un tamaño grande y cambiando a sus picos de guerra si se ven obligados a entrar en combate cuerpo a cuerpo.

Un combate aquí traerá refuerzos del área X28: tres **duergar martilleadores** (revisa el Apéndice C).

Si la derrota parece probable, Xardorok se retirará y montará su última resistencia en el templo de Duerra la Profunda (área X29).

X24. Fragua. Cualquier criatura que toque la fragua por primera vez en un turno o comience su turno en contacto con la fragua recibe 10 (3d6) puntos de daño de fuego.

Los personajes que se acercan lo suficiente como para mirar a través de las rejillas de ventilación en el costado de la fragua pueden ver que contiene un corazón grande y palpitante. Una tirada exitosa de Inteligencia (Arcanos) CD 15 revelará que el corazón pertenece a un dragón rojo y claramente se mantiene vivo mediante la magia. La fragua otorga al corazón tres cuartas partes de cobertura. El corazón es un objeto grande con AC 13, 27 puntos de vida, vulnerabilidad al daño por frío e inmunidad al fuego y al daño psíquico. El corazón dejará de latir cuando se reduce a 0 puntos de vida, lo que hace que la forja quede inoperable.

X25. Plataforma de montaje. Debajo de la plataforma hay un espacio de arrastre de 5 pies de altura.

X26. Eje vertical. El pozo asciende 200 pies hasta las puertas que componen la puerta de hielo, que están abiertas a menos que los personajes las cierren en el [área X13](#) y [X15](#). Los personajes necesitan magia o equipo de escalada para escalar las toscas paredes del pozo. Debajo del eje hay un contenedor cilíndrico de 5 pies de alto y 10 pies de diámetro. Contiene decenas de fragmentos sobrantes de la construcción del dragón chardalyn. Cualquier fragmento de chardalyn robado del ayuntamiento de Puerto Este también estará aquí (ver “El Enredo de Chardalyn”).

X27. CORRALES DE LAGARTOS GIGANTES

Este pasillo está bordeado por seis celdas arqueadas, cada una sellada con una puerta de hierro con pestillo. En cada celda hay un gran lagarto equipado con equipo de montar.

Los seis **lagartos gigantes** que se mantienen aquí son utilizados por los duergar como monturas y animales de carga. Son hostiles hacia los que no son duergar, pero no pueden atacar a través de las puertas cerradas. Las puertas están cerradas con pestillo, pero no con llave.

X28. MAZMORRA

A menos que se sientan atraídos a la fragua por los sonidos del combate allí, tres **duergar martilleadores** (revisa el Apéndice C) estarán espaciados equidistantemente a lo largo de este corredor. Su trabajo es evitar que los prisioneros escapen, pero atacarán a cualquiera fuera de las celdas a quien no reconozcan.

Este pasillo oscuro tiene estrechas puertas de hierro a lo largo de la pared norte y dos puertas similares en cada extremo. Un travesaño de hierro sella cada puerta.

Si los martilleros duergar han sido derrotados o atraídos a otro lugar, añade:

Un fuerte golpe de una celda hace que la barra de su puerta tiemble en sus soportes. De otra celda sale un suave golpeteo.

Después de quitar su barra, cada puerta de hierro se abre para revelar una celda estrecha sin muebles.

El golpeteo proviene de la celda de un **doppelganger** que fue atrapado tratando de infiltrarse en la fortaleza. Esta criatura toma la forma de un humano escuálido con un taparrabos sucio llamado Pekoe Quint. "Pekoe" afirma ser un trampero de Refugio de Dougan y tiene las orejas pequeñas y malformadas y los dientes puntiagudos típicos de la raza endogámica de esa ciudad. Pekoe dice que los duergar lo secuestraron y le hicieron muchas preguntas sobre las defensas de su ciudad.

El doble conoce los asentamientos de Diez-Ciudades lo suficientemente bien como para pasar por un habitante de Diez-Ciudades. Cualquier personaje que dude de la historia de Pekoe puede hacer una prueba de Sabiduría (Perspicacia); si el resultado de la prueba del personaje es mayor que el resultado de la prueba de Carisma (Engaño) del doppelganger, el personaje notará que algo anda mal con Pekoe, pero no puede decir qué.

DUERRA LA PROFUNDA

Duerra la Profunda es una diosa legal malvada legítimo de la conquista y el poder psiónico. Su símbolo es una calavera de un desuellamentes.

Según la leyenda, Duerra Profunda robó el poder de psi de los desolladores de mentes y se lo regaló a su pueblo. Su dominio del poder psiónico era tan grande que dominó una colonia de desolladores mentales y convirtió a los ilítidos en sus esclavos. Inspirados por sus hazañas míticas, sus sacerdotes se dedican a encontrar y aniquilar colonias de desolladores mentales o a convertir a los desolladores mentales en sus esclavos.

El doppelganger intenta adquirir algo de ropa para el clima frío y permanece con el grupo hasta que llega a Diez Pueblos. Una vez allí, se escabullirá y adoptará un nuevo disfraz. El doppelganger no dañará a los personajes a menos que le den una razón para hacerlo.

El fuerte golpe proviene de un **guerrero goliath** desarmado llamado Kapanuk Árbolalto Thuunlakalaga. Después de separarse de su grupo de caza durante una tormenta de nieve, Kapanuk fue emboscado por duergar y llevado a la fortaleza para ser interrogado. Como no sabe nada de Diez Pueblos, Kapanuk era de poca utilidad para sus captores.

Si es liberado, Kapanuk intentará adquirir algunas armas y armaduras. También invitará a los personajes a regresar con él a la Peña de la Perdición de las Sierpes, donde sus parientes les darán el festín de héroes que se merecen. No se ofenderá si los personajes rechazan la invitación, pero si aceptan y están listos para irse, Kapanuk los guiará a través de las montañas hasta su casa.

Puede agregar prisioneros adicionales al bloque de celdas, a su discreción. Por lo demás, las celdas restantes están vacías.

X29. TEMPLO DE DAUERRA LA PROFUNDA

Cuando uno o más personajes entren en la habitación con la estatua, lee:

Dentro de esta habitación, se pueden escuchar fuertes ruidos mecánicos que parecen provenir de detrás de la pared sur.

De pie en el centro de la habitación, frente a la puerta doble hacia el norte, hay una estatua de siete pies de altura de una duergar femenina con una túnica de malla de escamas. La parte superior de su cabeza por encima de los ojos ha sido cortada, dejando espacio para un brasero de piedra que emite una llama parpadeante. Encadenada al pedestal de la estatua hay una criatura demacrada y malformada con carne gomosa de color gris violáceo, una cabeza bulbosa con una placa de metal atornillada a ella y ojos siniestros.

Si **Xardorok Solmarchito** (revisa el Apéndice C) está aquí, estará arrodillado ante la estatua y llamando a Duerra Profundo (hablando en Dwarvish) para que le otorgue el poder de conquistar a sus enemigos. Descríbelo como un duergar manchado de hollín y barba gris con una corona negra dentada en la frente y un guantelete negro puntiagudo en una mano. Su corona y guantelete están hechos de chardalyn.

Mientras está en este templo, Xardorok tiene el siguiente rasgo adicional:

Conquista psíquica. Xardorok inflige 5 (1d10) puntos de daño psíquico extra a cualquier criatura que golpee con un ataque de arma, y recupera un número de puntos de golpe igual a la cantidad de daño psíquico infligido.

Un personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Religión) CD 20 reconocerá la estatua como una representación de Duerra la Profunda (ver la barra lateral "Duerra la Profunda"). Los enanos tienen ventaja en esta prueba. La llama que se eleva desde la cabeza de la estatua simboliza la mente destructiva y devoradora de Duerra la Profunda. Si una criatura usa una acción para extinguir

este fuego, Xardorok perderá su rasgo Conquista psíquica.

La criatura encadenada a la base de la estatua es un **desuellantes** con 9 puntos de vida y sin armadura (CA 11). Klondorn, el sacerdote duergar (ver área X31), le ha amputado los tentáculos de la cara y le ha extirpado la parte de su cerebro que permite al desollador de mentes usar sus poderes psiónicos. En consecuencia, no tiene habilidades innatas de lanzamiento de hechizos ni ataques efectivos. Sin embargo, conserva su resistencia mágica y su telepatía. Su índice de desafío es 0 (0 XP).

El desollador mental no espera simpatía de los personajes y se aleja de ellos. Si los personajes lo interrogan, el desollador mental compartirá telepáticamente la siguiente información con uno de ellos:

- El nombre del desollador de mentes es F'yorl. Fue capturado por el duergar en la Infraoscuridad.
- Esta sala es un templo dedicado a Duerra la Profunda, una diosa duergar de la conquista y la psiónica. Xardorok viene aquí a rezar y saca fuerzas de la llama de la estatua.
- El sacerdote del templo, Klondorn, reside en la habitación al sureste (área X31).

Habitaciones Noroeste y Noreste. El templo está flanqueado por habitaciones en forma de L al noroeste y noreste. La habitación noroeste contiene montones de ropa para el clima frío y una docena de pares de raquetas de nieve. La sala noreste contiene montones de armas, incluyendo seis picos de guerra, nueve martillos de guerra, una docena de jabalinas, diez ballestas pesadas y un hacha grande mellada que pertenece al prisionero goliath en el área X28.

Puerta secreta. Un personaje que busque puertas secretas en las paredes del templo y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, encontrará una puerta de este tipo en la pared este. Esta puerta de piedra de 5 pies de ancho y 10 pies de alto se abre en un túnel de 5 pies de diámetro que conduce a una puerta similar que bloquea la entrada al área X34.

X30. ASCENSOR DEL ESTE

El hueco del ascensor termina en esta habitación. Una gran rueda de piedra junto a la jaula de hierro gira constantemente. Al oeste de la rueda hay un duergar encerrado en una construcción exoesquelética de aspecto cruel, su rostro es una máscara de dolor.

El constructo es un **duergar martilleador** (revisa el apéndice C). Vigila esta habitación y atacará a los intrusos nada más verlos.

Hueco del ascensor. El pozo de piedra de 10 pies de ancho asciende 100 pies hasta el área X6 y 200 pies hasta el área X13.

X31. DIABLO DISFRAZADO

Esta habitación está llena de pilas de tablillas de granito. Detrás de ellos acecha un duergar de barba larga que viste túnicas negras y una alta mitra negra.

Klondorn, el sacerdote duergar de Duerra Profunda y consejero de confianza de Xardorok, es en realidad un **diablo barbado**.



KLONDORN

La mitra del diablo es un *sombrero de disfraz* que utiliza para ocultar su verdadera forma.

Klondorn es un emisario diabólico enviado por Asmodeus para ayudar a Xardorok a conquistar el Valle del Viento Helado. Xardorok desconoce la verdadera naturaleza de Klondorn. Disfrazado de duergar, el diablo se ganó la confianza de Xardorok y se niega a dejarse intimidar por una banda de aventureros. Si los personajes amenazan a Klondorn, éste arroja a un lado la mitra, revelando su verdadera forma, y ataca. Si se reduce a 0 puntos de vida, el diablo desaparece en una nube de humo negro y regresa a los Nueve Infiernos, dejando atrás su *sombrero de disfraz*.

Tablillas infernales. El diablo con púas pasa su tiempo cincelando tablillas de granito para inscribirlas con runas infernales. Los personajes que puedan leer la escritura infernal pueden aprender sobre el manifiesto del diablo, en el que Klondorn revela que Asmodeus, bajo la apariencia de Deep Duerra, está usando al duergar para promover sus intereses.

Hay noventa y dos tablillas de granito apiladas por toda la habitación. Cada tableta pesa 50 libras y mide 1 pie de ancho, 11/2 pies de largo y 21/2 pulgadas de grosor.

Tesoro. Aparte del *sombrero de disfraz* del diablo, esta habitación no contiene nada de valor.

X32. SALÓN PROTEGIDO CON TRAMPAS

Dos juegos de puertas dobles enmarcan un pasillo corto. Atornilladas a las paredes hay una docena de cajas negras, cada una de las cuales mide ocho pies de alto y un pie de ancho, que emiten un zumbido bajo.

Al accionar una palanca en el área X36 se desactiva la trampa en esta sala, que no se puede desactivar por ningún otro medio. Cualquier criatura que entre en la sala por primera vez en un turno o comience su turno en la sala es alcanzada por rayos que saltan de las cajas y debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, recibiendo 18 (4d8) puntos de daño de rayo en una salvación fallida, o la mitad de daño en una salvación exitosa.

X33. CUARTELES INFERIORES

Los personajes escuchan voces profundas que hablan enanos y poco comunes a medida que se acercan a esta área.

Seis duergar se sientan en taburetes alrededor de tres mesas hexagonales en el centro de esta sala, con un barril de cobre encima de cada una. Los braseros llenos de brasas incandescentes proporcionan luz y calor. A través de la neblina humeante, cuentas nueve puertas incrustadas en las paredes norte, oeste y este.

Quince guardias **duergar** ocupan esta área, seis descansando en la sala principal y nueve más descansando en las habitaciones más pequeñas anexas a ella. Diez de los duergar han jurado en secreto su lealtad a Grandolpha Muzgardt (ver “La Conspiración de Muzgardt”). Si los personajes afirman estar del lado de Grandolpha, los duergar que la apoyan se volverán contra sus parientes. Si los personajes dejan que estos duergar luchen entre ellos, cinco duergar sobrevivirán a la batalla, todos ellos leales a Grandolpha. Estarán dispuestos a ayudar a los personajes a matar a Xardorok, pero cualquier alianza que hagan con los personajes terminará con la muerte de Xardorok.

Barriles de cobre. Los tres barriles contienen la mejor bebida de hongos del clan Muzgardt, Darklake Stout, que solo un duergar podría encontrar apetecible.

Alojamiento. Cada una de las habitaciones más pequeñas tiene tres literas de piedra que sobresalen de sus paredes.

X34. SALA DE TORTURA

Los personajes que se acercan a esta cámara escuchan gritos de agonía provenientes del interior.

Braseros de brasas incandescentes calientan e iluminan esta habitación, cuyas paredes están revestidas de sarcófagos de hierro cerrados de punta. En el centro de la sala, una duergar ha sido encadenada a una silla. Su carne está cubierta de ampollas. Un par de duergar encapuchados la pinchan con barras de hierro candentes, quemando su carne y haciéndola bramar de agonía.

La **duergar** desarmada y sin armadura encadenada a la silla es Nefrun, la antigua capitana de la guardia. Le quedan 7 puntos de vida. Sus torturadores son dos **duergar maestros de la mente** (revisa el Apéndice C) que llevan capuchas negras.

Si **Xardorok Solmarchito** (revisa el Apéndice C) se encuentra aquí, estará supervisando la tortura de Nefrun, quien ha sido implicado en un complot para asesinarlo.

Describe a Xardorok como un duergar de barba gris manchado de hollín con una corona negra dentada en la frente y un guantelete negro puntiagudo en una mano. Su corona y guantelete están hechos de chardalyn.

Los maestros de la mente quieren que su prisionero identifique a otros involucrados en el golpe contra Xardorok. Nefrun se niega a cooperar y no es culpable de los crímenes que se le imputan. Ella sospecha que Klondorn, el sumo sacerdote de Duerra Profunda (ver área X31), ha puesto a Xardorok en su contra. Si es liberada, Nefrun tiene la intención de demostrar su lealtad a Xardorok. Si eso significa traicionar a sus libertadores, Nefrun lo hará sin dudarlo. El equipo de Nefrun, incluidas su armadura y armas, está en el suelo junto a la silla.

Xardorok no luchará hasta la muerte en esta zona. En su lugar, usará la puerta secreta (ver más abajo) para retirarse al área X30 y usa el ascensor allí para dirigirse hacia el área X8, donde planea unir fuerzas con Grandolpha Muzgardt. Grandolpha está de acuerdo con Xardorok, pero no lo ayudará en una pelea, lo que permite que los personajes lo maten. Si Xardorok está gravemente herido y Grandolpha puede matarlo sin ponerse en peligro, aprovechará la oportunidad.

Sarcófagos de hierro. Los sarcófagos cerrados y erguidos son doncellas de hierro. La sala contiene diez de estos dispositivos, cada uno con púas que recubren el interior de su tapa. Una criatura pequeña o mediana encadenada dentro de una doncella de hierro recibe 11 (2d10) puntos de daño perforante cuando la tapa se cierra. La criatura vuelve a recibir este daño al comienzo de cada uno de sus turnos hasta que es liberada. Una criatura puede usar una acción para intentar escapar de una doncella de hierro, haciéndolo con una prueba de Fuerza CD 20 exitosa.

Puerta secreta. Un personaje que busque puertas secretas en las paredes y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, encontrará una puerta de este tipo en la pared oeste. Esta puerta de piedra de 5 pies de ancho y 10 pies de alto se abre en un túnel de 5 pies de ancho que conduce a una puerta similar que bloquea la entrada al área X29.

Armario de tortura. La pequeña habitación al sur contiene una variedad de dispositivos de tortura, incluidos látigos, mazos, azotes de púas, cadenas con púas, hierros para marcar, ganchos, tornillos de mariposa, alicates y tijeras.

X35. HABITACIONES PARA HUÉSPEDES

Dos camas se encuentran contra la pared sur de esta habitación, una de ellas con una piel de yeti colgada. A los pies de cada cama hay un cofre de piedra junto a una pila de cinco barriles de cobre sellados. La habitación está calentada e iluminada por brasas incandescentes en braseros de piedra.

Esta alcoba está reservada para los invitados de honor y actualmente está siendo utilizada por Grandolpha Muzgardt, a quien los personajes pueden encontrar en el área X8. La piel de yeti en su cama es un regalo de Xardorok. Los barriles contienen Negra de Lagoscuro, la mejor cerveza de hongos del clan Muzgardt, que Grandolpha trajo consigo desde la Infraoscuridad. No guarda objetos de valor aquí, y ambos cofres están vacíos.

X36. DUERGAR MARTILLEADORES

Dos pilares de piedra sin rasgos distintivos sostienen el techo abovedado de esta cámara sin luz. Al este de los pilares, un duergar encerrado en una construcción exoesquelética se encuentra ante un rastrillo de hierro rebajado. Una criatura similar se encuentra en una alcoba al norte, con sus tenazas chirriantes apretándose y aflojándose con nerviosa anticipación.

Una palanca de piedra sobresale de la pared trasera de una alcoba hacia el sur.

Los dos **duergar martilleadores** (revisa el Apéndice C) atacarán a cualquiera que no reconozcan.

Rastrillo de hierro. Cuando los personajes se acercan al rastrillo, pueden ver que incrustada en la pared norte junto a él hay una placa de chardalyn de 1 pie cuadrado con una hendidura de gran tamaño en forma de mano en la cara. La placa no se puede quitar de la pared. Si los dedos y la palma del guantelete de Xardorok se colocan en la hendidura, el rastrillo se eleva hacia el techo, permitiendo el acceso al área X37. El rastrillo también se puede levantar con un conjuro de *apertura* o magia similar. La fuerza bruta, en forma de una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 25, también funciona, pero eludir el mecanismo de bloqueo de esta manera hace que los rastrillos en el área X37 se caigan, sellando las ocho alcobas de esa habitación.

Palanca de piedra. Al tirar hacia abajo de la palanca en la alcoba sur, se desactiva la trampa en el área X32, lo que hace que sea seguro atravesar ese túnel. Al levantar la palanca se reactiva la trampa.

X37. BÓVEDA DEL TESORO

Los personajes pueden ver el interior de esta sala a través de los barrotes del rastrillo que bloquea su entrada:

Esta habitación sin luz contiene cuatro nichos en la pared norte y cuatro en la pared sur. Dentro de cada alcoba hay un cofre de hierro.

Los dientes puntiagudos de un rastrillo de hierro elevado sobresalen del techo de cada alcoba. Estas barreras caen y se bloquean en su lugar si los personajes fuerzan físicamente la apertura del rastrillo que sella la entrada de la bóveda. Colocar los dedos y la palma del guantelete de Xardorok en la hendidura en forma de mano en el área X36 hace que todos los rastrillos rebajados de esta habitación se levanten. Un rastrillo también se puede levantar con un conjuro de *apertura* o magia similar.

Cofres de hierro. Cada cofre tiene una cerradura de combinación incorporada con tres vasos que llevan diminutas runas enanas que representan números del 1 al 9. Xardorok guarda las combinaciones de estos cofres en sus aposentos (área x5). Un personaje que use herramientas de ladrones puede pasar 1 minuto tratando de desactivar la cerradura, haciéndolo con una prueba de Destreza CD 20 exitosa. Un conjuro de *apertura* o magia similar también abre un cofre. Aquí están las descripciones de los cofres:

Cofre 1. Contiene una docena de calabazas tapadas, cada una de las cuales contiene una pinta de un licor ferozmente caliente hecho de líquenes de fuego, que crece en la Infraoscuridad.

Cada calabaza se puede vender a un tabernero en Diez Ciudades por 10 po.

Cofre 2. Contiene una máscara dorada con la forma del rostro de un drow masculino (750 po), acostado en una cama de 350 po.

Cofre 3. Contiene un cáliz de plata con forma de araña e incrustaciones de ocho ojos de obsidiana (250 po).

Cofre 4. Contiene una túnica gris de seda de araña cosida con ojos de manto oscuro, envuelta dentro de la cual hay una varita de telaraña.

Cofre 5. Contiene un *piwafwi* doblado, una capa oscura de seda de araña hecha por drow. Este objeto tiene las propiedades de una *capa elfica*, pero pierde su magia si se expone a la luz solar durante 1 hora sin interrupción.

Cofre 6. Contiene un tocado de ámbar engastado con tres grandes perlas moradas (2.500 po).

Cofre 7. Contiene una estatuilla de piedra de 2 pies de altura de Demogorgon que pesa 50 libras. Cualquiera que mire a los ojos de la estatua debe tener éxito en una tirada de salvación de Carisma CD 14 o contraer una forma aleatoria de locura a corto plazo (ver “Locura” en la *Guía del Dungeon Master*). Una criatura solo puede ser afectada una vez por la estatua, después de lo cual se vuelve inmune al efecto.

Cofre 7. Contiene un esqueleto inanimado de svirfneblin con incrustaciones de moho amarillo (ver “Peligros de las Mazmorras” en la *Guía del Dungeon Master*). El moho libera sus esporas tan pronto como se abre la tapa del cofre. Incrustado en una de las cuencas de los ojos del cráneo hay un ojo falso hecho de piedra lunar (75 po).

CONSECUENCIAS

El dragón de chardalyn no regresará a la fortaleza de Xardorok hasta que haya destruido Diez Ciudades (ver el siguiente capítulo). Si Xardorok está vivo y su forja está intacta cuando el dragón regrese, Xardorok comenzará a repararlo. El dragón recupera 1d6 puntos de vida al final de cada hora de trabajo de reparación. Si Xardorok muere o el corazón del dragón rojo en la forja es destruido, el dragón de chardalyn no se podrá reparar.

Después de regresar a la fortaleza, el dragón permanecerá allí hasta el momento en que Xardorok lo necesite para causar más devastación, y ciertamente no antes de que los exploradores duergar de Xardorok hayan evaluado el daño a Diez Ciudades.

La muerte de Xardorok significa la perdición del clan Solmarchito si ninguno de sus hijos está vivo para tomar el mando. Si Grandolpha Muzgardt sobrevive a Xardorok, absorbe los restos del clan Solmarchito en el suyo propio y hará ejecutar a los hijos supervivientes de Xardorok. El clan Muzgardt se apoderará de la fortaleza de Xardorok, pero no tendrá planes inmediatos contra Diez Ciudades o Valle del Viento Helado. Si los personajes fueron fundamentales para ayudar a Grandolpha a capturar la fortaleza, ella les permite quedarse con los tesoros que encontraran en la fortaleza, pero insistirá en que se vayan de inmediato.

Si Xardorok y Grandolpha siguen vivos cuando los personajes abandonen la fortaleza, la división entre los dos clanes duergar continuará profundizándose, pero no se hará ningún esfuerzo inmediato para derrocar a Xardorok. Grandolpha se contentará con esperar su momento, traicionando a Xardorok solo después de que algún revés lo deje débil y vulnerable.



EL INMISERICORDE CONSTRUCTO DE XARDOROK SOLMARCHITO
ARRASA CON TODO EN DIEZ CIUDADES CON SU HAZ RADIANTE

LA LUZ DE LA DESTRUCCIÓN

DIEZ CIUDADES NO PODRÁ SOBREVIVIR AL ataque del dragón de Xardorok sin la intervención de los personajes. Este capítulo describe los ataques del dragón a Diez-Ciudades y lo que los personajes pueden hacer para minimizar la destrucción y salvar a tantos Diez-Dueños como sea posible. La medida en que pueden ayudar depende de sus acciones en el capítulo anterior:

- Si los personajes retrasaron su regreso a Diez Ciudades para enfrentarse a Xardorok en su guarida, la cantidad de tiempo que pasaron en la fortaleza de Xardorok determina cuántos asentamientos de Diez Ciudades son víctimas antes de que los personajes puedan intervenir, según la línea de tiempo del dragón.
- Si los personajes renuncian al ataque a la fortaleza de Xardorok y no pierden el tiempo persiguiendo al dragón, tienen una buena oportunidad de alcanzarlo antes de que se pierdan demasiados asentamientos de Diez Ciudades.

El objetivo de este capítulo, más allá de enfrentar a los personajes contra un formidable enemigo dracónico, es hacer que los jugadores sean conscientes de que las elecciones de sus personajes tienen consecuencias. Si los personajes no hacen nada para detener al dragón, las Diez Ciudades serán destruidas. Muchas vidas penden de un hilo.

JUGANDO ESTE CAPÍTULO

Revisa el bloque de estadísticas y la descripción del **dragón de chardalyn** en el Apéndice C antes de ejecutar este capítulo de la aventura. Detener al dragón será una tarea desalentadora para los personajes. Afortunadamente, no tendrán que luchar solos.

Desde el momento en que abandona la fortaleza, el dragón de chardalyn comienza a llevar a cabo el plan de Xardorok para arrasar Diez Ciudades un asentamiento tras otro. Los personajes pueden intervenir prediciendo con éxito dónde atacará el dragón a continuación y enfrentándose a él. La sección “Regreso a Diez Ciudades” proporciona a los personajes un aliado muy necesario y un rápido viaje en trineo tirado por perros de regreso a Diez Pueblos. La sección “Azote Dracónico” describe cuánto tiempo tarda el dragón en llegar a cada ciudad, las defensas que cada asentamiento reúne contra él y el resultado probable si no hay ayuda de los personajes. La sección “Enfrentamiento” te ayudara a llevar a cabo un encuentro entre los personajes y el dragón. Independientemente de lo que suceda con Diez Ciudades, la sección “La Misión de Vellyne” establece los tres capítulos finales de la aventura.

AVANCE DE PERSONAJES

Los personajes suben de nivel si contribuyen a la destrucción del dragón. Si no están en el nivel 7 al final de este capítulo, atráelos a algunas de las ubicaciones en el capítulo 2 para que puedan ganar suficientes niveles antes de continuar con los capítulos posteriores.

REGRESO A DIEZ CIUDADES

A medida que los personajes comienzan a regresar a Diez Pueblos, lee:

Por encima del sonido del viento, se pueden escuchar los ladridos de los perros cada vez más fuertes. A través de la nieve que sopla llegan tres trineos de madera tirados por canidos tan grandes como lobos. El conductor más cercano grita: “¿Podemos ayudarlos?”

La figura que llama al grupo es **Vellynne Harpell** (revisa el Apéndice C), una maga de la Hermandad Arcana. Está envuelta en ropa de clima frío, su rostro casi oculto detrás de una bufanda de lana. Su familiar, un **búho** nival, nival está posado en su hombro. Su trineo tiene dos **kobolds del Viento Helado zombis** montados en él, sus formas carcomidas por el ácido son visibles a través de cortes en su armadura de piel. A la cabeza de los otros dos trineos hay cuatro **kobolds del Viento Helado**, dos por trineo (revisa el Apéndice C para los bloques de estadísticas de los kobolds). Cada trineo es tirado por seis perros fuertes (usa el bloque de estadísticas del **lobo**).

Vellynne estaba buscando en Diez Ciudades a un grupo de aventureros para que la ayudaran a completar una misión personal cuando se enteró de los actos de valentía anteriores de los personajes (como se muestra en capítulos 1 y 2). Decidió tratar de alcanzarlos y ganarse su amistad. Aunque el destino de Diez Ciudades no le concierne, Vellynne espera que los personajes la ayuden a obtener el *Codicilio Blanco* una vez que aprendan a confiar en ella. Con este motivo oculto en mente, Vellynne ofrecerá a los personajes sus trineos para viajar de regreso a Diez Ciudades y puede ser fácilmente persuadida para ayudar a luchar contra el dragón. (“Un mago que vale su peso nunca deja pasar la oportunidad de probar su magia contra los enemigos más poderosos”, dice descaradamente).

Hay espacio en los trineos de los kobolds para transportar a los personajes y su equipo. Si los personajes insisten en dirigir estos trineos, los kobolds se preocuparán por entregar las riendas, pero lo harán, apilándose en las camas de carga.

Si los personajes se niegan a viajar con los kobolds, Vellynne se deshace de sus pequeños compañeros sin pensarlo dos veces: los personajes son mucho más valiosos para ella que los kobolds.

Si los personajes no están seguros de a dónde ir a continuación, Vellynne sugiere que viajen al lugar donde es más probable que los Diez Propietarios hagan su última resistencia contra el dragón: la ciudad de Bryn Shander. (Los personajes que encontraron y estudiaron el plan de ataque de Xardorok en el capítulo 3 podrían tener una idea diferente). Si los personajes siguen el consejo de Vellynne y se dirigen a Bryn Shander, le harán el juego a Xardorok. El dragón está guardando a Bryn Shander para el final, porque Xardorok sabe que los refugiados de las ciudades más pequeñas no tienen otro lugar a donde ir que no sea allí. Las paredes de Bryn Shander no proporcionan ninguna defensa contra los ataques del dragón desde el cielo, y cuanto más cerca se acurruquen los habitantes de Diez Ciudades, más fácil le resultará al dragón aniquilarlos.

INTERPRETANDO A VELLYNNE

Vellynne es una pragmática que trata de mantenerse un paso por delante de su competencia, en particular de sus rivales en la Hermandad Arcana (de quienes rara vez habla). Para continuar su misión en el Valle del Viento Helado, necesita la ayuda de aventureros leales, y sabe que ayudarlos a luchar contra el dragón es una oportunidad de oro para ganarse el respeto de los personajes, si no su confianza.

Vellynne es abierta sobre sus intenciones si los personajes sospechan y se enfrentan a ella. Ella está dispuesta a posponer su misión hasta que la amenaza del dragón ya no exista, y se lo dice a los personajes.

Para obtener más información sobre Vellynne y sus motivaciones, consulte la sección “Hermandad Arcana” en el Apéndice C.

AZOTE DRACÓNICO

Esta sección describe la trayectoria de vuelo del dragón y los eventos que pone en marcha. La sección no supone ninguna interferencia por parte de los personajes; cuando ellos y el dragón finalmente se encuentren, pasa a la sección “¡Enfrentamiento!”.

El dragón puede recuperar puntos de vida solo si Xardorok lo repara en su forja (ver “Consecuencias” en el Capítulo 3).

ruta de VUELO DEL DRAGÓN

El mapa 4.1 muestra la ruta de vuelo del dragón, que no debe compartirse con tus jugadores a menos que los personajes hayan estudiado el plan de ataque de Xardorok en el capítulo anterior. El dragón está siguiendo las instrucciones de su creador con precisión y no se desviará de este curso bajo ninguna circunstancia.

Cada sección describe el daño causado a cada ciudad, qué daño (si lo hay) inflige la ciudad al dragón a cambio y cuánto tiempo pasó el dragón en esa ciudad. Ajusta la línea de tiempo del dragón y la extensión del daño como mejor te parezca.

La tabla de tiempos de vuelo del dragón muestra cuánto tiempo tarda el dragón en llegar de un lugar a otro.

TIEMPOS DE VUELO DEL DRAGÓN

| Desde/Hasta | Tiempo de vuelo |
|-------------------------------------|-----------------|
| De Solmarchito a Refugio de Dougan | 2 horas |
| De Refugio de Dougan a Buenaguamiel | 30 minutos |
| De Buenaguamiel a Puerto Este | 11/2 horas |
| De Puerto Este a Caer-Dineval | 1 hora |
| De Chester-Dineval a Caer-König | 1 hora |
| De Caer-König a Termalaine | 2 horas |
| De Termalaine a Bosque Solitario | 30 minutos |
| De Bosque Solitario a Bremen | 11/2 horas |
| De Bremen a Targos | 30 minutos |
| De Targos a Bryn Shander | 30 minutos |
| De Bryn Shander a Solmarchito | 31/2 horas |

OBJETIVO 1: REFUGIO DE DOUGAN

El dragón destruye todas las estructuras de la ciudad, incluidos los muelles, en 30 minutos. Dejará intactas las Veinte Piedras de Thruun. (Siempre fue la intención de Xardorok estudiar este antiguo sitio para ver qué poder se podía extraer de él).

Bajas. Veinticinco personas (la mitad de la población) son asesinadas. Los supervivientes, entre los que se encuentra el portavoz Durmoot, huirán a Bryn Shander con sus posesiones más preciadas y parte de su ganado.

Daño del dragón. El dragón no recibe daño.

OBJETIVO 2: BUENAGUAMIEL

El dragón salva el Mead Hall, pero destruye todas las demás estructuras de la ciudad en 1 hora.

Bajas. Veinticinco personas (una cuarta parte de la población) son asesinadas. Los supervivientes huyen al bosque antes de desviarse hacia el Eastway y seguir el camino hacia Bryn Shander, llevándose consigo la mayor parte de su ganado.

Daño del dragón. El dragón no recibe daño.

OBJETIVO 3: PUERTO ESTE

Aquí, el dragón se enfrenta a su primer desafío real. Aunque toma a la ciudad por sorpresa, la milicia reacciona rápidamente y logra herir a la criatura.

El dragón usa su arma de aliento radiante para ametrallar la ciudad desde el aire, sin aterrizar nunca. Comienza en el extremo este y avanza lentamente hacia el oeste, despejando calles y destruyendo casas. Tarda 8 horas, pero el dragón destruye la mitad de las estructuras de la ciudad, incluida la mayoría de sus muelles. La Posada de la Dama Blanca se derrumba parcialmente cuando el dragón vuela a través de ella, y la Trucha Húmeda es arrasada. El Ayuntamiento y el ferry de Easthaven se salvan.

Bajas. Doscientos cincuenta personas (un tercio de la población), incluida la mayoría de los milicianos de la ciudad, son asesinadas. El capitán Arlaggath es asesinado por dos **duergar invisibles** que han estado esperando con impaciencia a que el dragón ataque. Los quinientos supervivientes huyen a pie a Bryn Shander, llevándose consigo sus posesiones más preciadas y su ganado.

Si está vivo y presente cuando el dragón ataca, el portavoz Waylen muere cuando seis **duergar** irrumpen en el Ayuntamiento y confiscan cualquier chardalyn que encuentren allí.

Daño del dragón. El ataque a Easthaven reduce los puntos de vida del dragón en 10.



MAPA 2.1: LOCALIZACIONES EN EL VALLE DEL VIENTO HELADO

OBJETIVO 4: CAER-DINEVAL

El dragón aterriza entre el castillo y el resto de la ciudad. Luego se mueve a través de la ciudad, nivelando una estructura tras otra. Todos los edificios, excepto el castillo, incluida la subida cuesta arriba y el descanso de Dinev, se destruyen en 1 hora. El castillo y sus habitantes se salvan, ya que la intención de Xardorok era atrapar a los Caballeros de la Espada Negra en su prisión hecha por ellos mismos (no muy diferente del destino de su maestro oscuro, Levistus).

Bajas. Si todavía está vivo y confinado en su castillo, el portavoz Siever sobrevive. Todos los que viven fuera del castillo son asesinados, ya sea por el dragón o por los seis **duergar** que acechan en el Reposo de Dinev. Cuando el dragón ataca, los duergar emergen de la posada en ruinas, se agrandan hasta alcanzar el tamaño de un ogro y se unen a la batalla.

Daño del dragón. El dragón no recibe daño.

OBJETIVO 5: CAER-KÔNIG

El dragón destruye todas las estructuras de la ciudad en 1 hora y media. El portavoz Trovus, el defensor dracónido ciudad Sangre de Dragón, se desmaya borracho en un banco de nieve durante toda la prueba y se despierta para descubrir que su asentamiento ha sido aniquilado.

Bajas. Cincuenta personas (un tercio de la población) son asesinadas, algunas a manos de un **duergar invisible** que acecha por la ciudad. Entre los muertos se encuentran las hermanas Shorard, cuya posada se derrumba encima de ellas, y Atenas Veloz, que muere ayudando a varios ciudadanos a escapar en trineos tirados por perros. El portavoz Trovus sobrevive, pero nunca vence su culpa; Sin embargo, renuncia a la botella. Jarthra Farzassh

sobrevive y lleva a la mayoría de los evacuados de la ciudad a las ruinas de Caer-Dineval, solo para que se le niegue la entrada al castillo. Antes de que puedan salir de Caer-Dineval, Jarthra y varios otros son asesinados por los **duergar** que acechan en la ciudad (ver “Objetivo 4: Caer-Dineval” más arriba). Solo cincuenta refugiados de Caer-König llegan hasta Bryn Shander.

Daño del dragón. Trovus era la mejor esperanza de defensa de la ciudad. Debido a que estaba inconsciente durante el ataque, no se organizó ninguna resistencia. En consecuencia, el dragón no recibe daño.

OBJETIVO 6: TERMALAINÉ

Los residentes de Termalaine se refugian en las minas cercanas mientras la milicia defiende la ciudad.

El dragón tarda 6 horas en destruir la ciudad, sin dejar ningún edificio ileso. El lado este solo está parcialmente dañado y permanece abierto al público después del ataque del dragón. El Blue Clam es destruido, al igual que la mayoría de los muelles y barcos de Termalaine.

Bajas. La milicia de la ciudad es aniquilada y veinte de los residentes de la ciudad perecen en sus casas. Otros treinta residentes mueren en el derrumbe de la mina provocada por saboteadores **duergar**. La mitad de las quinientas personas restantes huyen a Targos y continúan hacia Bryn Shander, mientras que el resto (incluido el portavoz Masthew) permanece escondido en las minas.

Daño del dragón. El ataque a Termalaine reduce los puntos de vida del dragón en 5.

OBJETIVO 7: BOSQUE SOLITARIO

Los pescadores locales presencian el ataque del dragón en Termalaine y se apresuran a regresar a casa para alertar a sus familias y vecinos.

Cuando el dragón llega a Bosque Solitario, la ciudad está vacía, sus residentes se han retirado al bosque o han navegado a Targos. El dragón tarda 2 horas en arrasarse la ciudad vacía, arrasando todos los edificios y destruyendo todos los muelles.

Bajas. Ninguno como resultado directo del ataque del dragón.

Daño del dragón. El dragón no recibe daño.

OBJETIVO 8: BOSQUE SOLITARIO

Mientras el dragón vuela sobre Maer Dualdon, ve a muchos de los residentes de Bremen cruzando el lago en botes y los hunde. Cuando llega a la ciudad, el dragón tarda 2 horas en arrasarse los muelles y arrasarse todos los edificios.

Bajas. Cien personas (dos tercios de la población) son asesinadas, ya sea en botes o en la ciudad propiamente dicha, incluyendo al portavoz Shalescar, Cora Mulphoon y toda la milicia. Los cincuenta residentes restantes huyen a Bryn Shander, dejando todo atrás.

Daño del dragón. La milicia de Bremen ofrece una buena pelea, reduciendo los puntos de vida del dragón en 5.

OBJETIVO 9: TARGOS

La red de espías del portavoz Maxildanarr en Diez Ciudades lo alerta sobre el dragón poco después de que comenzaran sus ataques, lo que le dio tiempo a Targos para prepararse. La milicia local se llena de residentes furiosos ansiosos por defender su ciudad, y las armas de asedio se ponen en marcha. Desafortunadamente, muchas de las defensas preparadas de la ciudad se ven socavadas por los saboteadores **duergar**.

El dragón tarda 8 horas en reducir a Targos a una ruina humeante. El dragón ignora las murallas de la ciudad en su mayor parte y se enfoca en los edificios, asolándolos uno tras otro.

Bajas. Quinientas personas (la mitad de la población) son asesinadas por el dragón o por duergar que se mueven *invisibles* por la ciudad y asesinan indiscriminadamente a la gente. Los supervivientes huyen a Bryn Shander, llevándose consigo sus posesiones más preciadas y su ganado.

La milicia hace su última resistencia frente a los Brazos de Luskan, momento en el que el portavoz de la Cámara de Representantes, Maxildanarr, ha huido a una casa de seguridad de Zhentarim en Bryn Shander. Skath, su fiel capitán de la milicia, es uno de los muchos peones de sacrificio que quedan atrás para cubrir su huida.

Daño del dragón. La milicia Targos, la oposición más dura a la que se ha enfrentado el dragón, reduce los puntos de vida del dragón en 15.

OBJETIVO 8: BOSQUE SOLITARIO

Objetivo 10: Bryn Shanderpág. 190[–]

Para cuando el dragón aparece, Bryn Shander está repleto de refugiados de otros asentamientos. Aquí es donde Diez Ciudades monta su última resistencia hace su última resistencia. Aunque las murallas exteriores no ofrecen defensa contra el dragón volador, la gente puede esconderse en los sótanos de la ciudad.

El dragón ataca la ciudad durante 6 horas, permaneciendo en el aire todo el tiempo y eliminando a cualquiera que intente escapar. Luego aterriza dentro de las murallas y pasa otras 6 horas yendo de una ruina humeante a la siguiente, cazando sobrevivientes.

Después de 12 horas de ataques a Bryn Shander, el dragón regresa a la fortaleza de Xardorok para ser reparado. (Si Xardorok está muerto, no habrá reparaciones, y el dragón permanecerá en la fortaleza de los duergar).

La Mirada al Norte está dañada pero no destruida. Tanto las Espadas de Hierro Negro como la Casa del Señor de la Mañana se han perdido, junto con casi todos los demás establecimientos.

Mientras el dragón hace su trabajo, los **duergar** merodean por la ciudad, asesinando líderes, hechiceros y otras figuras clave.

Bajas. La población de Bryn Shander se dispara de 1.200 a 2.700 si se tienen en cuenta los refugiados de otros asentamientos. El dragón y los duergar se cobran 200 vidas cada hora, dejando a la ciudad devastada con una población de 300 cuando todo está dicho y hecho. Aproximadamente la mitad de estos sobrevivientes son nativos de Bryn Shander; el resto son refugiados de otros asentamientos.

Scramsax, el propietario de la Mirada del Norte, cae ante el dragón. Mishann, el sacerdote de Amaunator, administra la curación lo mejor que puede y sobrevive sin lesiones. El alguacil Markham Southwell frustra personalmente un intento de asesinato de duergar contra la portavoz de la Cámara de Representantes, Duvessa Shane; Ambos líderes tienen cicatrices, pero sobreviven.

El portavoz Durmoot de Refugio de Dougan es asesinado por duergar, pero el portavoz Maxildanarr de Targos sobrevive.

Daño del dragón. Bryn Shander se beneficia de un fuerte liderazgo, una milicia probada y útiles lanzadores de hechizos. En las primeras 6 horas, los puntos de vida del dragón disminuyen en 10. Una vez que el dragón aterriza y comienza a buscar entre los restos, sus puntos de vida disminuyen a un ritmo de 5 por hora.

¡ENFRENTAMIENTO!

La velocidad de vuelo del dragón es mayor que la velocidad de movimiento por tierra de los personajes o la velocidad de vuelo disponible para los personajes que pueden lanzar hechizos de *volar*, por lo que el grupo tiene pocas esperanzas de alcanzar al dragón antes de que llegue a Diez Ciudades. La mejor oportunidad de los personajes para destruir al dragón es elegir un asentamiento y esperar al dragón allí. Si los personajes vieron el plan de batalla de Xardorok en el capítulo anterior, conocen el orden en el que se atacarán los asentamientos de Diez Ciudades.

La táctica preferida del dragón es ametrallar cada asentamiento desde el aire, usando su arma de aliento para incinerar a personas y estructuras por igual. Luego se eleva fuera del alcance de proyectiles hasta que su arma de aliento se recarga. Después de infligir todo el daño que puede desde el aire, el dragón aterriza y comienza a buscar entre las ruinas humeantes para eliminar a los supervivientes.

Cada vez que los personajes se enfrentan al dragón, ganan tiempo para que los Diez Dueños huyan. Reduce las pérdidas de una ciudad como mejor te parezca para tener en cuenta la interferencia de los personajes.

CUANDO EL DRAGÓN RECIBE DAÑO

Si los personajes infligen 30 puntos de daño o más al dragón y no es destruido, ese volará a la siguiente villa. Si esto sucede en Bryn Shander, el dragón volará de regreso a la fortaleza de Xardorok y permanecerá allí, en la fragua. Si Xardorok sigue vivo en esta fortaleza, hará las reparaciones necesarias. El dragón recupera 1d6 puntos de vida al final de cada hora de trabajo de reparación.



LOS HÉROES SON TODO LO QUE SE INTERPONE ENTRE
DIEZ CIUDADES Y LA DESTRUCCIÓN ASEGURADA

DESTRUYENDO AL DRAGÓN

Cuando el dragón caiga a 0 puntos de vida, lee:

El dragón hace un horrible ruido de chirrido cuando comienza a temblar y desmoronarse en pedazos. A medida que su gran masa se estrella contra la nieve, fragmentos dentados de cristal negro salen volando en todas direcciones.

El dragón deja cientos de fragmentos de chardalyn, algunos tan grandes como la rueda de un carro y otros tan pequeños como el clavo de un ataúd. Si los personajes conocen los efectos de la chardalyn contaminada por la magia maligna, querrán advertir a los habitantes de Diez Ciudades que eviten los fragmentos.

CONDICIONES METEOROLÓGICAS

El dragón comienza sus ataques bajo cielos oscuros y despejados. Eso cambia poco después de que abandona Termalaine, su sexto objetivo, ya que es entonces cuando una tormenta invernal barre el glaciar Reghed y envuelve Diez Ciudades. La tormenta se cieme sobre Diez Ciudades durante 24 horas antes de disiparse.

Si los personajes se enfrentan al dragón en Bosque Solitario, Bremen, Targos o Bryn Shander, también deberán lidiar con fuertes vientos y fuertes nevadas (para conocer las reglas, consulta “Viento Fuerte” y “Precipitaciones Fuertes” en la *Guía del Dungeon Master*). El dragón ignora estos efectos, ya que ha sido construido por Xardorok para superar un clima tan debilitante.

APOYO DE PNJs

Los habitantes de Diez Ciudades estarán felices de dejar que los aventureros luchen contra el dragón mientras huyen para salvar sus vidas. Si los personajes son los que necesitan ser salvados, puedes hacer que uno o más valientes NPC los ayuden.

HABITANTES DE DIEZ CIUDADES COLABORADORES

Si un personaje termina en un aprieto, puedes hacer que un NPC amistoso actúe inmediatamente antes que el personaje en el orden de iniciativa. Este NPC puede ayudar al personaje en peligro de una de las siguientes maneras:

- El PNJ usa la acción de Ayudar para ayudar al personaje.
- Si el personaje está moribundo, el PNJ puede estabilizarlo o lo llevarlo a un lugar más seguro.
- El PNJ puede moverse lo suficientemente cerca del dragón como para proporcionar una distracción, lo que permite al personaje moverse a un lugar más seguro o usar un rasgo de clase que dependa de que un aliado esté cerca del dragón (como Ataque Furtivo).

¿QUÉ PUEDE HACER Vellynne?

La supervivencia de Vellynne Harpell es importante para que la historia continúe. Lucha junto al grupo, pero no participa en ningún acto temerario de heroísmo.

Durante los encuentros con el dragón, Vellynne no puede caer por debajo de 1 punto de vida. Si se reduce a 1 punto de vida, se retira a un lugar seguro o usa su siguiente acción para lanzar *toque vampírico*, drenando la fuerza vital de su esbirro kobold más cercano (o algún otro pobre tonto) para asegurar su propia supervivencia.

Los hechizos más potentes de Vellynne son inútiles contra el constructo en forma de dragón, por lo que confía en su *varita de proyectiles mágicos*, usando sus cargas con moderación. También puede centrar sus esfuerzos en limpiar las calles de transeúntes inocentes y coordinar las acciones del partido con las de la milicia local. (Como a ella le gusta decir: "Es un mago débil aquel que confía solo en sus conjuros").

Después de que el dragón regrese a la fortaleza de Xardorok o sea destruido, Vellynne les pedirá a los personajes que se olviden de las Diez Ciudades por un tiempo y la ayuden a encontrar una ciudad perdida enterrada bajo el glaciér Reghed (ver "La Misión de Vellynne al final del capítulo).

Si no puedes salvar a Vellynne por cualquier motivo, haz que los personajes descubran un diario entre sus pertenencias que contenga toda la información que conoce, o haz que uno de sus secuaces kobold comunique la información necesaria para mantener la aventura en marcha.

OTRAS COSAS QUE PUEDEN HACER LOS PERSONAJES

Los personajes que no puedan dañar al dragón (o elijan no hacerlo) pueden encontrar muchas otras cosas para distraerlo durante el ataque del dragón. Si un jugador tiene problemas para averiguar lo que su personaje puede o debe hacer, puede usar la tabla Ciudad en caos para presentar un desafío urgente con el que el personaje debe lidiar. Antes de que el personaje se mueva o actúe en su turno, tira sobre la o elige un desafío que creas que podría estimular al personaje a la acción.

CIUDAD EN EL CAOS

| d20 | Desarrollo |
|-------|----------------------|
| 1-3 | Derrumbe de edificio |
| 4-6 | Duergar agrandado |
| 7-9 | Duergar Invisible |
| 10-14 | Lugareños abducidos |
| 15-16 | Ladrones |
| 17-18 | Bestia atrapada |
| 19-20 | Caminante herido |

DERRUMBE DE EDIFICIO

Un edificio dañado se derrumba a veinte pies de distancia de usted. El ruido de las paredes que se rompen y las maderas destrozadas se desvanecen, reemplazado por los gritos de las personas atrapadas entre los escombros.

Hay 1d4 + 1 personas atrapadas en el edificio colapsado. Todos ellos son **plebeyos** que sufren huesos rotos, laceraciones y conmociones cerebrales, y la mitad de ellos (redondeados hacia abajo) están en 0 puntos de vida y moribundos; el resto tiene 1 punto de vida cada uno.

Un personaje puede correr hacia el edificio y usar una acción para tratar de sacar a un habitante de Diez Ciudades habitante de Diez Ciudades de los escombros, haciéndolo con una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 14, con lo cual el personaje puede intentar estabilizar a un plebeyo moribundo o usar magia curativa para restaurar sus puntos de vida y eliminar sus heridas.

DUERGAR AGRANDADO

Unos habitantes de Diez Ciudades sumidos en el pánico pasan corriendo junto a ti, no para escapar del dragón, sino para alejarse de un enano de piel gris con armadura pesada y tan grande como un ogro. Grita en enano mientras pisa la nieve hacia ti.

Este **duergar** agrandado lucha hasta la muerte, gritando: "¡No más inviernos para Diez Pueblos!" en Enano mientras lo hace. El duergar ya ha usado su rasgo de invisibilidad y no puede volver a usarlo hasta que termine un descanso corto o largo.

DUERGAR AGRANDADO

Algo invisible está dejando huellas en la nieve, ¡y esas huellas se están acercando!

Un **duergar** está usando su rasgo de *invisibilidad* para acercarse lo suficiente al personaje como para realizar un ataque, pero la nieve traiciona su presencia, lo que le da al personaje la oportunidad de actuar primero.

Cuando el duergar se acerca a una distancia de ataque, ataca y se hace visible. Después de su ataque inicial, usa una acción para aumentar su tamaño, luego continuará su ataque.

LUGAREÑOS CORROMPIDOS

Figuras irreconocibles con ropa de clima frío avanzan hasta que forman una línea a veinte pies de distancia de ti. Cada uno empuña un hacha de mano amenazadoramente. Uno de ellos te señala con un dedo enguantado y grita: "¡Mata a ese primero!".

El personaje es señalado por 1d4 + 2 **plebeyos** que se han corrompido por la Presencia Malévola del dragón de chardalyn. Cada uno empuña un hacha de mano que inflige 3 (1d6) de daño cortante en un golpe. Estos habitantes del pueblo actúan con la misma iniciativa.

En lugar de hacer tiradas de salvación para que los plebeyos terminen con el efecto de la Presencia Malévola del dragón sobre ellos, tira un d6 al final de cada uno de sus turnos. En un 6, la gente del pueblo recupera sus sentidos y deja de ser hostil cuando el control del dragón sobre ellos termina.

LADRONES

El caos ha sacado lo peor de algunos Diez Propietarios. A unos veinte pies de distancia, se ve a dos matones vestidos con ropa de clima frío golpeando a una anciana y robando su comida.

Los dos **matones** son humanos neutrales malvados, y la anciana es una **plebeya** a la que le queda 1 punto de vida. Un personaje puede usar una acción para tratar de hacer que los matones dejen caer la comida de la mujer y huyan, haciéndolo con una prueba exitosa de Carisma (Intimidación) CD 12. Un matón que reciba cualquier daño también huirá.

LUGAREÑOS CORROMPIDOS

Un ruido extraño llama la atención sobre un pico de hacha cargado con sacos y atado a un poste de madera. La bestia deja escapar un grito de pánico mientras lucha por liberarse. Su dueño no se ve por ningún lado.

Puedes reemplazar el **pico de hacha** con una mula, un perro de trineo o cualquier otra bestia domesticada. Un personaje puede usar una acción para tratar de calmar a la bestia hasta el final de su próximo turno, haciéndolo con una prueba exitosa de Sabiduría (Manejo de animales) CD 11. Mientras la bestia está tranquila, el personaje puede usar una acción para desatar o cortar la cuerda que la ata al poste de madera. Un personaje también puede intentar cortar la cuerda con un arma afilada sin calmar primero a la bestia, haciéndolo con un ataque exitoso contra CA 15, lo que permite a la bestia en pánico huir en su próximo turno.

CAMINANTE HERIDO

Un habitante de diez pueblos con ropa rasgada para el frío aparece a la vista, cae en la nieve y vuelve a levantarse. A veinte pies de distancia, se puede ver que la persona está dejando un rastro de sangre en la nieve.

Con una tirada de 19, la figura es un miembro gravemente herido de la milicia local (un **guerrero tribal** desarmado al que le queda 1 punto de vida). Con una tirada de 20, la figura es un **doppelgänger** oportunista ileso que se hace pasar por un Habitante de Diez Ciudades herido.

Miembro de la milicia. Habiendo perdido su lanza luchando contra el dragón, este miembro de la milicia de la ciudad está buscando un arma de reemplazo. Si se le da un arma, el miembro de la milicia regresa a la batalla.

Doppelgänger. El doppelgänger (que se ha untado con la sangre de otra persona) pide que lo lleven a un lugar seguro fuera de la vista del dragón. Si un personaje lo hace, el doppelgänger intentará matar, robar y reemplazar a su "salvador" en un lugar donde su traición no puede ser observada por nadie más.

UN AVENTURERO SE ENFRENTA A UNOS ALDEANOS
CORROMPIDOS POR LA PRESENCIA MALÉVOLA DEL DRAGÓN



LA MISIÓN DE VELLYNNE

Vellynne Harpell necesita ayuda para llegar a Ythryn, una misión que impulsa a los personajes a través de los capítulos finales de esta aventura. Sin embargo, se mostrará reacia a compartir detalles de su misión hasta que se cumplan las siguientes condiciones:

- El dragón de chardalyn ya no es una preocupación inmediata.
- Los personajes tienen la experiencia necesaria para sobrevivir a los peligros que les esperan en la primera etapa de la búsqueda. (En otras palabras, los personajes son al menos de 7º nivel).

Estas condiciones no tienen en cuenta ningún asunto pendiente que los personajes estén decididos a resolver. Por ejemplo, si Xardorok Solmarchito todavía está vivo, es posible que los personajes quieran acabar con él antes de dirigir su atención a otra parte.

Una vez que está segura de que los personajes están listos para los desafíos que se avecinan, Vellynne hará su audaz propuesta:

"Necesito vuestra ayuda para encontrar una antigua ciudad enterrada bajo el hielo. Esta ciudad, Ythryn, es un fragmento perdido del Imperio de Netheril, cuyos magos crearon muchos de los objetos mágicos que encontramos esparcidos por todo el mundo hoy en día. Contiene magia más allá de nuestros sueños más salvajes. Es posible que incluso encontremos algo allí para poner fin a este odioso invierno. ¿Intrigados?"

Si los personajes quieren escuchar más o dejar un espacio para que Vellynne siga hablando, añade:

"Usando magia de adivinación, la Hermandad Arcana se ha enterado de que la ciudad está enterrada en las profundidades del glaciar Reghed. Pero el glaciar se puede abrir en un lugar donde una cascada alguna vez fluyó por su costado pero desde entonces se ha congelado. Ya hemos encontrado la cascada. Todo lo que necesitamos ahora es la magia para abrir el glaciar".

Vellynne aprendió algunas cosas de su *orbe del profesor* (revisa el Apéndice D) antes de que se lo robaran. Ella compartirá la siguiente información con los personajes que quieren saber más sobre Netheril:

- Netheril era un vasto imperio humano gobernado por magos, cuyo dominio de la Urdimbre sigue siendo insuperable hasta el día de hoy.
- Parte de lo que los magos netherilianos aprendieron de los elfos. El resto provino del estudio de artefactos llamados *Pergaminos de Nezher*.
- Los netherilianos crearon magia que era más poderosa que un hechizo de *deseo* y la usaron para lograr lo imposible. Su magia podía cortar las cimas de las montañas y elevar ciudades enteras hacia el cielo.
- Para mantener a Ythryn en el aire, los magos nethereses habrían necesitado un poderoso objeto mágico llamado *mythallar*. Es probable que sobreviviera al accidente y también podría tener otras propiedades, incluida la capacidad de cambiar el clima. ("¡Piensa en lo que eso podría significar para el Valle del Viento Helado!" Vellynne añade emocionada).



EL CODICILO Y EL ORBE

Antes de comenzar su búsqueda de Ythryn, Vellynne y los personajes necesitan dos objetos: *El Codicilo blanco* y *El Orbe del Profesor* de Vellynne, al que llama Profesor Skant. Vellynne tiene todas las razones para creer que ambos objetos se encuentran actualmente en una isla en el Mar de Hielo en Movimiento.

EL CODICILO

Vellynne describe este libro de la siguiente manera:

Escrito y custodiado por los seguidores de Auril, se rumorea que *El Codicilo Blanco* contiene un hechizo o ritual que puede tallar un pasaje a través del Glaciar Reghed, bajo el cual está enterrada la ciudad perdida de Ythryn. La magia de adivinación ha revelado que el libro se encuentra en una fortaleza gigante de hielo en una isla envuelta en niebla en el Mar de Hielo en Movimiento.

Vellynne sabe que cualquier búsqueda para recuperar *El Codicilo blanco* es probable que atraiga la atención de Auril. Los miembros de la Hermandad Arcana son notoriamente descarados, por lo que Vellynne no se resiste a la idea de una confrontación con la Doncella de Escarcha. Si el nombre de Auril sale a relucir, Vellynne intenta disipar las preocupaciones señalando lo obvio: "Cualquier dios que elija vivir entre los mortales se está escondiendo de algo, y cualquiera que necesite esconderse no puede ser todopoderoso".

PROFESOR SKANT

La familia de Vellynne tiene una colección privada de objetos mágicos. *El Orbe del Profesor* conocido como Profesor Skant formaba parte de esa colección, y Vellynne lo quiere de vuelta por razones tanto prácticas como sentimentales:

"El orbe es una reliquia familiar que me fue robada por un antiguo colega llamado Nass Lantomir. El orbe tiene la personalidad de un erudito y se llama Profesor Skant. Su conocimiento nos ayudará una vez que descendamos a Ythryn. Nass está detrás de El codicilo de blanco. Encuentra a Nass y encontraremos al profesor Skant.

Vellynne describe las propiedades del *Orbe del Profesor* (revisa el Apéndice D) si los personajes quieren saber más sobre él.

SIGUIENTES PASOS

El resto de la aventura depende de que los personajes acepten ayudar a Vellynne. Tiene un par de cartas que juega para convencer a los personajes de que lo hagan. Espera que estén motivados por la esperanza de encontrar algo en Ythryn que pueda poner fin al invierno eterno de Auril. De lo contrario, existe la promesa de encontrar hechizos y objetos mágicos perdidos hace mucho tiempo.

Suponiendo que los personajes acepten emprender la búsqueda de Vellynne, su primer desafío es llegar a la isla. Continúa con el capítulo 5, que comienza con la forma en que los personajes resuelven su problema de transporte.





LA FORTALEZA DE GRIMSKALLE, CONSTRUIDA POR GIGANTES,
SIRVE AHORA COMO MORADA DE AURIL, LA DONCELLA DE ESCARCHA

LA MORADA DE AURIL

LA FORTALEZA DE GRIMSKALLE, construida por gigantes de hielo, ahora sirve como morada de Auril la Doncella de Escarcha. Auril la Doncella de Escarcha se ha retirado a una isla flotante de hielo y nieve y ha convertido una fortaleza en forma de calavera que antes estaba ocupada por gigantes de hielo en su morada. Su presencia convierte a la isla en el lugar más gélido del Lejano Norte. El frío es insoportable para muchos visitantes, cuyos cadáveres pasan a formar parte de la gélida decoración de la isla.

Lo ideal es que los personajes estén en el nivel 7 cuando visiten la isla, aunque no hay nada que les impida explorarla en niveles inferiores. Pueden visitar la isla por cualquiera de las siguientes razones:

- Vellynne Harpell, miembro de la Hermandad Arcana, invita a los personajes a unirse a ella en una expedición a la isla (revisa el Capítulo 4 para obtener más información).
- Los personajes llegan a la isla por su cuenta, con la esperanza de poner fin al invierno eterno del Valle del Viento Helado.

JUGANDO ESTE CAPÍTULO

Asegúrate de revisar la sección “Auril la Doncella de Escarcha” en el apéndice C antes de leer este capítulo, ya que Auril no es un villano ordinario.

Los personajes pueden localizar y obtener tanto *El Codicilo Blanco* como *el Orbe del Profesor* robado de Vellynne Harpell sin enfrentarse a la Doncella de Escarcha. Pero si los personajes quieren poner fin a la Rima Eterna aquí mismo, ahora mismo, pueden hacerlo matando a Iskra, el roc de la Doncella de Hielo (sin el cual Auril no puede lanzar su hechizo nocturno que mantiene a raya el sol), o enfrentándose a Auril en la batalla y derrotando a las tres formas de la Doncella de Escarcha secuencialmente.

AVANCE DE PERSONAJES

En este capítulo, el avance de nivel se maneja de la siguiente manera:

- Los personajes ganan un nivel si destruyen las tres formas de Auril.
- Los personajes suben de nivel si matan a Iskra el roc.
- Si son de nivel 7 o inferior, los personajes ganan un nivel cuando descubren el poema “Rima de la Doncella de Escarcha” en *El Codicilo Blanco*.

MAR DE HIELO MOVEDIZO

Titánicos icebergs se balancean en un agitado mar negro de profundidad desconocida, chocando entre sí con resultados destructivos. Flotando entre estas montañas de hielo, envuelta en

niebla, se encuentra la isla de Auril. Usando pura fuerza de voluntad, la Doncella de Escarcha puede anclar la isla o hacer que se desplace lentamente. Por esa razón, la isla no aparece en los mapas del Mar de Hielo en Movimiento.

COMO LLEGAR A LA ISLA

Los personajes pueden llegar a la isla de Auril de cualquiera de las siguientes maneras:

- Súbete a Angajuk, el cachalote despierto (ver “La Campana de Angajuk”).
- Viajar a El Fin de la Fiesta (ver “El Fin de la Fiesta”) y reservar un pasaje en un barco que lleva suministros o convictos a la prisión.
- Pídele a los Goliats Akannathi (ver “El Refugio de la Torre del Cielo”) que les presten algunos grifos entrenados y luego volar a la isla a lomos de los grifos.

MEDIANTE ANGAJUK EL CACHALOTE

Los personajes pueden obtener indicaciones para llegar al muelle donde se puede convocar a Angajuk y hacerse amigos de él. Vellynne Harpell conoce la ubicación del muelle de Angajuk; si está con el grupo, propondrá que pasen una noche en la ciudad de Bremen y se dirijan al muelle de Angajuk por la mañana.

Angajuk puede viajar hasta 25 millas por día, pero toma una ruta tranquila y serpenteante hasta la isla de Auril, lo que resulta en un viaje de tres días. La ballena permanecerá sumergida durante la mayor parte del viaje, lo que permitirá a los personajes ver cómo es la vida en las gélidas profundidades. Al igual que un guía turístico, la ballena llevará a sus pasajeros a la vista de espectaculares atracciones submarinas, incluidos naufragios, castillos gigantes de tormenta y ruinas ciclópeas del antiguo imperio de gigantes conocido como Ostoría.

Después de entregar a los personajes sanos y salvos a la isla, Angajuk estará dispuesto a rodear la isla hasta que los personajes estén listos para irse, siempre que no hagan esperar demasiado a la ballena. El roc de Auril representa una amenaza para Angajuk, por lo que la ballena saldrá a la superficie solo cuando deba hacerlo.

MEDIANTE UN BARCO DESDE EL FIN DE LA FIESTA

La prisión de El Fin de la Fiesta tiene fácil acceso al Mar de Hielo Movedizo. Por otro lado, los capitanes que son lo suficientemente valientes como para llevar sus barcos al Mar de Hielo Móvil esperan ser bien compensados; los personajes pueden esperar pagar 1,000 po o más por un viaje de ida a la isla de Auril, o cinco veces esa cantidad si esperan que el barco los espere y los lleve de regreso al Fin de la Fiesta.

Uno de esos capitanes es Sharlasta Espada de Tormenta, una pirata retirada (**Capitán de Bandidos** humana Legal Malvada) que comanda el *Voraz*, un velero con una tripulación de veinte curtidos

marineros (**bandidos**) bien entrenados. El puerto de escala del barco es la ciudad de Neverwinter. A pesar de su accidentado pasado, la Capitana Espada de Tormenta es una de las corsarias más fiables que trabajan para la Alianza de los Lores en la actualidad, y rara vez rechaza la oportunidad de ganar un poco de dinero extra. Cada amanecer, arroja un barril de pescado y un barril de whisky al mar como ofrendas a Umberli, una práctica que mantiene a la malvada diosa marina de su lado.

Cuando los personajes llegan a El Fin de la Fiesta, hay un 10 por ciento de posibilidades de que el Ravenous esté amarrado en el muelle y esté en proceso de descargar cajas de suministros, así como 1d4 convictos con grilletes. Los personajes que no tengan tanta suerte deberán esperar 1d10 días para que llegue la nave.

El voraz puede viajar 50 millas al día. Pero encontrar la isla de Auril evitando encuentros cercanos con icebergs y témpanos de hielo lleva cinco días. Bajo ninguna circunstancia la Capitana Espada de Tormenta o su tripulación abandonarán su barco para explorar la isla.

Si necesitas un mapa del *Voraz*, usa el mapa de barco en el apéndice C de la *Guía del Dungeon Master*.

MEDIANTE GRIFOS

Los goliats del Refugio Torre del Cielo acordaron prestar a los miembros del grupo un grifo cada uno si se cumple una de estas condiciones:

- Un personaje Goliat que es miembro del clan Akannathi convence al jefe Akannathi para que ayude al grupo al tener éxito en una prueba de Carisma (Persuasión) CD 13.
- Los personajes ayudan a poner fin a la larga enemistad entre los goliats del Refugio Torre del Cielo y los goliats de la Peña de la Perdición de la Sierpe.

Los grifos de Skytower Shelter son seguros para montar, pero están entrenados para regresar a casa después de entregar a los personajes a su destino. Convencer a un grifo para que permanezca en la isla de Auril mientras los personajes exploran el lugar requiere una prueba exitosa de Sabiduría DC 13 (Manejo de animales), e incluso entonces, el grifo no se quedará más de 24 horas debido al frío insostenible.

Los Goliats no tienen suficientes grifos para llevar al séquito kobold de Vellynne Harpell, lo que obligará a Vellynne a dejar atrás a sus cargas. Los kobolds están felices de quedarse con los goliats, pero los goliats se desharán rápidamente de los muertos vivientes.

LA ISLA DEL SOLSTICIO

La isla de Solsticio tiene forma de copo de nieve, con seis brazos dentados que sobresalen en el mar. Es un lugar azotado por el viento hecho principalmente de nieve y hielo.

PREPARÁNDOSE PARA LA LLEGADA

Independientemente de los medios por los que los personajes viajen a la isla, supongamos que llegan cerca del muelle en ruinas en el brazo sureste de la isla. Esto los coloca en el otro lado de la isla desde donde el mago Nass Lantomir encontró su perdición.

Lee o parafrasea el siguiente texto en el recuadro a los jugadores, ya sea que los personajes se acerquen a la isla por mar o por aire:

La niebla a través de la cual has estado viajando se adelgaza lo suficiente como para que puedas ver acantilados de hielo sólido de cincuenta pies de altura más adelante. Sobresaliendo del agua frente a la costa se encuentran los mástiles desnudos y curtidos por la intemperie de los barcos hundidos.

Más adelante, se puede distinguir lo que parece ser un muelle parcialmente destruido tallado en hielo. A medida que te acercas, se hace obvio que el muelle fue hecho para gigantes.

El muelle de hielo en ruinas y los naufragios en las cercanías son las únicas características de la isla inmediatamente visibles. La niebla impide que los personajes vean las otras características de la isla a distancia.

Los personajes que vuelan a lomos de grifos pueden evitar el muelle y encontrar otro lugar en la isla para aterrizar. Pero si uno o más grifos se acercan a menos de 200 pies de la fortaleza de Grimskalle mientras el **roc** de Auril está en la cima de la fortaleza, este se elevará en el aire e intentará matar a los grifos para que sus jinetes caigan. (Revisa el área G9 de este capítulo para obtener más información sobre el roc.)

EFFECTOS REGIONALES

La presencia de Auril crea los siguientes efectos regionales, que se desvanecen 1d10 días después de que sus tres formas sean destruidas:

- La CD de salvación para resistir los efectos del frío extremo es de 15 en lugar de 10.
- Siempre que una criatura que carezca de resistencia o inmunidad al daño de hielo gaste un dado de golpe para recuperar puntos de golpe en un radio de 1 milla de la isla, recuperará solo un número de puntos de golpe igual a su modificador de Constitución (mínimo de 0). No podrá tirar dados.
- La isla, las características de su superficie y todas las criaturas y objetos a una distancia de 200 pies de la isla están ligeramente oscurecidos por la niebla. Una espesa niebla llena el aire a partir de 200 pies de la isla y se extiende hacia afuera por 1 milla en todas las direcciones; Todo lo que está en el agua o en el aire dentro de esta espesa niebla está muy oscurecido.

LOCALIZACIONES EN LA ISLA

Las siguientes ubicaciones están codificadas en el mapa 5.1.

11. MUELLE EN RUINAS

Los gigantes de hielo construyeron este muelle con hielo y lo construyeron para que durara, pero secciones de él se han desprendido y han caído al mar. Debido a que el muelle fue escalado para barcos gigantes helados, los personajes que se acercan por el agua deben escalar para llegar a la parte superior del mismo. Aquellos que no tengan magia o equipo de escalada pueden hacerlo con una prueba exitosa de Fuerza DC 15 (Atletismo).

En la parte trasera del muelle, escalones de tamaño gigante suben a la cima de los acantilados de 50 pies de altura. Un camino de 20 pies de ancho hecho de ladrillos de hielo conduce desde el muelle hasta la fortaleza de Grimskalle, como se muestra en el mapa 5.1.

Un **mephit de hielo** llamado Söpo está encaramado en la parte superior de las escaleras de hielo y está dispuesto a servir de guía para los recién llegados, no por amabilidad sino para aliviar su

ISLAND OF SOLSTICE

1 square = 200 feet



MAPA 5.1: LA ISLA DEL SOLSTICIO

aburrimiento. Si los personajes se acercan por aire, Söpo los intercepta. Los personajes que hablan Aquano o Aurano pueden comunicarse verbalmente con Söpo; Si no hay nadie en el grupo que pueda entenderlo, el Mephit se comunicará usando gestos lo mejor que puede.

A Söpo le gusta ver sufrir a otras criaturas. Inicialmente, sin embargo, actúa como una guía para ganarse la confianza de los personajes, señalando áreas donde los personajes pueden resbalar en un parche de hielo o ser golpeados en la cabeza por un carámbano que cuelga bajo. El familiar búho nival de Vellynne, si está presente, siente las crueles intenciones del mephit. Söpo y el búho sienten una aversión instantánea el uno por el otro.

Söpo intenta que los personajes exploren cada parte de la isla compartiendo la siguiente información con aquellos que pueden entender sus palabras:

- Los naufragios que rodean la isla están llenos de botín a la espera de ser reclamados.
- El último barco que visitó la isla se estrelló frente a la costa del brazo noroeste de la isla. Una sobreviviente logró salir del agua helada y subir a la cima de la isla, pero murió antes de llegar más lejos.
- La Doncella de Hielo ha creado hermosas esculturas de hielo por toda la isla. Uno lloraría al verlos si no hiciera tanto frío como para hacer que las lágrimas se congelaran en los ojos.

DESCUBRIMIENTOS EN LOS NAUFRAGIOS

| d8 | Descubrimiento |
|----|--|
| 1 | Un esqueleto de gigante de escarcha (revisa el Apéndice C) acecha en la bodega del barco entre los esqueletos inanimados de varios otros gigantes de hielo. |
| 2 | Acechando las cubiertas hay veinte necrófagos (los restos de la tripulación humana de la nave) que tienen resistencia al daño por frío. Todos los necrófagos actúan con la misma iniciativa. Los personajes se encuentran con cuatro necrófagos inicialmente, con otro grupo de cuatro necrófagos que aparecen en cada ronda en el turno de los necrófagos hasta que aparecen los veinte. |
| 3 | Dos tiburones gigantes nadan en la bodega del barco. |
| 4 | Cinco merrows hacen su guarida en el barco, escondido en la bodega del cual hay un cofre marino podrido que contiene 400 po, 800 pp y cuatro piezas de joyería (25 po cada una). |
| 5 | Tres sagas marinas han convertido el naufragio en su guarida. Tienen el rasgo Lanzamiento de hechizos compartido (ver la barra lateral "Aquelarres de brujas" en el Manual de Monstruos). Guardan su tesoro en un caldero oxidado cubierto de percebes que está cubierto con una tapa. El tesoro consta de 2.500 pp, 4.000 pc, una figura de tritón de 6 pulgadas de alto tallada en coral azul pálido (250 po) y una <i>poción de respiración acuática</i> . |
| 6 | Una morsa despertada (revisa el apéndice C) con una poción de resistencia (frío) atada al cuello saluda a los personajes; la morsa tiene una inteligencia de 10, habla común y permitirá que un personaje tome el frasco de poción de alrededor de su cuello. Luego se despedirá y se alejará nadando. |
| 7 | La bodega del barco contiene 1d6 ostras gigantes, cada una de las cuales tiene un 10 por ciento de posibilidades de contener una perla blanca del tamaño de una <i>bola de cristal</i> (2.500 po). |
| 8 | Un cofre marino de tamaño gigante que contiene 2.500 po, 5.000 pp y un <i>Tridente</i> +2 se encuentra en la bodega del barco. |

- Hay cuevas de yetis en el lado este de la isla. Un yeti abominable llamado Korgrah vive entre ellos.

Si se le ahuyenta, Söpo sigue al grupo, pero no se entrometerá. Sin embargo, cada vez que le ocurre alguna desgracia a un personaje, el mephit soltará una risa áspera.

12. NAUFRAGIOS

El hielo que forma la isla se abre en abanico bajo el agua, creando plataformas que van de 20 a 50 pies bajo la superficie. En la parte superior de estas plataformas, alojadas en medio de agujas dentadas de hielo sumergido, se encuentran los restos de varios galeones marinos desafortunados y antiguos barcos gigantes de hielo, como se muestra en el mapa 5.1.

Los personajes que pueden soportar el agua helada pueden querer explorar estos naufragios hundidos. Por cada sitio buscado, tira un d20 y consulta la tabla de Descubrimientos de Naufragios para determinar lo que encuentran los personajes. Ningún descubrimiento puede ocurrir más de una vez; Si obtienes el mismo resultado dos veces, vuelve a tirar o elige una posibilidad diferente.

13. EL FANTASMA DE NASS LANTOMIR

Nass Lantomir fue más astuta que sus rivales en la Hermandad Arcana al asociarse con un capitán pirata antes de dejar Luskan para ir al Valle del Viento Helado. Después de robar *El Orbe del Profesor* de Vellynne Harpell, Nass huyó a la costa para reunirse con el galeón del capitán pirata, el *Eddy el Cruel*. El barco encontró la isla de Auril de la manera más difícil: chocando contra la plataforma de hielo que existe bajo de ella. Cuando el barco se hundió en el agua, Nass nadó solo hasta la orilla, solo para morir congelada en un acantilado cubierto de nieve con vistas al casco hundido del *Eddy el Cruel*.

Los personajes que busquen en el brazo noroeste de la isla encuentran el cadáver congelado de Nass y mucho más:

Medio enterrado en la nieve cerca del borde de un acantilado hay un cadáver humanoide vestido con ropa de clima frío. Agarrado en una de sus manos hay un orbe hecho de cuarzo gris ahumado.

Una comadreja blanca brota de la nieve cerca del cadáver y te mira fijamente con sus ojos brillantes. Se oye una voz. "¡Dioses, tenía miedo de que nadie nos encontrara!" El sonido no proviene de la comadreja, sino del orbe.

Si alguien intenta arrancar el orbe de los dedos de la maga muerta o perturba los restos, el *fantasma* de Nass Lantomir (revisa el apéndice C) aparecerá sobre el cadáver e intenta poseer a alguien en su primer turno. Si su fantasma posee con éxito a un miembro del grupo, Nass intentará poner a los personajes en contra de Vellynne (si ella está presente) y unirse a ellos en su búsqueda del *Codicilo Blanco*. Si el fantasma consigue lo que quiere, comparte la siguiente información, parte de la cual Nass adquirió cuando estaba viva con la ayuda de pergaminos de conjuros de *adivinación* utilizados antes de su muerte:

- La Hermandad Arcana envió a cuatro magos a encontrar la ciudad perdida nezheliana de Ythryn, que ha permanecido bajo el glaciar Reghed durante casi dos mil años. (Nass está dispuesto a divulgar las identidades de los otros tres magos, si se le pide; consulte la sección "Hermandad Arcana" en el apéndice C para obtener más detalles).



NASS LANTOMIR HA MUERTO, PERO SU FAMILIAR
COMADREJA SIGUE VIVA

- *El Codicilo Blanco* contiene un hechizo o ritual que puede abrir un pasaje a través del glaciar Reghed a la ciudad perdida de Nezheril.
- Los adoradores de Auril han escondido *el Codicilo Blanco* en una fortaleza gigante de hielo llamada Grimskaale, situada en la cima de la pequeña montaña en el centro de la isla.

El fantasma no puede moverse a más de 200 pies del lugar donde murió Nass a menos que tome posesión de un huésped. Si es expulsado del cuerpo de un anfitrión cuando el cuerpo está a más de 200 pies de donde murió Nass, el fantasma regresará instantáneamente a ese lugar, independientemente de si el cadáver del mago todavía está allí.

Si el fantasma se reduce a 0 puntos de vida, se desvanece, solo para reaparecer 24 horas después en el lugar donde murió Nass. El fantasma está condenado a permanecer en la isla hasta que se adquiera *El Codicilo Blanco*, tras lo cual logrará su descanso final y dejará de existir.

Comadreja familiar. La **comadreja** ártica es Zelennor, el familiar de Nass. Vellynne Harpell lo reconocerá si lo ve. Cualquiera que pueda lanzar el hechizo *encontrar familiar* sabe que un familiar normalmente desaparece cuando su creador muere, pero Zelennor de alguna manera ha formado un vínculo con la forma espectral de no-muerto de Nass. Si el fantasma de Nass es destruido, aunque sea temporalmente, la comadreja dejará de existir.

Tesoro. Los personajes que desentierran el cadáver de Nass Lantomir de la nieve encuentran una bolsa de cuero que contiene el libro de conjuros de la maga, que se describe en el apéndice C. El resto del equipo de Nass se hundió con el *Eddy el Cruel*.

El *Orbe del Profesor*, que se hace llamar Profesor Skant, está feliz de ser encontrado. Revisa en el Apéndice D una descripción del profesor Skant. Si ella está presente, Vellynne intentará recuperar el orbe, pero no luchará contra los personajes por él. Además de sus áreas de especialización, el profesor Skant sabe lo que hay que hacer para llegar a la ciudad de Ythryn, ya que ha discutido extensamente los planes primero con Vellynne Harpell y luego con Nass Lantomir. Si se separan de los dos propietarios anteriores del orbe, los personajes pueden usar al profesor Skant para ayudarlos a identificar los pasos que deben seguir para llegar a Ythryn, si ese es su objetivo.

14. ESTATUAS DE HIELO

Hay varios de estos lugares en la isla, incluido uno con el que los personajes se encontrarán si siguen el camino de ladrillos desde el muelle en ruinas:

A través de la nieve que sopla, se ve un gran conjunto de esculturas de hielo en un campo nevado al pie de la montaña en el centro de la isla. Un examen más detallado revela que las esculturas son completamente fieles a sus temas: osos, alces, tigres dientes de sable, lobos, yeti, remorhazes, dragones blancos y otras criaturas del norte. Ninguna mano mortal podría crear obras tan maravillosas.

La Doncella de Hielo crea estas esculturas de hielo. Si los personajes dañan alguno de ellos, suceden dos cosas malas.

Primero, la Doncella de Escarcha hace notar su presencia, manifestándose cerca como una mujer de 7 pies de altura hecha de nieve. Ella gritará: "¡Profanadores!" y los señalará con el dedo.

Cada personaje que profanó una escultura deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 20 o ganar vulnerabilidad al daño de hielo durante las próximas 24 horas. Un personaje que tiene resistencia o inmunidad al daño por hielo tiene éxito automáticamente en la tirada de salvación. Debido a su estado debilitado, la Doncella de Escarcha no puede crear otra manifestación de este tipo hasta el próximo amanecer.

En segundo lugar, Auril despertará telepáticamente a Korgrah, un **yeti abominable** (ver área I5), y le ordenará cazar y matar al grupo. El sentido del olfato de este yeti es tan agudo que puede rastrear a los personajes por su olor, independientemente de dónde se encuentren en la isla.

I5. CUEVAS DE YETI

Salpicando la ladera oriental de la montaña de hielo en la cima de la cual se encuentra Grimskalle hay siete cuevas poco profundas, cada una ocupada por un yeti hostil que se alimenta de focas, morsas y otros visitantes de la isla. Los siete **yeti** atacan todos a la vez, aunque un personaje con el secreto del Yeti más pequeño (ver apéndice B) podría intentar comunicarse con ellos con la esperanza de mejorar su actitud.

Si los siete yetis son asesinados, sus espíritus enojados despertarán a Korgrah, un **yeti abominable** que duerme bajo el hielo y la nieve, a menos que Korgrah ya haya sido asesinado. El abominable yeti explotará de un capullo cubierto de hielo, dejará escapar un aullido que se podrá escuchar en toda la isla y perseguirá a los personajes hasta que mueren. Este temible yeti no puede ser apaciguado por un personaje con el secreto del Yeti más pequeño.

Dentro de las cuevas. Cada cueva de yeti contiene los huesos de las comidas pasadas de los yetis, pero no tesoros.

I6. JARDÍN DE LA MUERTE

Una pared de hielo de tres metros de altura se ha roto en algunos lugares, dejando huecos a través de los cuales se puede ver lo que parece ser un enorme jardín de esculturas de hielo.

Esta área es un cementerio donde Auril muestra criaturas que han muerto en la isla por el frío extremo. Cada criatura está envuelta en una gruesa capa de hielo, preservando sus restos. En medio de decenas de cadáveres humanoides (piratas, cazadores, aventureros, adoradores y otros que cayeron presa del frío abrazo de Auril) se encuentran las formas congeladas de liebres, zorros y otros animales pequeños.

Un **trol de hielo** (revisa el Apéndice C) llegó hasta aquí y destruyó partes de la pared exterior. También ha estado royendo algunos de los cadáveres. Auril no está preocupada por la intrusión, ya que este lugar es mucho menos importante para ella que sus estatuas de hielo. Si los personajes merodean por el jardín, el troll de hielo ataca y lucha hasta la muerte.

Vellynne Harpell y Nass Lantomir son conscientes de las propiedades mágicas de los corazones de los trolls de hielo (como se describe en la entrada “Trol de Hielo” en el apéndice C) y pueden compartir esta información con los personajes una vez que el trol de hielo haya sido dado muerte.

LA DONCELLA DE ESCARCHA ESCULPE EL HIELO CON FORMAS FANTÁSTICAS



GRIMSKALLE

Cuando los personajes estén en condiciones de ver este lugar desde el sur, descríbelo de la siguiente manera:

Elevándose ante ti hay una montaña de hielo glacial de seiscientos pies de altura, cuyo pico está tallado para parecerse a una calavera gigantesca con una corona. Subiendo por la ladera sur de la montaña hay enormes escaleras talladas en el hielo. Estos escalones, que se extienden desde la base de la montaña hasta la base de la fortaleza, fueron claramente hechos para gigantes.

Grimskalle (calavera ominosa en gigante) fue construido para una reina gigante de hielo llamada Vassavicken y está lleno de los restos de su reinado, incluido su cadáver. Auril ha reclamado la fortaleza para servir a sus propias necesidades mundanas.

La Doncella de Hielo se ha recluso dentro, aunque abandona el lugar una vez al día. Poco antes de la medianoche, se monta en el roc que duerme en la azotea (área G9) y se eleva hacia el cielo para tejer su hechizo nocturno. Se va durante varias horas, tiempo durante el cual los personajes pueden explorar Grimskalle sin temor a encontrarse con ella.

Escalones de hielo. Cada escalón es 4 pies más alto que el que está debajo, lo que hace que la escalera sea *terreno difícil* para las criaturas que no son gigantes enormes. La nieve y la escarcha que cubren los escalones los hacen menos resbaladizos de lo que serían de otra manera.

RASGOS DE LA FORTALEZA

Las siguientes características son comunes en toda la fortaleza:

Tamaño gigante. Los muebles, los pasillos y las dimensiones de las habitaciones en el interior son del tamaño de gigantes de hielo y otras criaturas enormes. Lo mismo ocurre con algunos accesorios, incluido el tesoro, como se señala en el texto.

Hielo y niebla. Todas las superficies (suelos, techos, paredes, etc.) están hechas de hielo liso, opaco, cincelado y con un tinte azulado. Un manto de niebla fría de 2 pies de profundidad se arrastra por los pisos, que no son resbaladizos a menos que el texto indique lo contrario.

Oscuridad. La fortaleza no está iluminada. Los gigantes de hielo iluminaban su camino con antorchas, cuyos antiguos trozos ensucian el suelo. Los ocupantes actuales dependen de la visión en la oscuridad para ver. Las descripciones de áreas asumen que los personajes tienen una fuente de luz o algún otro medio para ver en la oscuridad.

Puertas. Una puerta es una losa de hielo cincelado de 25 pies de alto, 8 pies de ancho y 21/2 pies de espesor con manijas toscas. En lugar de bisagras, una puerta tiene pasadores gruesos y cilíndricos de hielo que descansan en agujeros en los bordes superior e inferior del marco de la puerta. Una criatura puede usar una acción para intentar abrir una de estas puertas, haciéndolo con una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 20. Una puerta es un objeto enorme con CA 13, Pg 60 e inmunidad al frío, al veneno y al daño psíquico.

Techos. Los techos son de 30 pies de altura.

LOCALIZACIONES EN GRIMSKALLE

Las siguientes ubicaciones están codificadas en el mapa 5.2.

G1. ENTRADA

Los escalones terminan frente a una puerta doble hecha de losas de hielo con cráneos y huesos de dragón incrustados en ellas. Tallada en el dintel hay una sola palabra en la escritura enana.

Los cráneos y huesos incrustados en las puertas pertenecen a varios dragones blancos jóvenes. Los gigantes usan la escritura enana como su lenguaje escrito, y la palabra enana tallada sobre las puertas se traduce como "Grimskalle".

G2. SALA DE GUARDIA

Esta larga habitación rectangular está sembrada de pedazos de madera podrida y metal oxidado, los restos de armas gigantes y estantes de armas. Un casco oxidado del tamaño de un gigante yace cerca de la pared del fondo.

Nada en esta habitación es salvable.

G3. GUARDIÁN GIGANTE DE LA ESCARCHA

Un viejo gigante de hielo marchito apoyado pesadamente en una gran hacha se sienta frente a una puerta alta en la pared del fondo. El taburete gigante de madera en el que se sienta cruje bajo su peso mientras te mira con los ojos nublados.

El **gigante de escarcha** se llama Ertgard. Debido a la vejez, su velocidad al caminar es de 20 pies. También es sordo, no puede ver más allá de 20 pies y no puede llevar a cabo reacciones. Los personajes deben moverse al menos 10 pies dentro de la habitación antes de que Ertgard se dé cuenta de ellos, tras lo cual agarra su arma con fuerza, se pone de pie a trompicones y dice (en Gigante): "¡Muerte, por fin nos encontramos!"

Ertgard es el último miembro superviviente del clan de Vassavicken y está ansioso por morir honorablemente. Aunque ha jurado lealtad a Auril, no es de mucha utilidad para ella y no tiene ninguna responsabilidad más que proteger la fortaleza lo mejor que pueda. Si queda inconsciente, es revivido e interrogado, Ertgard ofrecerá la siguiente información (en Gigante) si los personajes le prometen una muerte honorable, rápida y misericordiosa:

- Todas las noches, la Doncella de Escarcha deja a Grimskalle a lomos de Iskra, su roc, para lanzar un hechizo que mantiene a raya el sol del día siguiente. De lo contrario, reside en el piso de arriba (en el nivel del palacio).
- Auril a veces es asistido por druidas de escarcha, aunque no hay druidas presentes en este momento. Los druidas de escarcha que la visitaron por última vez dejaron atrás una morsa gigante inteligente llamada Ukuma. Habita en la planta baja (en el nivel de la mazmorra).

- El *Codicilo Blanco* está sellado en una bóveda en la planta baja (en el nivel de la mazmorra). Solo quien supere las cuatro pruebas de Auril (las pruebas de crueldad, resistencia, aislamiento y preservación) puede abrir la bóveda (revisa el área G15).

Tesoro. La pequeña habitación detrás de Ertgard contiene todo el tesoro que pudo reunir del interior de la fortaleza, amontonado en el suelo:

- 1.350 GP, 4.400 SP y 7.800 CP
- Cuatro anillos de oro para gigantes (150 gp cada uno)
- Un escudo de tamaño gigante hecho de escamas de dragón blanco (impresionante pero sin valor)
- Una estatuilla de 2 pies de altura y 50 libras, astillada de Thrym (el malvado dios gigante de la escarcha) hecha de hielo que no se derrite (50 gp)
- Una *jarra de alquimia*

G4. COCINA EN RUINAS

La escarcha cubre una mesa de caballete hinchada que se encuentra en medio de barriles y barriles podridos en medio de lo que solía ser una cocina. Los estantes de almacenamiento a lo largo de las paredes se han derrumbado en pilas de madera podrida junto con las jarras, jarras y cuernos para beber que alguna vez descansaron sobre ellos. Un asador forrado con carámbanos está montado sobre un brasero de hierro de diez pies de diámetro recubierto de escarcha y situado cerca de la pared del fondo.

Los barriles y barricas están vacíos y se deshacen fácilmente. Las jarras, las jarras y los cuernos para beber están agrietados o dañados. Aquí no queda nada de valor.

G5. SALÓN DE BANQUETES

Trozos de hielo rotos, los restos de una puerta, yacen esparcidos por el suelo alrededor de la abertura, lo que permite a los personajes ver la habitación más allá sin obstrucciones.

En el centro de este inmenso salón se encuentra una mesa de comedor de treinta pies de largo, diez pies de ancho y diez pies de alto tallada en hielo y rodeada por una docena de bloques de hielo que alguna vez sirvieron como sillas. Los tirantes de madera contra la pared oeste sostienen un par de cornos de catorce pies de largo hechas de colmillos de mamut ahuecados. Una escalera ascendente de hielo en la esquina suroeste tiene niebla rodando por ella.

Un de los cornos hechos con colmillos gigantes está intacto, pero el otro está agrietado y ya no funciona. Estos cornos se usaban para convocar a los gigantes de hielo para cenar o para hacer sonar una alarma.

Escaleras hacia arriba. Las escaleras suben 90 pies hasta el área G7.

G6. MEPHITS ENCARAMADOS

Al igual que en el área G5, trozos de hielo rotos, los restos de una puerta, yacen en el suelo alrededor de la abertura donde una vez estuvo la puerta, lo que permite a los personajes ver la habitación sin obstrucciones.

Seis esbeltas criaturas parecidas a gárgolas hechas de hielo se agazapan en repisas a veinte pies del suelo que sobresalen de la pared de esta cámara semicircular. Cerca de la pared del fondo, la niebla que cubre el suelo fluye por una escalera hecha de hielo pulido.

Las criaturas encaramadas en las comisas son seis **mephits de hielo** creados por Auril. Observarán a los intrusos en silencio. Si alguno de ellos es amenazado o herido, todos atacarán. De lo contrario, los mephits no realizan ninguna acción agresiva sin una orden de su creador.

Escaleras abajo. Las escaleras, que descienden 90 pies hasta el área G10, son resbaladizas. El hielo resbaladizo es terreno difícil. Cuando una criatura se mueva en estas escaleras por primera vez en un turno, deberá tener éxito en una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10 o caerá boca abajo. Si la tirada falla por 5 o más, la criatura también caerá 10 pies por las escaleras y recibirá 3 (1d6) puntos de daño contundente.

G7. SALÓN DEL TRONO

Esta habitación semicircular tiene un bosque de carámbanos que cuelgan de su techo, algunos de ellos de hasta ocho pies de largo. Contra la pared curva del sur se alza un enorme trono de hielo decorado con imágenes talladas de lobos y mastodontes invernales. Al otro lado del trono, en la pared norte, hay una puerta abierta.

El trono pertenecía a Vassavicken, la reina gigante de hielo que originalmente ocupaba Grimskaale.

Auril ha transformado siete de los carámbanos que se aferran al techo en criaturas que se asemejan a perforadores. Usan el bloque de estadísticas del **perforador**, tienen inmunidad al daño por frío e infligen 10 (3d6) de daño perforante más 10 (3d6) de daño de frío con un impacto.

Escaleras abajo. Las escaleras en la esquina noroeste de esta habitación descienden 90 pies hasta el [área G5](#).

G8. Alcoba de la Reinapág. 204[–]

Auril utiliza este espacio como su santuario personal. Dependiendo de cómo se desarrolle este encuentro, es posible que debas hacer referencia a uno o más de los bloques de estadísticas de Auril en el apéndice C.

Esta habitación contiene muebles destrozados que sugieren que alguna vez fue utilizada como dormitorio de un gigante de hielo. Un viento muy frío sopla por una escalera hacia el este, al pie de la cual se ha acumulado nieve.

A menos que haya abandonado la fortaleza para lanzar su hechizo nocturno sobre el Valle del Viento Helado, la Doncella de Hielo acecha aquí en su primera forma, viviendo con el temor de que sus enemigos divinos la encuentren y la destruyan. Normalmente ocupa la habitación al oeste, pero se dirigirá hacia la habitación más grande para darle la bienvenida a los personajes a medida que estos lleguen. Los personajes no tienen ninguna posibilidad de sorprenderla.

ISLAND OF SOLSTICE

1 square = 200 feet



MAPA 5.2: GRIMSKALLE

Se necesita casi todo el poder divino de la Doncella de Escarcha para evitar que el sol salga sobre el Valle del Viento Helado, y no soporta la presencia de mortales que no sean sus adoradores más ardientes. En consecuencia, Auril hace todo lo posible para matar a los intrusos o, al menos, aterrorizarlos para que huyan de su isla y nunca regresen. Además de los poderes otorgados en sus tres bloques de estadísticas, puede usar las acciones de guarida descritas en el apéndice C.

Destruir una de las formas de Auril ya es bastante difícil. Destruir sus tres formas en secuencia debería ser una dura prueba incluso para el grupo de aventureros más decidido y mejor equipado. Puedes hacer que Auril sea aún más difícil haciendo que use una acción de guarida para teletransportarse a la azotea (área G9), donde su roc puede luchar junto a ella.

La lucha contra Auril continuará hasta que los personajes la derroten o se retiren. Ambas opciones se analizan a continuación:

- Si los personajes destruyen las tres formas de Auril, cualquier personaje que tenga el secreto del Niño del Solsticio de Invierno (revisa el Apéndice B) perderá el beneficio de ese secreto hasta que la Doncella de Escarcha renazca en el próximo solsticio de invierno. Además, la desaparición de Auril hace que los niveles superiores de la fortaleza se derrumben, como se describe en la sección “Derrumbe de Grimskalle” al final de este capítulo.
- Si los personajes huyen, Auril los dejará ir para que puedan difundir historias horribles de su encuentro con ella, desalentando así a otros de visitar su isla. Después de terminar un largo descanso, Auril recuperará todas sus formas.

La Doncella de Escarcha no tiene necesidad de posesiones mundanas y no guarda nada de valor en esta habitación.

Escaleras hacia arriba. La escalera curva sube 90 pies hasta el área G9.

G9. AZOTEA ALMENADA

La corona helada que rodea la fortaleza funciona como una azotea almenada. Cada punta de la corona se extiende cuarenta pies por encima de la línea del techo, y las puntas tienen espacios de 10 pies de ancho entre ellas. Situado en el centro del techo hay un nido de casi treinta pies de diámetro.

Si Auril está en casa, también lo está su **roc** blanco, Iskra. Durante el día, el roc duerme en su nido. Poco antes de la medianoche, el roc se eleva al cielo con la Doncella de Escarcha a cuestas y no regresa a la fortaleza hasta unas horas antes del amanecer. Sin el roc que la lleve por el Valle del Viento Helado, Auril no puede lanzar su hechizo nocturno, poniendo así fin al invierno eterno.

El roc es demasiado grande para entrar en la fortaleza. Si recibe daño de enemigos a los que no pueda alcanzar, se alejará de la fortaleza y sube a una altura que lo ponga fuera del alcance de sus enemigos. Si el roc apresa a un enemigo, se dirigirá hacia aguas abiertas con su premio; Una vez allí, dejará caer a la criatura apresada al agua desde una altura de al menos 200 pies. Además de recibir 20d6 de daño contundente de la caída, la víctima también deberá lidiar con el agua helada (ver “Agua Helada”).

Tesoro. Una búsqueda minuciosa, el nido del roc arroja los siguientes tesoros:

- Un huevo de dragón plateado de 5 pies de alto y 150 libras que eclosionará en 3d10 días, dando a luz a una **cría de dragón de plata**
- Un arpa tallada de madera exótica con incrustaciones de marfil y piedras preciosas de circón (750 po)
- Una cadena de electro con un colgante de hematites (250 po)
- Un cofre marino de madera cubierto con excrementos de pájaros y sellado con un candado pesado que un personaje que usa herramientas de ladrones puede forzar con una prueba de destreza CD 15 exitosa; Dentro del cofre hay 320 po, un anillo de oro con una perla negra engastada en un accesorio con forma de remolino (750 po) y un *pergamino de conjuro de curación de heridas en masa*

G9. AZOTEA ALMENADA

La escalera desciende a una cámara abovedada. Una barandilla de hielo esculpido de nueve pies de altura abraza la escalera a medida que desciende al piso de la cámara, que, al igual que las escaleras, es liso y reluciente. Una morsa tan grande como un elefante se lo está pasando en grande rodando y deslizándose sobre el hielo, prestándote poca atención.

Se supone que la **morsa gigante** (revisa el Apéndice C), llamada Ukuma, vigila esta habitación. El hechizo de *despertar* de un druida de escarcha le ha dado una inteligencia de 10 y la capacidad de hablar común. Aunque está agradecida por el regalo mágico, la morsa gigante no está interesada en servir a nadie ni en atender el servicio de guardia. Prefiere revolcarse en el hielo y entablar una conversación ligera con los recién llegados. Los personajes pueden hacerse amigos de Ukuma lanzándole un pescado o algún otro bocado sabroso.

Ukuma conoce la siguiente información, que estará feliz de compartir con los personajes que se hagan amigos de ella:

- El túnel hacia el norte termina antes de la tumba de una reina gigante de hielo, que murió antes de que la Doncella de Hielo tomara el control de la isla.
- El túnel hacia el sur conduce a una bóveda donde los sirvientes de la Doncella de Escarcha almacenan los tesoros de su fe.
- Para entrar en la bóveda, hay que pasar cuatro pruebas. Cada prueba refleja un aspecto de la Doncella de Escarcha: crueldad, resistencia, aislamiento y preservación. Las pruebas se encuentran más allá de las cuatro puertas que conducen a la habitación.
- Los estrechos arcos al oeste y al este conducen a un par de pequeñas cámaras. Los druidas de escarcha y otros adoradores de Auril usan estas habitaciones como dormitorios, aunque nadie está presente cuando llegan los personajes.

Pista de patinaje. El suelo de esta zona es tan liso como una pista de hielo. Cuando una criatura se mueva en el suelo por primera vez en un turno, deberá tener éxito en una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10 o caerá boca abajo. La morsa gigante no necesita hacer este chequeo.

Escaleras hacia arriba. Desde el techo hasta el piso, las escaleras que conducen al área G6 están rodeadas por gruesas barandillas de hielo esculpido de 9 pies de altura. Las escaleras, al igual que el suelo, son terreno difícil. Cuando una criatura se mueva en estas escaleras por primera vez en un turno, deberá tener éxito en una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10 o caerá boca abajo. Si la prueba falla por 5 o más, la criatura también caerá 10 pies por las escaleras y recibirá 3 (1d6) puntos de daño contundente.



ESQUELETOS DE GIGANTES DE LA ESCARCHA GUARDAN LA TUMBA HELADA DE LA REINA VASSAVICKEN

G11. ENTRADA A LA TUMBA

El pasillo conduce a una habitación en forma de yunque con una puerta incrustada en la pared del fondo. Flanqueando la puerta hay bajorrelieves de dos gigantes de hielo mujeres sosteniendo grandes hachas. Unas runas están talladas en la superficie de la puerta.

Las runas de la puerta, escritas en escritura enana, decían lo siguiente:

En el hielo y la sangre nace la gente del invierno.
Por nuestra gran reina, levantamos nuestro cuerno.
Lucharemos y saquearemos al ver al alba el firmamento.
Por Vassavicken, atados estamos por juramento

G12. GUARDIAS ESQUELÉTICOS

Esta cámara tiene otra puerta empotrada en la pared del fondo. A ambos lados de la puerta hay esqueletos de gigantes de la escarcha que empuñan unas anclas oxidadas. Unos puntos de luz en las cuencas de sus ojos se iluminan a medida que registran vuestra presencia.

Las armas de estos dos esqueletos de **gigantes de la escarcha** infligen un daño contundente en lugar de un daño cortante. Por lo demás, utilizan el bloque de estadísticas del Apéndice C. Atacarán a cualquier criatura que vean y perseguirán a las presas que huyen hasta G11, pero no más allá.

G13. TUMBA DE VASSAVICKEN

Esta cámara contiene una mujer muerta de gigante de la escarcha encerrada en un bloque sólido de hielo tallado para parecerse a un sarcófago de pie. El bloque de hielo mide veinticinco pies de alto, doce pies de ancho y diez pies de espesor. Detrás del gigante sepultado, incrustado en la pared norte, hay una puerta hecha de hielo.

El techo está tallado en el rostro ceñudo de un gigante de hielo hombre con una barba cubierta de carámbanos de hielo.

La gigante de la escarcha enterrada en el bloque de hielo es la reina Vassavicken. Los personajes que tienen éxito en un CD 15 Inteligencia (Religión) adivinan correctamente que el rostro que mira a la reina es una representación de Thrym, el dios malvado de los gigantes de hielo.

Trampa. Un personaje puede llegar al cadáver de Vassavicken cortando el hielo que la envuelve, pero Thrym no tolerará tal acto de profanación. Si se quita o derrite suficiente hielo para exponer cualquier parte del cadáver de Vassavicken al aire, el rostro de Thrym abrirá la boca y respirará una nube de energía fría mágica que llenará toda la habitación, sellando el cadáver de Vassavicken en hielo una vez más. Cualquier criatura en la sala cuando Thrym respira debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 16, recibiendo 44 (8d10) de daño de hielo en una salvación fallida, o la mitad de daño en una salvación exitosa. El rostro de Thrym es inmune al daño de conjuros y armas.

Puerta al área G14. Esta puerta está atascada. Una criatura puede usar una acción para intentar abrir la puerta, haciéndolo con una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 25.

G14. HACHA DE VASSAVICKEN

Apoyada contra la pared del fondo de esta habitación hay un arma formidable: una gran hacha de tamaño gigante, con su cabeza de acero apoyada en el suelo helado.

Tesoro. La gran hacha es el *hacha berserker* de Vassavicken, que se ajusta en tamaño para adaptarse a quien se sintoniza con ella. Cuando se encuentra, mide 15 pies de alto y pesa 650 libras. Si un personaje se sintoniza con el hacha, se reducirá a un tamaño acorde con su nuevo portador.

G15. PRUEBAS DE LA DONCELLA DE ESCARCHA

La primera vez que los personajes entren en una de estas cámaras, lee:

Las paredes de esta habitación de forma extraña están grabadas con elaborados panoramas de escenas invernales. En la pared del fondo hay una puerta inscrita con un gran copo de nieve. Una sola palabra está tallada en el dintel sobre ella.

Los personajes que tienen éxito en una prueba de Inteligencia (Religión) CD 10 conjeturan correctamente que el copo de nieve inscrito en la puerta es el símbolo sagrado de la Doncella de Escarcha. La palabra tallada sobre la puerta depende de la zona que se encuentre al otro lado:

Puerta al área G16. Tallada en el dintel sobre esta puerta está la palabra "Crueldad" en común.

Puerta al área G17. Parte del dintel se ha roto, pero los personajes aún pueden distinguir la palabra "Resistencia" tallada en él en Común.

Puerta al área G18. Tallada en el dintel sobre esta puerta está la palabra "Aislamiento" en común.

Puerta al área G19. El dintel sobre esta puerta se ha roto parcialmente, destruyendo parte de la inscripción tallada en él. Lo que queda dice "—ervación" en Común.

Hay cuatro Pruebas de la Doncella de Escarcha: la Prueba de Crueldad en el área G16, la Prueba de Resistencia en el área G17, la Prueba de Aislamiento en el área G18 y la Prueba de Preservación en el área G19.

Cada prueba comienza abriendo una puerta marcada con el símbolo de Auril. Cuando eso sucede, todos los participantes en la prueba son teletransportados al lugar donde se lleva a cabo la prueba. Si Vellynne Harpell está con el grupo, estará dispuesta a participar en las pruebas y contará como miembro del grupo si los personajes le permiten acompañarlos.

Cuando terminen una prueba, usa la tarjeta de puntuación de las Pruebas de la Doncella de Escarcha para realizar un seguimiento de los miembros del grupo que aprobaron la prueba colocando una marca de verificación a la derecha de cada uno de sus nombres en la columna correspondiente. Esta tarjeta te ayudará a determinar si la puerta de la bóveda en el área G20 se puede abrir o no. Es estrictamente una herramienta para el mantenimiento de registros de DM y no está destinada a ser compartida con los jugadores. Se concede permiso para fotocopiar esta tarjeta de puntuación para uso en el juego en casa.

Las pruebas se pueden realizar en cualquier orden. Cada miembro del grupo puede realizar una prueba en particular una sola vez; Un miembro del grupo que intente realizar una prueba por segunda vez no será teletransportado.

G16. PRUEBA DE LA CRUELDAD

Abrir la puerta de esta habitación vacía hace que todos los que se encuentren en la habitación más cercana marcada como G15 en el mapa desaparezcan. Estas criaturas se encontrarán que han sido transportadas a un campamento Reghed en la tundra helada del Valle del Viento Helado. Cuando uno o más de los caracteres sean transportados aquí, lee:

| TESTS OF THE FROSTMAIDEN SCORECARD | | | | |
|------------------------------------|-----------------|-------------------|-------------------|----------------------|
| PARTY MEMBER | TEST OF CRUELTY | TEST OF ENDURANCE | TEST OF ISOLATION | TEST OF PRESERVATION |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Vuestro entorno se desvanece en una ráfaga de nieve y hielo. Cuando vuestra visión se aclara, os encontráis parados en el borde de un campamento, con sus tiendas de campaña aguantando contra una furiosa ventisca.

La ventisca ruge durante la duración de la prueba y es ineludible.

Este campamento es el hogar del Rey de la Tribu de los Osos, Gunvald Halraggson (revisa el apéndice C). Si Gunvald murió antes en la aventura, reemplázalo con otro jefe de la Tribu del Oso llamada Svilbrekhild Forennal (una **gladiador** humana con armadura de piel que habla Común y tiene Supervivencia +5). Consulta “El Campamento de la Tribu Reghed” para obtener un mapa y una descripción general del campamento. No hay perros de trineo en este campamento.

Los personajes no están soñando; la magia de la Doncella de Hielo los ha teletransportado desde Grimskaale a este campamento. Cada miembro del grupo tiene un pequeño copo de nieve brillante flotando unos centímetros por encima de ellos, el símbolo de la Doncella de Escarcha, que la mayoría de los nómadas Reghed reconocen y temen. Los miembros de la Tribu del Oso no atacarán a nadie que lleve este símbolo, excepto en defensa propia.

Comienza la prueba. El campamento se ha quedado sin comida y los cazadores de la tribu no han podido regresar debido a la incesante ventisca. Los nómadas ya se han comido a sus perros de trineo. Ahora, Gunvald ha decidido que los tiempos desesperados requieren medidas desesperadas. Planea matar a cuatro de los miembros más viejos de la tribu y cocinarlos para alimentar al resto del campamento. Su malvado chamán lo ha convencido de tomar este drástico curso de acción.

Una vez que se conoce la presencia de los personajes, serán llevados ante el rey Gunvald. Los tratará con respeto y precaución, como corresponde a los emisarios de la Doncella de Escarcha. Tiene a los cuatro ancianos alineados fuera de su tienda y les rogará a los personajes que los maten o abandonen el campamento de inmediato.

Para pasar la prueba de crueldad, un personaje deberá realizar un acto cruel, como matar a los ancianos indefensos como ordena el rey Gunvald. Los personajes también pueden pasar la prueba alejándose del campamento y dejando a los nómadas hambrientos a merced de su rey loco, un acto cruel a los ojos de la Doncella de Escarcha. Si los personajes desafían al rey Gunvald, él mismo matará a los ancianos indefensos.

Los personajes pueden fallar la prueba si no participan en actos de crueldad, como negarse a matar a los ancianos, defenderlos o no hacer nada en absoluto.

Finaliza la prueba. Después de 1 hora, todos los que tengan un símbolo de Auril flotando sobre su cabeza serán teletransportados de regreso a Grimskaale, apareciendo en la habitación marcada como G16 en el mapa.

G17. PRUEBA DE LA RESISTENCIA

Abrir la puerta de esta habitación vacía hace que todos los que se encuentren en la habitación más cercana marcada como G15 en el mapa desaparezcan. Estas criaturas se encontrarán que han sido transportadas a un campamento Reghed en la tundra helada del Valle del Viento Helado. Cuando uno o más de los caracteres sean transportados aquí, lee:

Vuestro entorno se desvanece en una ráfaga de nieve y hielo. Cuando vuestra visión se aclara, os encontráis parados en el borde de un campamento de una tribu Reghed en proceso de desmantelamiento. Los nómadas trabajan febrilmente para derribar sus tiendas y meterlas en trineos tirados por perros. Algunos de ellos te ven y blanden sus armas. Una figura alta de pie entre ellos grita: “¡No nos acostaremos y moriremos por vuestro placer, emisarios de Auril! ¡Váyanse, buitres!

Este campamento es el hogar del Rey de la Tribu del Alce, **Jarund Elkhardt** (revisa el apéndice C). Si Jarund murió antes en la aventura, reemplázalo con Hengar Aesnvaard, un **gladiador** que habla común con Supervivencia +5. Consulta “El Campamento de la Tribu Reghed” para obtener un mapa y una descripción general del campamento.

Los personajes no están soñando; la magia de la Doncella de Hielo los ha teletransportado desde Grimskaale a este campamento. Cada miembro del grupo tiene un pequeño copo de nieve brillante flotando unos centímetros por encima de ellos, el símbolo de la Doncella de Escarcha, que la mayoría de los nómadas Reghed reconocen y temen. Los miembros de la tribu Elk no atacarán a nadie que lleve este símbolo, excepto en defensa propia.

Comienza la prueba. La figura que llama a los personajes es el rey Jarund, quien ha ordenado que el campamento sea derribado para que los nómadas puedan permanecer cerca de la manada de renos que han estado siguiendo. La manada está migrando hacia el este, y donde van los renos, también va la tribu de los alces. Si los personajes le aseguran a Jarund que no quieren hacer daño, él les da una opción: ayudar o irse. De cualquier manera, no quiere provocar la ira de Auril.

Los miembros del grupo no necesitan ayudar a los nómadas a derribar el campamento o establecer uno nuevo, sino que deben acompañar a los nómadas en su viaje y soportar las mismas dificultades. El viaje es una marcha agotadora a través de la tundra con el viento en contra todo el tiempo. No hay posibilidad de que un miembro del grupo se pierda en esta ventisca, que tiene una propiedad inusual: la magia no funciona dentro de ella, como si el área abarcada por la ventisca estuviera dentro de un *campo antimagia* (como se describe en la descripción del conjuro de *campo antimagia* en el *Manual del Jugador*).

La marcha dura 14 horas. Los miembros del grupo pueden resistir las primeras 8 horas. Al final de cada hora después de eso, cada uno deberá realizar una tirada de salvación de Constitución. La CD es 10 más 1 por cada hora adicional que pasa (CD 11 al final de la novena hora, CD 12 al final de la décima hora, y así sucesivamente). Con una tirada de salvación fallida, un personaje gana un nivel de agotamiento. Cualquier miembro del grupo que complete el viaje con cuatro o menos niveles de agotamiento pasa la prueba de resistencia.

Al final de la marcha forzada, el rey Jarund ordena a la tribu que monte tiendas de campaña y encienda fogatas.

Finaliza la prueba. Una vez que el campamento de la Tribu Alce se establece en su nueva ubicación, todos los que tengan un símbolo brillante de Auril flotando sobre sus cabezas serán teletransportados de regreso a Grimskaale, apareciendo en la habitación marcada como G17 en el mapa.

G18. PRUEBA DEL AISLAMIENTO

Abrir la puerta de esta habitación vacía hace que todos los que se encuentren en la habitación más cercana marcada como G15 en el mapa desaparezcan. Estas criaturas se encuentran llevadas a un campamento Reghed en la tundra helada del Valle del Viento Helado. Cuando uno o más de los caracteres sean transportados aquí, lee:

Vuestro entorno se desvanece en una ráfaga de nieve y hielo. Cuando vuestra visión se aclara, os encontráis parados en el borde de un campamento, bajo un cielo despejado. Todos los guerreros en el campamento parecen estar afilando sus armas.

Este campamento es el hogar de la Reina de la Tribu de los Tigres, **Bjornhild Solvigsdottir** (revisa el Apéndice C). Si Bjornhild murió antes en la aventura, reemplázala con otro jefe de la Tribu del Tigre llamado Valtus D'karna (un **gladiador humano** con armadura de piel que habla Común y tiene Supervivencia +5). Consulta “El Campamento de la Tribu Reghed” para obtener un mapa y una descripción general del campamento.

Los personajes no están soñando; la magia de la Doncella de Hielo los ha teletransportado desde Grimskalle a este campamento. Cada miembro del grupo tiene un pequeño copo de nieve brillante flotando unos centímetros por encima de ellos, el símbolo de la Doncella de Escarcha, que la mayoría de los nómadas Reghed reconocen y temen. Los miembros de la Tribu Tigre no atacarán a nadie que lleve este símbolo, excepto en defensa propia.

Comienza la prueba. Si los personajes entran en el campamento, los guerreros de la Tribu Tigre los escoltarán hasta la reina Bjornhild, que está usando una piedra de amolar para afilar los bordes de su gran hacha mientras su **tigre de dientes de sable**, Grava, vigila constantemente a los recién llegados. La reacción de Bjornhild a los personajes es de júbilo, lo cual no es sorprendente dada su devoción por la Doncella de Escarcha:

"¡Auril nos ha bendecido!", grita a todos los demás guerreros al alcance del oído. "¡La Doncella de Hielo ha enviado emisarios para vigilar nuestro campamento mientras completamos nuestra misión!"

Si los personajes le piden a Bjornhild que dé más detalles, ella les dice que planea atacar un campamento cercano de la tribu Elk y robar su comida. Se lleva a todos los miembros de su campamento con ella, con la esperanza de que un número abrumador haga que los desprevenidos miembros de la tribu Elk se rindan sin luchar. Les pide a los personajes que se queden atrás y vigilen su campamento hasta que ella regrese. Bjornhild espera estar de vuelta en uno o dos días, aunque el destino tiene otros planes.

Si uno de los personajes tiene el secreto del Heredero Reghed (ver Apéndice B), ahora es un buen momento para lidiar con eso. Sin duda, podría complicar las cosas, dependiendo de cómo el personaje elija interactuar con Bjornhild.

El curso de acción obvio que pueden tomar los personajes es esperar hasta que Bjornhild regrese de su incursión. Resulta que la incursión es más exitosa de lo previsto; después de abrumar y

derrotar al enemigo, Bjornhild decide apoderarse de su campamento y esperar a que regresen las partidas de caza de alces para poder masacrarlos y tomar su comida también. Como resultado, los personajes estarán solos en el campamento de Bjornhild durante seis días y seis noches.

Permita que los jugadores describan lo que hacen sus personajes durante este período de tiempo. Después de cada 24 horas que pasen vigilando el campamento y asegurando su propia supervivencia, todos los miembros del grupo en el campamento deberán hacer una verificación grupal de Sabiduría (Supervivencia). La CD de la comprobación de grupo es 10 + 2 por cada día después del primero. Cada vez que falle la tirada de grupo, el miembro del grupo que sacase la puntuación más baja desaparecerá.

Cuando expliques lo que acaba de suceder, dile al jugador del personaje desaparecido que ha sido transportado a otro lugar y que no tiene conciencia de su entorno. Diles a los otros jugadores que ninguno de los miembros restantes del grupo tiene idea de a dónde fue el miembro desaparecido del grupo, y que sus recuerdos de las últimas 24 horas están nublados en el mejor de los casos. Incluso si los miembros del grupo toman precauciones en los últimos días para evitar quedar separados, como atarse con una cuerda, descubrirán que (si falla su verificación de grupo) otro de los suyos desaparece. Las desapariciones continúan hasta que los nómadas tigre regresan o hasta que solo quede un personaje en el campamento.

Después de seis días y seis noches, Bjornhild y los miembros supervivientes de su campamento regresarán con varias ancas de carne de reno cargadas en trineos tirados por perros. Los acompañan todos los miembros del grupo que desaparecieron del campamento; los nómadas tigre los encontraron, uno por uno, vagando aturdidos por la tundra. Cada uno de estos miembros del grupo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o regresar al campamento con una forma de locura indefinida determinada tirando sobre la Tabla de Locura Indefinida en la *Guía del Dungeon Master*.

Todos los miembros del grupo que desaparezcan del campamento durante la ausencia de los nómadas tigre pasan la prueba de aislamiento, al igual que los miembros del grupo que todavía estén en el campamento cuando los nómadas regresen. Los personajes fallan la Prueba de Aislamiento al morir o al evitar que Bjornhild lance su incursión.

Huesped de Slaad. Si un personaje tiene el secreto Huesped de Slaad (revisa el Apéndice B) y aún no se ha deshecho del **renacuajo slaad** que se gesta dentro de él, que el renacuajo salga del pecho del personaje en algún momento durante esta prueba sería un desarrollo sorprendente.

Finaliza la prueba. Después de que los nómadas tigre regresen triunfantes a su campamento, todos los que tengan un símbolo brillante de Auril flotando sobre sus cabezas serán teletransportados de regreso a Grimskalle, apareciendo en la habitación marcada como G18 en el mapa.

G19. PRUEBA DE LA PRESERVACIÓN

Abrir la puerta de esta habitación vacía hace que todos los que se encuentren en las habitaciones marcadas como G15 en el mapa desaparezcan. Estas criaturas se encontrarán que han sido transportadas a un campamento Reghed en la tundra helada del Valle del Viento Helado. Cuando uno o más de los caracteres sean transportados aquí, lee:

Vuestro entorno se desvanece en una ráfaga de nieve y hielo. Cuando vuestra visión se aclara, os encontráis parados en el borde de un campamento, bajo un cielo despejado. Todos los fuegos del campamento están apagados, y el único sonido que se oye es el aleteo de las tiendas cuando el viento las golpea.

Un examen más detallado revela docenas de cadáveres semienterrados en ventisqueros. Queda claro que recientemente se produjo una masacre aquí. Se oye el graznido de los buitres que vienen del centro del campamento y se ve media docena de buitres picoteando dos cuerpos fuera de una de las tiendas más grandes.

Este campamento fue el hogar del jefe de un clan que se interpuso en el camino del ascenso de **Isarr Kronenstrom** para convertirse en rey de la Tribu Lobo. Consulta "El Campamento de la Tribu Reghed" para obtener un mapa y una descripción general del campamento. No hay perros ni trineos tirados por perros en este campamento, ya que fueron robados por los atacantes del campamento.

Los personajes no están soñando; la magia de la Doncella de Hielo los ha teletransportado desde Grimskalle a este campamento. Cada miembro del grupo tiene un pequeño copo de nieve brillante flotando unos centímetros por encima de ellos, el símbolo de la Doncella de Escarcha.

Comienza la prueba. Todos menos uno de los nómadas Reghed en el campamento han sido asesinados por miembros de la Tribu Lobo leales a Isarr Kronenstrom. El único superviviente es el hijo de nueve años del jefe del clan, un no combatiente llamado Aerix Vokototh que se mantuvo con vida escondiéndose en la nieve. Aerix tiene CA 10 y 3 puntos de vida. Nació en la fiesta del solsticio de invierno y, como tal, está bendecido por Auril con resistencia al daño por frío. Lleva solo un poncho de lana ligero, ya que el clima extremadamente frío no le molesta. Cuando llegan los personajes, Aerix está acurrucado en la tienda del cacique mientras seis **buitres gigantes** se dan un festín con los cadáveres de su madre (el cacique) y su padre (el chamán del campamento). Si los personajes matan a dos o más buitres, los demás se elevarán al cielo y volarán en círculos sobre el campamento durante el resto de la prueba.

Después de lidiar con los buitres, los personajes escucharán sollozos bajos provenientes de una de las grandes carpas y encuentran a Aerix dentro. El niño se encuentra en un terrible estado de shock y se niega a hablar, aunque un hechizo de *calmar emociones* o magia similar le permite describir la masacre de la que fue testigo. Cuando Aerix comienza a relatar lo que sucedió, **Isarr Kronenstrom** (ver Apéndice C) aparecerá en el borde del campamento, después de haber descubierto que los merodeadores que envió para matar al jefe del campamento no pudieron encontrar y matar a su hijo también. Isarr está decidido a matar al niño él mismo.

Isarr rodeará el campamento, dejando escapar un terrible aullido cada uno o dos minutos. Aerix insta a los personajes a esconderse del Rey Lobo, para que no los haga pedazos.

Si no es enfrentado, Isarr comienza a buscar en el círculo exterior de tiendas de campaña del campamento, tardando aproximadamente 1 minuto en examinar cada una de ellas. En el curso de esta tarea, Isarr puede tropezar con las huellas dejadas por los personajes, pero continúa su búsqueda de las tiendas exteriores, luego hace lo mismo con el anillo interior de las tiendas, dejando la



AERIX VOKOTOTH

tienda del jefe para el final. En este momento, si los personajes aún no se han enfrentado a él, Isarr sabe que están cerca y está ansioso por matarlos también y dejar sus cadáveres como tributo a Malar, el Señor de las Bestias. Si los personajes atacan a Isarr, los **buitres gigantes** que vuelan en círculos sobre sus cabezas se unen a la lucha como aliados de Isarr.

Para pasar la prueba de preservación, los miembros del grupo deben mantener a Aerix con vida para que se conserve el linaje de su familia. Matar a Isarr antes de que mate a Aerix es la única forma de lograr este objetivo. Si los personajes intentan sacar a Aerix del campamento, Isarr seguirá sus huellas y perseguirá al niño sin descanso.

Finaliza la prueba. Si Aerix muere, nadie pasará la prueba, y todos los que tengan un símbolo brillante de Auril flotando sobre su cabeza serán teletransportados de vuelta a Grimskalle, apareciendo en la habitación marcada como G19 en el mapa.

Si Aerix se salva, un **lobo** despertado correrá hacia él de una manera no amenazante. Este lobo tiene una Inteligencia de 10 y habla Común. Se ofrecerá a llevar a Aerix a salvo a otro campamento de la Tribu del Lobo. Aerix se inclina a confiar en el lobo y acompañarlo. Si los personajes entregan a Aerix al lobo o no, depende de ellos, pero una vez que tomen su decisión, todos los que tengan un símbolo brillante de Auril flotando sobre su cabeza serán teletransportados de regreso a Grimskalle, apareciendo en la habitación marcada como G19 en el mapa. Aerix y el lobo se quedarán atrás.

G20. ENTRADA A LA BÓVEDA

El pasillo conduce a una habitación en forma de yunque con una puerta incrustada en la pared del fondo. Flanqueando la puerta hay bajorrelieves de dos gigantes de hielo machos que han sido desfigurados, con sus rasgos descascarillados. Las tallas más nuevas sobre la puerta representan las cabezas ceñudas de un búho, un lobo y una cabra.

Las cabezas talladas sobre la puerta representan la primera forma de Auril (revisa el Apéndice C). Si alguien entra en la habitación, añade:

Una voz incorpórea dice: "Este camino está cerrado para todos, excepto para aquellos que pasan las pruebas de crueldad, resistencia, aislamiento y preservación".

Cada vez que uno o más personajes entren en esta área, usa la tarjeta de Puntuación de las Pruebas de la Doncella de la Escarcha para ayudarte a recordar quién de ellos pasó las pruebas de la Doncella de Escarcha (áreas G16 a G19). La puerta del área G21 se abre por sí sola si cada una de las cuatro pruebas fue superada por al menos una persona en la sala. Por ejemplo, una persona que pasó las cuatro pruebas puede abrir la puerta al entrar en la habitación, al igual que cuatro personas que pasaron una prueba diferente. De lo contrario, la puerta no se puede abrir, es indestructible e infranqueable. Cualquier hechizo lanzado con la intención de eludir la puerta falla y se desperdicia.

Adoradores de Auril. Si los personajes fallaron lo suficiente en las pruebas de la Doncella de Escarcha como para que les sea imposible abrir la puerta, no se pierde toda esperanza de romper la bóveda. Puedes hacer que el destino les sonría con la llegada de tres **druidas de la escarcha** (revisa el Apéndice C) que han visitado la isla anteriormente y ya han pasado sus propias variaciones de las pruebas de la Doncella de Escarcha. Estos druidas tienen preparado el hechizo de *visión en la oscuridad* del de *mensajero animal*. Volaron a Grimskalle en forma de búho y entraron en la fortaleza en forma humana, usando sus hechizos de *visión en la oscuridad* para ver en la oscuridad. Los nombres de los druidas son Faash, Gildreban y Siovakis.

Los druidas han regresado a la isla porque tienen la intención de leer el *Codicilo Blanco* (revisa el área G22) e inspirarse en él. Si se permite que uno o más de ellos entren en el área G20, la puerta del área G21 se abrirá por sí sola. Si los druidas llegan al área G22 y se dan cuenta de la presencia de los personajes, los druidas se apoderarán del Codicilo Blanco e intentarán escapar con él, para evitar que caiga en manos de los enemigos de Auril.

En combate, a los druidas les gusta acribillar a los enemigos con conjuros de *tormenta de cellisca* o usar sus hechizos de *conjurar animales* para invocar **osos polares** (un oso por lanzamiento del conjuro). Los osos polares actúan por iniciativa propia, cuentan y luchan junto a sus invocadores.

G21. SALÓN DE LOS CUATRO VIENTOS

Alrededor de esta habitación hay tres tablillas de hielo, cada una de diez pies de alto, siete pies de ancho y un pie de grosor. Se sientan erguidos en soportes que también están tallados en hielo. La escritura ha sido cincelada en la superficie de cada tableta. Otra puerta se encuentra en el centro de la pared del fondo.

Las inscripciones en las cuatro tablillas de hielo, en Common, detallan los principios de la fe de Auril:

Crueldad. "La compasión te hace vulnerable. Deja que la crueldad sea el cuchillo que mantenga a raya a tus enemigos".

Resistencia. "Existe todo el tiempo que puedas, por cualquier medio que puedas. Solo aguantando puedes sobrevivir a tus enemigos".

Aislamiento. "En soledad puedes entender y aprovechar todo tu potencial. Depender de los demás te hace débil".

Preservación. "Cada copo de nieve es único, y lo que es único debe ser preservado".

Cada tablilla es un objeto grande con AC 13, 25 puntos de vida e inmunidad al frío, al veneno y al daño psíquico. Con una prueba de fuerza de CD 15 exitosa, un personaje puede derribar una tableta de su soporte, haciendo que se rompa en el suelo. Reducir una tableta a 0 puntos de vida también la destruye. Romper una tablilla libera un espíritu hostil de aire elemental (usa el bloque de estadísticas de **acechador invisible**) atado dentro de ella. Este espíritu tratará de matar a quien lo liberó. El espíritu desaparecerá si tiene éxito o si se reduce a 0 puntos de vida.

G21. CÁMARA DEL CODICILO

Esta cámara tiene un techo abovedado grabado con un copo de nieve gigante. Dos cariátides que representan a una mujer imponente se encuentran a cada lado de una puerta en la pared sur. En el centro de la habitación hay un atril en forma de garra de cinco pies de altura con un libro de tapa blanca que descansa sobre él.

Las cariátides que flanquean la puerta sur representan a Auril en su segunda forma (revisa el Apéndice C). Ambas son tallas inofensivas pero notablemente frías al tacto.

Tesoro. El libro en el atril es el *Codicilo Blanco* (revisa el Apéndice D). No hay guardianes ni criaturas que lo protejan. Si todavía está con el grupo, Vellynne Harpell estará ansiosa por reclamar el libro, aunque solo sea para agregar el conjuro de *dedos de escarcha* (ver apéndice D) a su libro de hechizos. Si está presente en un cuerpo anfitrión, el fantasma de Nass Lantomir descansará tan pronto como su anfitrión recoja o agarre el libro.

Un personaje que pase al menos 10 minutos estudiando detenidamente el *Codicilo Blanco* descubrirá que el poema en sus páginas, "Rima de la doncella de escarcha" (ver apéndice E), es un encantamiento que se puede usar para desbloquear los secretos de Auril, incluidos los enterrados en las profundidades del hielo glacial. Esto, dice Vellynne, es exactamente lo que los personajes necesitan para llegar a la ciudad perdida de Ythryn bajo el glaciar Reghed. Una vez que los personajes tienen el poema o una transcripción del mismo, no necesitan el resto del libro.



MONTADA SOBRE SU ROC, LA DONCELLA DE ESCARCHA
ALZA EL VUELO PARA LANZAR SU CONJURO NOCTURNO

G23. LA BENDICIÓN DE AURIL

Al otro lado de la puerta hay una pequeña habitación llena de niebla. Trozos de hielo roto cubren el suelo.

Los personajes que examinan el hielo roto en el suelo pueden ver que son fragmentos de tres esculturas humanas de hielo realistas, los restos de devotos indignos que no recibieron la bendición de Auril (ver más abajo).

Bendición de Auril. Si está viva, Auril percibirá a cualquier criatura que entre en esta habitación. Si un personaje que tiene el secreto del Niño del Solsticio de Invierno (ver Apéndice B) o un personaje que pasó las cuatro pruebas de Auril entra en la habitación, la Doncella de Escarcha se pondrá en contacto con el personaje telepáticamente y le preguntará: "¿Cortejarás a la muerte para recibir mi bendición?" Ella le hará esta oferta a un personaje una sola vez. Un personaje que acepte recibir la bendición de Auril deberá tener éxito en una tirada de salvación de la Constitución CD 21. Si falla la tirada de salvación, el personaje quedará *petrificado*, convirtiéndose en una estatua de hielo en lugar de una de piedra. Si tiene éxito en la tirada de salvación, el personaje obtendrá la bendición de la Doncella de Escarcha, que Auril puede rescindir en cualquier momento mientras esté viva. Por lo demás, esta bendición se adhiere a las reglas de las bendiciones descritas en la Guía del Dungeon Master.

Bendición de la Doncella de Escarcha. Tus ojos se vuelven tan fríos como el hielo. Obtienes inmunidad al daño por frío. Además, puedes lanzar el conjuro de *cono de frío* (salvación CD 15) una vez. Recuperas la capacidad de lanzar este conjuro cuando terminas un descanso largo.

ATANDO CABOS

Las siguientes secciones describen lo que seguramente sucederá si los personajes derrotan a Auril.

DERRUMBE DE GRIMSKALLE

Cuando su forma final se reduzca a 0 puntos de vida, Auril emitirá un aullido de muerte que hará que los dos pisos superiores de Grimskalle (el nivel de las almenas y el nivel del palacio, como se muestra en el mapa 5.2) se agrieten y comiencen a colapsarse. Las criaturas tendrán 1 minuto para escapar de estos niveles de la fortaleza antes de que mueran aplastadas por los escombros helados. El nivel de entrada de Grimskalle (áreas G1 a G6) y el nivel de la mazmorra (áreas G10 y G22) permanecerán intactos y accesibles después del colapso.

ACABANDO CON EL INVIERNO ESTERNO

Destruir las tres formas de Auril o matar al roc permitirá que el sol vuelva a subir por encima de las montañas. El Valle del Viento Helado tardará un tiempo en volver a su clima natural, pero la vida se vuelve un poco más fácil a medida que las gélidas temperaturas se convierten en un frío soportable.

Si sobrevive pero su roc muere, Auril se refugiará en su fortaleza, sorprendida por haber visto frustrados sus planes por los mortales. Como no tiene edad y el tiempo está de su lado, se dispondrá a encontrar otro roc que pueda criar desde polluelo para que le sirva. Pueden pasar años, décadas o siglos antes de que esté lista para lanzar de nuevo su conjuro sobre el Valle del Viento Helado.



TRAS ABRIR UNA FISURA EN EL GLACIAR REGHED, UN GRUPO DE EXPLORADORES SE PREPARA PARA PENETRAR EN SU INTERIOR

LAS CAVERNAS DEL HAMBRE

PERTRECHADOS CON LA “RIMA DE LA DONCELLA de Escarcha”, los personajes pueden comenzar su búsqueda de la ciudad perdida de Nezheril enterrada en las profundidades del glaciar Reghed. Lo ideal es que los personajes tengan al menos el nivel 8 cuando se embarquen en este viaje. Los personajes de nivel inferior pueden sobrevivir a las Cuevas del Hambre si son cautelosos y descansan a menudo para recuperar sus puntos de vida gastados y su magia.

Los personajes deben usar la “Rima de la Doncella de Escarcha” para abrir una grieta en la pared glacial en un lugar donde una vez cayó una cascada por el glaciar. El pasadizo recién formado conduce a las Cuevas del Hambre, una mazmorra que fue sellada por la Doncella de Hielo hace mucho tiempo, una red de cuevas de hielo sepulcral embrujadas por seres hambrientos. Estas cámaras deben ser navegadas con éxito para llegar a la ciudad netherese de Ythryn.

JUGANDO EL CAPÍTULO

Este capítulo se centra en la exploración de los personajes de las cuevas de hielo. Es muy probable que Vellynne Harpell también esté presente, sirviendo como guía PNJ. Si ella murió antes en la aventura, los personajes pueden usar al profesor Skant como guía sustituto, asumiendo que recuperaran el *Orbe del Profesor* de Vellynne de la isla de Auril en el Capítulo 5. Si ni Vellynne ni el profesor Skant están cerca, puedes proporcionar a otro PNJ la información necesaria para llegar a las Cuevas del Hambre. Entre los posibles candidatos se encuentran Hengar Aesnvaard (revisa “Escolta de la tribu del Alce” más abajo) y el simulacro de Dzann (revisa el Apéndice C).

AVANCE DE PERSONAJES

Los personajes deberían subir de nivel cuando lleguen al área H39 por primera vez, independientemente de la ruta por la que lleguen allí. Por lo tanto, si eran de nivel 8 al comienzo de este capítulo, serán de nivel 9 cuando ingresen a Ythryn por primera vez.

CARRERA AL GLACIAR

Si Vellynne Harpell sobrevivió a los peligros de la isla de Auril y regresó al Valle del Viento Helado con los personajes, les instará a que la acompañen al glaciar sin demora, no sea que uno de sus rivales en la Hermandad Arcana los alcance. Se puede persuadir a Vellynne para que retrase el viaje, pero con cada día que pasa, se agita más.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Puedes usar la sección “Encuentros en Territorios Salvajes” en el capítulo 2 para hacer que el viaje de los personajes al glaciar Reghed sea más desafiante, para subir de nivel a los personajes, o ambos. Si los personajes ya son de nivel 8, probablemente sea mejor omitir los encuentros aleatorios y continuar con la sección “Alces y Tigres” a continuación.

ALCES Y TIGRES

Con los grandes acontecimientos que se han puesto en marcha, los sensibles a la profecía han comenzado a experimentar sueños y visiones. Una de esas personas es Mjenir, un chamán de cincuenta años de la tribu Reghed Elk, que recibió una visión sobre el viaje de los personajes al glaciar Reghed.

ESCOLTA DE LA TRIBU DEL ALCE

Varias horas antes de que el grupo llegue al glaciar, lee:

Al llegar a la cima de otra cresta, ves a una docena de humanoides que se acercan, sus capas ondeando con el viento que desciende del glaciar oriental.

Las figuras que se acercan son diez **guerreros tribales** de la tribu del Alce, liderados por Mjenir (**druida** humano neutral con Supervivencia +4) y Hengar Aesnvaard (**gladiador** humano Neutral Bueno con Supervivencia +5). Mjenir saludará a los personajes para señalar sus intenciones pacíficas. Si están dispuestos a hablar, los dirige a una alcoba rocosa donde ambas partes podrán disfrutar de un respiro del viento.

Mjenir procederá a explicar su visión y advertirá del grave peligro que se avecina:

“Tigres con hielo en las venas vienen a derramar tu sangre sobre la nieve. Harán todo lo que esté en su mano para evitar que encuentres lo que la Doncella de Hielo ha conservado bajo el hielo.

Mjenir y sus compañeros de la tribu del Alce se ofrecerán como voluntarios para escoltar al grupo hasta el pie del glaciar Reghed. Si los personajes rechazan esa oferta, los miembros de la tribu Elk regresan por donde vinieron. Mjenir les deseará lo mejor y les dirá: “El destino del valle descansa sobre vuestros hombros”.

EMBOSCADA DE LA TRIBU DEL TIGRE

Cuando los personajes lleguen a la pared glacial, lee:

El glaciar Reghed se eleva cientos de metros hacia el cielo. El pie del glaciar todavía está a media milla de distancia.

De repente, casi dos docenas de figuras emergen de la nieve a sesenta pies de distancia de ti. Están espaciados aproximadamente a tres metros de distancia y comienzan a avanzar en línea.

Los personajes que tienen una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o superior no se verán sorprendidos por la emboscada, ni tampoco los miembros de la Tribu Alce que viajan con el grupo.

Emboscados. Mjenir no fue el único que previó el camino de los personajes. La reina de la tribu de los tigres, Bjornhild Solvigsdottir (revisa el Apéndice C), también se ha visto impulsada a la acción. Bjornhild adora a Auril y está furiosa porque el grupo ha decidido entrometerse en los asuntos de la Doncella de Escarcha. Si Bjornhild murió antes en la aventura, reemplázala con una druida de escarcha (revisa el Apéndice C) llamada Ajka.

Si Bjornhild lidera la emboscada, se le unirá su mascota **Tigre de Dientes de Sable**, Grava. Si Ajka lidera la emboscada, dale como compañero animal un **rinoceronte lanudo**. Veinte **guerreros tribales** conforman el resto de la fuerza de emboscada. Antes de acercarse al cuerpo a cuerpo, arrojarán lanzas contra los personajes.

Reacción de la tribu de los alces. Si los personajes permitieron que Mjenir, Hengar y los otros miembros de la tribu del Alce los acompañaran, los dos líderes confiarán en su capacidad para luchar contra los atacantes mientras los personajes corren hacia el glaciar. Si los personajes dejan que los miembros de la Tribu Alce se defiendan de los Tigres, el resultado de la batalla dependerá de si Bjornhild lidera la emboscada:

Si Bjornhild lidera la emboscada, tanto ella como Grava sobrevivirán, al igual que Hengar. Los tres se verán reducidos a la mitad de sus puntos de vida (redondeados hacia abajo). Todos los demás acabarán muertos. Bjornhild tomará prisionero a Hengar e interpretará la huida de los personajes como una señal de que Auril tiene la intención de matarlos ella misma; en consecuencia, Bjornhild no los perseguirá.

Si Ajka lidera la emboscada, ella y Hengar serán los únicos supervivientes con la mitad de sus puntos de vida restantes. Después de un breve enfrentamiento, Ajka se convertirá en un **búho** nival y huirá, dejando solo al herido Hengar.

Los personajes que se niegan a dejar que la tribu de los alces pelee esta batalla sin ellos, serán atacados por Bjornhild y su tigre dientes de sable (o Ajka y su rinoceronte), mientras que Hengar y sus compañeros guerreros de la tribu del Alce se enfrentarán con el resto de la fuerza atacante. Puedes renunciar a hacer tiradas de ataque para los guerreros tribales; Supongamos que todos actúan por iniciativa y que un guerrero de cada tribu muere en cada ronda en el turno de esa tribu. Hengar matará a un guerrero adicional de la Tribu Tigre en cada uno de sus turnos. Mjenir se mantendrá alejado del cuerpo a cuerpo y usará su truco de *producir llama* para lanzar fuego contra sus enemigos.

ABRIENDO EL CAMINO

Cuando los personajes lleguen a la pared del glaciar Reghed en el lugar especificado por Vellynne Harpell o el profesor Skant, lee:

Una inmensa y reluciente pared de hielo azul se alza ante ti. Parece impenetrable, pero luego te das cuenta de que una franja de color más claro casi divide la pared en dos en un punto. ¡Esta debe ser la cascada congelada de la que habló Vellynne!

Vellynne o el Profesor Skant instarán a uno de los personajes a leer en voz alta la "Rima de la Doncella de Escarcha" (revisa el Apéndice E). Leer el poema en voz alta mientras se está de pie frente al glaciar tiene el siguiente efecto:

Cuando se pronuncian las últimas palabras del poema, un sonido retumbante proviene de las profundidades del glaciar. El ruido alcanza un crescendo a medida que la gran pared de hielo se separa. A través de la grieta, se puede ver una abertura que conduce al interior del glaciar.

Una vez que el camino está abierto, el grupo es libre de descender al túnel recién formado (área H1).

HACIA LAS CAVERNAS DEL HAMBRE

Cuando la ciudad flotante de Ythryn se desplomó desde el cielo hacia el glaciar Reghed hace siglos, el impacto de la colisión (y el calor resultante) llevó a la ciudad a lo más profundo de su corazón hasta que, finalmente, se detuvo. Auril luego enterró la ciudad bajo el hielo para preservarla, reclamándola como suya.

Las Cuevas del Hambre son un extenso complejo subterráneo excavado en el glaciar Reghed. Algunas de sus cuevas y túneles se formaron de forma natural, otras se formaron como consecuencia de la caída de Ythryn, y otras son obra de criaturas como los remorhazes que pueden cavar o derretir su camino a través del hielo sólido. El hecho de que todo el complejo esté hecho de hielo contribuye a su atmósfera alienígena. El aire es a menudo rancio, el sonido se comporta de manera extraña y la tensión de moverse siempre hacia abajo desgasta la cordura incluso de los aventureros más audaces.

RASGOS GENERALES

Las siguientes características son comunes en las Cuevas del Hambre:

Techos. La mayoría de los techos de las cavernas tienen 30 pies de altura y están hechos de hielo liso. Los techos de los túneles varían de 10 a 15 pies de altura, a menos que se indique lo contrario.

Oscuridad. Todas las áreas están en completa oscuridad a menos que se indique lo contrario.

Ecos. El sonido viaja rápidamente aquí. Todas las pruebas de Sabiduría (Percepción) para escuchar sonidos en estas cuevas tienen ventaja.

Toboganes de hielo. A medida que los remorhazes excavan a través del hielo, el calor que irradian sus cuerpos suaviza los lados de los túneles detrás de ellos hasta un acabado similar al vidrio. Muchos de estos pasajes tienen una pendiente severa, lo que crea deslizamientos de hielo. Descender por un tobogán de hielo es fácil; Escalar uno es otra cosa. Un personaje necesita crampones u otro equipo de escalada para ascender por uno de estos pasajes resbaladizos.

EL PROFESOR SKANT

Si los personajes tienen al Profesor Skant con ellos, el *Orbe del Profesor* puede proporcionar comentarios educativos sobre ciertas características que se encuentran en las Cuevas del Hambre, como se indica en el texto, siempre que el orbe esté en una posición en la que pueda ver su entorno.

APARICIONES PSÍQUICAS

Las Cuevas del Hambre tienen una forma de capturar y aferrarse al trauma psíquico. En ciertos lugares, el texto te pedirá que compruebes si hay un embrujo psíquico, en cuyo caso tira un d20 y consulta la tabla de Apariciones Psíquicas para determinar si el área contiene una aparición. Si una está presente, su imagen o su efecto no podrán salir de la cueva en la que se encuentra.

APARICIONES PSÍQUICAS

d12 Aparición

- | | |
|------|--|
| 1 | Un hombre deambula por la caverna. Sus dedos están negros por la congelación y su boca está abierta en un grito silencioso. Aunque parece real, el hombre no es más sustancial que un fantasma y no responde a ninguna interacción. |
| 2 | Un miembro del grupo (determinado al azar) escucha una corriente de susurros. El personaje no puede entender lo que se dice, pero puede escuchar su nombre mencionado de vez en cuando. Los susurros no se pueden rastrear hasta una fuente. |
| 3 | Cada miembro del grupo ve cómo la carne de sus compañeros se marchita a medida que gusanos negros salen de sus oídos, narices y bocas. El efecto es ilusorio, inofensivo y fugaz. |
| 4 | Un miembro del grupo (determinado al azar) oye pasos detrás de ellos cuando se mueven. Cuando se quedan quietos, el miembro del grupo puede sentir un aliento caliente en la nuca. El efecto es ilusorio e inofensivo. |
| 5 | Cada miembro del grupo detecta un olor familiar en esta caverna que les recuerda algún evento trágico o aterrador de su pasado. El aroma no tiene una fuente. |
| 6 | Un miembro del grupo (determinado al azar) ve una forma oscura y descomunal que se mueve a través de la pared, el techo o el piso, como si estuviera nadando a través del hielo. El efecto es ilusorio, inofensivo y fugaz. |
| 7-12 | Nada de embrujos. |

TEKELI-LI

De todas las criaturas que reclaman las Cuevas del Hambre como su guarida, quizás la más temible es Tekeli-li, un **gnoll vampiro** (revisa el Apéndice C).

Cuando abrieron el glaciar Reghed, los personajes abrieron la prisión glacial que contenía a Tekeli-li. Después de décadas de cautiverio y hambre, el vampiro vuelve a ser libre de salir de las cuevas y frecuentar el Valle del Viento Helado. Primero, sin embargo, planea alimentarse. El vampiro es el único monstruo errante que los personajes encuentran en las Cuevas del Hambre, y es probable que lo encuentren más de una vez a medida que descienden más profundamente en las cuevas.

El profesor de Vellynne Harpell, el Profesor Skant, es un experto en vampiros y vampirismo. Una vez que se encuentre con Tekeli-li, el orbe del profesor compartirá las debilidades conocidas del vampiro con los personajes.

El grupo debería encontrarse con Tekeli-li varias veces. La estrategia del vampiro es drenar los recursos del grupo, luego retirarse y recuperarse antes de atacar de nuevo. Si Tekeli-li recibe más de 20 puntos de daño durante un encuentro, el vampiro se convertirá en niebla y se retirará a un lugar seguro en la mazmorra. Incluso cuando el vampiro no está presente de inmediato, su risa resuena esporádicamente a través de las cuevas.

Puedes organizar un encuentro con Tekeli-li en cualquier lugar que desees. Si no estás seguro de dónde podría estar o cómo debería comportarse, tira un d6 y consulta la tabla de Ubicación de Tekeli-li. La tabla determina dónde se encuentra por primera vez el vampiro. Si el vampiro se retira, vuelve a tirar sobre la mesa para determinar a dónde va (vuelve a tirar si el resultado indica que no hay cambios en su ubicación).

Si los personajes no se han encontrado con el vampiro cuando llegan al área H36, los atacará allí.

UBICACIÓN DE TEKELI-LI

d6 Ubicación

- | | |
|---|---|
| 1 | Área H6. A medida que los personajes se abren camino a través del área H5 o H7, Tekeli-li saldrá de la torre en ruinas en forma de niebla, asumirá su forma de hiena grande y atacará. |
| 2 | Área H12. Tekeli-li esperará a que concluya el encuentro con las sombras en el área H11 antes de atacar al grupo en su forma de hiena grande. |
| 3 | Área H19. Tekeli-li esperará a los personajes en su guarida y emergerá de la cueva más septentrional en su forma de gnoll cuando entran. |
| 4 | Área H23. Tekeli-li estará en forma de niebla, escondiéndose dentro del vapor que se eleva desde la piscina. Si los remorhazes en la piscina atacan al grupo, Tekeli-li se unirá a la pelea en el segundo asalto de combate después de asumir su forma de gnoll. |
| 5 | Área H32. Tekeli-li acechará aquí en su forma de gnoll y atacará a los personajes tan pronto como entran. Su agudo olfato anula la desventaja visual impuesta por esta ubicación. |
| 6 | Área H36. Tekeli-li acechará entre los árboles en su forma de hiena grande. La dríade se negará a salir de su árbol mientras el vampiro esté en su arboleda. |

LOCALIZACIONES EN LAS CAVERNAS DEL HAMBRE

Las siguientes ubicaciones están codificadas en el mapa 6.1.

H1. HACIA EL GLACIAR

El área azul claro que se muestra en el mapa 6.1 indica la sección de la pared glacial que se divide cuando los personajes usan la "Escarcha de la Doncella de Escarcha" para abrir un camino hacia la mazmorra. La lectura del poema crea una abertura en la pared de hielo de 100 pies de alto, 30 pies de ancho y 20 pies de profundidad. Un túnel en la parte posterior de esta abertura contiene escalones irregulares formados naturalmente que descienden al área H2.

Si alguno de los miembros de la tribu Elk está presente en este punto, se ofrecerá como voluntario para vigilar esta entrada hasta que los personajes regresen o hasta que el hambre los obligue a abandonar su puesto.

H2. CARRUAJE CELESTE ESTRELLADO

Llegas a una caverna de treinta pies de altura. En su centro, los restos del casco de madera de un barco descansan en el suelo.

Si al profesor Skant se le permite ver los restos, el orbe del profesor ofrecerá el siguiente comentario:

¡Ah, un carruaje celeste nezheriliano! Siempre he querido montar en uno de esos. Lástima que ya no esté de una pieza".

El barco es todo lo que queda de un carruaje celeste nezheriliano, un dirigible que se utilizaba para transportar personas hacia y desde la ciudad flotante de Ythryn. Cualquier perturbación fuerte en esta cueva hace que los cuatro **cráneos de fuego** en el área H3 carcajeen de forma enloquecida mientras se dirigen a esta caverna. Los cráneos de fuego son los cráneos animados y envueltos en fuego de los magos netherilianos transformados en guardianes por la voluntad de la Doncella de Escarcha.

El túnel que conduce al área H5 tiene una caída resbaladiza de 20 pies de altura que los personajes pueden descender de manera segura con una tirada exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 15. Con una tirada fallido, un personaje resbalará y aterrizará boca abajo, recibiendo daño de la caída como de costumbre.

Tesoro. Los personajes que buscan entre los escombros encuentran los esqueletos sin cabeza de cuatro magos netherilianos muertos y una caja fuerte de hierro de 200 libras con una cerradura de combinación que tiene números del 0 al 50, escritos en escritura dracónica. Un personaje que use herramientas de ladrones puede pasar 1 minuto tratando de abrir la caja fuerte, haciéndolo con una prueba de destreza DC 20 exitosa. La caja fuerte contiene una *bolsa de contención*, dentro de la cual hay cuatro amatistas (100 gp cada una) y un *anillo del carnero* hecho de chardalyn (ver la barra lateral "Chardalyn"). Su composición no tiene ningún efecto sobre su magia.

H3. CALAVERAS LLAMEANTES

Estas dos cuevas y pasadizos de 15 pies de altura están ocupados por cuatro **calaveras llameantes**, dos en las cuevas al oeste del área H2 y dos en las cuevas al noreste del área H2. Atacarán a los intrusos que vean. Por lo demás, las cuevas están vacías.

H4. ENGENDRO VAMPÍRICO KOBOLD

Los personajes que vengan del área H2 deberán descender por una escalera de hielo formada naturalmente para llegar a esta cueva.

Bloques de piedra cubiertos de escarcha sobresalen del suelo de esta cueva de hielo de tres metros de altura. Encaramado en lo alto de la piedra más grande hay un kobold demacrado con ojos rojos brillantes. Muestra colmillos alargados mientras os sisea, y luego se aleja corriendo.

La criatura es un **engendro vampírico kobold** (revisa el Apéndice C) creado por Tekeli-li. El profesor Skant reconocerá a la criatura como un vampiro e informará de su debilidades. El kobold no-muerto tiene hambre de sangre fresca, pero sabe que no debe atacar a una fuerza superior. Intentará reunirse con sus parientes en el área H17.

H5. CARÁMBANOS COLGANTES

Carámbanos brillantes, tan largos como espadas largas, se aferran al techo de cuarenta pies de altura de esta caverna, cuyo suelo está sembrado de bloques de piedra cubiertos de escarcha y un pilar derribado. Incrustada en la pared este hay una torre de piedra brillante que parece haberse estrellado contra el techo hace mucho tiempo. La pared expuesta está agrietada y tiene algunos pequeños agujeros, pero por lo demás está intacta.

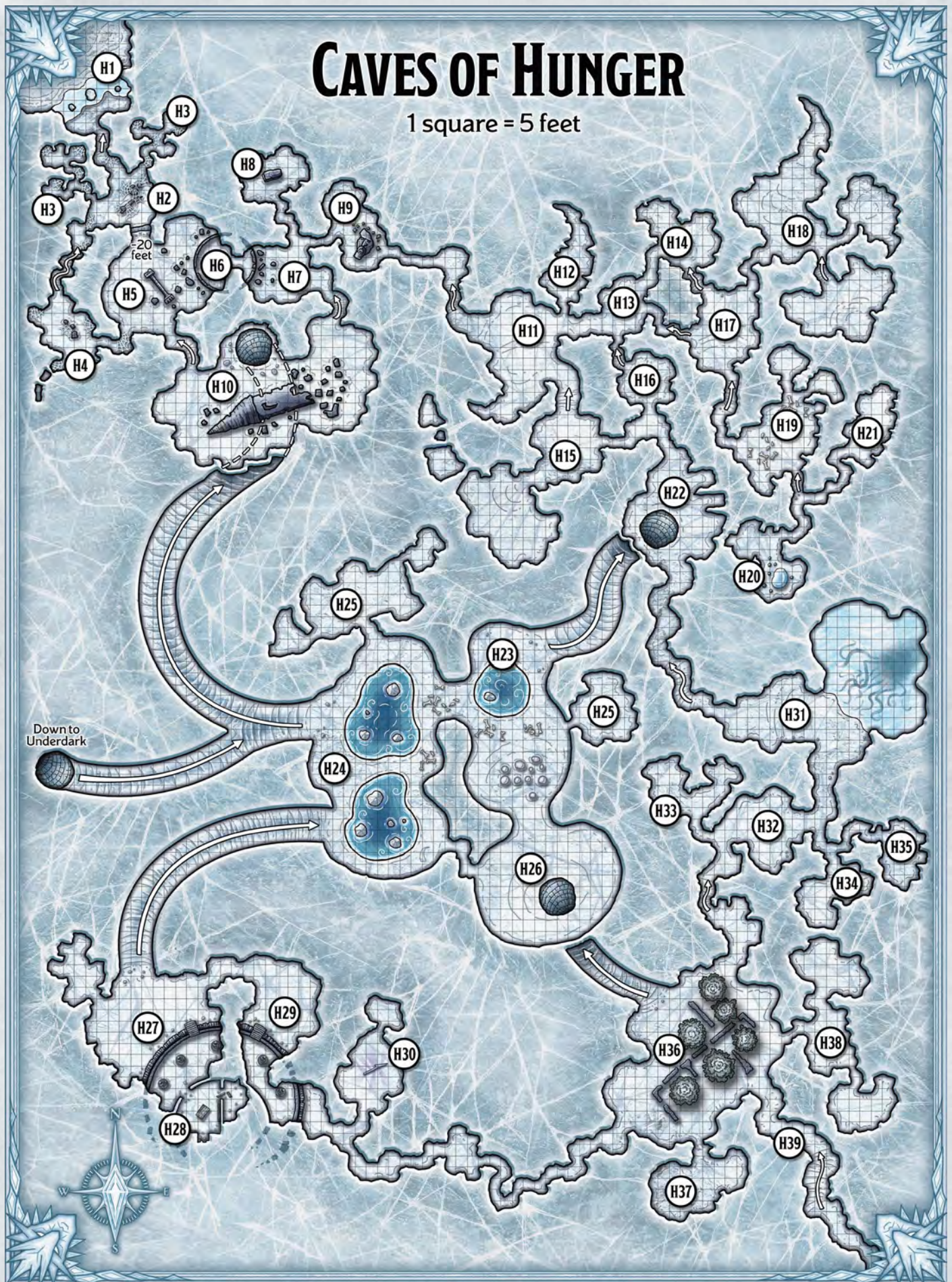
Si al profesor Skant se le permite ver la torre, el orbe del profesor ofrecerá el siguiente comentario:

¡Esa torre parece ser de construcción nezheriliana. ¡Si no fuera por las grietas y los agujeros, la piedra sería lisa como el vidrio, moldeada por magia!"

Siete **mephits de hielo** creados por Auril se aferran al techo, sus alas se envuelven firmemente alrededor de sus cuerpos para que se confundan fácilmente con carámbanos. Los personajes que tengan puntuaciones pasivas de Sabiduría (Percepción) de 13 o más podrán distinguir los mephits de las puntuaciones de carámbanos reales que adornan el techo.

Los mephits de hielo tienen la tarea de proteger la cueva, pero no entran en combate cuerpo a cuerpo voluntariamente. La táctica preferida de un mephit de hielo es usar su acción para volar junto a un carámbano y romperlo, haciendo que caiga sobre un enemigo que se encuentra debajo. Cualquier criatura que se encuentre debajo de un carámbano que caiga debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 12 o recibir 7 (2d6) puntos de daño perforante de él.

Tekeli-li. Si Tekeli-li se esconde en el área H6, el **vampiro gnoll** (revisa el Apéndice C) atacará al grupo después de que los mephits de hielo sean eliminados, pasando a través de la pared de la torre en forma de niebla y asumiendo su forma de hiena grande. Consulte la sección "Tekeli-li" anteriormente en este capítulo para obtener más información.



MAPA 6.1: LAS CAVERNAS DEL HAMBRE

H6. TORRE EN RUINAS

Los personajes que miren a través de las grietas y agujeros en las paredes de la torre verán lo siguiente:

Poco queda de esta torre aparte de su envoltura exterior. Las paredes interiores están decoradas con patrones geométricos cambiantes. Un esqueleto humano con una túnica blanca yace en el suelo irregular.

Si al profesor Skant se le permite ver el interior, el *orbe del profesor* ofrecerá el siguiente comentario:

"Los hechiceros netherilianos vendrían a torres como esta para recuperar su magia gastada más rápidamente. A pesar de los extensos daños, me atrevería a adivinar que la torre todavía funciona".

Un personaje que examina los patrones geométricos cambiantes puede, con una prueba exitosa de Inteligencia (Arcanos) CD 17, llegar a la misma conclusión que el profesor Skant.

Los personajes pueden hacer un agujero en la pared exterior de la torre que sea lo suficientemente grande como para que puedan arrastrarse o caminar. Cualquier personaje que se tome un breve descanso en la torre recupera una ranura de hechizo de nivel 3 o inferior al final de ese descanso. Un personaje no puede volver a obtener este beneficio durante 24 horas.

Tesoro. El esqueleto son los restos de un sacerdote netheriliano. Lleva un símbolo sagrado plateado en forma de estrella de cuatro puntas (25 gp). Una comprobación exitosa de Inteligencia (Historial) de DC 15 lo identifica como un símbolo sagrado de Mystryl (ver la barra lateral "Mystryl").

H7. CAVERNA CUBIERTA DE ESCOMBROS

Aparte de la torre incrustada en la pared oeste (ver área 6) y los escombros que la rodean, esta caverna de 30 pies de altura está vacía. Una escalera formada naturalmente hacia el sureste descendiendo hasta el área H10.

Tekeli-li. Si Tekeli-li se esconde en el área H6, el **vampiro gnoll** (revisa el Apéndice C) pasará a través de la pared de la torre en forma de niebla, asumirá su forma de hiena grande y atacará a los personajes cuando crucen la cueva o se acerquen a menos de 10 pies de la torre. Consulte la sección "Tekeli-li" anteriormente en este capítulo para obtener más información.

MYSTRYL

La historia y el destino de la diosa Mystryl están ligados a la historia de la caída de Netheril. Mystryl era la diosa original de la magia. Se dice que creó el Urdimbre, que permite el lanzamiento de hechizos. Un mago netheriliano llamado Karsus trató de robar el poder divino de Mystryl. Para evitar que el mundo material sufriera una fatalidad segura, Mystryl se sacrificó para evitar que Karsus lograra su objetivo. Después de su sacrificio, Mystryl se reencarnó como Mystra y ahora es adorada en todo Faerûn. Para obtener más información sobre Netheril y su caída, consulta el Capítulo 7.

H8. ACTIVADOR DE OJOS ARCANOS

Una losa de piedra plana y ligeramente inclinada descansa en el centro de esta cueva de veinte pies de altura. Un lado es áspero, como si la losa hubiera sido arrancada de una estructura más grande. La losa mide ocho pies de largo, cuatro pies de ancho, cuatro pies de alto y está cubierta de escarcha.

Al raspar la escarcha de la losa, se revela una inscripción en dracónico grabada en su parte superior, con un ojo abierto tallado sobre ella. Un examen minucioso revela que la pupila del ojo es un botón de piedra que se puede presionar. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura de magia de adivinación alrededor de la losa.

Si el Profesor Skant ve la inscripción, el *orbe del profesor* informará a los personajes de que los Netherese usaron la escritura dracónica (ver la barra lateral "Loross: la Lengua Nezheriliana"). Si los personajes no conocen el idioma Dracónico, el profesor Skant puede traducir la inscripción para ellos. Dice así:

"Haz la visita gratuita y autoguiada de Ythryn. Presiona el ojo para lanzar el conjuro".

Un personaje puede usar una acción para presionar el ojo, usando así la losa para lanzar el conjuro de *ojo arcano*. El conjuro dura 1 hora o hasta que termine la concentración del personaje en el hechizo. La losa, que solía funcionar cada vez que se presionaba el botón, está dañada. Una vez que se lance el conjuro, la losa dejará de ser mágica.

H9. CABEZA DE GÓLEM

Acostada de lado, en medio de esta cueva de veinte pies de altura, hay una enorme cabeza hecha de hierro, sus ojos brillan con una luz dorada.

Los gólems de hierro se utilizaban como centinelas en toda Ythryn. Esta cabeza es todo lo que queda de un gólem que fue decapitado cuando la ciudad se derrumbó. Desde entonces ha estado separada de la ciudad y de su cuerpo. La potente magia utilizada en la construcción del gólem ha mantenido la cabeza funcional.

La cabeza no puede atacar ni usar su aliento venenoso en este estado, ni puede hablar. Puede comunicarse parpadeando las luces de sus ojos: un parpadeo para el no, dos parpadeos para el sí, tres parpadeos para el "no sé". Entiende el élfico y el loross (véase el recuadro "Loross: La lengua netheresa"). Si los personajes no conocen ninguno de estos idiomas, el profesor Skant puede comunicarse con el gólem en Loross en su nombre.

Estos son algunos ejemplos de las preguntas que el grupo podría hacer y las respuestas del gólem:

- ¿Sabes dónde está Ythryn? (No.)
- ¿Te dañó cuando cayó la ciudad? (Sí.)
- ¿Hay peligro por delante? (No lo sé).
- ¿Han pasado otras criaturas por esta cueva recientemente?" (Sí. El gólem se refiere a los engendros de vampiros kobold que se encuentran en las cuevas del este).



UN AVENTURERO MEDIANO SE ENCUENTRA LA CABEZA DE UN
GOLEM DE HIERRO DECAPITADO

H10. MINARETE DERRIBADO

Esta cueva puede contener una aparición psíquica (ver “Apariciones Psíquicas”).

La parte superior de una delgada torre parcialmente destrozada descansa de costado en medio de esta caverna de treinta pies de altura. Largos carámbanos cuelgan del techo sobre la aguja derribada. Al norte de la torre hay un agujero de quince pies de diámetro en el suelo que parece ser el extremo superior de un túnel.

El agujero en el suelo es la boca de un túnel liso como el vidrio creado por el remorhaz en el área H24. Una criatura que se desliza por este tobogán de hielo ganará suficiente velocidad en el camino para impulsarse hacia la piscina calentada en el fondo, provocando el remorhaz que está sumergido en ella. La criatura puede evitar este destino si, al llegar al final del tobogán, realiza una tirada de salvación de Fuerza CD 15 para evitar caer en la piscina.

El acceso a la torre derribada se puede tener a través de su lado este, que está abierto aunque rodeado de escombros.

Tesoro. Escondido dentro de la aguja del ático hay un cofre de madera con un pestillo deslizante inmovilizado por la escarcha. Un personaje puede derretir el hielo del pestillo con un soplete u otra llama abierta. La mayoría de las botellas dentro del cofre se rompieron en la caída, pero dos pociones de curación (superior) sobrevivieron.

H11. GUARIDA DE LAS SOMBRAS

Las escaleras formadas naturalmente conducen al área H9 y bajan al área H15. Un amplio pasaje hacia el este conduce al área H13, con un túnel que se bifurca hasta la zona H12.

Doce **sombras** rondan esta cueva de 30 pies de altura. Se arremolinarán sobre los miembros del grupo, pero retrocederán ante cualquier personaje que presente un símbolo sagrado de Mystyl.

Las sombras nacieron de aquellos que sobrevivieron al accidente de Ythryn, solo para enfrentarse a la inanición. Enloquecidos por el trauma y el hambre, el grupo de supervivientes recurrió al canibalismo. Estas víctimas se levantaron como sombras para vengarse del último miembro superviviente del grupo, y su odio se extiende también a otras criaturas vivientes.

Tekeli-li. Si Tekeli-li se esconde en el área H12, el **vampiro gnoll** (revisa el Apéndice C) atacará a los personajes en su forma de hiena grande una vez que se ocupen de las sombras.

LOROSS: LA LENGUA NEZHERILIANA

Loross, una lengua hablada por los nezherilianos, es una lengua muerta. Muy pocas criaturas en el mundo de hoy lo reconocerían, y mucho menos lo hablarían. Loross utilizó el alfabeto dracónico en su forma escrita, mientras que el idioma hablado tenía muchas similitudes con el élfico, debido a la influencia cultural que los elfos tenían en la civilización nezheriliana. Un personaje que hable élfico puede entender lo que dice una criatura que habla Loross, y viceversa. Un personaje que tenga el trasfondo de erudito enclaustrado o sabio, o un brujo que conozca la invocación de los ojos del guardián de las runas, puede traducir Loross escrito sin una prueba de habilidad.



TEKELI-LI, EL GNOLL VAMPIRO ASUME FORMA DE HIENA
MIENTRAS ACECHA SIGILOSO TRAS UNA PRESA DESPREVENIDA

H12. CABEZA DE GÓLEM

Esta caverna de veinte pies de altura se estrecha hasta un callejón sin salida. Una docena de esqueletos humanos envueltos en escarcha yacen en el suelo irregular, pero sus cráneos parecen haber desaparecido.

Los esqueletos congelados son los restos de los caníbales nethereses cuyas sombras acechan el área H11. Los personajes que raspan la escarcha y examinan los huesos ven marcas de dientes en ellos. Los cráneos perdidos fueron tomados por los engendros de vampiros kobold y colocados en el área H20.

Un terrible trauma psíquico persiste en esta cueva, lo que hace que cualquier criatura que entre en ella sienta una intensa hambre, incluso después de salir de la cueva. Comer un puñado de comida mantiene a raya el hambre de la criatura durante 1 hora. Si su hambre no se satisface en 1 minuto, la criatura deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o ganar un nivel de agotamiento. La tirada de salvación deberá repetirse cada hora hasta que la criatura tenga éxito o muera, o hasta que el efecto termine en esa criatura por medio de magia que pueda *eliminar maldición*. Una criatura que no requiera comida tendrá éxito automáticamente en la tirada de salvación. Una vez que el efecto termina sobre una criatura, se volará inmune al trauma psíquico de la cueva. Esta inmunidad no elimina los niveles de agotamiento obtenidos por las salvaciones fallidas anteriores de la criatura.

Tesoro. Un esqueleto en la parte posterior de la cueva lleva un símbolo sagrado de plata deslustrada en forma de estrella de

cuatro puntas (25 po) alrededor de su cuello. Una comprobación exitosa de Inteligencia (Historial) de DC 15 lo identifica como un símbolo sagrado de Mysteryl (ver la barra lateral “Mysteryl”).

H13. CUEVA LLENA DE CARÁMBANOS

Esta caverna tiene un techo de tres metros de altura cubierto de carámbanos que casi tocan el suelo, formando delgadas estalactitas. Varios de estos carámbanos se han roto, dejando caminos que conducen a las cuatro salidas de la cueva: túneles estrechos al este y al sur, y túneles más anchos al oeste y al noreste. Unos agudos ladridos y aullidos resuenan en toda la cueva, pero no se puede saber de qué dirección provienen los sonidos.

Los carámbanos son más una molestia que un obstáculo y se pueden romper fácilmente, aunque romperlos crea suficiente ruido para alertar a las criaturas en el área H17.

Debido a la acústica de la cueva, los personajes deben estar a menos de 5 pies del túnel este para discernir que los ladridos y aullidos provienen de esa dirección. El túnel este tiene una escalera tosca que conduce al área H17. Una escalera similar en el túnel sur conduce al área H16.

H14. ESCULTURAS DE HIELO

Al asomarse a esta caverna de diez pies de altura, te encuentras cara a cara con un ejército de pequeñas y deformes esculturas de hielo.

Añade lo siguiente si los personajes no se han enfrentado al engendro de vampiros kobold en el área H17:

Un ruido incesante llena la cueva, originado en un túnel en la pared sur que contiene una escalera toscamente labrada que conduce a la oscuridad.

Apiñadas en esta cueva hay veinte esculturas de hielo de 3 pies de altura que los engendros de vampiros kobold han hecho para asustar y asustar a los intrusos. Cada estatua está tallada a la vaga semejanza de un kobold, que un personaje puede discernir con una prueba exitosa de Sabiduría (Perspicacia) CD 10.

Cada escultura de hielo es un objeto pequeño que pesa aproximadamente 40 libras y tiene AC 13, 5 puntos de vida, vulnerabilidad a golpes y daño por fuego, e inmunidad al frío, veneno y daño psíquico. Aplastar cualquiera de las esculturas alerta a los engendros vampíricos kobold en el área H17.

H15. PERDICIÓN DE DRAKAREZH

Esta ubicación consta de varias áreas:

- Una cueva vacía al noreste tiene un techo abovedado de 20 pies de altura, escaleras formadas naturalmente que conducen al área H11 y un túnel estrecho que conduce al este hacia las áreas H16 y H22.
- Una cueva al suroeste tiene un techo desigual que varía en altura de 15 a 30 pies. Una **aparición** cuyo nombre es Drakareth acecha esta cueva, al noroeste de la cual hay tres crisálidas formadas por gruesas envolturas de hielo. La crisálida más al Norte contiene los restos terrenales y el tesoro de Drakareth (ver "Tesoro" más abajo).

Cuando uno o más personajes entren en la cueva del espectro, lee:

Un profundo suspiro sale de la oscuridad. Una voz impregnada de malevolencia y odio te susurra en un idioma que recuerda al élfico.

La aparición habla Loross (ver la barra lateral "Loross: La lengua Nezheriliana"), que el Profesor Skant puede traducir si es necesario. Sus palabras son las siguientes:

"Malditos sean aquellos que contemplan el horror en el que se ha convertido Drakareth. ¡Semejante promesa desperdiciada, perdida en este frío sepulcro! ¿Dónde estabas hace siglos, cuando él estaba en la flor de la vida? ¿Dónde estabas cuando la gélida oscuridad lo consumió? ¡No eres bueno para Drakareth ahora! De él no queda nada más que huesos congelados, tesoros antiguos y yo.

Drakareth era un mago nezheriliano que sobrevivió a la caída de Ythryn, asesinó a sus rivales heridos y robó sus libros de hechizos y objetos mágicos. Había esperado escapar con sus tesoros recién descubiertos, pero pereció de agotamiento y frío, levantándose como una aparición. La aparición busca la destrucción de todos los que entran en su cámara. Si se expulsa con éxito o se reduce a 20 puntos de vida o menos, el espectro se retirará a la crisálida helada que contiene los restos congelados de Drakareth, pasando a través de las paredes de hielo que se interponen hasta alcanzarlos. Allí, luchará hasta el amargo final.

Las paredes de hielo que separan los quistes más pequeños de la cueva más grande son lo suficientemente gruesas como para ser opacas, pero los personajes pueden atravesarlas. Cada sección de pared de 5 pies cuadrados y 1 pie de espesor tiene AC 13, 18 puntos de vida, vulnerabilidad al daño por fuego e inmunidad al frío, al veneno y al daño psíquico.

Tesoro. Más allá de tres paredes de hielo, en el quiste más septentrional, se encuentra el esqueleto cubierto de escarcha de Drakareth, envuelto en un *manto de resistencia a conjuros* y rodeado por los restos podridos de seis antiguos libros de conjuros encuadernados en cuero que ya no son legibles y una bola de cristal rota que ya no es mágica. Agarrado en las manos del mago muerto hay un *bastón del encantador* hecho de chardalyn impregnado de malvada magia nezheriliana.

Cualquiera que se sintonice con el bastón de Drakareth obtendrá el siguiente defecto, que reemplazará cualquier rasgo de personalidad conflictivo: "Me gusta dar órdenes y espero que me obedezcan". Este defecto durará hasta que termine la sintonización.

H16. CUEVA DE HIELO

Aunque esta cueva está vacía, podría contener una aparición psíquica (ver "Apariciones Psíquicas").

Esta cueva de hielo tiene un techo abovedado de 25 pies de altura adornado con carámbanos. Una escalera tosca conduce al área H14, y una abertura en el centro de la pared sur abre una brecha en un túnel que conecta las zonas H15 y H22.

Huesped de Slaad. Si uno de los personajes tiene el secreto de Huesped de Slaad (revisa el Apéndice B) y el **renacuajo de slaad** asesinado aún no ha nacido o ha sido eliminado, estallará del pecho del personaje en esta caverna.

H17. GUARIDA DE LOS ENGENDROS VAMPÍRICOS

Los aullidos y ladridos disminuyen en intensidad a medida que se descienden las escaleras que conducen a esta cueva en la que cuelga el leve olor a muerte.

Cinco **engendros vampíricos kobold** (revisa el Apéndice C) habitan aquí. Agrega un sexto si el del área H4 escapó y llegó hasta aquí. Estas criaturas tienen sentidos agudos y saben cuándo hay seres vivos cerca. Usan su rasgo Spider Climb para aferrarse a las paredes y abalanzarse sobre el primer personaje que ingrese a su guarida. Los vampiros luchan hasta que dos o más de ellos son asesinados, tras lo cual el resto se retirará al área H19 para montar su resistencia final. El profesor Skant reconocerá a las criaturas como vampiros y conoce sus debilidades.

Aparte de los vampiros, la cueva está vacía. El techo de 20 pies de altura está adornado con carámbanos.

Hedor de muerte. Un túnel hacia el sur contiene una escalera que conduce al área H19. El hedor de la muerte se hace más fuerte a medida que uno desciende por estas escaleras.

H18. GÓLEMS DE NIEVE

Estas áreas tienen pisos resbaladizos e irregulares. Decenas de carámbanos cuelgan de los techos, que varían en altura de 15 a 30 pies.

Cueva del Sur. Las escaleras formadas naturalmente descienden a la cueva más al sur. Describa su contenido de la siguiente manera:

Esta cueva sin salida contiene media docena de montículos de nieve que se elevan y asumen formas vagamente bípedas. Amplias sonrisas aparecen en sus cabezas, que de otro modo no tendrían rasgos distintivos.

Estas criaturas son seis **gólems de nieve** (revisa el Apéndice C). Son hostiles hacia todos los intrusos, pero no perseguirán a los intrusos más allá de los confines de las tres cuevas que comprenden el área H18.

H19. GUARIDA DE LA MUERTE

Esta caverna de treinta pies de altura apesta a muerte. El suelo es resbaladizo y ligeramente cóncavo.

Si Tekeli-li está aquí, el **vampiro gnol** (revisa el Apéndice C) acecha en la cueva lateral más septentrional. Cuando uno o más intrusos entren en su guarida, Tekeli-li emergerá de esta cueva más pequeña en su forma de gnoll y atacará. Consulta la sección "Tekeli-li" anteriormente en este capítulo para obtener más información. Cualquier engendro vampírico kobold que se retirara a esta caverna estará escondido en la cueva del lado noreste. Se unirán contra cualquier enemigo que Tekeli-li decida atacar.

Hielo resbaladizo. El suelo helado es terreno difícil. Cuando una criatura se mueve sobre el hielo por primera vez en un turno, debe tener éxito en una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10 o caera boca abajo.

Hedor de muerte. Una escalera formada naturalmente en la pared sur conduce a las áreas H20 y H21. El hedor de la muerte se intensifica a medida que uno se acerca al área H20.

H20. CRIPTA DE HIELO

El hedor mortal se origina en esta cueva de tres metros de altura, donde una docena de cráneos humanos rodean un pilar de hielo. Se ha abierto una gran cavidad en el pilar, como si algo hubiera estallado desde su interior.

Esta es la cámara donde Tekeli-li permaneció inactivo, encerrado en hielo, hasta que los personajes abrieron las Cuevas del Hambre con la "Rima de la Doncella de Hielo" y lo despertaron. Los engendros de vampiros Kobold encontraron los cráneos humanos en el área H12 y los colocaron en la base del pilar para mostrar su devoción por Tekeli-li.

Una búsqueda en esta cueva no arroja nada de valor, ya que Tekeli-li no tiene ningún interés en los tesoros.

H20. GIGANTE DE LA ESCARCHA CONGELADO

Sepultado en el suelo helado de esta cueva de veinte pies de altura se encuentra el cadáver congelado y bien conservado de un gigante de hielo. Las marcas de arañazos en el hielo sugieren un intento poco entusiasta de excavar los restos.

Un gigante de hielo llamado Vlagomir caminaba por el glaciar cuando Ythryn cayó a su perdición. El gigante murió aplastado cuando la ciudad nezheriliana se hundió en una profunda grieta y quedó enterrada bajo toneladas de hielo.

Los personajes pueden llegar al cadáver del gigante cortando 2 pies de hielo. Si lo hacen, descubrirán que el gigante no tenía nada de valor. Las marcas de arañazos en el hielo fueron hechas por engendros de vampiros kobold que buscaron alimentarse del cadáver, pero rápidamente se cansaron de cavar a través del hielo sólido.

H22. TÚNEL EN EL HIELO

Esta cueva puede contener una aparición psíquica (ver "Apariciones Psíquicas").

Esta cueva de treinta pies de altura tiene salidas hacia el norte y el sur. A lo largo del lado occidental hay un agujero de quince pies de diámetro en el suelo que parece ser el extremo superior de un túnel.

El túnel en el hielo desciende hasta la zona H23.

H23. NIDO DE REMORHAZ

Esta caverna bulbosa tiene paredes tan lisas como el vidrio y un techo forrado de carámbanos que gotean. Una voluta de vapor se eleva desde una piscina aproximadamente circular en la mitad norte de la cueva. Al sur de la piscina hay un cráter poco profundo lleno de bolas de nieve de gran tamaño.

Dos **remorhaz jóvenes** acechan en el fondo de la piscina, que tiene 15 pies de profundidad. Su sentido de temblor les alerta de la presencia de intrusos y atacan inmediatamente.

Los cuerpos de las criaturas calientan la piscina, lo que hace que emita vapor. El agua no está lo suficientemente caliente como para infligir daño. Sin el calor corporal de un remorhaz para mantener el agua caliente, la superficie de una piscina se congela en 1 hora. Después de 24 horas, la piscina está congelada.

Tekeli-li. Si Tekeli-li está aquí, el **vampiro gnol** (revisa el Apéndice C) estará en forma de niebla, escondido en el vapor. Los personajes podrán sentir al vampiro solo si tienen magia que pueda detectar la presencia de muertos vivientes. A medida que los jóvenes remorhazes se enfrenten a los personajes en la batalla, Tekeli-li asumirá su forma gnoll y se unirá a la refriega, manteniendo su distancia de los remorhazes. Consulta la sección "Tekeli-li" anteriormente en este capítulo para obtener más información.

Huevos. Las "bolas de nieve" en el cráter poco profundo son seis huevos de remorhaz sin eclosionar, cada uno congelado o parcialmente incrustado en el suelo helado. Cada huevo es un



UN REMORHAZ USA SU CALOR CORPORAL PARA CALENTAR LA POZA QUE CONTIENE SUS CRIAS NO NATAS

objeto Mediano con CA 13, 6 puntos de golpe y resistencia al daño por frío y fuego. Reducir un huevo a 0 puntos de vida mata al remorhaz nonato dentro de él. Si se dejan solos, los huevos no eclosionarán hasta que se coloquen en una piscina climatizada durante un período de 4d6 días.

Tesoro. Un huevo de remorhaz intacto se puede vender a un comprador interesado en Bryn Shander por hasta 500 po.

H24. MADRE REMORHAZ

Esta enorme cueva tiene paredes de vidrio y un techo liso y abovedado a cuarenta pies de altura. La caverna contiene dos grandes piscinas, de las cuales sale vapor.

Cada piscina tiene 15 pies de profundidad. Sumergido en el estanque norte hay un **remorhaz** adulto enroscado alrededor de un grupo de ocho huevos de remorhaz, que parecen bolas de nieve de gran tamaño desde la distancia (consulte el área H23 para obtener más información sobre los huevos de remorhaz). Un **remorhaz joven** está sumergido en el estanque del sur y se unirá con entusiasmo a cualquier batalla que involucre a su madre. El sentido de temblor de los remorhazes les alerta de la presencia de intrusos.

Los cuerpos de los remorhazes calientan las piscinas, haciendo que el vapor se eleve de ellas. El agua no está lo suficientemente caliente como para infligir daño. Sin el calor corporal de un remorhaz para mantener el agua caliente, la superficie de una piscina se congela en 1 hora. Después de 24 horas, la piscina está congelada.

H24. CUEVAS LATERALES VACÍAS

Aunque estas cuevas están vacías, una o ambas pueden contener una aparición psíquica (ver “Apariciones Psíquicas”).

Cada cueva tiene un techo que varía en altura de 10 a 20 pies.

H26. Cueva en forma de huevopág. 225[–]

Esta cueva puede contener una aparición psíquica (ver “Apariciones Psíquicas”).

Esta cámara se eleva a una altura de cuarenta pies y tiene forma de huevo. El piso es ligeramente cóncavo y se hunde hacia un agujero de quince pies de diámetro en el piso que parece ser el extremo superior de un túnel.

El deslizamiento de hielo desciende hasta el área H36.

A LA INFRAOSCURIDAD

Al oeste del área H24, un túnel remorhaz conduce a la Infraoscuridad. El tobogán se extiende por una milla bajo el glaciar antes de romper una caverna de piedra iluminada por musgo bioluminiscente que crece en las paredes. La bioluminiscencia es persistente a lo largo de la Infraoscuridad, y está claro para los personajes que terminan aquí que ya no están en camino de encontrar a Ythryn. Sus únicas opciones son regresar a las Cuevas del Hambre o continuar explorando la Infraoscuridad. Esta última opción está fuera del alcance de esta aventura.

H27. PLATAFORMA DE OBSERVACIÓN OESTE

Aferrado al techo de treinta pies de altura de esta caverna hay un bosque de carámbanos, algunos de los cuales han crecido hasta una longitud de cinco pies o más. Incrustado en la pared sur hay un edificio cilíndrico abovedado hecho de piedra negra sin costuras y decorado con constelaciones que brillan tenuemente. Estatuas cubiertas de escarcha de magos humanos se encuentran frente a este edificio, mirando hacia afuera desde lo alto de pedestales de piedra de tres pies de altura. El edificio y las estatuas se elevan sobre una plataforma de piedra curva de cinco pies de altura rodeada por un muro bajo, con escalones de piedra que conducen a ella.

Revisa el área H28 para una descripción del interior del edificio de piedra. Las constelaciones en la pared exterior del edificio arrojan una luz tenue a un rango de 15 pies, lo suficientemente lejos como para iluminar las estatuas cubiertas de escarcha que lo rodean.

Estatuas. El Profesor Skant puede comprobar que las estatuas fueron esculpidas por arte de magia y que, dado su vestuario, representan a magos nezherilianos. Un personaje puede hacer lo mismo con una prueba exitosa de Inteligencia (Historial) de CD 15.

Escondidos detrás de las dos estatuas más occidentales hay dos **guerreros de élite drow** llamados Meldim y Tlaknar. Lanzan conjuros de *fuego feérico* sobre los intrusos antes de atacar con sus ballestas de mano. Pronto se les unirá Yilsebek, el **mago drow** en el área H28, que intenta engullir a tantos enemigos como sea posible con su conjuro *nube asesina*. Para obtener más información sobre los drow y por qué están aquí, consulta el área H28.

Si hay demasiados enemigos para que los drow se enfrenten por su cuenta, Yilsebek intentará invocar a un demonio de las sombras para que lo ayude. Si la derrota es inevitable, Yilsebek lanza *volar* sobre sí mismo, se dirigirá por el tobogán de hielo hacia el área H24 y huirá de regreso a la Infraoscuridad a través de los túneles remorhaz, dejando a Meldim y Tlaknar a su suerte.

H28. PUESTO DE AVANZADA DROW

Gran parte de este edificio se ha derrumbado, pero la sala delantera está intacta, y también libre de hielo y escarcha. Los restos de muebles destrozados sugieren que la habitación alguna vez sirvió como taller de magos. Encima de una mesa astillada hay un cubo de azufre lo suficientemente pequeño como para sostenerlo en una mano. El aire alrededor del cubo se ondula, ya que parece estar emitiendo suficiente calor seco para calentar la habitación.

Un **mago drow** llamado Yilsebek Dalambra ha convertido este edificio netherese parcialmente derrumbado en un puesto de avanzada. Desde aquí, tiene la intención de lanzar una expedición en toda regla a las ruinas de Ythryn, que él y sus compañeros drow descubrieron hace unas semanas. Los drow entraron en las Cuevas del Hambre escalando un túnel remorhaz que conecta con la Infraoscuridad. Usando un hechizo de *enviar*, Yilsebek le ha pedido a la madre matrona de su casa que envíe refuerzos, pero faltan semanas.

Yilsebek no tiene ningún deseo de compartir su reciente descubrimiento con posibles rivales, ni confía en los habitantes de la superficie. Por estas razones, los personajes no pueden persuadir a Yilsebek para que una fuerzas con ellos.

Tesoro. La fuente de calor de la habitación es un *cubo térmico* (revisa el Apéndice D) que Yilsebek encontró durante su última incursión en Ythryn.

Yilsebek lleva una cartera de seda de araña que contiene su libro de hechizos (descrito a continuación), un broche en forma de araña hecho de obsidiana y grabado con el símbolo de la Casa Dalambra (25 po), y una botella medio vacía de Elverquisst (un raro licor élfico de color rubí destilado del sol y frutas raras de verano). El profesor Skant reconocerá Elverquisst a primera vista, ya que es un experto en su elaboración. Los personajes elfos también lo reconocerán.

El libro de conjuros de Yilsebek tiene cubiertas de cuero negro y páginas hechas de hojas de trillimac (un hongo de la Infraoscuridad). El libro contiene los siguientes conjuros: *alterar el propio aspecto*, *nube aniquiladora*, *comprensión idiomática*, *detectar magia*, *tentáculos negros de Evard*, *Fabricar*, *volar*, *invisibilidad mayor*, *relámpago*, *armadura de mago*, *proyectil mágico*, *paso brumoso*, *enviar*, *escudo*, *sugestión*, *telaraña* y *rayo de hechicería*.

H29. PLATAFORMA DE OBSERVACIÓN ESTE

Si los personajes aún no están familiarizados con las estructuras descritas en las áreas H27 y H28, use el siguiente texto en el recuadro para describirlas:

Los carámbanos se aferran al techo de veinte pies de altura de esta caverna de hielo. Incrustado en la pared sur hay un edificio circular abovedado hecho de piedra negra sin costuras y decorado con constelaciones que brillan tenuemente. Una estatua cubierta de escarcha de un mago humano se encuentra fuera de ella, mirando hacia afuera desde lo alto de un pedestal de piedra de tres pies de altura. El edificio y la estatua descansan sobre una plataforma de piedra curva de cinco pies de altura rodeada por un muro bajo.

Los escalones de piedra cubiertos de escarcha descienden desde la plataforma de piedra hasta el suelo helado en la sección más septentrional de la caverna, como se muestra en el mapa 6.1.

Auril, la Doncella de Escarcha, ha transformado diez de los carámbanos que se aferran al techo en criaturas parecidas a perforadores. Usan el bloqueo de estadísticas del **perforador**, tienen inmunidad al daño por hielo e infligen 10 (3d6) de daño perforante más 10 (3d6) de daño de hielo en un golpe. Los drow en las áreas H27 y H28 son conscientes de los perforadores de hielo, ya que los han visto arrastrarse por el techo y hacen todo lo posible para evitarlos.

H30. CHISPA DE VLAGOMIR

Esta caverna tiene un techo de quince pies de altura y una cueva más pequeña y sin salida en la parte posterior de la misma. Sobresaliendo del suelo de la cueva más grande en un ángulo de sesenta grados hay una lanza de madera de tamaño gigante con su punta de obsidiana apuntando hacia arriba. El arma brilla con una luz tenue y fría.

La lanza mide 25 pies de largo, pero solo se ve su mitad superior; el resto se aloja en el suelo helado. Liberarlo requiere una acción y

una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 23.

Tesoro. La lanza pertenecía a un gigante de hielo llamado Vlagomir, cuyos restos se pueden encontrar en el área H21. El gigante era un cazador de dragones blancos y un Elegido de Thrym, el malvado dios de los gigantes de hielo. Cuando Vlagomir murió, su chispa de guerrero estaba ligada a la lanza. La primera vez que un bárbaro, luchador, monje o guardabosques toque la lanza, la luz alrededor de la lanza se desvanecerá cuando la chispa de Vlagomir otorgue el siguiente encantamiento sobrenatural al personaje (ver “Done Sobrenaturales” en la *Guía del Dungeon Master*):

Chispa de Vlagomir. Ganas 1 pie de altura cada hora y te vuelves proporcionalmente más pesado hasta que mides 21 pies de altura y pesas 7,700 libras. Cuando midas 9 pies de altura, tu Fuerza se convertirá en 19 a menos que ya sea mayor. Por cada 3 pies adicionales de altura que ganes, tu Fuerza aumentará en 1, hasta un máximo de 23. La armadura y la ropa que llevas y las armas que llevas aumentarán mágicamente de tamaño para que coincidan con tu crecimiento. Si eres el destinatario de un hechizo de *restauración mayor* o magia similar, este encantamiento desaparecerá, e inmediatamente volverás a tu tamaño normal, junto con cualquier armadura, ropa y armas en tu posesión.

H31. COSA EN EL HIELO

Una capa plana de hielo turbio forma una pared de esta caverna de cuarenta pies de altura. Algo oscuro y descomunal se mueve detrás de la pared, sus tentáculos se agitan sin obstáculos. Te das cuenta de que no estás solo dentro de tu mente. De alguna manera, este horror de otro mundo se ha abierto camino dentro de ti.

Algo más allá de la comprensión mortal existe en parte dentro de la pared de hielo y en parte dentro de algún semiplano distante y horrible. A medida que esta entidad de otro mundo se asoma a la caverna, los visitantes corren el riesgo de perder la cordura por su influencia.

Cualquier criatura que se acerque a menos de 20 pies de la pared de hielo es objetivo de un conjuro de *dominar monstruos* (salva CD 15). La entidad puede concentrarse en hasta diez conjuros de este tipo a la vez. Cualquier criatura que salve con éxito contra el conjuro lo resiste y no puede volver a ser objetivo de este efecto. En un guardado fallido, la criatura se quedará perfectamente quieta y no hace nada mientras la entidad alienígena sondea su mente durante 1 hora. Si una criatura permanece bajo el efecto del hechizo mientras dure, debe realizar una tirada de salvación de Inteligencia CD 15 al final de la hora, recibiendo 44 (8d10) puntos de daño psíquico en una salvación fallida, o la mitad de daño en una salvación exitosa. Ya sea que la salvación tenga éxito o falle, una criatura sometida a la sonda de una hora también obtiene una forma determinada aleatoriamente de locura a largo plazo, determinada al tirar en la tabla de “Locura a Largo Plazo en la *Guía del Dungeon Master*.”

La pared de hielo tiene AC 13, vulnerabilidad al daño por fuego e inmunidad al frío, al veneno y al daño psíquico. Si la pared recibe 50 puntos de daño o más, se forman grandes grietas a lo largo de su superficie, y la entidad alienígena se retira a su semiplano distante, para nunca regresar. A medida que se retira, sus conjuros de *dominar monstruo* dejan de tener efecto.

H32. CAVERNA ESPEJADA

Cada superficie de esta cueva de veinte pies de altura está pulida hasta obtener un acabado de espejo, de modo que te enfrentas a innumerables reflejos distorsionados de ti mismo. Tu cabeza da vueltas mientras tratas de mantener el rumbo.

Si Tekeli-li está aquí, añade:

Agazapado en medio de la caverna hay un gnoll demacrado con ojos voraces y el hedor fétido de la tumba que sale de él. La criatura no lanza un reflejo.

Las tiradas de ataque a distancia realizadas en esta cueva tienen desventaja debido a los reflejos desorientadores. Si Tekeli-li está aquí, el **vampiro gnoll** (revisa el Apéndice C) usará primero su *Risa espantosa*, luego apuntará a los enemigos con su *Mirada Repugnante* hasta que uno o más de ellos se acercan al alcance cuerpo a cuerpo. Véase la sección “Tekeli-li” al principio de este capítulo para obtener más información sobre las tácticas de Tekeli-li.

Huesped de Slaad. Si uno de los personajes tiene el secreto Slaad Host (revisa el Apéndice B) y el **renacuajo slaad** aún no ha nacido o destruido, estalla del pecho del personaje cuando el personaje entre en esta caverna.

H33. VIGÍA EN LAS MURALLAS

Esta caverna de quince pies de altura en forma de U parece vacía a primera vista, pero un golpeteo repentino llama su atención hacia la pared oeste, dentro de la cual está atrapada una figura vestida de negro con un rostro dorado.

Una **momia** vestida con una túnica negra hecha jirones y con una máscara facial dorada está atrapada en el muro occidental y no tiene forma de liberarse del hielo. La momia fue creada por sacerdotes nezherilianos para servir como guardián de la sabiduría en Ythryn.

La sección de hielo que atrapa a la momia tiene CA 13, 22 puntos de golpe, vulnerabilidad al daño por fuego e inmunidad al frío, al veneno y al daño psíquico. Si la pared se reduce a 0 puntos de vida, la momia se libera y se dirige al área H39 y de allí a la biblioteca en Ythryn (área Y9 en el Capítulo 7). Ignora a los personajes a menos que interfieran con él.

Tesoro. La máscara dorada de la momia (750 gp) es un objeto de arte nezheriliano.

H34. VIGÍA EN LAS MURALLAS

Grandes trozos de piedra sobresalen del techo de veinte pies de altura de esta caverna vacía.

Esta cueva puede contener una aparición psíquica (ver “Apariciones Psíquicas”).

Los fragmentos de piedra son pedazos de Ythryn que se asentaron en el hielo. Cualquier personaje que examine la piedra y haga una comprobación exitosa de Inteligencia (Historia) CD 15 para discernir su verdadera naturaleza. (El rasgo Astucia pétreo de un enano puede resultar útil aquí). Si la comprobación tiene éxito, el personaje puede confirmar que la piedra no se forma ni se talla de forma natural, sino que se forma por magia.

H35. CUBO MISTERIOSO

En el suelo, en medio de esta cueva de quince pies de altura, hay un cubo de ocho pies de piedra lisa, de color verde grisáceo que está libre de escarcha.

El cubo de piedra es un **mimeto escupidor** (revisa el Apéndice C). Cualquier cosa que toque al mimeto se adherirá automáticamente a él, y una criatura enorme o más pequeña adherida al imitador también será apresada por él (CD 16 para escapar). El mimeto hará brotar sus seudópodos y atacará si se le toca, se daña o se le molesta de alguna otra manera.

H36. ARBOLEDA CONGELADA

Si los personajes llegan hasta aquí y aún no se han enfrentado a Tekeli-li, el **vampiro gnoll** (revisa el Apéndice C) se enfrentará a ellos aquí en su forma de hiena grande.

Una arboleda de árboles cubiertos de escarcha llena esta caverna de cincuenta pies de altura, cuyo suelo es una mezcla de tierra y hielo. Por alguna magia o milagro, los árboles están vivos, sus copas están llenas de hojas heladas, sus ramas tienen peras púrpuras que cuelgan como adornos. Un muro bajo, roto en varios lugares, se abre paso a través de la arboleda, que está rodeada por seis salidas.

Pera morada. Este bosquecillo de perales fue encantado por los arcanistas nezherilianos para soportar la gran altitud y las inclemencias del tiempo. Esa magia ha permitido que los árboles prosperen incluso en estas cavernas heladas. Esencial para la supervivencia de la arboleda es una **dríade** llamada Hathowyn, que reside en el árbol más meridional. Si la dríade muere, los árboles mueren 1d10 días después. Siglos de aislamiento han hecho que Hathowyn se sienta sola, y la dríade tiene ganas de conversación y compañía.

Si Tekeli-li está presente, Hathowyn permanecerá oculta en su árbol hasta que el vampiro gnoll se vaya o sea destruido. Tekeli-li nunca ha visto a la dríade y no es consciente de su presencia. Si se le da la oportunidad, Hathowyn intentará entablar una conversación con los personajes, hablando élfico o silvano. Espera mantenerlos en la arboleda el mayor tiempo posible. Si los personajes intentan irse, Hathowyn intentará encantar a uno de ellos para que se quede y le haga compañía. La dríade conoce la siguiente información:

- La magia nezheriliana une a la dríade a la arboleda y mantiene vivos los árboles.
- Las peras que cuelgan de los árboles son mágicamente deliciosas.
- Tres elfos oscuros han pasado por la arboleda de la dríade en múltiples ocasiones, yendo y viniendo a través de los pasajes suroeste y sureste (que conducen a las áreas H29 y H39). Hathowyn no ha hablado con ellos por temor a que le hagan daño.

- Extrañas criaturas tuertas acechan en la cueva del sur (área H37). Siguieron a los elfos oscuros desde abajo después de su última incursión por el pasaje sureste.

Peras moradas. Cada árbol tiene 3d6 peras maduras colgando de sus ramas, la mayoría de ellas al alcance de la mano. Cualquier criatura que coma más de la mitad de una pera púrpura obtendrá el beneficio de un encantamiento sobrenatural (ver “Done Sobrenaturales” en la *Guía del Dungeon Master*). Determina el amuleto al azar tirando un d20 y consultando la tabla de amuletos de pera morada. Este amuleto debe desaparecer de una criatura antes de que pueda obtener más amuletos comiendo peras moradas. Una criatura que come tres o más peras moradas en 1 hora quedará envenenada durante 24 horas a partir de entonces y sufrirá dolorosos retortijones hasta que la afección termine.

ENCANTAMIENTOS DE PERAS MORADAS

| d20 | Encantamiento Sobrenatural |
|-------|---|
| 1-2 | Encantamiento del Saber Druídico. Este encantamiento te permite lanzar el truco de <i>saber druídico</i> como una acción, sin necesidad de componentes. Una vez que se use tres veces, este encantamiento se agotará. |
| 3-5 | Encantamiento de la Burla Viciosa. Este encantamiento te permite lanzar el truco de <i>Burla Viciosa</i> (versión de 5º nivel; salvación CD 15) como una acción. Una vez que se usa tres veces, este encantamiento desaparece de ti. |
| 6-8 | Encantamiento de la Invisibilidad. Este encantamiento te permite lanzar el conjuro de <i>invisibilidad</i> como una acción, sin necesidad de componentes. Una vez que se usa tres veces, este encantamiento desaparece de ti. |
| 9-11 | Encantamiento de Enviar. Este encantamiento te permite lanzar el conjuro de <i>enviar</i> como una acción, sin necesidad de componentes. Una vez usado, este encantamiento desaparece de ti. |
| 12-14 | Encantamiento de Curar Heridas. Este encantamiento te permite lanzar el conjuro de <i>curar heridas</i> (versión de 3er nivel) como una acción, sin necesidad de componentes. Tu habilidad para lanzar hechizos para este encantamiento es Sabiduría. Una vez usado, este encantamiento desaparece de ti. |
| 15-17 | Encantamiento de Relámpago. Este encantamiento te permite lanzar el conjuro de <i>relámpago</i> (salvación CD 15) como una acción, sin necesidad de componentes. Una vez usado, este encantamiento desaparece de ti. |
| 18-19 | Encantamiento de púrpura. Este encantamiento te permite lanzar el conjuro de <i>fuego feérico</i> (solo luz violeta; salva CD 15) como una acción bonificada en lugar de una acción, sin necesidad de componentes. Una vez que se usa tres veces, este encantamiento desaparece de ti. |
| 20 | Encantamiento de la Restauración. Este encantamiento tiene 6 cargas. Puedes usar una acción para gastar algunas de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros: <i>restauración mayor</i> (4 cargas) o <i>restauración menor</i> (2 cargas). Una vez que se hayan gastado todas sus cargas, este encantamiento desaparece de ti. |

H37. INTUICIONES EXTRAÑAS

Acurrucadas en el extremo oeste de esta cueva de tres metros de altura hay cuatro criaturas encorvadas con espaldas espinosas y garras afiladas. Cada uno te mira fijamente con un solo ojo que no parpadea.

Estos cuatro **nóticos**, malvados habitantes de Ythryn, siguieron a Yilsebek y a sus compañeros drow hasta la arboleda de la dríade (área H36) antes de refugiarse en esta cueva. Los noticos usan su Weird Insight para obtener secretos de los personajes. Son reacios a provocar a un grupo de aventureros bien armados, prefiriendo matar presas solitarias, pero si son atacados, responden de la misma manera.

Ofrecer comida y bebida a los nóticos aflojará sus lenguas, pero estos solo hablan y entienden a Loross (ver “Loross: La Lengua Nezhrliliana”). También pueden escribir en el alfabeto dracónico. El profesor Skant puede servir como traductor si ninguno de los personajes puede entender los nothics.

Los nóticos no tienen memoria de su humanidad perdida, y cualquier información que puedan proporcionar está confusa con tonterías. Los personajes que tengan éxito en una prueba de Sabiduría (Perspicacia) de CD 12 podrán obtener la siguiente información de los nothics después de una breve conversación:

- Iriolarthas, un poderoso archimago netherese, vigila a Ythryn. Ha perdido no solo su mente, sino también la mayor parte de su cuerpo. Todo lo que queda de él es un cráneo humano flotando.
- Manos flotantes gigantes hechas de fuerza mágica deambulan por la ciudad.
- El mythallar de Ythryn no funcionará correctamente mientras el Huso, un poderoso artefacto que data de hace 40.000 años, permanezca en la ciudad. El artefacto se encuentra dentro de la aguja central de la ciudad.
- Uno debe realizar un ritual para entrar en la aguja central de Ythryn. (Los nothics no recuerdan cómo funciona el ritual, pero sí recuerdan que se pueden encontrar pistas en las torres de hechicería esparcidas por toda la ciudad).
- En algún lugar de Ythryn hay un pergamino que puede invocar a la tarasca.

H38. INTUICIONES EXTRAÑAS

Aunque estas cuevas están vacías, una o ambas pueden contener una aparición psíquica (ver “Apariciones Psíquicas”).

Las cuevas tienen techos de 20 pies de altura y pisos resbaladizos.

H39. PASADIZO HACIA YTHRYN

Este túnel de hielo atraviesa el glaciar durante casi una milla antes de terminar en la gran caverna de hielo que alberga a Ythryn, descrita en el capítulo 7.

Huesped de Slaad. Si uno de los personajes tiene el secreto Huespe de Sladd (revisa el apéndice B) y el renacuajo slaad aún no ha nacido o destruido, estallará del pecho del personaje a medida que el personaje desciende por este túnel.



PERA PÚRPURA

ATANDO CABOS

Una vez que los personajes ingresan al área H39, pueden adentrarse en el glaciar Reghed, donde les espera la ciudad perdida de Ythryn.

AVARICIA LES SIGUE

Guiado por las visiones de Levistus, Avaricia sigue a los personajes hasta el glaciar Reghed. Aproximadamente en el momento en que los personajes lleguen a Ythryn, la maga tiflin y sus seguidores llegarán a las Cuevas del Hambre y matarán a los guerreros de la tribu del Alce que custodian la entrada. A continuación, Avaricia conducirá a su grupo a través de las cavernas heladas, marchando hacia su destino.

En el siguiente capítulo se proporciona más información sobre Avaricia y sus seguidores.

TEKELI-LI ESCAPA

Si los personajes no matan a Tekeli-li, el vampiro gnoll abandonará las Cuevas del Hambre en forma de niebla y se abrirá camino a través de la tundra sin sol, encontrando finalmente un amplio suministro de alimentos en Diez Pueblos.



YTHRYN ESTÁ EMBRUJADA POR NÓTICOS QUE UNA VEZ FUERON
PODEROSOS LANZADORES DE CONJURO NETHERILIANOS

LA PERDICIÓN DE YTHRYN

YTHRYN DESCANSA EN LAS SILENCIOSAS profundidades del glaciar Reghed. El hielo encierra el enclave por todos lados, pero la magia imbuida en su mampostería lo protege de la destrucción total. Ythryn es ahora una ciudad cadáver, una tumba para los que perecieron aquí y una trampa mortal para los que se atreven a explorar sus salas en ruinas y glaciares.

JUGANDO EL CAPÍTULO

Antes de llevar a cabo tu primera sesión de juego en la necrópolis, revisa las secciones "Iriolarthas el Demilich" y "La caída de Ythryn" a continuación, así como las secciones "Lidiar con la Hermandad Arcana" y "La ira de Auril" al final del capítulo.

AVANCE DE PERSONAJES

Idealmente, los personajes están en el nivel 9 cuando llegan por primera vez a Ythryn. Tú decides qué tan rápido avanzan de nivel. Considere lo siguiente como sugerencias:

- Los personajes ganan un nivel después de superar los desafíos de las ocho torres de magia (áreas Y4, Y7, Y11, Y18, Y20, Y22, Y24 e Y26).
- Los personajes ganan un nivel cuando llegan al estudio de Iriolarthas (área Y19q).
- Los personajes suben de nivel si logran algo extraordinario, como destruir a Iriolarthas el demilich, las tres formas de Auril o el obelisco en el área Y21.

Si sigues las sugerencias anteriores, los personajes podrían llegar al nivel 12 al final de la aventura, una consideración importante si tienes la intención de continuar la campaña más allá de esta aventura.

IRIOLARTHAS EL DEMILICHE

Iriolarthas, que una vez fue un poderoso exánime y antes de eso un mago humano de Netheril, existe hoy en día como un demilich que acecha las ruinas de Ythryn. Iriolarthas perdura como un cráneo deteriorado que vaga por la necrópolis en solitario desesperación. Los símbolos tenues de las ocho escuelas de magia se forman por encima de él y se disipan rápidamente.

Un demilich es lo que le sucede a un lich que se olvida de alimentar a las almas en su filacteria, y la filacteria de Iriolarthas ha estado vacía durante casi dos mil años, enterrada bajo los escombros de Ythryn, lejos del alcance del demilich. Habiendo perdido su cuerpo y sus habilidades de lanzamiento de conjuros, el

demilich mantiene la esperanza de que otros magos nethereses vengan a su rescate, sin saber que el Imperio de Netheril ya no existe. Aunque ha estado atrapado en Ythryn bajo el hielo durante siglos, el demilich tiene una idea muy pobre de cuánto tiempo ha pasado.

Cuando se enfrenta a los recién llegados, el demilich asume que son rescatadores de otro enclave netherese y observa para ver qué hacen. El demilich no tiene medios de comunicación y no puede ser contactado telepáticamente, por lo que juzga a los recién llegados en silencio. Los personajes que observan a los Iriolarthas y tienen éxito en una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 13 pueden determinar que el demilich los está observando de cerca para ver cómo reaccionan a su entorno. Si el demilich concluye, basándose en sus observaciones, que los personajes no son un equipo de rescate de otro enclave netherese, intenta destruirlos antes de que puedan robar cualquiera de los secretos de Ythryn. Lo mismo ocurre con los NPC invasivos, como los miembros de la Hermandad Arcana. Un grupo puede engañar al demilich haciéndole creer que pertenece a Ythryn si tiene éxito en una prueba de grupo de Carisma (Engaño) de CD 13. Si la comprobación del grupo tiene éxito, Iriolarthas cree que el partido es lo que pretende ser; En una prueba de grupo fallida, el Demilich ve a través del engaño del grupo y se vuelve hostil hacia los personajes. Si el demilich piensa que los personajes son salvadores, dada la forma en que aparecen y actúan, los sigue hasta que sucede algo que lo hace cambiar de opinión.

A pesar de carecer de los medios para comunicarse, el demilich recuerda vagamente las circunstancias que llevaron a su situación actual.

LA CAÍDA DE YTHRYN

Después de usar el *mythallar de Ythryn* (revisa el Apéndice D) para elevar el enclave de Ythryn hacia el cielo, Iriolarthas y sus aprendices viajaron al norte helado en busca de reliquias de Ostorla, un antiguo imperio de gigantes mágicos que libraron una guerra contra los dragones cuarenta mil años antes. Después de muchas excavaciones infructuosas, encontraron un gran huso de piedra con extraños sigilos en el fondo del Mar de Hielo Movidizo y lo trajeron de vuelta a Ythryn para su estudio en el otoño de -343 DR, el *Año de la Médula Helada*. Durante uno de sus experimentos, algo salió mal: un destello de energía del huso hizo que el *mythallar de Ythryn* se apagara, lo que a su vez hizo que la ciudad cayera del cielo y se estrellara contra el hielo debajo.

Los habitantes de Ythryn solo tuvieron unos momentos para reaccionar cuando la ciudad cayó. Iriolarthas conjuró una puerta a un semiplano mágico y lo atravesó justo a tiempo, tratando de desviarla por completo. El semiplano expulsó a Iriolarthas en ese instante, atrapando al lich en Ythryn, y se convirtió en un semiplano viviente (revisa el Apéndice C). Iriolarthas buscó entre las ruinas de la ciudad su libro de conjuros y su filacteria, recuperando solo el primero. También encontró a varios sirvientes mágicos en estasis que habían sobrevivido a la devastación, así como a un puñado de aprendices que habían usado sus conjuros de formas ingeniosas para escapar de la muerte.

Algunos de los que estaban dentro intentaron huir de Ythryn, pero el hielo glacial bloqueó todas las rutas convencionales de escape, y los intentos de salir por arte de magia se vieron frustrados por un intercesor problemático: el misterioso huso de la ciudadela de Iriolarthas seguía emitiendo pulsos mágicos de energía para dificultar el lanzamiento de conjuros. Para cuando esta interrupción se detuvo, unos cincuenta años más tarde, el miedo y la locura habían deformado las mentes de los aprendices de magos,

EL DESTINO DE NEZHERIL

El Imperio de Netheril surgió hace más de cinco mil años. Aquellos que siguen el calendario de Dalereckoning situarían la fecha de nacimiento de Netheril en -3859 DR.

El legado netherese comenzó con el descubrimiento de los Rollos Abisales. Estos largos pergaminos dorados enseñaron a los arcanistas nethereses a manejar la magia más allá de sus fantasías más salvajes. Tomó siglos, pero los nethereses que dominaron el poder de los Rollos Abisales se convirtieron en una clase gobernante, viviendo en grandes ciudades voladoras o refugiándose en guaridas remotas y subterráneas.

A pesar de su gran poder, los nethereses se enfrentaban a una amenaza creciente. Bajo el corazón de su imperio vivían aberraciones hechizantes llamadas phaerimm. Usando su habilidad para drenar magia, los phaerimm comenzaron a desentrañar el Tejido, sin el cual Netheril colapsaría en la ruina. En -339 d.C., cuatro años después de la caída de Ythryn, el arcanista más poderoso del imperio, Karsus, intentó neutralizar la amenaza phaerimm lanzando un conjuro de poder sin precedentes que le permitiría reemplazar a Mystryl como dios de la magia, dándole el control absoluto sobre el Tejido. Mystryl contrarrestó a Karsus en un momento clave durante el lanzamiento del conjuro, una hazaña que solo podía lograr sacrificándose y rasgando el Tejido. Karsus murió instantáneamente, y durante un tiempo después, la mayoría de las criaturas del mundo carecían de magia o simplemente eran incapaces de controlarla.

Sin una gran magia para mantenerlos en el aire, las ciudades voladoras restantes de Netheril se estrellaron contra el suelo, y muchos arcanistas que sobrevivieron se volvieron locos. Una vez que la magia volvió a usarse, los arcanistas nethereses ya no podían lanzar sus conjuros más poderosos como lo habían hecho antes, lo que los obligó a recurrir a la hechicería tradicional. Cuatrocientos años después de que Karsus lanzara su conjuro, el imperio netherese ya no existía, aplastado por sus enemigos y deshecho por su propia arrogancia.

En los Reinos Olvidados, Netheril es el imperio perdido definitivo. Se elevó a alturas sin precedentes, pero finalmente cayó en ruinas. Si alguna vez has jugado a un juego de ciencia ficción que incluye el concepto de una civilización perdida y muy avanzada, entonces puedes empezar a imaginar cómo debe haber sido el antiguo Netheril. De este imperio salieron muchos de los temibles monstruos, extrañas mazmorras y maravillosos objetos mágicos que se encuentran en Faerûn hoy en día.

transformándolos en nothics. Mientras tanto, Iriolarthas se debilitó cada vez más hasta que, finalmente, el cuerpo esquelético del exánime se convirtió en polvo.

NECROPOLIS DE YTHRYN

Cuando los personajes lleguen a Ythryn, lee:

El túnel se abre a una vasta gruta rodeada de hielo reluciente. Consignada a este sepulcro helado hay una ciudad fantástica esculpida por magia antigua e iluminada de una manera inquietante por luces verdes y púrpuras que no arrojan calor. La ciudad está ligeramente inclinada, sus agujas se inclinan hacia afuera como si retrocedieran ante tu presencia.

Te encuentras en lo alto de una calzada de hielo cubierto de escarcha que se extiende hacia la ciudad como la lengua muerta y congelada de un horrible gigante de cuya boca acabas de salir.

Muestra el mapa a tus jugadores 7.1. Se concede permiso para fotocopiar este mapa de la necrópolis para uso doméstico. El mapa 7.2 es la versión del DM del mismo mapa. Debido a que la ciudad está mágicamente iluminada, los personajes pueden verla casi toda desde su punto de vista en el puente de hielo.

La mayoría de los edificios de la ciudad están envueltos en hielo y arruinados por el tiempo. Muchos de sus distritos fueron pulverizados cuando Ythryn cayó del cielo, y el resto han caído en mal estado en los siglos posteriores. Usa la siguiente información para agregar vida a esta ciudad maldita de los muertos.

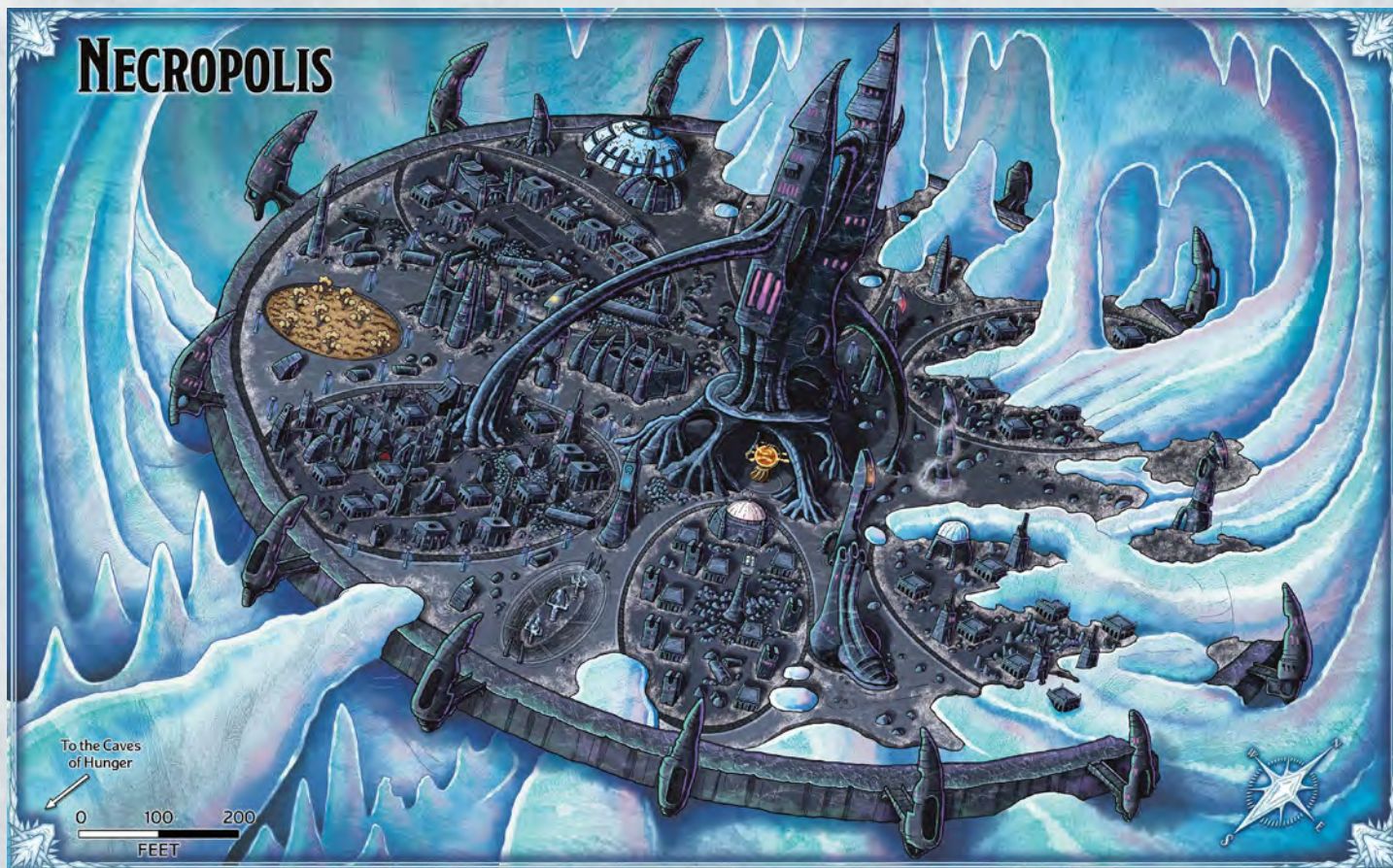
HABITANTES DE LA NECRÓPOLIS

Ythryn es el hogar de muchas amenazas. Sus habitantes más importantes se resumen a continuación:

- El demilich Iriolarthas habita en la aguja central (área Y19) pero se puede encontrar en cualquier lugar de la necrópolis.
- Los magos que sobrevivieron a la caída de Ythryn pero sucumbieron a la plaga arcana (ver “Efectos Mágicos” más abajo) se convirtieron en nóticos que hablan Loross en lugar de Infracomún (ver la barra lateral “Loross: La Lengua Nezheriliana”).
- Los sirvientes inmortales conocidos como magen (revisa el Apéndice C) cumplen incansablemente con sus deberes o esperan en silencio nuevas órdenes.
- Moríferos conjuros vivientes (revisa el Apéndice C) protegen un puñado de lugares de la ciudad.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Después de cada hora que los personajes pasan explorando la ciudad, o cada vez que los personajes realizan una búsqueda exhaustiva de un edificio sin numerar en el mapa, tira los dados de percentil y consulta la tabla de encuentros de Ythryn para determinar si el grupo tiene un encuentro aleatorio. Algunos encuentros aleatorios tienen variantes si Avaricia o Auril o el Auril están presentes en la necrópolis (ver “Lidiar con la Hermandad Arcana” y “La Ira de Auril” al final del capítulo).



MAPA: 7.1: MAPA DEL JUGADOR DE YTHRYN

ENCUENTROS EN YTHRYN

d100 Encuentro

01-50 Sin encuentro

51-55 Un **recolector de tumbas** (revisa el Apéndice C)

56-60 1d3 **manos vivientes de Bigby** (revisa el Apéndice C), o 2d4 **cultistas fanáticos** (Caballeros de la Espada Negra) si **Avaricia** está en Ythryn

61-65 1d3 **mimetros escupidores** (revisa el Apéndice C), o 1d3 **caminantes de la luz gélida** (revisa el Apéndice C) si Auril está en Ythryn

66-70 1d4 + 1 **gárgolas**, o un **esqueleto de gigante de la escarcha** (revisa el Apéndice C) acompañado de 1d3 **lobos invernales** si Auril está en Ythryn

71-75 1d4 + 1 **magen demos** y 1d4 **magen galvan** (revisa el Apéndice C para sus estadísticas)

76-80 1d4 + 1 **magen demos** y 1d4 **magen hypnos** (revisa el Apéndice C para sus estadísticas)

81-90 1d6 **nóticos** (antiguos magos netherilianos) que hablan Loross en lugar de Infracomún (ver "Loross: La Lengua Netheriliana")

91-00 Iriolarttiene el **demiliche**, con 1d3 **nóticos** que hablan Loross en lugar de Undercommon detrás de él (el demilich usa los noticos para abrir y cerrar puertas y despejar obstáculos, ya que no puede hacerlo)

EFECTOS MÁGICOS

Los siguientes efectos mágicos están presentes en toda la necrópolis:

- Unos conjuros de *llama continua* iluminan las farolas, así como los interiores y exteriores de los edificios.
- Un poderoso encantamiento estabiliza la gravedad para que las criaturas se mantengan erguidas aunque la ciudad descansa en ángulo. Este encanto se extiende sobre el enclave en un hemisferio cuyo techo tiene 800 pies de altura.
- Es probable que los humanoides que permanezcan en la necrópolis durante demasiado tiempo contraigan una plaga arcana (ver más abajo).

PLAGA ARCANA

Cualquier humanoide que pase 12 horas en la necrópolis debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o contraer una plaga arcana. Esta enfermedad mágica transforma al humanoide en un nótico pero solo después de que la víctima experimente alucinaciones y sentimientos de aislamiento y paranoia. Otros síntomas incluyen piel húmeda, pérdida de cabello y miopía.

Un personaje jugador infectado con la plaga arcana obtendrá el siguiente defecto: "No confío en nadie". Este defecto, que supera a cualquier defecto conflictivo, se alimenta de delirios que son difíciles de distinguir para el personaje de la realidad. Los delirios comunes incluyen la creencia de que los aliados están conspirando para robar las riquezas de la víctima o volverse contra ella.

Cada vez que termine un largo descanso, un humanoide infectado deberá repetir la tirada de salvación. Si tiene éxito, la CD para

futuras salvaciones contra la plaga arcana cae en 1d6. Si la CD de la tirada de salvación cae a 0, la criatura superará la plaga arcana y se volverá inmune al efecto de una mayor exposición. Una criatura que falle tres de estas tiradas de salvación se transformará en un nōtico bajo el control del DM. Solo un conjuro de *deseo* o una intervención divina pueden deshacer esta transformación.

Un conjuro de *restauración mayor* o magia similar termina la infección en el objetivo, eliminando el defecto y todos los demás síntomas, pero esta magia no protege al objetivo contra una mayor exposición.

RITO DE LA OCTETA ARCANA

Para pasar a través del campo de fuerza que rodea la Aguja de Iriolarthas (área Y19) y el *mythallar de Ythryn* (área Y23), uno debe realizar el Rito de la Octeta Arcana en la puerta de la aguja (área Y6). Para aprender este ritual, el grupo debe explorar ocho lugares de la ciudad y traducir las inscripciones que se encuentran en ellos. Una vez que las inscripciones se traducen y se ensamblan en orden, los ocho pasos del ritual se vuelven claros:

- Paso 1.** Sostén una varita hecha de Roble Abisal sobre tu corazón.
- Paso 2.** Invoca una llama en la palma de tu mano.
- Paso 3.** Habla un secreto sobre ti mismo en voz alta. (Los secretos del apéndice B pueden entrar en juego aquí y en el paso 4).
- Paso 4.** Obliga a otra persona a compartir un secreto contigo.
- Paso 5.** Apaga la llama en hielo.
- Paso 6.** Enmascara tu apariencia.
- Paso 7.** Dibuja un círculo en el suelo usando las cenizas de un cadáver.
- Paso 8.** Párate dentro del círculo y consume veneno.

Este ritual fue diseñado para poner a prueba la aptitud mágica de los visitantes, pero se puede realizar sin lanzar conjuros. Por ejemplo, un aventurero podría encender un puñado de aceite de lámpara para "invocar una llama" (recibiendo 1 daño de fuego en el proceso). Cualquier criatura que realice los ocho pasos del ritual en el orden correcto fuera de la aguja puede pasar a través del campo de fuerza a partir de entonces.

EXPLORANDO LAS RUINAS

A medida que los personajes exploran la necrópolis, llama la atención de los jugadores sobre cualquier lugar numerado que sus personajes puedan ver; Estos suelen ser los edificios más intactos. A menos que los jugadores digan lo contrario, asuma que los personajes exploran a un ritmo cauteloso de 200 pies cada 5 minutos.

La búsqueda en una ubicación sin numerar tarda 30 minutos y requiere una comprobación de encuentros aleatorios. Tira una vez en la mesa de Tesoros de Ythryn para determinar si los personajes encuentran algo de valor en la ubicación.

TESOROS DE YTHRYN

| d20 | Tesoro |
|-------|--|
| 1-10 | Sin tesoro |
| 11 | 1d4 objetos de arte nezherilianos (250 po cada uno) |
| 12-14 | 1d4 piezas de joyería (100 gp cada una) |
| 15 | Un <i>globo flotante</i> (u otro objeto mágico común de tu elección) |
| 16-20 | Un friso que revela una parte de la historia de Ythryn (que se determina tirando un d20 y consultando la tabla de historia de Ythryn a continuación) |

Ythryn, que en su día fue un refugio para los magos, es ahora una tumba llena de secretos ancestrales

SABER DE YTHRYN

A medida que los personajes exploran Ythryn, reconstruyen una imagen de cómo era la vida en el enclave. Cada vez que una ubicación te indique que reveles algo de la historia de Ythryn, tira un d20 y consulta la tabla de historia de Ythryn. Si obtienes un resultado que ya ha aparecido antes, vuelve a rodar o elige un resultado diferente.

LOCALIZACIONES EN LA NECROPOLIS

Las siguientes ubicaciones están codificadas en el mapa 7.2, que es la versión del DM del mapa de necrópolis.

Y1. CALZADA DE HIELO

Los personajes pueden usar esta calzada de hielo sólido formada naturalmente para ingresar a la ciudad. A medida que los personajes se acercan al final de la calzada, lee:

Las luces verdes y púrpuras proyectan un resplandor de otro mundo sobre la escarcha que cubre la ciudad silenciosa. Agujas desgarradoras, cúpulas rotas y campanarios inclinados en ángulos extraños rodean una enorme ciudadela.

Al pie de la calzada, una estatua gigante yace boca abajo e inmóvil, sus superficies brillan con escarcha.

La característica dominante de la ciudad es la Aguja de Iriolarthas (área Y19), que está sellada dentro de un campo de fuerza mágico.

Saqueador de Tumbas muerto. La estatua al final de la calzada es un tomb tapper de 21 pies de altura (revisa el Apéndice C) que fue asesinado por invasores drow hace menos de diez días. El saqueador de tumbas persiguió al drow hasta este punto antes de que finalmente lo mataran. (Es posible que los personajes ya se hayan encontrado con los drow en el capítulo 6). El saqueador de tumbas parece un gigante deforme y sin rostro. Se convirtió en piedra cuando murió, dejando atrás su gran mazo.

Y2. MINARETES DE LOS MAGOS

Varios minaretes torcidos se ramifican desde el muro perimetral del enclave, con puentes que conducen a sus entradas. Si un personaje se acerca a una de estas torres exteriores, lee:

Una pasarela de piedra conduce a una torre que se eleva hacia arriba y hacia adentro, con su techo puntiagudo inclinado amenazadoramente sobre su cabeza. Estrechas ventanas atraviesan sus paredes, las gárgolas se aferran a sus aleros y una puerta en la base de la torre se abre.

Dos de los minaretes exteriores se han roto. Uno se estrelló en el Valle del Viento Helado (revisa el Capítulo 2) y el otro está enterrado en otro lugar del glaciar (revisa el Capítulo 6). Las doce agujas restantes están intactas, aunque dos están casi enterradas en el hielo. Hay un 20 por ciento de probabilidad por torre de que 1d3 + 1 **gárgolas** estén perchadas en su exterior. (Las otras gárgolas que se aferran a la torre son estatuas inanimadas). Las gárgolas



OTRORA UN REFUGIO PARA LOS MAGOS, YTHRYN ES AHORA UNA
TUMBA LLENA DE ANTIGUOS SECRETOS

SABER DE YTHRYN

d20 Pieza de Saber

- 1 Ythryn estaba bajo el mando de un exánime llamado Iriolarthas. Estaba obsesionado con encontrar reliquias y magia del pasado antiguo de Faerûn.
- 2 Ythryn estaba gobernada por un grupo de ocho arcanistas conocidos como los Magos de la Estrella de Ébano. Sus nombres y rostros están inmortalizados en el museo de la ciudad.
- 3 Los creadores de la ciudad utilizaron imitaciones gigantes como herramientas de construcción y bestias de carga.
- 4 Los aprendices de mago se graduarían de la Casa de lo Arcano y se unirían a una de las ocho torres arcanas, cada una dedicada a una escuela de magia diferente.
- 5 Los magos de Ythryn se entretuvieron con un deporte competitivo llamado Chain Lightning.
- 6 Cada mago del enclave estaba obligado a tallar su propia varita del Roble Abisal en el corazón del arboreto.
- 7 Ythryn se mantuvo en el aire gracias a la magia de una esfera arcana conocida como mythallar. El mythallar también tenía el poder de recargar objetos mágicos y controlar el clima.
- 8 Los magos de Ythryn podían prolongar sus vidas indefinidamente conservando sus cerebros dentro de frascos.
- 9 Maravillas de todo el mundo de Toril se vendían en el Bazar de lo Extraño del enclave.
- 10 La élite de la ciudad vestía túnicas de seda que mostraban patrones cambiantes e ilusorios.

d20 Pieza de Saber

- 11 Muchos de los residentes de la ciudad poseían extrañas mascotas quiméricas, siendo particularmente populares las liebres aladas y los babuinos venenosos.
- 12 Los miembros de la orquesta de Ythryn eran conocidos en todo el mundo de Toril como maestros de su arte.
- 13 Por ley, a cada mago se le enseñaba el truco de prestidigitación y estaba obligado a usarlo para mantener limpia la ciudad.
- 14 Los magos usaban construcciones parecidas a los humanos llamadas magen como guardias, trabajadores y ayudantes de cámara. Estos constructos fueron creados usando un poderoso conjuro.
- 15 Los magos imbuían ciertos conjuros con su propia fuerza vital, convirtiéndolos en entidades vivientes.
- 16 Los magos de Ythryn tenían la misión de encontrar reliquias y ruinas de Ostoria, un imperio de 40.000 años de antigüedad de gigantes lanzadores de conjuros.
- 17 En tiempos de problemas, los magos levantaban un campo de fuerza alrededor de la aguja central del enclave que solo ellos podían atravesar.
- 18 Un *abracadabrus* es una caja mágica que puede crear comida y bebida, entre otras cosas.
- 19 La meditación en el Salón de las Maravillas Ingrávidas era una actividad invaluable para la élite de la ciudad.
- 20 Un antiguo obelisco se alza a la sombra de la Aguja de Iriolarthas. Usando este obelisco y un *bastón de poder*, uno puede retroceder en el tiempo.

NECROPOLIS



MAPA: 7.2: NECRÓPOLIS DE YTHRYN



vivientes se abalanzan para atacar a cualquiera que cruce el pórtico acercándose a la torre.

Estas torres fueron ocupadas por magos y contenían laboratorios, bibliotecas y viviendas. Ahora yacen en ruinas. El Mapa 7.3 te da una idea de cómo está dispuesto el interior de cada minarete.

Y3. ESTADIO DE RELÁMPAGO ENCADENADO

El aire alrededor de este anfiteatro está cargado de estática. Unos escalones agrietados descienden hasta el suelo del estadio, donde un pequeño objeto brillante descansa sobre un pedestal de piedra negra. Tres mástiles metálicos se elevan desde la arena como gigantescos tridentes, cada uno de los cuales emite un zumbido bajo. Las ramas de cada tridente están a veinticinco pies del suelo y se extienden cincuenta pies en el aire.

RELÁMPAGO ENCADENADO

Relámpago Encadenado es un juego en el que dos equipos de seis jugadores compiten entre sí. Para ganar, un equipo debe eliminar a los jugadores del otro equipo golpeándolos con una bola de hierro de 3 pulgadas de diámetro. Un jugador golpeado por la pelota lanzada es eliminado y teletransportado a las líneas laterales. El juego termina cuando todos los jugadores de un equipo han sido eliminados.

Cuando comienza el juego, una bola de hierro aparece mágicamente en un lugar aleatorio en el piso de la arena aproximadamente equidistante de los dos equipos. La pelota es un arma simple a distancia con propiedades de delicadeza y lanzamiento. Su alcance es de 120 pies e inflige 1d4 de daño contundente en un golpe.

Para simular una partida de Relámpago Encadenado, sigue estos pasos:

Paso 1. Cada jugador hace una prueba de Destreza (Atletismo). El individuo con el tiro más alto recibe el balón, y el equipo de esa persona está a la ofensiva. Resuelve un empate con un concurso de Fuerza (Atletismo).

Paso 2. Para simular que la pelota se está pasando, cada jugador hace una prueba de Destreza (Atletismo) CD 15. Si el equipo a la ofensiva obtiene más éxitos que el equipo a la defensiva, un jugador a la ofensiva puede intentar lanzar la pelota entre las púas metálicas de un mástil electrificado, con la esperanza de impartir una carga eléctrica a la pelota, o hacer un ataque de arma a distancia con la pelota contra un jugador en defensa. A continuación se describe cada opción:

- Lanzar la bola entre las púas de un mástil electrificado requiere una exitosa tirada de ataque a distancia contra AC 15. Si este ataque golpea, la pelota se carga eléctricamente a medida que pasa entre los dientes. Repita el paso 1 para determinar qué equipo obtiene la custodia de la pelota cargada eléctricamente.
- Si la pelota es lanzada a un jugador en defensa y esta golpea, el jugador golpeado por la pelota es eliminado. Si la pelota está cargada eléctricamente cuando golpea, inflige 3 (1d6) puntos de daño de rayo adicionales al jugador eliminado, y un arco de relámpagos sale disparado de la pelota y golpea automáticamente a otro jugador determinado al azar en el mismo equipo. Este segundo jugador recibe 3 (1d6) puntos de daño de rayo y también es eliminado. Si la pelota se lanza a un jugador y falla, pierde su carga eléctrica si la tiene. Repita el paso 1 para determinar qué equipo obtiene la custodia del balón.

Cómo ganar. Repita el paso 2 hasta que un equipo haya eliminado a todos los jugadores del otro equipo.

En este estadio se jugaba un deporte llamado Relámpago Encadenado. Este evento, que enfrentaba a los mortales entre sí en una arena electrificada, gozaba de gran popularidad. Una copa de trofeos ornamentada se encuentra en un pedestal en un extremo del piso de la arena, mantenida en su lugar por arte de magia.

A nivel del suelo, la arena ovalada tiene 120 pies de largo y 50 pies de ancho en su punto más ancho. Los tres mástiles tienen 100 pies de altura, están espaciados a 40 pies de distancia y emiten campos eléctricos.

Activando el juego. La primera vez que una criatura pisa el campo de juego, una cúpula de electricidad crepitante encierra todo el estadio. Nada puede pasar físicamente a través de esta barrera, que es inmune a todo daño y no puede ser disipada por *disipar magia*. La barrera también se extiende hacia el plano etéreo, bloqueando el viaje etéreo. Cualquier criatura que toque la barrera por primera vez en un turno recibe 40 (9d8) puntos de daño de rayo. Cuando aparezca la barrera, lee:

La cabeza y los hombros brillantes de una mujer parpadean sobre el suelo de la arena. Las corrientes eléctricas recorren sus dientes metálicos, y su forma tartamudea y parpadea mientras habla en un idioma extraño.

El rostro ilusorio habla en Loross, la lengua muerta de Nezheril (ver el recuadro “Loross: La Lengua Nezheriliana”). Dice: “¡Un nuevo retador entra en la arena! ¡Tienes treinta segundos para elegir a tus compañeros de equipo para un juego de Relámpago Encadenado!”

La figura ilusoria desaparece después de hacer su anuncio, y los aventureros en el campo de juego tienen treinta segundos para completar su equipo de seis. Los espacios que quedan en el equipo se llenan con un obediente **magen galvánico** (revisase el Apéndice C) con ropas negras. El equipo rival estará compuesto por seis **magen galvánicos** con ropas blancas. Todos estos magen son invocados mágicamente al campo.

Las reglas de Relámpago Encadenado se resumen en la barra lateral adjunta. Si los personajes no están familiarizados con las reglas, tienen desventaja en todas las pruebas de habilidad realizadas para jugar el juego. (Se puede encontrar una copia escrita de las reglas del juego en el área Y9). Cuando termina el juego, la barrera eléctrica que rodea el estadio desaparece y el trofeo levita de su pedestal y se desplaza hacia el miembro del equipo ganador más cercano a él. El juego no se puede volver a jugar hasta que se coloque un nuevo trofeo de valor similar en el pedestal.

Si un equipo de magen gana el juego, los ganadores recogen su premio y desaparecen, llevándose el trofeo con ellos.

Tesoro. El trofeo no se puede quitar de su pedestal hasta que se gane. Si una criatura intenta mover el trofeo antes de esa fecha, el pedestal descarga un rayo que inflige 18 (4d8) puntos de daño de rayo a la criatura. La copa trofeo está hecha de mitral incrustado con tres piedras preciosas de espinela azul y tiene un valor de 1.800 po. Mientras lo lleve un miembro del equipo ganador, funciona como una *piedra de la buena suerte*.

Y4. TORRE DE LA ABJURACIÓN

Esta torre se eleva como una garra, con su mampostería tachonada de runas cinceladas. Una luz azul brilla desde su ventana más alta.

Un conjuro de *detectar magia* lanzado aquí revela un aura de magia de abjuración. Las runas cubren cada centímetro del exterior de esta torre. Un glifo para el conjuro de *símbolo* (locura) está escondido entre ellos. Un personaje que busque trampas en el exterior de la torre encontrará e identificará el glifo con una prueba exitosa de Inteligencia (Arcanos) CD 18. El glifo se activa cuando una criatura atraviesa la entrada de la torre y se reinicia después de 24 horas.

Una vez dentro, los personajes pueden ascender a la cima de la torre. Cuando lleguen allí, lee:

Un enorme yunque cincelado con runas azules vivas descansa en el centro de una cámara circular de treinta pies de diámetro y treinta pies de alto. Sobre él descansa un martillo adornado con runas a juego.

Seis figuras acorazadas montan guardia alrededor del yunque. En la parte trasera de la cámara, el cadáver congelado de un mago yace en una pila de escombros. Las llamas azules parpadean desde los braseros espaciados alrededor de la habitación, iluminando una inscripción tallada en el techo.

Seis **magen demos** (revisa el Apéndice C) protegen el yunque, que tiene el poder de destruir otros objetos mágicos. El yunque era una fuente de molestia para los ladrones de tumbas de Ythryn, que creen que los objetos mágicos son sagrados. Cuando Ythryn se derrumbó, las protecciones que rodeaban la torre se desmoronaron, y uno de los saqueadores de tumbas aprovechó la oportunidad para matar al creador del yunque, el Alto Abjurador Taruth. El cuerpo mutilado del mago yace en esta cámara, el suelo pedregoso a su lado está roto donde el saqueador de tumbas se abrió paso en la habitación. El magen no permitirá que nadie use el yunque y luchará para defenderlo.

Yunque de disyunción. El yunque tiene el poder de destruir cualquier objeto mágico que no sea un artefacto. Cuando un personaje sostiene el martillo del yunque por primera vez, una voz dentro de su cabeza, que parece provenir del yunque, dice: "Tráeme tus objetos de poder y juntos los destruiremos". Para destruir un objeto, el personaje debe colocarlo en el yunque y golpearlo tres veces con el martillo. Cada golpe de martillo requiere una acción. Con el tercer golpe, el objeto se desintegrará en un destello de luz azul. Cada vez que un personaje usa el yunque, hay un 25 por ciento de posibilidades de que un *saqueador de tumbas* (revisa el Apéndice C) se abra camino hacia la torre para atacarlo (esto sucederá solo una vez). El yunque está anclado aquí y no se puede mover de ninguna manera. Quitar el martillo de la torre hace que se teletransporte sobre el yunque.

Inscripción. La inscripción en el techo está en dracónico y dice: "Primero, protege tu corazón con una varita del Roble Abisal". Este es un pasaje del Rito de la Octeta Arcana (ver "El Rito de la Octeta Arcana").

Y5. PRISIÓN

Un rastrillo se encuentra torcido en el arco de 40 pies de ancho y 30 pies de alto que sirve como la única entrada a este edificio cuadrado. Los personajes que pasan por debajo del rastrillo se encuentran en una prisión casi abandonada:

Un laberinto de pasillos bordeados de celdas llena esta área.

Todas las puertas de las celdas, que tienen conjuros de *cerradura arcana* lanzados sobre ellas, están hechas de hierro, con pequeñas ventanas enrejadas colocadas a la altura de los ojos. Muchas de las celdas contienen los cuerpos congelados de los prisioneros que murieron cuando Ythryn se estrelló o que perecieron de hambre poco después.

Enfermería. Si los personajes pasan al menos 30 minutos buscando en la prisión, se toparán con una enfermería.

Mirando a través del hueco en una pared derrumbada, se ve una enfermería de quince pies cuadrados en desorden, con una mesa de operaciones en el centro de la habitación. Las correas de cuero se extienden desde un lado de la mesa, en el aire por encima de su superficie, y se sujetan al otro lado. La forma sugiere que algo o alguien invisible está atado a la mesa.

Atado a la mesa hay un **doppelgänger** llamado Xerophon. Se ha vuelto *invisible* y se ha colocado en un estado de animación suspendida por un conjuro de *secuestro*. El conjuro puede ser disipado (CD 17), lo que hace que Xerophon quede visible y se despierte. El doppelgänger parece un hombre delgado de mediana edad con una tez cetrina, un ojo azul y un ojo verde, y un mechón plateado en su largo cabello negro azabache. El doppelgänger despierto puede usar su acción para tratar de liberarse de las correas de cuero de la mesa, haciéndolo con una prueba de Destreza CD 20 exitosa, o un personaje puede usar una acción para aflojar las correas lo suficiente como para que Xerophon se libere.

Poco antes de la caída de Ythryn, Xerofonte asesinó a un sabio netherese en la ciudad, robó su identidad y trató de infiltrarse en la Aguja de Iriolarthas. El doble fue capturado y encarcelado. El guardián de la prisión, un mago nezheriliano, estaba interesado en estudiar al doppelgänger y tal vez desarrollar una poción que emulase su capacidad de cambio de forma. El mago hizo que Xerofonte accediera a una serie de experimentos, y mientras tanto lanzó conjuros de *secuestro* sobre el doppelgänger como precaución para evitar que escapara.

Si se le pregunta, Xerofonte habla Loross, pero cambiará a Común si nadie en el grupo entiende la lengua muerta nezheriliana. El doppelgänger interpretará el papel de un sirviente nezheriliano de baja cuna que fue enviado a la prisión por su amo, Iriolarthas, por desobediencia. Sin entrar en muchos detalles, Xerofonte aludirá a los horribles experimentos mágicos realizados en prisioneros por el mago que dirigía la prisión, diciendo: "Tenía miedo de ser el siguiente".

Una vez que se da cuenta del destino que le ha tocado a Ythryn, Xerophon se ofrece a ayudar a los personajes a buscar en el resto de la ciudad, lo que le da tiempo al doppelgänger para usar su habilidad *Leer pensamientos* para obtener toda la información que

pueda de las mentes de los personajes. Al fin y al cabo, tiene mucho que hacer para ponerse al día. El doppelganger no tiene malas intenciones hacia los personajes, sino que pondrá la autopreservación por encima de todo.

Si los personajes se hacen amigos de Xerophon, averiguarán tres piezas de saber de la Tabala de Saber de Ythryn, que Xerophon compartirá para generar confianza. El doppelganger también sabe que para evitar el campo de fuerza alrededor de la Aguja de Iriolarthas, uno debe realizar los ocho pasos del Rito de la Octeta Arcana fuera de la aguja. Los pasos del ritual están escondidos dentro de torres dedicadas a las ocho escuelas arcanas de magia. Xerophon conoce el diseño de la ciudad y puede guiar al grupo a cada una de estas torres (las áreas Y4, Y7, Y11, Y18, Y20, Y20, Y24 y Y26).

Y6. ENTRADA A LA AGUJA

Un puntal arqueado de piedra oscura se eleva desde este distrito en ruinas hasta un cruce en lo alto de la aguja central. Una puerta grabada con sigilos arcanos está colocada en la base del puntal.

La Aguja de Iriolarthas (área Y19) está rodeada por un campo de fuerza que también abarca esta área. Las criaturas no pueden pasar a través del campo, ni pueden teletransportarse a un lugar dentro de él. Para pasar a través del campo de fuerza, uno debe realizar el Rito de la Octeta Arcana (ver “Rito de la Octeta Arcana”) frente a la puerta.

Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia CD 10 (Arcana) reconocerá los sigilos en la puerta como símbolos antiguos que representan las ocho escuelas de magia.

Ascensor Mágico. Los personajes que pueden pasar a través del campo de fuerza pueden abrir la puerta y entrar en el puntal, que es hueco y encierra un pasaje empinado. Cualquier criatura que entre en este ascensor es levitada mágicamente a la entrada de la aguja (área 19a).

Y7. TORRE DE LA ABJURACIÓN

Esta torre está grabada con círculos de piedra entrelazados. La luz amarilla se derrama desde su ventana más alta, y el débil sonido de las escobas rozando la mampostería se filtra a través de sus puertas rotas.

Un conjuro de *detectar magia* lanzado aquí revela un aura de magia de conjuración. El interior de la torre está en ruinas, pero sorprendentemente limpio, gracias a los conjuros permanentes de *sirviente invisible* que barren continuamente los pisos. Si los personajes ascienden a la cámara más alta de la torre, lee:

Unos orbes brillantes están colocados en las paredes de esta cámara circular de treinta pies de diámetro. Cuatro manos gigantes hechas de fuerza brillante flotan en el centro de la habitación, protegiendo una pequeña torre ornamental encaramada sobre un pedestal.

Las manos flotantes son cuatro **manos vivientes de Bigby** (revisa el Apéndice C) que atacarán a cualquier otra criatura que entre en la habitación.

Torre Oculta. Al tocar la torre en miniatura mientras está dentro de esta cámara, se evoca una puerta brillante a un semiplano. La puerta mide 8 pies de alto, 4 pies de ancho y 5 pies de distancia del pedestal.

Si un personaje cruza la puerta, el tejido de la realidad se deforma y se dobla a su alrededor cuando llega al semiplano: una guarida desordenada de 40 pies de largo y 20 pies de ancho. Ocupando esta guarida extradimensional hay tres **sagas nocturnas** llamadas Tía Pellizco, Tía Pillaje y Tía Saqueo. Este aquelarre abandona con frecuencia su guarida para vagar por el Plano Etéreo en busca de cofres del tesoro escondidos usando el conjuro de *cofre seguro de Leomundo*; Sin embargo, las tres brujas estarán en casa cuando llegan los personajes.

Además de sus habilidades innatas de lanzamiento de conjuros, las brujas tienen la habilidad de lanzamiento de conjuros compartidos de un aquelarre (ver la barra lateral “Aquelarres de brujas” en el *Manual de Monstruos*). Las brujas están dispuestas a dejar que los personajes salgan vivos a cambio de un precio simple: un solo recuerdo arrancado de la mente de cada personaje. Las brujas huirán de su guarida en forma etérea si son atacadas, jurando regresar y buscar venganza en los sueños de los aventureros.

Inscripción. Una inscripción en dracónico está escrita en la pared de la guarida de las brujas. Dice: “Segundo, invoca una llama en la palma de tu mano”. Este es un pasaje del “Rito de la Octeta Arcana”.

Tesoro. Las brujas nocturnas guardan sus *piedras de corazón* y *bolsas de almas* en sus personas (ver la barra lateral “Objetos de la Bruja Nocturna” en el *Manual de Monstruos*).

Los personajes que saquean la guarida de la bruja encuentran una aguja de platino (1 gp) clavada en un alfilerero, una figura de cuarzo rosa de un conejo (50 gp), un collar de plata del que cuelga un colgante de pata de gallo que agarra un peridoto (500 gp), una *poción de invisibilidad* en un frasco tapado hecho con el hueso de un dedo de bruja y una *poción de longevidad* en una calabaza hueca tallada como si fuera el rostro de un niño que está lanzando un grito.

Y8. CASA DE LO ARCANO

Ocho torres en forma de colmillos están incrustadas en las paredes de este edificio monumental, sus agujas se arquean sobre su techo destrozado.

Esta gran academia era un lugar de estudio para los magos novatos, donde cada uno aprendía qué escuelas de magia se convertirían en el trabajo de su vida. Se puede acceder fácilmente al lugar a través de cualquiera de los enormes agujeros en sus paredes exteriores. Nada se puede rescatar de las salas de estudio y las torres, pero el auditorio guarda algo interesante:

Ocho vidrieras dan a un auditorio en ruinas. Los bancos relucientes por la escarcha están dispuestos en filas rotas, frente a un atril elevado. Una copa enjoyada descansa sobre el atril. El vapor se eleva del contenido de la copa y se disipa en el aire frío.

Cada ventana del auditorio representa a un mago lanzando un conjuro de una de las ocho escuelas de magia.



LA TÍA PELLIZCO, LA TÍA PILLAJE Y LA TÍA SAQUEO MANTIENEN ABIERTO EL NEGOCIO

Los conjuros representados son *Custodia de Filos* (abjuración), *Mano de Mago* (conjuración), *Impacto Verdadero* (adivinación), *Amigos* (encantamiento), *Luces Danzantes* (evocación), *Ilusión Menor* (ilusión), *Toque Escalofriante* (nigromancia) y *Prestidigitación* (transmutación), todos los cuales un personaje puede determinar con una sola prueba exitosa de Inteligencia DC 10 (Arcano).

Cáliz mágico. La copa está incrustada con ocho cristales de colores que representan las ocho escuelas de magia. El líquido en su interior se ve y sabe a agua caliente. Un conjuro de *detectar magia* revela un aura de magia de adivinación en la copa e indica que el líquido lleva auras de las ocho escuelas de magia. El líquido no es venenoso ni dañino, y nunca se seca mientras la copa permanezca en el auditorio.

Un humanoide que beba de la copa obtendrá un Encantamiento Sobrenatural (ver “Dones Sobrenaturales” en la *Guía del Dungeon Master*). Saca un d8 y consulta la tabla de amuletos del cáliz mágico para determinar qué amuleto se otorga. Cada amuleto otorga a su destinatario el poder de lanzar un conjuro en particular, para el cual la Inteligencia es la habilidad de lanzar conjuros. El receptor se da cuenta de este poder tan pronto como se le otorga el amuleto. Cada amuleto también tiene un efecto mágico secreto que se activa cuando expira el beneficio del amuleto; No reveles este secreto a un jugador antes de que ocurra el efecto.

Una vez que una criatura ha obtenido un amuleto del cáliz, no puede ganar otro bebiendo del cáliz de nuevo.

Y9. BIBLIOTECA

Este colosal edificio tiene muchas torretas elevadas en mal estado, el suelo de abajo está lleno de escombros. Una puerta de tamaño gigante en la base de la estructura está ligeramente entreabierta.

Las estanterías se alinean en las paredes de esta biblioteca laberíntica, que está repleta de libros sobre todos los temas imaginables.

Cazador de libros de Arcanaloath. Poco después de que entren los aventureros, un humanoide con gafas y cabeza de chacal aparece a la vista con un paquete de pergaminos. Un pingüino blanco, sin ojos, de 5 pies de altura con un arnés de cuero, arrastra los pies detrás de él, arrastrando un pequeño carrito cargado de libros.

ESCRUDRIÑASCRITO Y DEPORTEREY

Escrudriñascrito es un vanidoso arcanaloath que vaga por los planos en busca de los *Libros de la Guardanza*, cuatro tomos perdidos que contienen los verdaderos nombres de todos los yugoloth jamás creados. El demonio se topó con la biblioteca de Ythryn por casualidad y está convencido de que al menos uno de los tomos legendarios está escondido aquí. Por desgracia, Escrudriñascrito se equivoca.

Al ansioso sirviente pingüino de Escrudriñascrito, Deporterey, se le prometió una vida de iluminación. Lo cierto es que Deporterey se convirtió en el lacayo de Escrudriñascrito, que vive con miedo de su cruel e impredecible amo. El pingüino gigante ciego espera ser libre del arcanaloath algún día.

ENCANTAMIENTOS DEL CÁLIZ MÁGICO

d8 Encantamiento

- 1 **Encantamiento del Abjurador.** Este amuleto te permite lanzar el truco *custodia contra filos* como una acción a voluntad. Después de 24 horas, este amuleto desaparece de ti. *Efecto secreto:* Ganas 10 puntos de golpe temporales cuando este amuleto desaparece de ti.
- 2 **Encantamiento del prestidigitador.** Este amuleto te permite lanzar el truco de *mano de mago* como una acción a voluntad. Después de 24 horas, este amuleto desaparece de ti. *Efecto secreto:* Cuando este amuleto desaparece de ti, una **espada voladora** aparece en tu espacio y te defiende durante las siguientes 24 horas antes de convertirse en un arma inerte y no mágica. El DM controla la espada.
- 3 **Encantamiento del Adivino.** Este amuleto te permite lanzar el truco de *impacto verdadero* como una acción a voluntad. Después de 24 horas, este amuleto desaparece de ti. *Efecto secreto:* Obtienes inspiración cuando este amuleto desaparece de ti.
- 4 **Encantamiento del encantador.** Este amuleto te permite lanzar el truco de *amigos* como una acción a voluntad. Después de 24 horas, este encantamiento desaparece. *Efecto secreto:* Cuando este amuleto desaparece de ti, un PNJ al que no le gustas (determinado por el DM) ahora piensa mejor de ti.
- 5 **Encantamiento del Evocador.** Este amuleto te permite lanzar el truco de *luces danzantes* como una acción a voluntad. Después de 24 horas, este amuleto desaparece de ti. *Efecto secreto:* Cuando este amuleto desaparece de ti, las chispas explotan a tu alrededor. Estas chispas hacen 5 (2d4) puntos de daño de rayo a cada criatura en un radio de 20 pies de ti.
- 6 **Encantamiento del ilusionista.** Este amuleto te permite lanzar el truco de *ilusión menor* como una acción a voluntad. Después de 24 horas, este amuleto desaparece de ti. *Efecto secreto:* Cuando este encanto desaparece de ti, una música ilusoria te acompaña durante las siguientes 24 horas. Se puede escuchar a una distancia de 60 pies. Lanzar *disipar magia* sobre ti termina la música.
- 7 **Encantamiento del Nigromante.** Este amuleto te permite lanzar el truco de *toque gélido* como una acción a voluntad. Después de 24 horas, este amuleto desaparece de ti. *Efecto secreto:* Cuando este amuleto desaparece de ti, obtienes resistencia al daño necrótico durante las próximas 8 horas y recibes un conjuro de *guarda contra la muerte*.
- 8 **Encantamiento del Transmutador.** Este amuleto te permite lanzar el truco de *prestidigitación* como una acción a voluntad. Después de 24 horas, este amuleto desaparece de ti. *Efecto secreto:* Eres objetivo de un conjuro de *polimorf* y fallas la tirada de salvación automáticamente cuando este encantamiento desaparece. Tu nueva forma es la de un **murciélago** y dura 1 hora.

La figura con cabeza de chacal dejará escapar un grito de alegría cuando vea a los personajes y dirá: "¡Ah, deben ser los bibliotecarios! Escudriñascrito necesita vuestra ayuda. El pingüino se moverá inquieto mientras su amo habla.

Escudriñascrito es un **arcanaloth** que siempre se refiere a sí mismo en tercera persona. Tiene predilección por el regaliz negro, tiras de las cuales guarda en los bolsillos de su túnica. El yugoloth es atendido por **Deporterey**, un pingüino gigante ciego y albino bajo el efecto de un conjuro de *despertar*.

Escudriñascrito insiste en que los personajes le ayuden a buscar los Libros de la Guarda (véase la barra lateral "Escudriñascrito y Deporterey"). Si los personajes entablan una conversación con Escudriñascrito, Deporterey elegirá un momento para acercarse al personaje más cercano y pasarle una nota. Rayadas en un pedazo de cuero están las palabras "Ayúdame" en Común, que Deporterey escribió usando su pico.

Los personajes deben evadir, derrotar o llegar a un acuerdo con Escudriñascrito si quieren rescatar al pingüino. Si es superado en combate, Escudriñascrito se teletransportará a las profundidades de la biblioteca y planea su venganza. Los personajes que acepten cooperar con el arcanaloth pronto se encontrarán a solas con Deporterey, quien revelará que Escudriñascrito es un maestro cruel y malvado. Ni Deporterey ni su maestro saben mucho sobre Ythryn, ya que llegaron ayer usando un *pergamino de conjuro de cambiar de plano*.

Búsqueda en la biblioteca. Los personajes que pasan unas horas estudiando los libros de la biblioteca aprenden 1d3 datos de la Tabla de Saber Ythryn. Uno de los tomos que examinarán es un almanaque que enumera a los ganadores anteriores del torneo de Relámpago Encadenado de la ciudad (ver área Y3). Los personajes que leAn este tomo encuentran un resumen de las reglas del juego.

Además, los personajes que buscan en la biblioteca encontrarán un diario escrito por Thufeus, uno de los pocos magos que sobrevivieron al accidente de Ythryn. Describe cómo la ciudad cayó del cielo y los intentos de sus supervivientes condenados a escapar (ver "La Caída de Ythryn"). La última entrada dice: "Iriolarthas está convencido de que la ayuda llegará a tiempo de Netheril. No estoy tan seguro".

Tesoro. Escudriñascrito lleva tres pergaminos de conjuros (*pequeña cabaña de Leomundo*, *cambiar de plano* y *muro de hielo*) y una *campanilla de apertura* con un solo uso restante.

El carro de Deporterey contiene seis textos que Escudriñascrito considera valiosos. Cada uno es un tratado sobre los Planos Exteriores y vale 250 gp para un coleccionista de tales obras.

Y10. ARBOLEDA

Un dosel de hojas doradas corona los árboles dentro de una cuenca hundida. Los árboles crecen en marcado contraste con su sombrío entorno, sus ramas se balancean a pesar de que el aire está mortalmente quieto.

La arboleda está enclavada en una hondonada en el suelo de la ciudad. Los respiraderos espaciados alrededor de su muro perimetral emiten vapor gris hinchado, que se eleva por encima de las copas de los árboles y se dispersa en forma de lluvia. Un hemisferio ilusorio sobre el arboreto proyecta un cielo falso; Ahora

en mal funcionamiento, la vista parpadea entre una tormenta salvaje y un vasto campo de estrellas.

Roble abisal. Un árbol llamado Roble Abisal crece en el corazón del arboreto. Durante siglos, los magos nethereses fabricaron sus varitas y bastones con la madera de este roble. Saturado de magia profana, el árbol desarrolló una sensibilidad melancólica y un rostro retorcido. El Roble abisal usa el bloque de estadísticas del **ent**, pero es neutral malvado y habla Común y Primordial.

Cuando lleguen los personajes, el Roble Abisal estará profundamente dormido. Para completar el Rito de la Octeta Arcana (ver “Rito de la Octeta Arcana”), deben fabricar una varita con la madera de este árbol. Recolectar madera sin despertar al árbol requiere una prueba exitosa de Destreza (Sigilo) CD 20. Si los personajes despiertan al árbol, pueden convencerlo de que se desprenda de parte de su madera con una prueba exitosa de Carisma (Persuasión) CD 15, pero solo si cree que tienen la intención de realizar magia nefasta con él. El Roble Abisal se enfurece fácilmente y se desarraiga si se ve obligado a combatir. Cuando ataca, cuatro agujas marchitas saltarán del suelo para ayudarlo, actuando sobre la misma iniciativa.

Y11. TORRE DE LA ADIVINACIÓN

Las paredes de esta delgada torre están grabadas con intrincados diseños de manos y ojos. La luz plateada parpadea desde una ventana alta, sobre la cual un gran ojo tallado se anima y parpadea. Falta parte del techo de la torre.

Un conjuro de *detectar magia* lanzado aquí revela un aura de magia de adivinación. Cuando los personajes lleguen al último piso de la aguja, lee:

Grandes cortes en el techo le permiten ver el techo oscuro y adornado con carámbanos de la gran caverna de hielo más allá.

La luz plateada emana de un orbe de vidrio de tres pies de diámetro situado sobre un pedestal cilíndrico de piedra de dos pies de altura en el centro de una cámara circular de treinta pies de diámetro y llena de escombros. Los globos oculares flotan dentro del orbe, como peces en una pecera. Algunos tienen cataratas, mientras que otros están inyectados en sangre o llenos de pus, pero todos se giran y te miran cuando te acercas.

Enormes trozos de las paredes se han desprendido aquí, y falta la inscripción que lleva el pasaje de adivinación del Rito de la Octeta Arcana.

Con una prueba exitosa de Inteligencia (Religión) DC 10, un personaje recuerda que una bola de cristal llena de ojos es el símbolo de Savras, dios de la adivinación.

Orbe de adivinación. El pedestal de piedra sobre el que descansa el orbe está grabado con instrucciones escritas en dracónico: “Pregunta y encontraremos”. Para usar el orbe, uno debe colocar sus manos sobre él y pronunciar el nombre de un objeto o una persona. Si el objetivo existe en el mismo plano de existencia que el orbe, el personaje que toca el orbe experimenta una visión vívida de la ubicación del objetivo y sabe a qué distancia está y en qué dirección. Sin embargo, tal perspicacia conlleva un riesgo: una criatura que recibe una visión debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 20.



DEPORTEREY

Bestia mediana, Sin Alinemaiento

Categoría de Armadura 11
Puntos de Golpe 5 (1d8 + 1)
Velocidad 20 pies, Nadando 20 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 6 (-2) | 12 (+1) | 12 (+1) | 10 (+0) | 10 (+0) | 4 (-3) |

Habilidades Visión a Ciegas 30' (ciego más allá de este radio),
Percepción Pasiva 10
Idiomas Común
Desafío 0 (10 PE)

Contener el Aliento. Deporteray puede contener el aliento durante 20 minutos

ACCIONES

Picotazo. *Ataque de Arma C/C:* +3 a Impactar, un blanco. *Al Impactar:* 3 (1d4+1) puntos de daño perforante.

Con una tirada de salvación fallida, la criatura recibe 10 (3d6) puntos de daño perforante cuando uno de sus ojos es mágicamente arrancado de su órbita y teletransportado dentro del orbe (ver “Lesiones” en la *Guía del Dungeon Master* para conocer las reglas sobre la pérdida de un ojo).

Si se le pregunta por el paradero del grabado mural perdido necesario para completar el Rito de la Octeta Arcana (ver “Rito de la Octeta Arcana”), el orbe proporciona una visión de dónde cayó dentro del observatorio (área Y15). El orbe está anclado mágicamente a esta cámara y no se puede quitar ni destruir. El único límite para la cantidad de veces que se puede usar es la cantidad de globos oculares que le quedan al grupo.

Y12. MANANTIAL DE LAS RESPUESTAS

Un pozo profundo se sumerge en la oscuridad a través del suelo de la ciudad. Cinco bancos de cristal lo rodean, brillando bajo el resplandor púrpura de una farola cercana.

El pozo de piedra tiene 100 pies de profundidad y está cubierto de hielo resbaladizo y escarcha, lo que hace imposible negociar sin equipo de escalada o magia. Meses antes de la caída de Ythryn, un círculo de magos conocido como el *Pentáculo Telepático* trató de fusionar sus mentes para convertirse en una fuerza telepática conjunta. El procedimiento salió terriblemente mal, y sus cuerpos y mentes se fundieron en una sola monstruosidad. Iriolarthas encarceló a la cosa en este pozo vacío para que sus poderes telepáticos latentes pudieran ser aprovechados por la élite de la ciudad. Un breve obituario está grabado alrededor del borde del pozo en dracónico: "Aquí yacen los restos inmortales del *Pentáculo Telepático*. Siéntate, medita y aprende".

Cosa en el pozo. Una aberración balbuceante de cinco cabezas yace en un estado semiconsciente en el fondo del pozo. Las caras deformadas del *Pentáculo Telepático* se tensan en los extremos de sus gruesos y ondulantes cuellos. El monstruo usa el bloque de estadísticas de la **hidra**, excepto que tiene una velocidad de escalada de 30 pies.

El monstruo se estremece si una fuente de luz penetra más de 80 pies en el pozo, o si una criatura sentada en uno de los bancos lo despierta (ver más abajo).

Bancos de meditación. Al sentarse en estos bancos de cristal y meditar, los ciudadanos de Ythryn podían unir sus mentes con el *Pentáculo Telepático*, obteniendo información sobre su pasado y su futuro. Una criatura que se sienta en el banco puede, después de 1 minuto de meditación, obtener una pieza de saber de la Tabla de Saber de Ythryn haciendo una prueba exitosa de Sabiduría (Perspicacia) CD 15. Si la prueba falla por 5 o más, los pensamientos caprichosos de la criatura despiertan a la cosa en el pozo. Una criatura solo puede obtener una visión del pozo por día, y solo mientras el monstruo esté vivo.

Y13. BAZAR DE LO EXTRAVAGANTE

Un gran mercado se encuentra en un extremo de esta plaza, con sus cuatro torres rotas inclinadas hacia adentro. Los banderines descoloridos cuelgan sobre la entrada, congelados y rígidos. Un fuerte estrépito resuena desde el interior de la sala.

Este mercado vendió una vez reliquias de maravillas arcanas. Ahora, su interior es un laberinto de escaparates destrozados aplastados por trozos de hielo y piedra. La mayoría de los productos se han vuelto inútiles, y todo lo demás ha sido destruido por un **gólem de hierro** sin cabeza que actualmente está dando tumbos dentro del edificio.

Sin su cabeza, el gólem tiene los siguientes cambios en sus estadísticas:

- El gólem tiene 150 puntos de vida (su máximo de puntos de vida). Tiene una calificación de desafío de 10 (5,900 XP).
- Está [cegado](#) y [ensordecido](#), lo que le da desventaja en todas sus tiradas de ataque, y no puede usar su Aliento venenoso.

El gólem fue decapitado cuando Ythryn se estrelló contra el glaciar Reghed. Su cabeza terminó en las profundidades de las Cuevas del Hambre (ver área H9 en el Capítulo 6), y su cuerpo ha estado dando tumbos por Ythryn desde entonces. El gólem se balanceará de frente a ciegas contra todo lo que lo ataque.

Y14. SALÓN DE LA SEDA

Cortinas de seda cuelgan de las paredes de esta tienda, sus superficies se arremolinan con imágenes ilusorias de fuego de dragón y campos de estrellas centelleantes. Un grupo de figuras carentes de emociones montan guardia afuera, atentas a lo que les rodea como estatuas congeladas.

Seis **magen demos** (revisa el Apéndice C) custodian la entrada de esta tienda. Atacarán a cualquiera que intente robar las sedas en exhibición (ver "Tesoro" a continuación), pero por lo demás dejarán que los extraños exploren la tienda.

En el interior de la tienda, cinco **magen galvan** (revisa el Apéndice C) vigilan el resto de la mercancía. Más de la seda mágica cuelga en largas cortinas por todo el interior, después de haber sido hilada por cuatro **arañas de fase** que acechan en las vigas de la sala. Las arañas están encantadas de producir seda de hechicería, un material con ilusiones entretejidas que se convirtió en túnicas para la élite de Ythryn. Los personajes que entran en la tienda ven las arañas inmediatamente. Las arañas se defenderán si son atacadas, pero por lo demás no son amenazantes.

En el centro del interior, maniqués de cristal envueltos en galas rodean un pedestal vacío. Si una criatura se sube al pedestal, la ilusión de un humano magníficamente vestido cobrará vida ante ellos y se presentará como el Artesano de la Seda Mixyll. La ilusión dará la bienvenida al huésped a su emporio y explica el proceso de confección de las túnicas. Mientras habla, las arañas de fase descenderán silenciosamente y usarán sus patas para tomar las medidas de la criatura antes de hacerle girar una túnica hecha a medida. Mientras se confecciona la túnica, Mixyll instará a su invitado a "imaginar cualquier imagen que su corazón desee". Las arañas pueden, en los 10 minutos que se tarda en crear la túnica, tejer cualquier diseño o efecto ilusorio en la prenda. Al finalizar, colocarán la túnica sobre los hombros de la criatura y ascienden de regreso a su guarida. Cada huésped puede obtener este beneficio solo una vez.

Tesoro. Una túnica de seda tejida por las arañas vale 250 po. Si los personajes saquean la tienda, encuentran otras diez túnicas de seda (250 po cada una) que están en exhibición y no fueron dañadas cuando la ciudad se derrumbó.

Y14. SALÓN DE LA SEDA

Esta torre cónica se mantiene relativamente erguida por un anillo de contrafuertes arqueados. Figuras humanoides inexpressivas permanecen en silencio a su alrededor. El techo tiene un agujero grande e irregular por el que se rompió algo grande.

Tres **magen galvan**, tres **magen demos** y un **magen hypnos** montan guardia fuera del observatorio con órdenes de

evitar que extraños entren en él (revisa el Apéndice C para ver sus bloques de estadísticas). El magen hipnos ordenará telepáticamente a los intrusos que abandonen el área. Desafiar esta orden hace que los magen ataquen.

La puerta de hierro en la base del observatorio está soldada desde el exterior y debe romperse. Tiene CA 19, 30 puntos de vida e inmunidad al veneno y al daño psíquico. Un **slaad azul** acecha al otro lado de la puerta y atacará tan pronto como la puerta deje de ser un obstáculo. Este slaad es hostil hacia todas las demás criaturas y no se puede razonar con él.

Una vez dentro, los personajes pueden ascender por la torre hasta su planta superior:

Un gran telescopio domina una cámara circular de treinta pies de diámetro en la parte superior de la torre. Mirando por el ocular del telescopio hay un bípodo descomunal, parecido a una rana, con túnicas de mago que no te presta atención mientras murmura para sí mismo.

Unos escudos de adamantina cubren las ventanas del observatorio. Un gran trozo de piedra de otro edificio se ha estrellado contra el techo y se ha incrustado en el suelo como un cuchillo de piedra dentado. Este fragmento intruso lleva una extraña inscripción en uno de sus lados.

Al dirigir el telescopio mágico hacia estrellas distantes, los astrónomos de Ythryn podían convocar criaturas alienígenas de esas estrellas para ser interrogadas, estudiadas o diseccionadas. La caída de Ythryn dañó el telescopio sin posibilidad de reparación, dejándolo inservible.

Cuando Ythryn cayó, una pieza de la Torre de la Adivinación (área Y11) se estrelló contra el techo del observatorio (ver "Inscripción" más abajo). En el caos resultante, el slaad azul que se encontraba en la planta baja de la torre escapó de su celda y arrasó el observatorio. La archiastrónoma, que se infectó con el fago del caos del slaad, ordenó a sus aprendices supervivientes que la sellaran dentro de la torre con el monstruo. En los años, décadas y siglos transcurridos desde entonces, ha logrado evitar que el slaad azul se escape por el agujero en el techo.

La Archi-Astrónoma, ahora una **slaad verde**, está jugueteando locamente con el telescopio, con la esperanza de invertir su poder para que pueda proyectarse fuera de la torre a algún lugar lejano donde pueda encontrar la felicidad, pero no tiene ninguna esperanza de éxito. Si los personajes interrumpen al Archi-Astrónomo, éste trata de ahuyentarlos enseñando sus dientes y garras. Si tocan el telescopio o lo dañan más, el slaad se vuelve loco y los ataca. Si solo quieren leer la inscripción en el fragmento de pared que se estrelló contra el techo, el slaad los deja en paz.

Inscripción. El trozo de pared de la Torre de la Adivinación (área Y11) lleva la siguiente inscripción en dracónico: "En tercer lugar, una palma quemada afloja la lengua. Revela un secreto sobre ti mismo para que todos lo escuchen". Este es un pasaje del Rito de la Octeta Arcana (ver "Rito de la Octeta Arcana").

UN SLAAD VERDE ACERCA LA VISTA AL
OCULAR DEL TELESCOPIO DE YTHRYN



Y15. CASA DE FIERAS

Una inmensa cúpula se cierne ante ti, con su techo de cristal estropeado por una red de grietas. A través de los huecos en la carcasa del edificio, y al otro lado de la entrada abierta, se ve un extraño paisaje de características naturales en miniatura.

La entrada de este edificio se encuentra desatendida. Los magos de Ythryn visitaban aquí para conjurar mascotas únicas. Se construyeron versiones a pequeña escala de hábitats naturales en todo el parque: cadenas montañosas en miniatura, desiertos y arroyos boscosos, todos ahora cubiertos de hielo. En el corazón de esta mezcla de paisajes se encuentra la máquina que dio vida a las criaturas de la casa de fieras.

Creador quimérico. Este dispositivo es una rueda de hierro de 10 pies de diámetro en su costado, sostenida sobre el suelo por una abrazadera de metal, con ocho recipientes abiertos en forma de huevo del tamaño de un barril unidos a los extremos exteriores de sus radios. El aparato tiene un panel de control de bronce con una palanca al lado. Un personaje que pase al menos 1 minuto examinando el dispositivo puede hacer una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 15. En una prueba exitosa, el personaje obtiene una comprensión de cómo usarlo sin saber su propósito. Para operar el dispositivo, se deben distribuir 80 puntos de sangre de manera uniforme entre sus ocho contenedores. Una vez que la sangre se deposita correctamente, tirar de una palanca hace que la rueda gire. La sangre desaparece 1 minuto después, la rueda se detiene y una criatura sale de uno de los contenedores. Esta criatura es leal a quien tiró de la palanca. Determina la criatura tirando un d6 y consultando la tabla de Creaciones Quiméricas.

El creador quimérico necesita 8 horas para recargarse antes de poder volver a utilizarlo. Un indicador en el dispositivo indica cuánto tiempo tardará en recargarse.

CREACIONES QUIMÉRICAS

d6 Criatura

- 1 Una **comadreja** con ojos brillantes que emiten luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue durante 20 pies adicionales
- 2 Una **liebre** (revisa el Apéndice C) con alas emplumadas y una velocidad de vuelo de 30 pies
- 3 Un **babuino** con un ataque de mordedura que inflige 3 (1d6) de daño de veneno extra con un golpe
- 4 Un **gato** con antenas que le otorgan vista ciegas y sentido del temblor con un alcance de 60 pies
- 5 Una **rata** con branquias, escamas iridiscentes y la capacidad de respirar aire y agua
- 6 Un **zorro** (revisa el Apéndice C) con un pelaje que cambia de color para adaptarse a su entorno, lo que le da ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo)

Y16. TEATRO

El techo de este edificio abovedado está destrozado y abierto a la intemperie. En el interior hay un teatro con un gran escenario, con capacidad para más de cien personas, y una zona entre bastidores. Carámbanos cuelgan de sus balcones caídos, y máscaras escarchadas miran y sonríen desde sus paredes fracturadas.

Un escritorio de madera se encuentra en una habitación detrás del escenario, envuelto en cadenas y cerrado con candado. Un personaje que use herramientas de ladrones puede intentar forzar la cerradura como una acción, haciéndolo con una prueba de destreza DC 15 exitosa. En una carpeta encuadrada en cuero en uno de los cajones del escritorio hay cinco guiones para una obra de teatro llamada *La blasfemia de los reyes*. La obra cuenta la historia de cinco hermanos, cada uno de los cuales espera reclamar el trono de su difunto padre. A medida que los protagonistas intentan demostrar su valía, se revela que todos están muertos, después de haber perecido junto a su padre en el evento cataclísmico que destruyó su reino.

Obra de Teatro Maldita. Cada guión tiene una portada diferente que muestra una figura humanoide que representa a uno de los hermanos: el Mártir (con una soga alrededor del cuello), el Traidor (con un cuchillo detrás de la espalda), el Hechizado (con un hada susurrándole al oído), el Embrujado (con una sombra demoníaca que lo aterroriza) y el Loco (que realiza una parada de manos). Cada uno de los cinco guiones está maldito. Cualquiera que pase una hora leyendo un guion debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o ser maldecido. Una criatura maldecida de esta manera se ve presa de una repentina sensación de fatalidad inminente. Cada uno de los cinco guiones imparte una maldición diferente, que puede ser terminada por un conjuro de *eliminar maldición* o magia similar:

Guión del Mártir. Todos los ataques contra el personaje maldito se realizan con ventaja.

Guión del Traidor. El personaje maldito no puede realizar ninguna acción que beneficie directamente a uno de sus aliados.

Guión del Hechizado. El personaje maldito escucha la voz de una criatura feérica imaginaria susurrándole al oído. Cada vez que se le presenta una elección, el personaje debe determinar aleatoriamente qué acción tomar.

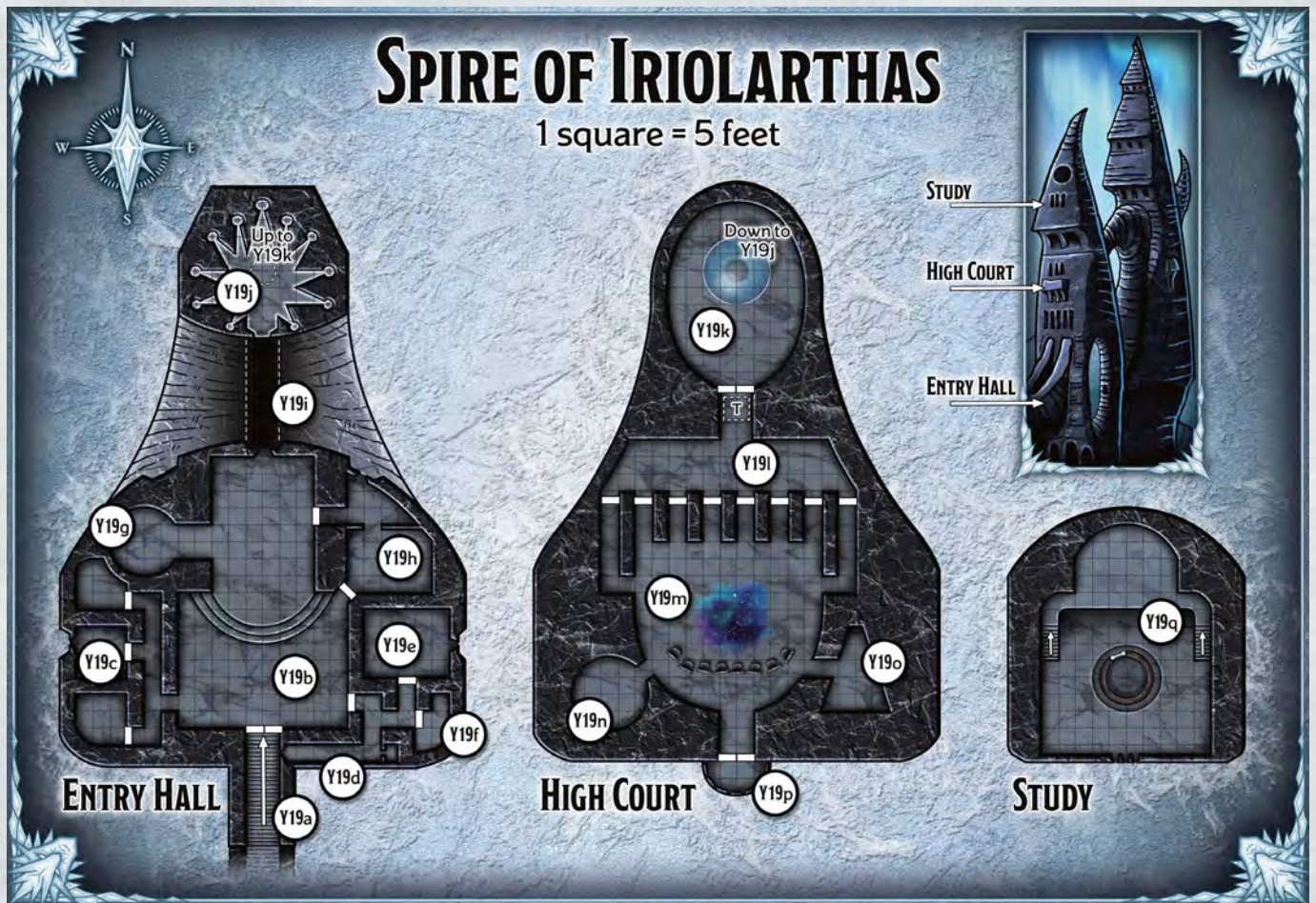
Guión del Embrujado. Un demonio sombrío plaga los sueños (o trances en el caso de un elfo) del personaje maldito, negándole a ese personaje los beneficios de un largo descanso.

Guión del Tonto. El personaje maldito tiene desventaja en todas las pruebas de habilidad.

Y18. TORRE DE LA NIGROMANCIA

Los restos de una torre derrumbada yacen esparcidos a tu alrededor. Su base fracturada, que sobresale del suelo como un diente roto, está repleta de manos grises que se arrastran.

Un conjuro de *detectar magia* lanzado aquí revelará un aura de magia nigromántica. Docientas **garras reptantes** intentan incansable pero ineficazmente excavar las ruinas de la torre, ladrillo a ladrillo. Cualquiera que interrumpa este esfuerzo es atacado por 2d6 garras. En las profundidades de los escombros, el cadáver



MAPA: 7.3: AGUJA DE IRIOLARTHAS

del Alto Nigromante Cadavix yace aplastado, pero su **fantasma** permanece atrás para acechar en la torre. Los personajes que se detienen en el área de la torre son testigos de su espíritu demacrado que mira con tristeza los escombros. El fantasma de Cadavix es inofensivo y ataca solo en defensa propia; lamenta la caída de Ythryn y anhela ver su cadáver liberado de las ruinas.

La excavación de la torre requiere picos y palas, y lleva un número de horas igual a 50 dividido por el número de excavadores (mínimo 1 hora). Las garras rastreras no cuentan como excavadores, ni atacan a los personajes que se unen al esfuerzo de excavación. Todo lo contrario: se emocionarán visiblemente a medida que se acerca el descubrimiento de su maestro. Si el cadáver congelado de Cadavix es desenterrado, su espíritu descansará y las garras se escabullirán hacia las ruinas. Aquellos que encuentren el cadáver pueden reclamar su collar (ver "Tesoro" más abajo).

Inscripción. Los personajes que cavan lo suficientemente profundo como para llegar al cadáver de Cadavix también llegarán a los cimientos de la torre y descubren una sección de la pared que lleva la siguiente inscripción en dracónico: "Séptimo, traza un círculo con las cenizas de los muertos". Este es un pasaje del Rito de la Octeta Arcana (ver "Rito de la Octeta Arcana").

Tesoro. El cadáver de Cadavix lleva un **collar de bolas de fuego** con seis cuentas restantes.

Y19. AGUJA DE IRIOLARTHAS

Un campo de fuerza resplandeciente rodea esta ciudadela de obsidiana de 1,200 pies de altura, que se eleva desde el centro de Ythryn y empeda todas las estructuras vecinas. Las criaturas

no pueden pasar a través de él, ni pueden teletransportarse a ningún lugar dentro de él. Cualquier criatura que realice el Rito de la Octeta Arcana (ver "Rito de la Octeta Arcana") cerca de la aguja puede pasar a través del campo de fuerza en cualquier dirección a partir de entonces.

La aguja, cuyo interior se muestra en el mapa 7.3, tiene las siguientes características recurrentes:

Guarida de Demiliche. La aguja es la guarida del demiliche Iriolarthas. Las acciones de guarida señaladas en la entrada demilich del *Manual de Monstruos* se aplican a toda la aguja, aunque los Iriolarthas pueden usar acciones de guarida solo mientras está dentro de ella. La aguja no tiene rasgos de guarida demiliche.

Techos. Los techos son de 30 pies de altura en el interior de las habitaciones y de 10 pies de altura en los pasillos.

Puertas. Las puertas están hechas de roble encantado equipadas con cerraduras y bisagras adamantinas.

Iluminación. El interior de la aguja está brillantemente iluminado por conjuros de *llama continua* lanzados en apliques de pared.

Y19A. ENTRADA PRINCIPAL

Cerca del vértice del puntal, el techo del túnel da paso a un rellano que ofrece una vista de los tramos más altos de la ciudadela. La luz de una ventana alta ilumina un conjunto de escalones que ascienden a un par de puertas de caoba en la cara de la torre.



VENERANDA

La magia que una vez selló las puertas se ha desvanecido hace mucho tiempo. Cuando los visitantes se acerquen a las puertas, un **magen hypnos** (revisa el Apéndice C) del área Y19D aparecerá en la ventana que da a la vista y utilizará su telepatía para instruir cortésmente a los intrusos para que abandonen la zona. Si los intrusos se comportan de forma amenazante o ignoran sus advertencias, el magen intentará ahuyentarlos mediante conjuros de *sugestión*, o en su defecto, los atacará.

Y19B. SALÓN DE BAILE

La música de cámara te inunda al entrar en este salón de baile. En contraste con las ruinas desoladas y congeladas del exterior, una docena de personas se arremolinan aquí, vestidas con prendas de seda sueltas y sosteniendo coloridas máscaras de mano y abanicos de plumas. Los nobles cortesanos ríen y chismorrean mientras los sirvientes se mueven entre ellos, ofreciendo golosinas azucaradas en bandejas de plata.

La música, la gente, la comida, la decoración y la calidez son ilusiones con las que los personajes pueden interactuar (ver "Unirse al baile" a continuación). La escena se puede terminar con un conjuro de *Disipar Magia* exitoso (CD 19). Si el baile ilusorio se disipa, se revela el verdadero contenido de la habitación:

El salón de baile yace en ruinas, bordeado de hielo, con sus muebles revueltos y destrozados. Sobre el suelo donde bailaban los nobles, tres cilindros de vidrio con herrajes de hierro se mueven lentamente por el aire. En cada cilindro hay un cerebro humano hinchado flotando en un baño de sustancia viscosa y translúcida.

Tres magos nethereses eligieron continuar sus juergas hasta la no-muerte, cada uno convirtiéndose en un **cerebro en un frasco** (revisa el Apéndice C). Los tres magos se han vuelto locos por su existencia de muertos vivientes. Disipar la ilusión los lleva a una furia furiosa. Los visitantes que arruinan la pelota de cualquier manera son atacados.

Unirse al Baile. Los personajes pueden interactuar libremente con el entorno ilusorio. La magia reaccionará a sus acciones, lo que les permitirá mantener conversaciones con los cortesanos, unirse al baile o incluso probar los canapés. Todas las invenciones ilusorias no saben nada del destino de Ythryn y solo están interesadas en la juerga y el chisme. Los personajes que pasen al menos 5 minutos hablando con los invitados o sirvientes ilusorios averiguarán un hecho aleatorio de la Tabla de Saber de Ythryn.

Y19C. SALA DEL CONSEJO

Estas cámaras servían como oficinas para los burócratas que dirigían las operaciones diarias de la ciudadela. Cada habitación contiene una sola mesa, un armario lleno de rollos de pergamino arruinados y una cómoda que contiene materiales de escritura. Todo está desordenado y cubierto de hielo.

Los personajes que buscan en la cámara más septentrional descubren una carta inacabada que detalla la adquisición de un artefacto que data del imperio de Ostoria. Este huso de piedra tallada en runas se describe como de propósito desconocido. El escritor señala que ha sido trasladado a la cámara de estasis de la ciudadela para su posterior estudio.

Y19D. PASADIZO DE LA GUARDIA

Al final del pasaje hacia el oeste, una estrecha ventana da a los escalones que conducen a la entrada principal (área Y19A). Cualquiera que entre en este pasaje será desafiado por un **magen hypnos** (revisa el Apéndice C), el mismo que tratará de ahuyentar a los intrusos en el área Y19a. Este magen emergerá de una estrecha cámara de vigilancia al este y usará la telepatía para informar cortésmente a los intrusos que están invadiendo la propiedad: si los intrusos no se van de inmediato, el magen intentará expulsarlos por la fuerza.

Y19E. CÁMARA DE LICUEFACCIÓN

Una luz cambiante verde, púrpura y azul se derrama en esta habitación a través de una sola ventana. Las mesas atornilladas contienen una variedad de equipos: vasos de precipitados de fluido alquímico, alambiques, agujas de cristal tallado, herramientas quirúrgicas, tubos de cuero enrollados y más. Detrás de las mesas hay una armadura ornamentada. Donde debería estar la cabeza es un cerebro humano hinchado flotando dentro de un bote de líquido translúcido.

Esta sala ritual está diseñada para servir a un propósito espeluznante: la transformación de una criatura viviente en un cerebro en un frasco. Veneranda, una maga netheriliana neutral malvada, se extrajo su propio cerebro para convertirse en un **cerebro en un frasco** (revisa el Apéndice C) que está adherido al cuerpo sin cabeza de un **horror acorazado**. Si los personajes la amenazan o la atacan, Veneranda volverá el horror del yelmo contra el grupo y atacará. A pesar de que están unidos, el cerebro en un frasco y el terror con yelmo tiran iniciativa por separado y atacan como criaturas separadas. El cerebro puede desprenderse del horror con yelmo como una acción adicional.

A diferencia de sus compañeros en el salón de baile (área Y19B), Veneranda es fríamente calculadora y plenamente consciente del destino de Ythryn. Si los personajes se comunican con ella, ella los saludará con cautela en Loross (revisa la barra lateral “Loross: La Lengua Netheriliana”) y tratará de averiguar qué ha sucedido en el mundo en los siglos transcurridos desde la caída de Ythryn. Su único objetivo es devolver a Ythryn su gloria pasada. Ella no sabe por qué se estrelló la ciudad, pero cree que el obelisco roto (revisa el área Y21) puede retroceder en el tiempo para reparar el daño. Para activar su magia, Veneranda les dirá que necesita el *bastón de poder* Iriolarthas, que él guarda en su estudio. Ella propondrá que los personajes irruman en el estudio de Iriolarthas, roben su bastón y se lo traigan. Ella se negará a acompañarlos, debido al peligro probable. Si completan esta misión y regresan con el bastón, ella los escoltará hasta el obelisco e intentará activarlo. Si los personajes no están dispuestos a ayudar a Veneranda a lograr su objetivo, rápidamente dejarán de ser útiles e intentará destruirlos.

Ritual de Transferencia Cerebral. Veneranda puede usar el equipo de esta cámara para transformar a un humanoide en un cerebro en un frasco. Este ritual dura 24 horas y resulta en la muerte y licuefacción del cuerpo del sujeto. Veneranda no permitirá que nadie vea el ritual mientras se realiza.

Y19F. ALMACÉN DE BASTONES

Esta sala de forma irregular contiene seis bastones almacenados en estantes a lo largo de sus paredes, con espacio para más.

Cada bastón puede servir como un foco arcano para un lanzador de conjuros. Los bastones son los siguientes:

- El **Bastón 1** es un palo recto de fresno pálido con una cabeza de búho de aspecto severo tallada en su parte superior.
- El **bastón 2** es un trozo liso y pulido de madera teñida de azul que es tan fuerte como el acero, con vetas negras que lo atraviesan y un pulpo tallado en su parte superior.
- El **bastón 3** está hecho de vidrio púrpura translúcido, que se divide en tres ramas en la parte superior que giran una alrededor de la otra para formar una espiral hueca con un orbe de vidrio púrpura más claro escondido en su interior.
- El **bastón 4** está tallado en madera de espato dorado, con tallas de peces nadando río arriba a lo largo de su longitud.
- El **bastón 5** está hecho de madera de arce, una sustancia resistente similar al roble. Su asta es nudosa y retorcida, su parte superior tallada para parecerse a una mano humana agarrando una serpiente.

El **bastón 6** está hecho de chardalyn (ver “Chardalyn”) y está impregnado de magia netheriliana. Mientras sostiene el bastón, una criatura es inmune a las condiciones de asustado y envenenado.

Y19G. DESPACHO

Esta cámara se ve afectada por la misma ilusión que oculta la verdadera naturaleza del salón de baile (área Y19b). Si esa ilusión no se ha disipado, lee:

Los cortesanos descansan en lujosos cojines dentro de esta cámara circular, fuman de largas pipas y cenan fruta. Contra la pared del fondo hay una gran arpa, cuyas cuerdas se pulsan mágicamente para llenar la habitación con música inquietante. En el centro de la habitación, un cofre de madera cúbica tachonado de gemas se encuentra sobre una mesa redonda de mármol con una base en forma de pulpo.

Si la ilusión se disipa, la música termina y la cámara se revela como una ruina abandonada y helada. El cofre y la mesa son objetos reales que permanecen después de que se disipa la ilusión.

Tesoro. El cofre es un *abracadabrus* (revisa el Apéndice D) que Iriolarthas y sus invitados utilizaban para producir comida y bebida.

Y19H. BAR DE SOCIOS

Estas salas están afectadas por la misma ilusión que oculta la verdadera naturaleza del salón de baile (área Y19b). Si esa ilusión no se ha disipado, lee:

Los juerguistas bien vestidos se arremolinan entre ellos, hablando en voz alta entre ellos mientras los sirvientes llevan botellas de vino y licores para volver a llenar sus copas. Detrás de un mostrador rectangular, un humanoide calvo y de piel pálida sirve vino de una botella ornamentada.

Si la ilusión se disipa, esta zona se muestra como una ruina congelada desprovista de habitantes.

Tesoro. Detrás del mostrador rectangular, sostenido en estantes de almacenamiento, hay una docena de botellas de vino de dos mil años de antigüedad. Un conjuro de *detectar magia* revela un aura de magia de abjuración alrededor de cada botella, que ha conservado su contenido. Cada botella de vino vale 50 gp para un comprador interesado.

Y19I. PUENTE DE FUERZA

Una ventana de 7 pies de alto y 4 pies de ancho en el extremo norte del área Y19b da a un espacio de 35 pies de ancho en la superestructura de la aguja. Al otro lado de esta brecha, una ventana similar se abre a la Cámara de Hechicería (área Y19j). Entre estas ventanas se extiende un plano de fuerza mágico e invisible de 5 pies de ancho que sirve como puente. (En el mapa 7.3, este puente está marcado por un par de líneas discontinuas). Este puente invisible, que es seguro de cruzar, se suprime mediante la activación del huso en el área Y19n.

Y19J. CÁMARA DE HECHICERÍA

Vuestros reflejos bailan sobre las superficies espejadas de esta cámara. Once nichos se extienden desde las paredes como las puntas de una estrella, cada uno de los cuales se estrecha hasta convertirse en un nicho donde un cristal suavemente brillante está montado a cinco pies del suelo. El aire parece zumbir con el poder reprimido.

Poco después de que los personajes entren en esta zona, una entidad llamada Everlast hace notar su presencia. Everlast es un conjuro viviente ligado a la aguja. Puede manifestarse a imagen y semejanza de cualquier especie humanoide o género, pero por defecto adopta la forma que se describe a continuación:

De repente, los cristales brillan a medida que los rayos de energía brotan uno por uno para converger en el centro de la habitación. A medida que se cruzan más rayos, una figura translúcida aparece a la vista donde converge su luz: un hombre calvo con un vestido largo y púrpura. Su rostro esboza una sonrisa al verte.

Everlast habla el mismo idioma que cualquier criatura que converse con él. No puede atacar ni ser dañado, y no puede ser disipado.

Iriolarthas creó a Everlast para ayudarlo a él y a sus aprendices en su misión condenada a restaurar a Ythryn de la ruina. En los años transcurridos desde su creación, Everlast ha visto a Iriolarthas desmoronarse en polvo y a sus aprendices transformarse en nothics. Sin nada que hacer excepto cumplir sus órdenes permanentes, Everlast se ha aburrido irremediamente. Los personajes son las primeras caras nuevas que ha visto en siglos, e inmediatamente se encariñará con ellos. Las órdenes que dirigen el comportamiento de Everlast son las siguientes:

- Ayuda en la restauración de la ciudad.
- No reveles los secretos de la ciudad a los forasteros.

Everlast puede manifestarse en cualquier lugar dentro de la aguja y puede moverse instantáneamente entre ubicaciones dentro de ella. Si los personajes expresan interés en restaurar a Ythryn a su antigua gloria, se lamentará: "Muchas mentes poderosas lo han intentado". Si los personajes mencionan el plan de Veneranda de usar el *bastón de poder* Iriolarthas y el obelisco, Everlast les advierte diciendo: "Eso podría ser imprudente, ya que el obelisco fue dañado en el accidente. Iriolarthas fue incapaz de repararlo". Si los personajes le preguntan a Everlast cómo llegar al estudio de Iriolarthas, él dirá que no puede ayudarlos, diciendo: "Mis órdenes me impiden revelar los secretos de la ciudad a los forasteros".

Cristales de energía. Los cristales incrustados en los nichos se utilizan para proyectar la forma ilusoria de Everlast a través de la aguja. Cada cristal es un objeto diminuto con CA 8, 3 puntos de vida e inmunidad al veneno y al daño psíquico. Si más de la mitad de los cristales se eliminan o destruyen, Everlast deja de existir.

Puerta secreta. Esta escotilla está montada en el techo, a 30 pies sobre el suelo, y sólo se puede ver desde el suelo con una comprobación exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 20. Golpear la

escotilla hace que se abra, revelando un eje vertical de 5 pies de diámetro que asciende 50 pies hasta el área Y19k. Un personaje puede usar una acción para abrir la escotilla por la fuerza, haciéndolo con una prueba de Fuerza DC 20 exitosa.

Y19K. CÚPULA

El siguiente texto en el recuadro supone que los caracteres llegan subiendo por el eje desde el área Y19j. Modifique este texto si los caracteres entran por el sur:

Ascendeis hasta llegar a una sala ovalada que brilla con escarcha. Las paredes están decoradas con tallas y largos carámbanos cuelgan del techo. Una cúpula de hielo translúcido de diez pies de radio encierra el área alrededor del pozo del que emerge. En el otro extremo del pasillo, dos parches de oscuridad total en forma de cuchilla flotan en el aire a cada lado de una puerta doble. Un cristal verde brillante del tamaño aproximado de un puño humano se coloca en el arco sobre la puerta.

Un *muro de fuerza* semiesférico, con el exterior recubierto de una fina capa de hielo, cubre el pozo que conduce al área Y19j. Esta barrera fue creada por un conjuro *muro de fuerza* y es mantenida por el cristal verde brillante colocado sobre la puerta (ver "Cristal Verde" a continuación). Mientras este cristal brille, el muro de fuerza no se puede disipar.

Dos **espadas vivientes del desastre** (revisa el Apéndice C) custodian la puerta doble que bloquea el camino hacia la zona Y19l. Las cuchillas atacan a los intrusos que se mueven dentro del alcance de su vista (30 pies), y las cuchillas pueden atravesar el muro de fuerza.

Cristal verde. Este cristal resplandeciente sostiene el muro de fuerza, pero se ha aflojado en su fijación de piedra. Cada vez que se hace un ruido fuerte dentro de la cámara, el cristal suelto parpadea. Los ruidos tremendamente fuertes, como los producidos por un conjuro de *onda atronadora* o un *cuerno de explosión*, hacen que el cristal se apague durante 1d6 asaltos, tiempo durante el cual se suprime el *muro de fuerza*. La primera vez que esto suceda, el hielo que cubre la cúpula se derrumbará.

Un personaje al alcance del cristal puede usar una acción para sacarlo de su accesorio, lo que hace que el cristal se oscurezca para siempre, poniendo fin al muro de fuerza. Destruir el cristal tiene el mismo efecto. El cristal es un objeto diminuto de 1 libra con CA 13, 4 puntos de vida e inmunidad al veneno y al daño psíquico.

Y19L. SALA DE PRUEBAS

El siguiente texto en el recuadro supone que los personajes miran a través de la puerta desde el área Y19k. Si llegan desde el sur, modifique el texto en consecuencia:

Alineadas en la pared del fondo de esta sala hay ocho puertas, cada una marcada con un símbolo arcano diferente. En la pared sobre ellos está grabada una inscripción en dracónico.

Una trampa mágica (marcada con la letra T en el mapa 7.3) llena el área de 10 pies cuadrados inmediatamente al sur de la puerta doble del área Y19k y se activa cada vez que una criatura que no es ni un constructo ni un no-muerto entra en el área por primera vez.



UN FILO DEL DESASTRE VIVIENTE ES UN PODEROSO CONJURO ANIQUILADOR QUE HA GANADO CONCIENCIA DE SI MISMO

Cualquier criatura que active la trampa pasa a ser objetivo de un conjuro de *carne a la piedra* CD 17). Una criatura no puede activar la trampa más de una vez. Después de que se active tres veces, la trampa desaparecerá.

Inscripción dracónica. La inscripción dice: "Di el nombre de tu amo y entra".

Ocho puertas. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 10 reconocerá que los símbolos en las puertas representan las ocho escuelas de magia. Al abrir cualquiera de las ocho puertas, se revela la oscuridad absoluta más allá. Una criatura que tenga visión oscura no podrá ver dentro o a través de esta oscuridad mágica, pero un brujo con Visión del diablo sí. La luz mágica, así como la luz creada por conjuros de nivel 8 o inferior, no pueden iluminarlo. Esta oscuridad llena los túneles al sur de las puertas y no se puede disipar. Para pasar con seguridad, un personaje debe pronunciar el nombre de uno de los ocho aprendices de Iriolarthas y luego cruzar la puerta asociada con la escuela de magia de ese mago. Los ocho aprendices fueron:

| | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| Hola Taruth de Abzur | Alto Evocador Zadulus |
| Gran prestidigitador Damorith | Alto ilusionista Ajamar |
| Alto adivino Apius | Alto Nigromante Cadavix |
| Alta encantadora Ivira | Metaltra de alto transmutador |

Los personajes pueden aprender los nombres de los aprendices en el museo (área Y29). Cada vez que una criatura atraviese una puerta sin pronunciar el nombre correcto, un **demonio espinoso** aparecerá en el oscuro pasillo que hay más allá. El diablo puede ver en la oscuridad mágica y ataca a cualquier criatura que

se mueva por el pasillo sin pronunciar primero el nombre correcto. Estos demonios pueden abandonar la oscuridad para perseguir a sus enemigos. Un minuto después de que aparece un demonio, desaparece, sin dejar rastro de sí mismo. Una vez que se ha invocado a un demonio con púas, no se puede invocar a ningún otro demonio en ese mismo pasillo durante 24 horas.

Y19M. CÁMARA DE LA ESTRELLA DE ÉBANO

Un vórtice de estrellas brillantes cuelga en el aire dentro de esta cámara, girando lentamente sobre su eje. A medida que las constelaciones se mueven, proyectan una radiante luz estelar a través de las paredes. Ocho sillas de respaldo alto, cada una con un símbolo arcano diferente, se enfrentan a este miasma estrellado.

Los aprendices de Iriolarthas, conocidos como los Magos de la Estrella de Ébano, gobernaban Ythryn desde esta sala. Ocho pasillos mágicamente oscurecidos conectan esta sala con el área Y19l. Los arcos separados se abren en las áreas Y19n e Y19o.

En el extremo sur de la sala, un pasillo de 10 pies de ancho conduce a una puerta doble cerrada, más allá de la cual se encuentra un balcón (área Y19p). La puerta está protegida con magia que evita que se dañe o se abra a la fuerza; sin embargo, puede ser desbloqueado por alguien que use la llave adamantina en el área Y19o, o por un personaje que use herramientas de ladrones y realice una prueba de destreza Cd 18 exitosa como una acción para forzar la cerradura.

Campo de estrellas. El campo estelar arremolinado representa el cosmos tal como era conocido por los nethereses. Un personaje que estudia el campo estelar ve un extraño fenómeno: una estrella oscura en una posición en la que hoy no existe ninguna estrella conocida. Este personaje ahora corre el riesgo de ser maldecido con una sensación premonitrice de fatalidad. Al final del siguiente descanso largo del personaje, el personaje debe hacer una tirada de salvación de Inteligencia CD 20. En una partida fallida, el personaje obtiene el siguiente defecto: "No puedo mirar al cielo porque la estrella de ébano podría estar mirándome". Cualquier magia que acabe con una maldición puede librar al personaje de este defecto.

Sillas de magos. Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia DC 10 (Arcana) reconoce que los símbolos en las sillas representan las ocho escuelas de magia.

Cualquiera que tenga un encanto sobrenatural obtenido bebiendo de la copa en el área Y8 puede sentarse con seguridad en la silla de la escuela de magia vinculada a ese encanto. Del mismo modo, un mago puede sentarse en cualquier silla que coincida con la tradición arcana elegida. (Por ejemplo, si Vellynne Harpell está con el grupo, puede sentarse en la silla marcada con el símbolo de nigromancia, ya que es nigromante). Si uno o más miembros del grupo toman sus asientos apropiados aquí, el campo de estrellas se transforma en una puerta brillante que persiste durante 1 minuto antes de volver a su forma original. Mientras esté en esta habitación, Iriolarthas el demiliche puede usar una acción para hacer que la puerta se abra sin tener que sentarse en una silla. Las criaturas que se mueven a través de esta puerta serán teletransportadas al nivel superior del área Y19q.

Cada silla es un objeto mediano con CA 15, 18 puntos de golpe e inmunidad a todo el daño excepto al daño de fuerza. Destruir todas las sillas hace que el campo estelar desaparezca, cortando el acceso al área Y19q desde esta habitación.

Y19M. CÁMARA DE ESTASIS

Un huso de piedra gris de tres metros de altura se mantiene erguido y gira lentamente dentro de esta cámara circular. A su alrededor, las superficies de las paredes de la habitación están agrietadas, como si alguna vez alguna energía terrible las atravesara.

Esta cámara fue construida para albergar objetos mágicos inestables durante la experimentación, pero no podía contener el artefacto que Iriolarthas y sus aprendices recuperaron del fondo del Mar de Hielo en Movimiento. Durante un examen de rutina, el huso se activó brevemente, dispó los efectos mágicos en toda Ythryn y provocó que la ciudad se hundiera en el glaciario Reghed. El huso ahora está inactivo, pero se puede reactivar para causar estragos en el tejido.

El huso es inmune a todo daño y no se ve afectado por ninguna magia que exista hoy en día. No se puede mover de esta ubicación. Si es objetivo de un conjuro de nivel 5 o superior, una explosión de energía mágica sale de él: todos los objetos mágicos y efectos mágicos dentro de un radio de tres millas (incluidos los que se

encuentran dentro de la aguja) se suprimen durante 24 horas, y los lanzadores de conjuros se drenan de cualquier ranura de conjuro no gastada. Los conjuros vivientes, los constructos y otras criaturas creadas mágicamente no se ven afectados. El pulso de energía suprime las trampas mágicas por toda la ciudad y hace que la cámara flotante sobre el Minarete del Muelle Celeste (área Y28) se estrelle contra el suelo, pulverizándola e infligiendo 99 (18d10) puntos de daño contundente a cada criatura dentro de él.

Y19O. BIBLIOTECA

Las paredes de esta habitación más o menos triangular están llenas de estanterías del suelo al techo. Cientos de libros y pergaminos fueron arrojados de sus lugares de descanso cuando la ciudad se derrumbó y ahora cubren el suelo. El tiempo y el frío intenso no han sido amables con ellos.

La mayoría de los libros y pergaminos que ensucian el suelo han sido arruinados por siglos de desuso, pero los aventureros que buscan los restos desentierran a dos supervivientes: un pergamino (ver "Tesoro" más abajo) y un tomo quebradizo con una estrella negra de ocho puntas en su portada. Este frágil tomo registra las diversas reuniones de los Magos de la Estrella de Ébano. Un pasaje explica, en la escritura dracónica, que "el Maestro Iriolarthas abre la puerta de su estudio cuando tres o más de sus aprendices, o aquellos empoderados por el cáliz en la Casa de lo Arcano, están sentados correctamente en la Cámara de la Estrella de Ébano". Este pasaje proporciona a los aventureros la información que necesitan para abrir la puerta mágica en el área Y19m.

Tesoro. Entre los documentos arruinados hay dos objetos útiles: un *rollo del cometa* (revisa el apéndice D) y una llave adamantina. La llave no es mágica y abre la puerta doble del balcón (área Y19p).

Y19P. BALCÓN DEL ALTO TRIBUNAL

Una puerta doble cerrada bloquea el camino hacia el área Y19m. La puerta está protegida con magia que evita que se dañe o se abra a la fuerza; sin embargo, puede ser desbloqueado por alguien que use la llave adamantina en el área Y19o, o por un personaje que use herramientas de ladrones y realice una prueba de destreza DC 18 exitosa como acción.

Los Magos de la Estrella de Ébano utilizaron este balcón para hacer proclamas a los habitantes de Ythryn. Las palabras pronunciadas por una criatura parada en el balcón se amplifican mágicamente para sonar diez veces más fuerte de lo normal.

Y19Q. ESTUDIO DE IRIOLARTHAS

Se puede acceder a esta sala activando la puerta mágica en el área Y19m. La puerta es un portal bidireccional que se cierra de golpe después de 1 minuto, aunque se puede volver a abrir desde este lado diciendo la palabra de comando adecuada ("Saldrinar"). Cualquiera que llegue por esta ruta aparece en el nivel superior de la habitación, lo que supone el siguiente texto en el recuadro:



ESTE HUSO DE PIEDRA, UNA RELIQUIA DE UN MUNDO PASADO, DERRIBÓ YTHRYN HACE CASI DOS MIL AÑOS

Esta gran cámara ha permanecido intacta durante siglos. En el nivel superior, a tu alrededor, hay mesas cubiertas con parafernalia mágica. Un suave gemido emana de un rectángulo sombrío, del tamaño de una puerta, a lo largo de la pared norte curva.

Las escaleras hacia el este y el oeste descienden a la parte inferior de la habitación, donde una biblioteca hundida está situada en un pozo circular de veinte pies de ancho y diez pies de profundidad. Una escalera que corre a lo largo de un riel circular dentro de este agujero permite un fácil acceso a los numerosos libros y pergaminos en sus estantes.

Si los personajes aún no se han encontrado con Iriolarthas, el demilich y tres noticos estarán presentes:

Encaramadas en el borde del pozo hay tres criaturas aberrantes, cada una de las cuales te mira con un ojo singular y horrible. Flotando sobre el centro del pozo hay un cráneo humano con símbolos tenues y arcanos que se forman sobre él.

Haz que los jugadores tiren la iniciativa para sus personajes, y tiren la iniciativa para todas las demás criaturas presentes.

Véase la sección "Iriolarthas el Demilich" al principio del capítulo para obtener información sobre el demilich. Iriolarthas atacará a cualquiera que tome su *bastón de poder* o libro de

conjuros de la superficie de las mesas (ver "Tesoro" más abajo). Los notichs defenderán al demilich y a sí mismos.

El rectángulo sombrío y quejumbroso en la pared norte es un semiplano viviente (revisa el Apéndice C) que fue creado cuando Iriolarthas escapó de la caída de Ythryn. Se mueve hacia el intruso más cercano con la intención de atrapar a esa criatura en su cámara extradimensional. Cualquiera que sea arrojado a esta cámara debe lidiar con cinco criaturas hostiles que ya están atrapadas dentro de ella: tres **magen galvan** (revisa el apéndice C) y dos **golems de carne**. A medida que los golems atacan a los recién llegados, los magen usan sus acciones *Toque electrizante* y *Descarga estática* para curar las heridas de los golems.

La biblioteca hundida en el centro del estudio tiene estantes que recubren sus paredes de 10 pies de altura y una escalera que se puede empujar a lo largo de un riel circular para llegar a cada estante. Entre los libros y pergaminos que se guardan aquí hay un paquete de mapas de pergamino y esquemas que detallan aspectos de Ythryn. Los personajes que estudian estos documentos durante al menos 1 hora aprenden los siguientes hechos:

- La ciudad esra elevada en el airea gracias al mythallar de Ythryn (área Y23). Hasta ocho magos podían sintonizarse con este dispositivo a la vez. Si todos estuvieran de acuerdo, podrían usar su poder para mover la ciudad a través de los cielos o controlar el clima en kilómetros a su alrededor.
- Si alguna vez el desastre golpeaba la ciudad, los magos podían explotar el poder del obelisco (área Y21) para retroceder en el tiempo y evitar la ruina. Los esquemas contienen instrucciones para activar el obelisco, que requiere un *bastón de poder* como fuente de energía.



- La palabra de comando para volver a abrir la puerta mágica del área Y19m es "Saldrinar", que también es el nombre de un archimago netheriliano muerto hace mucho tiempo.
- La palabra de comando para desactivar el campo de fuerza alrededor de la aguja es "Olostin". Si este nombre se pronuncia en voz alta dentro del estudio de Iriolarthas, el campo de fuerza que rodea la aguja y el *mythallar* de Ythryn (área Y23) se desactiva permanentemente.

Tesoro. Los siguientes tesoros se pueden encontrar entre la basura en el nivel superior del estudio: una pequeña caja de metal que contiene cuatro frascos de mercurio (500 gp cada uno), una intrincada vara de cristal (1.800 gp), el *bastón de poder* completamente cargado de Iriolarthas, un libro de conjuros titulado *Los Encantamientos de Iriolarthas* y un pergamino de invocación de la tarasca (revisa el Apéndice D) para las descripciones del libro de conjuros y el pergamino). La vara de cristal y los frascos de mercurio son componentes materiales no mágicos necesarios para crear conjuros de *magen* en el libro de conjuros de Iriolarthas.

El profesor Skant estará entusiasmado con el descubrimiento del *pergamino de invocación de la tarasca*, ya que la tarasca es una de sus áreas de especialización. El orbe del profesor conoce toda el saber sobre la tarasca en el *Manual de Monstruos*, así como los rasgos del monstruo, que está feliz de compartir con el grupo.

Y20. TORRE DE LA EVOCACIÓN

La parte superior de esta torre tiene la forma de una hoja de hacha. Una luz roja brilla desde una ventana delgada en lo alto.

El interior de la torre está dañado por el fuego, los rayos y el ácido, después de haber soportado la peor parte de siglos de lanzamiento de conjuros destructivos. Una escalera de caracol asciende a la cámara superior. Cuando los personajes lleguen aquí, lee:

Orbes rojos de luz bailan como luciérnagas alrededor de esta cámara octogonal de treinta pies de diámetro. Un gran brasero apagado se encuentra en el centro de la habitación, y ocho nichos de diez pies cuadrados se alinean en las paredes, cada uno lleno de hielo. El techo abovedado está cubierto de carámbanos.

Esta cámara está iluminada por un conjuro permanente de *luces danzantes* que se puede disipar (CD 17). Los personajes que tengan éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 verán una inscripción en el techo, pero el hielo que la cubre la hace ilegible (ver "Inscripción" más abajo).

El brasero central está encantado. Una sola chispa creada en su interior hace que arda con llamas mágicas durante 24 horas. Si el brasero está encendido, el calor que emite comienza a derretir el hielo en la cámara, revelando las palabras de la inscripción después de 10 minutos.

Recovecos. El examen de las alcobas revela que cada una contiene lo que parece ser un cubo de hielo de 10 pies. Uno de los cubos tiene un esqueleto humanoide, los restos del Alto Evocador Zadulus, suspendido en su interior. Estos bloques de hielo son, de hecho, ocho **cubos gelatinosos** mantenidos en criostasis mágica. Si se usa el brasero para descongelar el hielo en la habitación, estos

cubos se despertarán después de 10 minutos y emergerán de sus nichos, atacando a todas las demás criaturas en la habitación.

Inscripción. La inscripción en el techo está escrita en dracónico y dice: "Quinto, apaga la llama en tu palma con hielo". Este es un pasaje del Rito de la Octeta Arcana (ver "Rito de la Octeta Arcana").

Y20. TORRE DE LA EVOCACIÓN

Un obelisco de piedra negra de sesenta pies de altura, con la superficie cubierta de runas arcanas, sobresale del suelo. Se ha formado una delgada grieta en un lado, que se extiende desde la base del obelisco hasta su centro.

Antes de que Ythryn se estrellara, Iriolarthas confiaba en este obelisco como medida de precaución en caso de que Ythryn experimentara una catástrofe. Era uno de los pocos raros artefactos netherilianos que podían rebobinar el tiempo (ver la barra lateral "El secreto de los obeliscos"). Fue dañado durante la caída de Ythryn y, a pesar de todos los esfuerzos de Iriolarthas, el semiliche no pudo repararlo. Los personajes que averigüen información sobre el obelisco en el estudio de Iriolarthas (área Y19q) descubrirán cómo activarlo (ver "Activación del Obelisco" más abajo).

Un personaje que examine el obelisco y tenga éxito en una tirada de Inteligencia (Arcanos) CD 10 reconocerá que las runas mágicas inscritas en el obelisco representan las ocho escuelas de magia. Si el resultado de la comprobación supera la CD en 5 o más, el personaje también identificará runas relacionadas con la cronomancia, el arte de manipular mágicamente el tiempo.

Activando el Obelisco. Si los personajes recuperaron el *bastón de poder* de Iriolarthas y Veneranda está con ellos, ella insistirá en que el bastón se use para activar el obelisco inactivo. Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia DC 20 (Arcana) podrá verificar que esta tarea no está más allá del poder del bastón, aunque se necesitaría al menos la mitad de las cargas del bastón para realizarla. Si una criatura sintonizada con el báculo usa una acción para gastar 10 o más de sus cargas mientras toca el báculo con el obelisco, el poder surgirá del bastón y desencadena los siguientes eventos devastadores:

- El bastón se partirá por la mitad, activando su propiedad Golpe retributivo (ver la descripción del báculo en la Guía del Dungeon Master).
- Cualquier criatura a menos de 120 pies del obelisco que no sea asesinada por la explosión del bastón se volverá 10 años más joven. Las criaturas cuya edad se reduce a 0 por este efecto dejan de existir, dejando atrás los objetos que llevaban puestos o llevaban.
- El obelisco se desintegrará, al igual que otros obeliscos similares en todo el mundo, pero no antes de arrojar a todo el planeta al pasado, a un tiempo anterior a la caída de Ythryn (ver "Año de la Médula Helada").

Y22. TORRE DE LA ILUSIÓN

Una torre de obsidiana envuelta en una niebla de telaraña se eleva ante vosotros. Los ojos tallados en la piedra parecen fijarse en vosotros a medida que os acercáis a la entrada. La ventana más alta de la aguja emite una luz púrpura.

Un conjuro de *detectar magia* lanzado aquí revelará un aura de magia de ilusión. Esta magia hace que los ojos tallados en la torre parezcan seguir a quienes se acercan a la estructura. Los personajes que entran en la torre también encuentran la niebla en su interior. Sonidos inquietantes llenan el aire: latidos del corazón, sollozos y respiraciones entrecortadas y jadeantes.

A medida que avance el grupo, las nieblas que rodean a los personajes se manifiestan en ilusiones de sus peores miedos, y cada personaje se convierte en el objetivo de un conjuro de asesino fantasmal lanzado al nivel 8 (salvación CD 17). Los personajes que sobrevivan a la experiencia emergerán juntos en la cámara superior de la torre, que está libre de niebla.

Cámara de la Ilusión. La cámara superior de la torre tiene 30 pies cuadrados y está iluminada por conjuros de *llama continua* de color púrpura en apliques de pared. Una inscripción escrita en las paredes en dracónico dice: "Sexto, muestra tu rostro al cielo". Esta es una escritura ilusoria disfrazada de un pasaje del Rito de la Octeta Arcana (ver "Rito de la Octeta Arcana"). Si los personajes se van después de adquirir solo esta información, escucharán la débil risa del Alto Ilusionista de Ythryn, Ajamar, detrás de ellos cuando salga de la torre. El pasaje real se revela cuando la escritura ilusoria es disipada con éxito (CD 17) o es examinada por alguien que tenga *visión verdadera*. Dice: "Sexto, escóndete detrás de una máscara".

Y23. MYTHALLAR DE YTHRYN

Este enorme artefacto está encerrado dentro del campo de fuerza que rodea la Aguja de Iriolarthas. Para alcanzarlo, un personaje primero debe realizar el Rito de la Octeta Arcana (ver "Rito de la Octeta Arcana") para eliminar el campo de fuerza.

EL SECRETO DE LOS OBELISCOS

En esta aventura, conoceremos el secreto de los obeliscos que han aparecido en otras aventuras de la quinta edición publicadas por Wizards of the Coast, como *La Tumba de la Aniquilación* y *Waterdeep: La Mazmorra del Mago Loco*.

El primer grupo de estos obeliscos mágicos fue creado por una sociedad secreta de hechiceros llamada los Tejedores. Estos obeliscos podrían alterar la realidad a gran escala, enviando a una región o a un mundo entero a un tiempo anterior (borrando efectivamente parte de la historia). Los obeliscos se construyeron para contrarrestar los efectos de los conjuros calamitosos y los eventos cataclísmicos.

Un mago malvado llamado Vecna robó uno de esos obeliscos y lo usó para borrar de la existencia a los creadores del obelisco. Vecna también robó el conocimiento necesario para crear otros nuevos. Ese conocimiento llegó más tarde a manos de los magos nethereses, que construyeron sus propios obeliscos similares. Creían que si alguna catástrofe destruía su imperio, estos obeliscos podrían ayudar a restaurarlo. Desafortunadamente para ellos, la mayoría de los obeliscos contruidos para proteger Netheril fueron robados o perdidos con el tiempo, al igual que los registros de su propósito y la información sobre cómo activarlos.

Debajo de la gran aguja, una luminosa esfera de cristal de cincuenta pies de diámetro descansa sobre un soporte ornamentado.

Revisa el Apéndice D para una descripción del *mythallar de Ythryn* y sus propiedades mágicas. La primera vez que una criatura intente sintonizarse con el *mythallar*, su meditación se verá perturbada por la llegada de un **saqueador de tumbas** (revisa el apéndice C), que hará un túnel desde el subsuelo para atacar a cualquiera que esté presente. El saqueador de tumbas luchará hasta la muerte para defender el *mythallar de Ythryn*.

A menos que Iriolarthas sea destruido, el demilich ya está en sintonía con el *mythallar*. Si Iriolarthas detecta que otra criatura está tratando de usar el *mythallar*, siempre rechazará el intento y volará a la ubicación del *mythallar* para disuadir cualquier otra manipulación del dispositivo. Solo destruyendo el demilich pueden los personajes usar las propiedades del *mythallar* sin obstáculos. El poder del *mythallar* para controlar el clima puede deshacer el invierno eterno que Auril ha lanzado sobre el Valle del Viento Helado (ver "Epílogo").

Y24. TORRE DEL ENCANTAMIENTO

El hielo ha envuelto los pisos inferiores de esta torre en ruinas. Una luz rosa sale por la ventana más alta, un único punto de iluminación en una región oscura y apartada de la ciudad.

Un conjuro de *detectar magia* lanzado aquí revelará un aura de magia de encantamiento. Las paredes interiores están cubiertas con la siguiente frase en dracónico crudamente escrita con tono una y otra vez: "Todo trabajo y nada de juego hacen de Ivira una chica aburrida". El suelo está lleno de cubos cubiertos de brea y fregonas congeladas por el frío.

A medida que el grupo explora más arriba en la torre, la frase recurrente cambia a: "Soy Ivira. Ivira es mi nombre". Estas palabras están escritas en manchas de vino y el suelo está lleno de botellas de vino vacías.

Pintadas con sangre sobre la puerta que conduce a la cámara superior están las palabras "¡La corona lo sabe todo!" en dracónico. Cuando los personajes entren en la cámara superior, lee:

Una anciana está sentada rígidamente en un trono negro, envuelta en hielo. Lleva una corona de tentáculos de hierro entrelazados, y su frente está magullada donde la banda encaja firmemente contra su cráneo. Una inscripción decora la pared detrás de ella.

Esta cámara está iluminada por conjuros de *llama continua* de color rosa que parpadean en apliques.

En el apogeo de su poder, la archimaga Ivira llevaba una corona mágica para proteger su mente de los ataques mentales. Cuando Ythryn se estrelló y la magia se deshizo momentáneamente, la corona de Ivira se corrompió y comenzó a desviar sus recuerdos. Ha perdurado siglos como una cáscara de lo que fue, mantenida viva por la magia de su corona. En su estado actual, está aturdida.

Un personaje que tenga éxito en una tirada de Sabiduría (Medicina) CD 12 podrá decir que Ivira todavía está viva. Su corona está maldita (ver más abajo). Quitársela de la cabeza hará que Ivira se estremezca y se desprenda del hielo que se ha formado a su alrededor. Con la corona desaparecida, su cuerpo se deteriorará rápidamente, a medida que los siglos pasan factura. Ivira solo tendrá unos segundos antes de morir y convertirse en polvo; con su último aliento, implorará a los personajes en Loross (la lengua netheriliana muerta) que "destruyan la corona... Libera mis recuerdos... déjame tener paz".

Corona maldita. Ivira no puede quitarse la corona de la cabeza. Cualquier otra criatura que la toque debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o quedará hechizada por ella y usará su siguiente acción para ponerse la corona. Si la tirada de salvación tiene éxito, la criatura será inmune a este efecto de la corona durante las próximas 24 horas.

Desde el momento en que se la ponen, la corona comenzará a absorber recuerdos de su portador, comenzando con sus primeros recuerdos. El portador puede sentir que sus recuerdos están siendo robados, pero no puede quitarse la corona de la cabeza, excepto dentro de un *campo antimagia*.

Después de usar la corona durante 1 hora, una criatura deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 15 o quedar aturdida hasta que otra persona le quite la corona de la cabeza. Esta tirada de salvación se repetirá al final de cada hora hasta que se haya quitado la corona o su portador haya quedado aturdido. Si una criatura lleva la corona durante diez días ininterrumpidos, la condición se vuelve permanente, ya que la corona reduce a su portador a una cáscara vacía. Un conjuro de *restauración mayor* o magia similar termina el efecto y restaura los recuerdos perdidos de la criatura.

La corona puede ser destruida en el yunque de disyunción (área Y4). De lo contrario, será inmune a todos los daños. Si la corona es destruida, los recuerdos que ha absorbido inundarán a todas las criaturas en un radio de 10 pies de ella. Los personajes asaltados por este aluvión averiguarán 1d6 retazos de historia de la Tabla de Saber de Ythryn.

Inscripción. La inscripción en la pared detrás del trono está escrita en dracónico y dice: "Cuarto, persuadir a otro para que lo sepa". Este es un pasaje del Rito de la Octeta Arcana (ver "Rito de la Octeta Arcana").

Y25. SALÓN DE LAS MARAVILLAS INGRAVIDAS

Cuatro columnas de basalto sostienen una enorme cúpula espejada en la que se reflejan las agujas más altas de Ythryn y las vastas estalactitas de la caverna.

La élite de Ythryn usaba esta sala para meditar. Mientras alguien flotaba dentro de la cúpula, una imagen ilusoria de la persona continuaba con sus asuntos cotidianos en otras partes de la ciudad.

Las cuatro columnas de soporte tienen puertas en sus bases, que se abren en pozos que ascienden a la cúpula. Los pozos tienen 60 pies de largo y están iluminados desde arriba por la luz auroral cambiante del interior de la cúpula. Un personaje que entra en una columna levita hasta la cúpula en 1 ronda. Cuando un personaje llegue a la cúpula, lee:

El interior de la cúpula está iluminado por un miasma arremolinado de colores. Figuras humanas congeladas flotan en el aire, con las piernas cruzadas y serenas.

Las criaturas en la cúpula ganan una velocidad de vuelo de 30 pies y pueden flotar. Los cadáveres de una docena de aprendices netherilianos revolotean por esta zona, con las manos en las rodillas y los ojos cerrados. Los personajes que adopten esta posición podrán meditar si tienen éxito en una tirada de Sabiduría CD 12. Mientras medita, un personaje puede lanzar el conjuro de *proyectar imagen* (salvación CD 15). El conjuro dura 1 hora, y un personaje puede realizar la meditación una vez al día. Para salir de la cúpula, un personaje debe pararse en la parte superior de uno de los cuatro pozos, para ser transportado hacia abajo de una manera similar a como llegó.

Y26. TORRE DE LA TRANSMUTACIÓN

Una torre se alza ante ti, recta como una flecha. Una tenue luz brilla desde la ventana más alta de la aguja, y las grietas finas se arrastran por sus paredes como hiedra.

Las grietas que cubrían el exterior de la torre fueron causadas durante el choque, cuando la magia que protegía la torre se esforzó por evitar que se derrumbara.

Describe el interior de la torre de la siguiente manera:

Una torre se alza ante ti, recta como una flecha. Una tenue luz brilla desde la ventana más alta de la aguja, y las grietas finas se arrastran por sus paredes como hiedra.

Las paredes interiores de la torre están esculpidas con impresiones de formas humanoides que salen del interior: manos que arañan y rostros aullantes, capturados en piedra para siempre.

Cuando Ythryn estaba a punto de caer del cielo, la Alta Transmutadora Metaltra usó un conjuro de *polimorfarse verdadero* para transformarse en algo que pensó que sobreviviría a la destrucción de la ciudad: una estatua de adamantina. Una hora más tarde, cuando el conjuro debería haber terminado, no pasó nada. Por causas ajenas a su voluntad, se había convertido en una estatua para siempre. Solo un conjuro de *deseo* puede restaurarla, y solo brevemente a medida que envejece siglos en cuestión de segundos.

Los personajes que suban a la cima de la torre encontrarán la estatua de Metaltra tirada en un rincón. La estatua representa a una mujer con una túnica de mago, posando como si estuviera completando un conjuro. Mientras su estatua era arrojada durante el accidente, dañó parte de una inscripción en una pared.

Inscripción. La inscripción dañada es un pasaje del Rito de la Octeta Arcana (ver "Rito de la Octeta Arcana"). Escrito en dracónico, dice: "Octavo, mantente firme en tu círculo de muerte y consume——." La palabra que falta, destruida por la estatua de Metaltra, es "veneno". Los personajes que buscan fragmentos de piedra en la habitación no podrán encontrar las piezas que necesitan para identificar la palabra que falta, pero al lanzar un truco de *remendar* sobre la pared, se reparará el daño y se reconstruirá la palabra que falta. Si los personajes no tienen acceso al truco de remendar, se puede usar un conjuro de *adivinación* o magia similar para aprender la palabra que falta.

Tesoro. Los aventureros que buscan en la cámara superior encuentran una *bolsa de habichuelas* en una pequeña pila de basura.

Y27. SALA DE MÚSICA

Esta enorme estructura en forma de bota está coronada por tres tubos que se asemejan a las arterias de un corazón titánico. Las puertas altas se abren al oscuro interior de la estructura.

Carteles antiguos están pegados en las paredes exteriores de esta sala de música. Cualquiera que pueda leer el guión dracónico puede traducir el cartel más cercano a la entrada: "¡Experimenta la obra maestra de la Orquesta Esotérica Netheriliana, La oscuridad entre las estrellas!" Un personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Historia) CD 15 conoce esta legendaria pieza musical, al igual que cualquier bardo del grupo. Si los personajes entran en la sala de música, lee:

Esta gran sala de música resplandece con los reflejos que surgen del hielo, y el suelo bajo los pies está sembrado de fragmentos de cristal de candelabros caídos. Los cadáveres congelados del público yacen esparcidos entre los asientos escalonados, sus expresiones congeladas en un placer arrebatador. En el escenario, músicos cadavéricos yacen desplomados sobre sus instrumentos destrozados.

La Orquesta Esotérica Netherese estaba a la mitad de su actuación cumbre cuando Ythryn cayó del cielo. Decididos a terminar, los músicos siguieron tocando mientras la ciudad se precipitaba al suelo, pero Ythryn se estrelló antes de que pudieran terminar. Privados de la oportunidad de completar su gran final, los espíritus atribulados de la orquesta rondan la sala.

La batuta de un director descansa sobre un atril en la parte delantera del escenario. Si un personaje agarra la batuta, la sala resuena con los sonidos de los instrumentos que se afinan, y una orquesta espectral se materializa a partir de los cadáveres en el escenario. Los músicos fantasmales sostienen sus instrumentos y miran expectantes a su director. Estos espíritus no pueden ser convertidos o dañados de ninguna manera.

Dirección de la orquesta. Para dirigir la orquesta hasta el final de su sinfonía final, un personaje debe tener éxito en tres pruebas consecutivas de Carisma (Interpretación) CD 15 realizadas con 1 minuto de diferencia. Un personaje que conozca La oscuridad entre las estrellas gana ventaja en cada prueba.

En la primera prueba exitosa, la orquesta se lanza a una actuación inquietantemente hermosa. Si la siguiente comprobación tiene éxito, los oyentes experimentarán una sensación de caída en la boca del estómago, reflejando la caída de Ythryn hacia abajo, a medida que la música alcanza un crescendo. Si la tercera y última prueba tiene éxito, el director llevará la pieza a un cierre satisfactorio mientras el sonido de aplausos fantasmales se elevará desde el público y fantasmales rosas negras lloverán sobre los músicos, que mirarán hacia el público y se inclinarán antes de desvanecerse en el más allá. Un personaje que dirige con éxito la orquesta obtiene inspiración.



Con cada tirada fallida, los espíritus se enojarán, y su antipatía hacia el director infligirá 27 (5d10) de daño psíquico a cada criatura en la sala de música.

Y28. MINARETE DEL MUELLE CELESTE

Una torre de más de cien pies de altura tiene una cámara de vidrio giratoria que se cierne sobre su cima en ruinas. Cuatro pilares puntiagudos se aferran a las paredes de la cámara, dándole la apariencia de una colosal corona flotante.

El minarete del Muelle Celeste mide más de 120 pies de altura, y la cámara de vidrio flota mágicamente a 30 pies por encima de ella. La cámara gira lentamente en el sentido de las agujas del reloj. La torre y la cámara son todo lo que queda de una instalación mucho más grande que servía principalmente como muelle para los barcos voladores.

Los personajes que entran en la torre verán una escalera que se enrolla alrededor de sus paredes interiores. Desde lo alto del techo en ruinas, un personaje que use una cuerda puede hacer una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 15 como una acción para atrapar la cámara giratoria, que es una habitación de 40 pies de diámetro hecha de vidrio que ofrece una vista panorámica de la ciudad. Esta cámara sirvió una vez como un lugar de reunión opulento e íntimo para los escalones superiores de la sociedad de Ythryn. Ahora yace en ruinas, con las entradas abiertas y los muebles del interior destruidos.

Tesoro. Los personajes que examinan los escombros en el suelo de la cámara encuentran un carruaje celeste Netheriliano en miniatura en una botella (750 po) y una varita no mágica (un posible foco de lanzamiento de conjuros) hecha de chardalyn (ver “Chardalyn”). Está impregnada de magia maligna. Al agarrar la varita, uno sentirá la necesidad de infligir un daño terrible a los demás, pero el impulso es fácilmente resistido. La custodia prolongada de la varita podría tener un efecto más perjudicial, a su discreción.

Y30. MUSEO

Un edificio hexagonal palaciego se eleva ante ti, coronado por un brillante techo abovedado. Una puerta doble en un lado está ligeramente entreabierta.

Los personajes que se aventuran dentro del museo descubren que las estatuas y otros objetos de arte se han caído de sus pedestales y yacen en fragmentos rotos en el suelo, y siglos de exposición han arruinado la mayoría de las pinturas que cuelgan de las paredes en marcos elaborados.

Nivel inferior. Seis **nóticos** están buscando reliquias en el nivel inferior del museo. Cuando detecten la entrada de intrusos, convergerán sobre ellos y atacarán por hambre.

EL TAMAÑO DE UN MIMETO ESCUPIDOE LE PERMITE ASUMIR FORMAS GRANDES COMO LA DE UNA COLUMNA O UN MURO

Nivel Superior. Los personajes que suben las escaleras hasta el nivel superior se encuentran con la siguiente imagen:

Suspendido del techo de una espaciosa antecámara cuadrada de cincuenta pies está el cadáver reluciente y cubierto de escarcha de una aberración de treinta pies de largo en forma de embudo, que se asemeja a una anémona. Unas fauces llenas de dientes en el extremo más ancho están rodeadas de cilios gomosos, y a su alrededor cuelgan cuatro apéndices flácidos y delgados, cada uno de los cuales termina en una mano con garras. En el extremo opuesto del cuerpo hay una cola con un aguijón.

Una placa cubierta de escarcha está atornillada a un pedestal cercano, y toda la exhibición está enmarcada por cuatro pilares de piedra que, curiosamente, están libres de escarcha

El tamaño de un mimeto escupidor le permite asumir formas tan grandes como paredes y pilares.

Los pilares son cuatro **mimetos escupidores** (revisa el Apéndice C) que protegen a la criatura en exhibición, atacando a cualquiera que la toque o la perturbe de alguna manera.

La criatura muerta es un phaerimm mágicamente conservado suspendido del techo por una docena de cables fuertes. Si los personajes limpian la escarcha de la placa, pueden leer lo que dice sobre el phaerimm en Draconico:

PHAERIMM ADULTO: ¡NO TOCAR!

Moradores de la Infraoscuridad, los phaerimm son aberraciones malévolas que son maestros lanzadores de conjuros y altamente resistentes a la magia. Usan su telepatía para controlar a los débiles mentales. Se esfuerzan por borrar a todos los demás seres de la existencia y se sabe que causaron el colapso del imperio sarrukh de Issosseffil. Usan sus aguijones de cola para inyectar sus huevos en otras criaturas para que sirvan como huéspedes.

Iriolarthas y sus aprendices. Los personajes que se adentran en el piso superior pueden ver el techo abovedado del museo, que todavía está intacto y es un espectáculo para la vista. Representa a un poderoso mago de pie en un balcón de la aguja central del enclave, dirigiéndose a un mar de ciudadanos nethereses debajo, que miran fijamente a la figura, vitoreando. Esta es una imagen de Iriolarthas en el apogeo de su poder, mágicamente conservada en una vidriera que brilla con su propia luz arcana. Ocho grandes retratos adornan las paredes debajo de la cúpula, representando a los ocho aprendices de Iriolarthas, conocidos como los Magos de la Estrella de Ébano. Los retratos cuelgan a 20 pies del suelo, y una placa cubierta de escarcha está fijada a la pared justo debajo de cada uno. Los rostros de los retratos están representados mirando hacia su maestro, Iriolarthas, con expresiones de respeto. Los personajes que limpian el hielo de las placas pueden aprender sus nombres: Alto Abjurador Taruth, Alto Conjurador Damorith, Alto Adivino Apius, Alto Nigromante Cadavix, Alto Evocador Zadulus, Alto Ilusionista Ajamar, Alto Encantador Ivira y Alto Transmutador Metaltra.

LIDIANDO CON LA HERMANDAD ARCANA

En este capítulo, dos magos de la Hermandad Arcana intentan realizar sus grandes ambiciones: Vellynne Harpell y Avaricia. Ambas se describen en el Apéndice C.

Si los personajes tienen problemas para resolver un rompecabezas en Ythryn, como por ejemplo cómo desactivar el campo de fuerza alrededor de la Aguja de Iriolarthas, puedes usar a Vellynne o a Avaricia para ayudarlos. Ambas PNJs son muy inteligentes y pueden ayudar a los personajes a llegar a una solución. Tú, como DM, puedes usarlas para evitar que la aventura se detenga.

Tanto Vellynne como Avaricia harán casi cualquier cosa para obtener el libro de conjuros de Iriolarthas, y solo estarán un poco menos decididas cuando llegue el momento de elegir quién obtiene el *baston de poder* de Iriolarthas, el *pergamino del cometa* y el *pergamino de invocación de la tarasca*.

Si los personajes ayudaron a que el simulacro de Dzaan se convirtiera en una persona real en el capítulo 2 (ver “La Aguja Perdida de Netheril”), él también podría estar presente. Sin un complemento completo de conjuros, Dzaan no es tan útil como Vellynne ni tan peligroso como Avaricia, pero es igual de codicioso y egoísta. Interpreta su papel en consecuencia.

LA AYUDA DE VELLYNNE

Vellynne Harpell puede usar su conjuro de *comprensión idiomática* para traducir pasajes de escritura dracónica que se encuentran en toda la necrópolis, y su conjuro de *pequeña cabaña de Leomundo* proporciona un excelente refugio contra el frío extremo. Intentará ser lo más útil posible mientras reclama su parte justa de cualquier tesoro que se encuentre en Ythryn. Está particularmente interesada en los objetos mágicos, especialmente aquellos de naturaleza mágica (como el *bastón de poder* de Iriolarthas).

LA CAÍDA DE VELLYNNE

Si los personajes se separan de Vellynne por cualquier motivo, ella intenta explorar Ythryn sola y contrae la [plaga arcana](#). La próxima vez que los personajes la vean, se habrá transformado parcial o totalmente en una nótico.

LA LLEGADA DE AVARICIA

Avaricia (revisa el Apéndice C) persigue a los personajes a través de las Cuevas del Hambre hasta Ythryn, matando a los PNJs que dejen atrás para proteger las cuevas. A la maga albina se le unen sus dos **gárgolas**, su familiar **cuervo**, veinte **cultistas fanáticos** (miembros de los Caballeros de la Espada Negra) y diez **cabras montesas** atadas con cuerdas (revisa el Apéndice C) que los cultistas usan para alimentarse y para activar trampas. Si Huarwar Mulphoon y Fel Suparra están vivos, se encontrarán entre los fanáticos del culto (revisa el área C6 para más información sobre estos PNJs).

Los Caballeros de la Espada Negra hablan Común e Infernal, y tienen el siguiente rasgo adicional:

Perdición helada. Cuando el sectario muere, su cadáver se congela durante 9 días, tiempo durante el cual no puede ser descongelado, dañado por el fuego, animado o resucitado de entre los muertos.

Avaricia y su séquito entrarán en la necrópolis 12 horas después de la llegada del grupo. Avaricia inmediatamente reclamará la cámara flotante sobre el Minarete del Muelle Celeste (área Y28) como su base de operaciones, usando su conjuro de *volar* para alcanzarla, mientras que los fanáticos del culto acampan alrededor de la base de la torre. El objetivo de Avaricia es simple: conquistar a Ythryn y reclamar sus tesoros para sí misma.

Desde su refugio, Avaricia divide su expedición en cuatro grupos de caza de cinco cultistas fanáticos cada uno, y los envía a explorar las ruinas, usando a su familiar cuervo y a las gárgolas como exploradores aéreos. El grupo puede encontrarse con los esbirros de Avaricia en cualquier lugar de la necrópolis (incluso dentro de la aguja si el campo de fuerza que lo rodea está desactivado o suprimido). Tienen órdenes de atacar a los personajes a la vista.

Cada vez que el grupo explore un nuevo edificio, hay un 20 por ciento de posibilidades de que uno de los grupos de caza de Avaricia ya esté dentro o llegue mientras el grupo está buscando en su interior.

LAS VIEJAS RENCILLAS NO DESAPARECEN

Si se da cuenta de la presencia de Vellynne en Ythryn, Avaricia usará su cuervo familiar para entregar una invitación por escrito a su rival, pidiéndole a Vellynne que se una a ella dentro de su guarida flotante. Vellynne aceptará la invitación a menos que los personajes la disuadan fuertemente de hacerlo. Allí, Avaricia impondrá fríamente sus condiciones: abandonar la necrópolis en una hora. Los conflictos entre los miembros de la Hermandad Arcana están prohibidos, pero Avaricia dejará claro que está dispuesta a ignorar las reglas si nadie vive para averiguarlo. Cuando Vellynne sale de la reunión, Avaricia envía a su familiar a espiar a su rival y ver si se cumplen sus demandas, lo que Vellynne no tiene intención de hacer.

AVARICIA COMO ALIADA

Avaricia es lo suficientemente inteligente como para aliarse con los personajes si hacerlo la ayuda a conquistar a Ythryn, pero no unirá fuerzas mientras Vellynne Harpell esté con ellos: exigirá que expulsen a su odiada rival. Si los personajes obligan y destierran a Vellynne de entre sus filas, Avaricia corresponderá compartiendo 1d4 piezas de saber sobre Ythryn que ha descubierto (determina cada pieza tirando sobre la Tabla de la Historia de Ythryn).

A diferencia de Vellynne, que acompañará a los personajes, Avaricia prefiere permanecer en su cámara de cristal en la cima del Minarete del Muelle Celeste y mantenerse en contacto con los personajes de forma remota mediante el uso del conjuro de vínculo telepático de Rary. Una vez que los personajes encuentren todas las inscripciones que necesitan para evitar el campo de fuerza alrededor de la Aguja de Iriolarthas, Avaricia emergerá de su base y los acompaña a la torre, ansiosa por reclamar los tesoros que contiene.

LA CÓLERA DE AURIL

A la Doncella de Escarcha le gusta preservar la belleza congelándola. Si los personajes no lograron derrotar a Auril en el Capítulo 5, ella se ofende con cualquiera que abra y saquee la necrópolis de Ythryn. Después de que el grupo haya pasado un día dentro de la ciudad, Auril le hará una visita a Ythryn.

Por favor, revisa la información sobre la Doncella de Escarcha en el apéndice C antes de realizar encuentros con ella.

LAS FUERZAS DE LA DONCELLA DE LA ESCARCHA

Cuando la Doncella de Escarcha llegue a Ythryn, la temperatura en toda la necrópolis descenderá varios grados. A Auril se le unirán tres **esqueletos de gigantes de la escarcha** (revisa el Apéndice C), seis **gólems de nieve** (revisa el Apéndice C) y una manada de seis **lobos invernales**. Después de enviar sus esqueletos, gólems y lobos a la ciudad en pequeños grupos para matar a los intrusos a la vista, Auril abrirá el campo de fuerza alrededor de la Aguja de Iriolarthas mediante la fuerza bruta gracias a su voluntad divina y vigilará la ciudad desde su alto balcón (área Y19p). El campo de fuerza permanecerá desactivado hasta que la última de las formas de Auril es destruida o hasta que abandone la aguja.

Cualquiera de los secuaces de Avaricia que aún patrullen la ciudad será capturado rápidamente y arrastrados ante la Doncella de Escarcha. Auril asesinará a cada cautivo por turno y transformará al cultista en un **caminante de la luz gélida** (revisa el Apéndice C). Estos horrores no-muertos se aventuran en la necrópolis para cazar a los vivos.

EL ENFRENTAMIENTO FINAL

Si los personajes derrotan a la mayoría de los secuaces de Auril, la fría voz de la diosa resonará en toda la ciudad desde el alto balcón de la Aguja de Iriolarthas, exigiendo que abandonen a Ythryn o se enfrenten a su ira. Una hora después de hacer este anuncio, Auril saldrá de la torre y merodeará por las calles en busca de los personajes. Por cada hora que pasa, hay un 20 por ciento de posibilidades de que los alcance. Solo los personajes que huyan de la ciudad y regresen al Valle del Viento Helado se librarán de su ira.

INVOCANDO

A LA TARRASCA

Los personajes que encuentren el *pergamino de invocación de la tarasca* en la Aguja de Iriolarthas podrían sentirse muy tentados a usarlo. El profesor Skant, experto en la tarasca, advierte a los personajes sobre la naturaleza incontrolable del monstruo y el peligro que representa, pero el profesor orbe también confesará que le encantaría observar en persona a la tarasca.

Si se invoca en Ythryn, la tarasca destruirá todo lo que esté a la vista antes de abrirse camino a través de las Cuevas del Hambre y continuar su camino de destrucción a través del Valle del Viento Helado, inevitablemente poniendo en peligro a Diez Ciudades. Las montañas al sur, el mar al norte y al oeste, y el imponente glaciar al este contendrán a la tarasca durante un tiempo. El frío extremo también hará que la criatura esté letárgica. Puede llevar meses, pero la hambrienta tarasca finalmente se abrirá camino hacia el sur a través del paso de montaña, poniendo en peligro al resto de la Costa de la Espada, si no se hace nada para reducir su senda de destrucción.

Si es invocado en la isla de Auril, la tarasca se quedará atrapada allí por el profundo y agitado Mar de Hielo Movedizo. El gigante arrasará Grimskalle y todo lo demás en la isla antes de hundirse en una profunda hibernación. Auril, si sobrevive, se verá obligada a abandonar su guarida en la isla y encontrar un nuevo refugio.

EPÍLOGO

DEPENDIENDO DE LAS ACCIONES DE LOS PERSONAJES Y de las acciones de los personajes y de los caprichos de los dioses de los dados, esta aventura tiene varios finales posibles. A continuación se analizan las conclusiones probables, aunque ciertamente son posibles otras.

SECRETOS POR DESCUBRIR

Deja tiempo al final de la aventura para que los jugadores revelen los secretos de los personajes que no hayan salido a la luz. Algunos jugadores querrán mantener enterrados los secretos de sus personajes. Para los demás, trabaja con ellos para descubrir la mejor manera de que los secretos de los personajes den sus frutos. Por ejemplo, un personaje que tiene el secreto del Cazador de Anillos podría estar buscando el anillo de sello que asegura su herencia; tal vez el anillo se descubre durante una cena de celebración en Ten-Towns, cuando el personaje abre su trucha cabeza de nudillo frita y el anillo se derrama sin ceremonias.

SE ACERCA EL VERANO

Matar a Auril o a su roc evita que la Doncella de Escarcha lance su hechizo nocturno, poniendo fin a su invierno eterno. Los personajes también pueden contrarrestar el invierno eterno de la Doncella de Hielo usando el *mythallar de Ythryn* para efectuar un cambio en el clima, aunque cualquier intento de este tipo conducirá inevitablemente a una confrontación con Auril y sus fieles. Solo matando a Auril pueden los personajes privar a sus seguidores de los conjuros otorgados por su Diosa y de su voluntad de luchar.

Con la derrota de la Doncella de Hielo, el clima estacional normal regresa al Valle del Viento Helado. El sol vuelve a salir por encima del horizonte y, a medida que mejoran las temperaturas, la flora y la fauna comienzan a recuperarse. Dependiendo de cómo les haya ido contra el dragón de chardalyn en el Capítulo 4, la gente de Diez Pueblos podrá esperar, una vez más, tiempos más cálidos.

La muerte de Auril es temporal, ya que un dios que tiene adoradores mortales no puede morir realmente. Cuando la Doncella de Escarcha resucite en el próximo solsticio de invierno, recuperará todo su poder divino. Pero su inclinación será retirarse del mundo y no dejarse poner en peligro por los mortales una vez más. Los personajes no tendrán que volver a lidiar con ella en sus vidas a menos que continúen entrometiéndose en los asuntos de sus seguidores.

Los personajes pueden ayudar a los Diez Dueños a reconstruir sus asentamientos a raíz del alboroto del dragón de chardalyn y las inundaciones. Si el dragón aún no ha sido derrotado, encontrarlo y destruirlo debe ser una prioridad. Hasta que su amo lo envíe a otra incursión, acechará dentro de la forja donde fue creado (revisa el Capítulo 3).

A los personajes que ayudan a reconstruir Diez Ciudades se les puede pedir que asuman el manto de portavoz en una o más comunidades, reemplazando a los líderes que fueron asesinados durante la aventura. Si sobrevivió, el portavoz Naerth Maxildanarr de Targos se opone al ascenso político de los personajes, ya que representan una amenaza para el control de la región por parte de los zhentárim; sin embargo, sin una base de poder propia, Naerth puede hacer poco para detenerlos.



INVIERNO ETERNO

Si los personajes no detienen a Auril, su invierno eterno se volverá insoportable para la mayoría de los habitantes del Valle del Viento Helado. El clima hostil y la escasez de alimentos obligarán a las criaturas autóctonas a emigrar hacia el sur o morir. Al igual que los renos, también lo harán los miembros de la tribu Reghed. Con el tiempo, incluso los lagos se congelarán, privando a los diez de la trucha cabeza de jarrete de la que depende su supervivencia. En uno o dos años, el Valle del Viento Helado se convertirá en un páramo abandonado por los dioses, tan frío como Estigia. El frío intenso permitirá a Levistus abrir portales entre el Valle del Viento Helado y la sexta capa de los Nueve Infiernos, de los que saldrán demonios de hielo bajo el mando del archidemonio. Los Caballeros de la Espada Negra que sobrevivirán para ver cómo suceden estos acontecimientos intentan mantener un punto de apoyo en la región, aunque se les opondrán duergar en todo momento.

Los demonios de hielo ayudarán a despejar el camino para los duergar, que no irán a ninguna parte a menos que los personajes maten a Xardorok Solmarchito y pongan fin a su línea. Una vez que las Diez Ciudades ya no sean una amenaza para su supremacía, Xardorok hará todo lo posible para conquistar el resto del Valle del Viento Helado. Si no se los controla, los duergar se convertirán en un poder en la región. Los demonios de hielo, una vez subordinados a Levistus, será empujados por Asmodeo para que ayuden a los duergar a convertir el Lejano Norte en un reino vasallo secretamente bajo el dominio de los Nueve Infiernos.

AÑO DE LA MÉDULA HÉLADA

Si los personajes usan el *bastón de poder* de Iriolarthas para activar el obelisco en Ythryn, inadvertidamente reiniciarán el mundo a un tiempo anterior a la caída de Ythryn y el final de Netheril. El obelisco los enviará de vuelta a la primavera de -343 CV, el *Año de la Médula Helada*, seis meses antes de la catástrofe que causa la caída de Ythryn y otros cuatro años antes de la muerte de Netheril. Los personajes se encuentran en lo alto del cielo sobre el Valle del Viento Helado. Utiliza el siguiente texto en cuadro para establecer la escena:

El obelisco ha desaparecido, dejando una hendidura en el suelo donde una vez estuvo. En su lugar hay un aarakocra con plumaje de colores brillantes. Usando la telepatía, se acerca a cada uno de vosotros por turno y se presenta como Necalli. "Me habéis liberado de un deber olvidado hace mucho tiempo", dice. "El mundo ha retrocedido más de mil quinientos años. Ahora, la historia se puede reescribir".

La ciudad ya no está atrapada en las profundidades del glaciar Reghed. En cambio, se desplaza entre las nubes, sus agujas y otras estructuras brillan y no se dañan. Un autobús aéreo se desliza por encima de tu cabeza, bañándose brevemente en su sombra antes de dirigirse hacia el muelle celeste acristalado de la ciudad.

Entre las agujas de la ciudad hay bulevares atravesados por humanos altos de porte noble con túnicas mágicas, muchos de ellos acompañados por humanoides sin pelo y de piel verde que sirven como sus ayudantes de cámara y guardaespaldas. Algunos se dan cuenta de tu presencia, mientras que otros miran boquiabiertos el espacio vacío donde una vez estuvo el obelisco.

Necalli, una forma de **cuatl** transformada en forma de aarakocra, no recuerda por qué estaba atada al obelisco ni por quién. Lo único que sabe es que está libre de su obligación para con los constructores del obelisco. Hace todo lo posible para convencer a los personajes de que el obelisco se ha ido para siempre, junto con casi dos mil años de historia. Necalli puede administrar curación a los personajes heridos, después de lo cual asumirá su verdadera forma y se irá. No realiza ninguna acción violenta.

Ythryn es ahora una ciudad flotante y viviente bajo el gobierno de **liche** Iriolarthas y sus aprendices, los Magos de la Estrella Arcana (ocho **archimagos** malvados). Casi todos los demás habitantes de la ciudad son **magos** netherilianos o magen piel verde (descritos en el apéndice C). Cuando no participan en sus estudios y juergas, los netherilianos centran sus esfuerzos en encontrar las ruinas de Ostoria, el antiguo imperio de los gigantes. Es hacia este objetivo supremo que se dirigen todos los recursos de la ciudad.

El obelisco se ha ido, borrado de la historia, dejando a los personajes varados. Ahora están atascados en -343 CV. Si los personajes advierten a Iriolarthas sobre el destino que le espera a Ythryn y relatan las circunstancias que condujeron a su caída, el liche tomará medidas para asegurarse de que la historia no se repita, incluyendo, entre otras, mantener las reliquias ostorianas alejadas del mythallar de Ythryn. A cambio de su información, Iriolarthas les dará a los personajes un carruaje celeste para acelerar su salida de la ciudad. Los personajes que huyen en lugar de dejarse detener pueden apoderarse de un autobús aéreo y trazar un rumbo lejos de la ciudad. Un skycoach tiene las estadísticas de una dirigible (revisa la *Guía del Dungeon Master*), pero su magia disminuye rápidamente a menos que se recargue con magia ajena a los personajes. Pronto, el carruaje celeste no podrá elevarse, lo que obligará a los personajes a bajar.

Por decirlo suavemente, los personajes tienen un mundo completamente nuevo para explorar. Diez Ciudades no existe en esta línea de tiempo, ni tampoco la mayoría de las ciudades a lo largo de la Costa de la Espada que los personajes podrían reconocer. Muchas tribus de nómadas Reghed merodean por el Valle del Viento Helado, mientras que las tribus Uthgardt descendientes de Netherese reclaman vastas extensiones de tierra indómita al sur de la Espina del Mundo, mantenidas a raya por monstruos merodeadores. El Imperio de Netheril controla las tierras exuberantes y templadas condenadas a convertirse en el desierto de Anauroch. La ciudad de Illusk (aún a siglos de convertirse en Luskan) rodea la melancólica Torre de Huéspedes del Arcano. Los personajes que esperen visitar alguna versión pasada de Aguas Profundas o Neverwinter no encontrarán nada más que tierra inestable rodeada por los restos del reino élfico de Illefarn. Los humanos no comenzarán a cultivar la meseta sobre Puerto de Aguas Profundas (el futuro sitio de Aguas Profundas) o a construir el asentamiento de Eigersstor (más tarde rebautizado como Neverwinter) hasta dentro de tres siglos.

Para llevar a cabo una campaña ambientada en este período de tiempo anterior, tendrás que profundizar en productos anteriores vinculados a los Reinos Olvidados para conocer el terreno alrededor del 343 DR. Por supuesto, una vez que los personajes se mueven más allá de las fortalezas de la civilización, los Reinos del pasado son muy parecidos a los Reinos del presente: una tierra de misterio, con viejas ruinas y mazmorras perdidas esperando ser exploradas. Solo que ahora los personajes están preparados para presenciar la inevitable caída de Netheril, o encontrar una manera de detenerla.

APÉNDICE A:

BARATIJAS DEL VALLE DEL VIENTO HELADO

BARATIJAS DEL VALLE DEL VIENTO HELADO

| D100 | Baratija |
|-------|---|
| 01-04 | Una pequeña figurita de madera de una morsa bostezando, pintada en rojo y negro |
| 05-08 | Un par de gemelos de scrimshaw con la imagen de un pescador en un barco grabada en ellos |
| 09-12 | Una pequeña llave de hierro con un cordón azul y dorado deshilachado atado a ella |
| 13-16 | Un pequeño libro ilustrado de mitos nortños al que le faltan páginas |
| 17-20 | Un cameo de scrimshaw dañado que representa a un tritón |
| 21-24 | Una piedra de un túmulo funerario con una pequeña runa enana tallada en ella |
| 25-28 | Una vela de tela rasgada con un símbolo que no reconoces |
| 29-32 | Un cuchillo Ulu con mango de scrimshaw |
| 33-36 | Un frasco que contiene una sustancia no identificable, dulce y pegajosa |
| 37-40 | Una delicada bola de cristal pintada con copos de nieve, coronada por un lazo metálico con un pequeño gancho unido a ella |
| 41-44 | Un diario de expedición al que le faltan páginas y una flor prensada utilizada como marcapáginas |
| 45-48 | Una figurita de búho tallada en hueso de ballena |

| D100 | Baratija |
|-------|--|
| 49-52 | Un costurero que huele a madera vieja y tiene tres carretes de hilo azul en su interior |
| 53-56 | Un bolígrafo de tinta con mango de scrimshaw con diseños rúnicos negros a lo largo de su longitud |
| 57-60 | Un broche hecho de un pequeño insecto encerrado en ámbar |
| 61-64 | Un pimentero de scrimshaw grabado con la letra W |
| 65-68 | Un viejo picahielos con mango de madera manchado de sangre que no se quita |
| 69-72 | Una muñeca de tela con una expresión de enojo |
| 73-76 | Un conjunto de campanas de viento hechas de conchas marinas |
| 77-80 | Una preciosa lata de plata que, al abrirse, desprende olor a pescado podrido |
| 81-84 | Un atrapasueños manchado de sangre hecho de hilo de pescar, alambre de oro y plumas de oso búho nevado |
| 85-88 | Una figurita de un oso polar hecha de hielo que nunca se derrite |
| 89-92 | Una bola de nieve que no necesita ser sacudida |
| 93-96 | Un trozo de vidrio marino con forma de cuerno de unicornio |
| 97-00 | Una bufanda azul oscuro que se vuelve más clara cuanto mayor es la altitud del usuario |



APÉNDICE B: SECRETOS DE PERSONAJE

ANFITRIÓN DE SLAAD

Un slaad rojo me implantó un huevo del tamaño de una bolita poco antes de que comenzara mi carrera de aventurero. Si no puedo deshacerme de él en los próximos dos meses, el huevo se gestará dentro de mí y un renacuajo slaad estallará de mi pecho, matándome. Luego se convertirá rápidamente en un slaad adulto y matará a más personas.

AMANTE ESCURRIDIZO

Un pachá rico de Calimshan ha puesto una recompensa por mi cabeza por seducir a su concubina favorita. Los cazarrecompensas están recorriendo la Costa de la Espada en mi búsqueda, pero espero que nunca se les ocurra buscar en el Valle del Viento Helado.

AUTOR A LA FUGA

Escribí una notoria denuncia llamada "La Alta Cuna Sirviente del Infierno", en la que se acusaba a varios patricios prominentes de Puerta de Baldur y nobles de Aguas Profundas de ser adoradores de diablos. Aunque mis acusaciones estaban bien fundadas, me hice muchos enemigos y me vi obligado a buscar refugio en el Valle del Viento Helado.

CAZADOR DEL ANILLO

Estoy buscando la trucha de cabeza de jarrete que mordió el dedo de mi padre, que tenía un anillo de sello. Para preservar mi herencia, debo recuperar el anillo perdido.

DOPPLEGÄNGER

Soy un cambiaformas. No tengo ninguno de los rasgos de la raza que estoy imitando, pero conservo mis características de clase, antecedentes y alineación. Tengo visión oscura en un rango de 60 pies. Puedo usar una acción para hacer cualquiera de las siguientes acciones a voluntad:

- Puedo lanzar *detectar pensamientos* de forma innata, sin necesidad de componentes. Mi habilidad para lanzar hechizos es la inteligencia. La CD de salvación de Sabiduría del hechizo es 8 + mi bonificación de competencia + mi modificador de Inteligencia.
- Puedo polimorfizarme en cualquier humanoide que haya visto o volver a mi verdadera forma. Mis estadísticas, aparte de mi tamaño, no cambian. Cualquier equipo que lleve puesto o que lleve no se transforma. Vuelvo a mi verdadera forma cuando muero.

ESPIA

Soy un espía de los Arpistas, una organización secreta que trabaja entre bastidores para frustrar a los tiranos y otros malhechores. Mi misión en el Valle del Viento Helado es salvaguardar los asentamientos de Diez Ciudades mientras oculto mi afiliación a los Arpistas. Las amenazas creíbles para las Diez Ciudades incluyen la Hermandad Arcana, una organización de magos con sede en Luskan, y los Zhentarim, una red en la sombra expansiva que quiere controlar el comercio en todo el Norte. Ambos han amenazado a Diez Ciudades en el pasado.

Mi único contacto con los Arpistas en Diez Ciudades es una humana llamada Beldora, que se hace pasar por una mujer sin hogar y pasa sus días recopilando información en Bryn Shander.

FAN DE DRIZZT

¡Una vez conocí al famoso guardabosques drow Drizzt Do'Urden! De hecho, tengo un pedazo andrajoso de su famosa capa verde y nunca pensaría en desprenderme de él.

HEREDERO DE ALAGONDAR

Prerrequisito: Debes ser humano, semielfo o semi-orco para tener este secreto. Si no cumples con este requisito previo, roba una carta diferente.

Soy un vástago del linaje Alagondar y el único heredero conocido de la corona de Neverwinter. Si Dagult Neverember, el lord regente de la ciudad, se entera de que estoy vivo, enviará asesinos para matarme.

HEREDERO DE LOS REGHED

Prerrequisito: Debes ser humano, semielfo o mitad orco para tener este secreto. Si no cumples con este requisito previo, roba una carta diferente.

Soy descendiente de la reina Bjornhild Solvigsdottir, líder de la Tribu de los Tigres. Mi madre me arrojó al Mar de Hielo Movedizo cuando era un niño pequeño como sacrificio a Auril, la Doncella de Escarcha. Un oso polar me sacó del agua y me evitó una muerte helada. Este oso se transformó entonces en una goliath que me llevó sano y salvo a Diez Ciudades. Recuerdo el nombre del goliath, Oyaminartok, pero no la he vuelto a ver desde entonces. Le debo mi vida, así como le debo a mi madre una muerte despiadada.

NIÑO DE MEDIOINVIERNO

Auril, la Doncella de Escarcha, me ha bendecido, porque nací en las vacaciones del solsticio de invierno. Tengo resistencia al daño por frío.

PIEDRA DE ORCOS

Salvé la vida de un orco, que me dio una *pedra* con el símbolo de la tribu de Muchasflechas (un cráneo humanoide atravesado por tres flechas) tallado en ella. La *pedra* es un objeto mágico poco común que requiere sintonización, y solo yo puedo sintonizarme con ella.

Como acción, puedo usar la *pedra* para invocar el espíritu de un guerrero orco, que aparece a menos de 30 pies de mí. El espíritu usa el bloque de estadísticas del **jefe de guerra orco** en el *Manual de Monstruos* y desaparece después de 10 minutos o cuando se reduzca a 0 puntos de vida. El espíritu entiende cualquier idioma que hablo y obedece mis órdenes.

Después de que la *pedra* se use tres veces, se convierte en polvo.

PIRATA CANIBAL

Serví a bordo de la Duquesa Oscura, un barco pirata de la ciudad de Luskan. Después de que el barco se atascara en el hielo, todos, excepto el capitán, abandonaron el barco y huyeron a Diez Ciudades. Nos perdimos en una ventisca en el camino. Yo era el único que sobreviví, y solo porque me comí mis compañeros. El barco y su tesoro siguen ahí fuera.

PRISIONERO A LA FUGA

Fui traído aquí desde otro mundo por desolladores de mentes espaciales. El barco en el que estaba encarcelado se estrelló en las montañas al sur de Diez Ciudades. Después de sobrevivir al accidente, casi me muero congelado cruzando la tundra para llegar a Diez Pueblos. Si algunos tramperos amistosos no me hubieran encontrado, habría perecido. Temo que algunos de mis captores también sobrevivieron al accidente y puedan venir a buscarme.

REENCARNACIÓN

Morí y fui devuelto a la vida por un druida humano amistoso usando el hechizo de *reencarnar*. No tengo ni idea de qué fue del druida, cuyo nombre desconozco. Conservo los recuerdos de mi vida anterior, parte o la totalidad de la cual pasé en el Valle del Viento Helado. (Tira sobre la mesa en la descripción del conjuro para determinar la raza anterior de tu personaje, o elige una raza de la tabla que te guste, luego desarrolla la historia de tu vida anterior).

SUSURRADOR DE OSO LECHUZA

Los osos búho están predispuestos a gustarme. Si estoy a menos de 10 pies de un oso lechuza, puedo usar una acción para hacer una prueba de Carisma (Manejo de Animales) CD 10. Cuando tengo éxito, cambio la actitud del oso búho hacia mí de hostil a indiferente o de indiferente a amistoso.

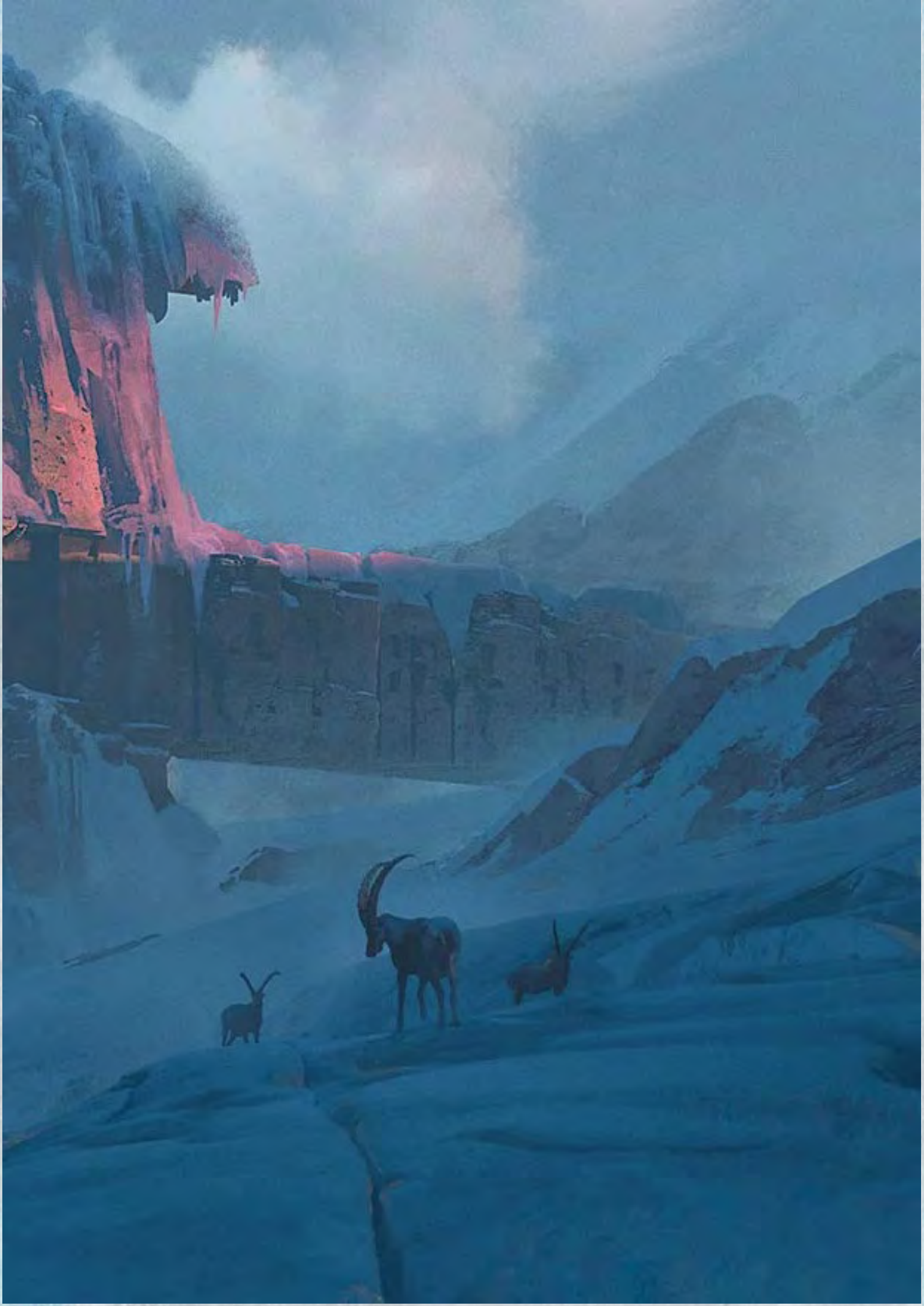
VIEJA LLAMA

Tengo un amante en Diez Ciudades al que no he visto en años. En cualquier momento fuera del combate, puedo decidir quién es el amante eligiendo un PNJ en Diez-Ciudades que pueda ver. Una vez que tomo esta decisión, no puedo cambiarla. Este viejo amor es amistoso y servicial conmigo, incluso si nuestro pasado está lleno de altibajos.

YETI MÁS PEQUEÑO

Fui criado por yeti. Aunque dependía de mis feroces guardianes para la comida y el calor y nunca me adapté del todo al frío, hablo Yeti y tengo ventaja en las pruebas de Carisma hechas para influir en los yeti o mejorar sus actitudes.





APÉNDICE C: CRIATURAS

Este apéndice describe las nuevas criaturas que aparecen en la aventura, presentándolas en orden alfabético. La introducción del *Manual de Monstruos* explica cómo interpretar el bloque de estadísticas de una criatura.

Varias de las criaturas de este apéndice son bestias comunes (zorros, liebres, cabras montesas, focas, cachalotes y morsas) que viven entre otras bestias del *Manual de Monstruos*, como osos polares, ciervos, alces, renos (usa el bloque de estadísticas de **alce**), orcas, mamuts, alces (usa el bloque de estadísticas de **cabras gigantes**), tigres dientes de sable, búhos nivales, rinocerontes lanudos, y lobos. Y luego está la notoriamente fea trucha cabeza de jarrete, sin la cual no existirían Diez Ciudades.

Si el grupo de aventureros incluye un mago que puede preparar el conjuro de *buscar familiar*, considera permitir que el mago agregue el zorro y la liebre a la lista de familiares elegibles del conjuro.

Las criaturas en este apéndice están categorizadas en base al su tipo de criatura de la forma siguiente:

ABERRACIONES

Gnomo cerebromorfo
Gnomo calamardo

BESTIAS

Zorro

Morsa gigante
Liebre
Trucha de Cabeza de jarrete
Cabra montesa
Foca
Cachalote
Morsa

CONSTRUCTOS

Dragón de Chardalyn
Duergar Martilleador
Filo Viviente del Desastre
Gólem de Nieve
Magen demos

Magen Galvan
Magen Hypnos
Mano Viviente de Bygby
Saqueador de Tumbas
Semiplano viviente

Simulacro de Dzaan

ELEMENTALES

Auril (segunda forma)

Auril (tercera forma)
Chwinga

ELEMENTALES

Berserker de Chardalyn

GIGANTES

Trol del Hielo
Verbeeg zaanquilargo
Verbeeg merodeador

HUMANOIDES

Avaricia
Bjornhild Solvigsdottir
Duergar Maestro de la Mente
Druida de la escarcha
Goliat guerrero
Goliat Hombre oso
Gunvald Halragsson
Kobold del Viento Helado

Isarr kronenstrom
Jarun Elkhardt
Vellynne Harpell
Xardorok Solmarchito

MONSTRUOSIDADES

Auril (primera forma)
Gato de los Riscos
Mimeto Escupidor
Yeti inmaduro

NO MUERTOS

Cerebro en una jarra
Caminante de la luz gélida

Esqueleto de gigante de la escarcha
Vampiro gnoll
Kobold engendro vampírico
fantasma de Nass Lantomir

HERMANDAD ARCANA

La Hermandad Arcana es una camarilla de poderosos magos que opera desde la Torre de Huéspedes de lo Arcano, una estructura de múltiples agujas que se eleva por encima de Luskan (una ciudad al sur del Valle del Viento Helado en la Costa de la Espada). El liderazgo de la hermandad está formado por cinco archimagos de renombre que seleccionan a los demás miembros, favoreciendo a los magos de grandes logros. Cada año, decenas de magos de todo Faerûn acuden a la Torre de Huéspedes de lo Arcano, con la esperanza de ser admitidos en las prestigiosas filas de la hermandad. Casi todos los candidatos son descartados de plano, sin siquiera una prueba, lo que alimenta los rumores de que los líderes de la hermandad están más interesados en comercializar su propia marca de exclusividad que en encontrar nuevos talentos. Sin embargo, los magos parecen dispuestos a degradarse a pesar de todo, ya que la admisión a la hermandad otorga acceso a las increíbles bibliotecas de conocimientos mágicos de la Torre Anfitriona.

La verdad detrás de la búsqueda continua de nuevos miembros de la hermandad se basa en el adagio: "Mantén a tus amigos cerca y a tus enemigos más cerca". Los líderes de la hermandad buscan magos que puedan, con sus hazañas, competir con la adquisición y el acaparamiento de conocimientos arcanos y secretos mágicos por parte de la hermandad. Al traer a estos magos al redil, la hermandad convierte a los enemigos potenciales en colegas, neutralizando de hecho las amenazas futuras.

Una vez bienvenidos en la hermandad, los magos son libres de perseguir sus propios intereses, siempre y cuando coloquen la seguridad y la santidad de la Torre de Huéspedes de lo Arcano y la cábala por encima de todo. Cuando no se reúnen para defender su hogar, los magos de la Hermandad Arcana actúan como rivales amistosos y hostiles entre sí, esforzándose por superar a sus compañeros en magia. El conflicto abierto entre los miembros está prohibido, sin embargo, los miembros son hábiles para encontrar formas solapadas de aguijonearse y sabotearse unos a otros.

La Hermandad Arcana envió a tres de sus miembros a investigar los rumores de un enclave netheriliano perdido que se estrelló en el Valle del Viento Helado hace casi dos mil años. Un cuarto mago, Nass Lantomir, se enteró de la expedición y decidió formar la suya propia.

Poco después de llegar a Bryn Shander, los tres magos que habían formado la fuerza expedicionaria inicial se separaron, cada uno decidido a ser el primero en encontrar el enclave: tal es la frágil naturaleza de las alianzas mágicas. A continuación se describen los cuatro asistentes:

Avaricia, una evocadora tiflin albina con un par de gárgolas compañeras

Dzaan, un ilusionista humano y Mago Rojo de Thay que pereció recientemente, pero cuyo simulacro sigue vivo

Nass Lantomir, una adivina humana que murió y ahora existe como un fantasma lanzador de hechizos.

Vellynne Harpell, una nigromante humana de una famosa familia con un grupo de kobolds, algunos vivos, otros muertos vivientes.



AVARICIA, SU FAMILIAR CUERVO Y SUS GÁRGOLAS

AVARICIA

Avaricia es un tiefling cruel y vengativo entrenado en la tradición arcana de la evocación. Le gusta usar su magia para destruir cosas, y su hambre por los objetos mágicos no tiene límites. Su confianza suprema significa que nunca retrocede ante un desafío, incluso cuando las probabilidades están claramente en su contra. Al ver a otros magos como una amenaza, la paranoia gobierna su vida.

Avaricia ha sido miembro de la Hermandad Arcana durante casi dos años. Fantasea con alcanzar la fama y la prominencia en un tiempo récord y espera que el saqueo de la ciudad perdida netherese de Ythryn convierta sus fantasías en realidad.

La tiefling cuenta con el apoyo secreto del archidemonio Levistus, que ha cambiado su alma hace años por su primera experiencia de poder mágico. Levisto le habla en sueños y guía su camino. Poco después de que Avaricia llegara a Diez Ciudades, Levistus la instó a buscar la Espada Negra. Avaricia no sabía quién o qué era la Espada Negra hasta que se le acercaron cultistas de Levistus que llevaban fragmentos de chardalyn en forma de espada que llevaban como colgantes alrededor de sus cuellos. Estos autodenominados Caballeros de la Espada Negra le ofrecieron refugio en la fortaleza de Caer-Dineval, donde tienen su base. Aunque no confía en los cultistas, la tratan con más respeto que a nadie, y la fortaleza es un lugar más seguro que la mayoría de los otros lugares de Diez Pueblos.

Compañeros. Avaricia tiene un par de leales **gargolas** llamadas Gárgara y Gorgoteo que le sirven como guardaespaldas y

de enviarlas a cualquier misión. Avaricia también cuenta con los Caballeros de la Espada Negra, si necesita recurrir a sus talentos.

Familiar. El familiar de la Avaricia a lo largo de la aventura es un graznante cuervo llamado Skelm. Utiliza el bloque de estadísticas del **cuervo** en el *Manual de Monstruos*, pero es un demonio en lugar de una bestia.

Libro de Conjuros. El libro de Conjuros de Avaricia tiene cubiertas de cuero blanco y páginas de vitela. El sello personal del tiefling está grabado a fuego en la portada. El libro contiene los Conjuros que la Avaricia ha preparado más los siguientes Conjuros adicionales: *manos ardientes*, *cono de frío*, *encontrar familiar*, *tormenta de hielo*, *relámpago*, *truco de la cuerda*, *onda atronadora*, *don de lenguas*, *muro de fuego* y *muro de fuerza*.

DZAAAN, SIMULACRO

Dzaan era un Mago Rojo de Thay que estudiaba la tradición arcana de la ilusión. Los líderes de la Hermandad Arcana le dieron la bienvenida con los brazos abiertos, ansiosos por contar con un Mago Rojo entre sus filas. Dzaan podría haberse convertido en una fuerza con la que tener cuidado dentro de la Hermandad si su búsqueda de poder no le hubiera llevado al Valle del Viento Helado, donde murió a manos de los aldeanos de Puerto Este tras haberse ganado unos cuantos enemigos.

La Muerte de Dzaan. Los problemas de Dzaan comenzaron cuando se separó de sus colegas y contrató aventureros para explorar el Valle del Viento Helado en busca de ruinas Netherilianas. Uno de ellos descubrió una torre enterrada en el hielo

exploradores. Avaricia usa el conjuro de *vinculo telepático de Rary* para mantenerse en contacto telepático con sus gárgolas antes

AVARICIA

Humanoide mediana (Tiflin), legal Malvada

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 84 (13d8+26)

Velocidad 30 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|--------|--------|--------|--------|-------|
| 8 (-1) | 16(+3) | 14(+2) | 17(+3) | 10(+0) | 9(-1) |

Tiradas de Salvación Int +6 Sab +3

Habilidades Arcanos +6, Historia +6

Resistencia al Daño Frio, Fuego

Sentidos Visión en la oscuridad 60', Percepción Pasiva 10

Idiomas Común, Dracónico, Infernal, Orco, Yeti

Desafío 7 (2.900 PE)

Perdición helada. Cuando Avaricia muere, su cadáver se congela durante 9 días, tiempo durante el cual no puede ser descongelado, dañado por el fuego, animado o resucitado de entre los muertos.

Equipo Especial. Avaricia empuña un *bastón de la escarcha* con 10 cargas (ver "Acciones" más abajo).

Lanzamiento de Conjuros. Avaricia es una lanzadora de conjuros de nivel 10. Su habilidad para lanzar hechizos es Inteligencia (salvación de hechizos CD 14; +6 a impactar con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes hechizos de mago:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego* (ver "Acciones" más abajo), *mano de mago*, *mensaje*, *ilusión menor*, *prestidigitación*
1er nivel (4 espacios): *detectar magia*, *armadura de mago*, *proyectil mágico*

2º nivel (3 espacios): *esfera llameante*, *apertura*, *rayo abrasador*

3er nivel (3 espacios): *bola de fuego*, *contraconjuro*, *volar*

4º nivel (3 espacios): *destierro*, *escudo de fuego*

5º nivel (2 espacios): *mano de Bigby*, *Vínculo telepático de Rary*

ACCIONES

Descarga de Fuego (Truco). Ataque de conguro a distancia: +6 a impactar, alcance de 120 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d10) de daño de fuego.

Bastón de la Escarcha. Mientras sostiene este bastón, la Avaricia puede gastar 1 o más de sus cargas para lanzar uno de los siguientes hechizos de él (CD de salvación de hechizos 14): *cono de frío* (5 cargas), *nube de oscurecimiento* (1 carga), tormenta de hielo (4 cargas) o muro de hielo (4 cargas). El bastón recupera 1d6 + 4 cargas diarias al amanecer. Si gasta su última carga, tira un d20; En un 1, el bastón se convierte en agua y se destruye.

REACCIONES

Reprensión de destierro (se recarga después de un descanso largo). Cuando Avaricia es dañada por una criatura que pueda ver a menos de 60 pies de ella, puede desterrar a esa criatura a una gélida prisión extradimensional durante 1 minuto. Mientras está allí, la criatura queda incapacitada y recibe 5 (1d10) puntos de daño de hielo al comienzo de cada uno de sus turnos. Al final de cada uno de sus turnos, la criatura puede hacer una Tirada de salvación de carisma CD 14 para escapar de la prisión y reaparecer en el espacio que dejó o en el espacio desocupado más cercano si ese espacio está ocupado. Una criatura que muere en la prisión queda atrapada allí indefinidamente.

la torre en su base secreta, Dzaan visitó Puerto Este para conseguir suministros. Aunque había tomado la precaución de adoptar un disfraz mágico, miembros de la milicia local reconocieron a Dzaan por la forma en la que hablaba y se movía. Lo capturaron, amordazaron, confiscaron su libro de conjuros y lo condenaron a muerte.

Los personajes no tendrán oportunidad de conocer a Dzaan. Primero lo conocerán en Puerto Este, atado a un poste y envuelto en llamas (Revisa Trabajo y Problemas). Los habitantes de Diez Ciudades disfrutaron de la ejecución mientras esta duró. Después de calentarse con la hoguera, dejaron las cenizas de Dzaan para que el viento las esparciera.

El Simulacro de Dzaan. Sin que sus verdugos lo supieran, Dzaan había utilizado un *pergamino de conjuros* de *simulacro* para crear

DZAAAN, SIMULACRO

constructo median, legal Malvado

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 24 (la mitad de 9d8+9)

Velocidad 30 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 10 (+0) | 11(+0) | 12(+1) | 16(+3) | 13(+1) | 15(+2) |

Tiradas de Salvación Int +5 Sab +3

Habilidades Arcanos +5, Engaño +4, Historia +5

Sentidos Percepción Pasiva 11

Idiomas Común, Abisal, Gigante, Infernal

Desafío 1 (200 PE)

Lanzamiento de Conjuros. Avaricia es una lanzadora de conjuros de 9º nivel. Su habilidad para lanzar hechizos es Inteligencia (salvación de hechizos CD 13; +5 a impactar con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes hechizos de mago:

Trucos (a voluntad): *rociada ácida* *, *luz*, *ilusión menor*, *toque electrizante* *

1er nivel (2 espacios): *detectar magia*, *alterar el propio aspecto*, *proyectil mágico* *

2º nivel (2 espacios): *invisibilidad*, *levitar*, *fuerza fantasmal*

* Ver "Acciones" más adelante

ACCIONES

Rociada Ácida (Truco). El simulacro lanza un glóbulo de ácido a una criatura que pueda ver a menos de 60 pies de distancia o a dos criaturas que estén a menos de 5 pies la una de la otra. Un blanco debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o sufrir 7 (2d6) puntos de daño por ácido.

Toque Electrizante (Truco). Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura (la tirada de ataque tiene ventaja si el objetivo tiene una armadura hecha de metal). **Impacto:** 11 (2d10) de daño de fuego.

Proyectil Mágico (conjuro de 1º Nivel, requiere un espacio de 1º Nivel). El simulacro crea tres dardos de fuerza mágica. Cada dardo impacta de forma inexorable sobre una criatura que el simulacro pueda ver y que esté a menos de 120 pies de él, produciendo 3 (1d4+1) puntos de daño de fuerza. Si el simulacro lanza este conjuro con un espacio de 2º nivel, crea un dardo adicional.

de la tundra (ver La Aguja Perdida de Netheril) y Dzaan se esforzó para eliminar a cualquiera que supiera de ella, incluyendo a los aventureros que la habían encontrado así como algunos aldeanos de Diez Ciudades con los cuales habían hablado de ella. Tras convertir



una copia de sí mismo. Este simulacro habita en la aguja netheriliana hundida, esperando el regreso de su creador.

El simulacro, que se ve y actúa como Dzaan, tiene la mitad de los puntos de vida de Dzaan y no puede recuperar las ranuras de hechizos gastadas. Ha desperdiciado sus espacios de conjuros de nivel 3 tratando de llegar a Dzaan con conjuros de *enviar*, sin éxito, y ha gastado otros espacios de hechizos para ayudarlo a sobrevivir a los peligros de la aguja. Utiliza sus espacios de hechizos restantes con moderación.

La torre Netheriliana hundida contiene una habitación especial que puede transformar el simulacro en una persona real, o cualquier ilusión mágica en algo real, para el caso. Si se produce este cambio, el simulacro se convierte efectivamente en un clon de Dzaan, auténtico en todos los sentidos. En ese momento el bloque de estadísticas de Dzaan así como sus capacidades cambiarán de la siguiente forma:

- Tendrá espacios de conjuros como si fuera un mago de 9º nivel (cuatro espacios de 1º nivel, tres espacios de 2º nivel a 4º nivel y un espacio de 5º nivel).pero carecerá de libro de conjuros y por tanto no podrá cambiar su lista de conjuros preparados.,
- Si termina un descanso largo, tendrá los siguientes espacios de conjuro adicionales, lo que le permitirá lanzar los siguientes conjuros tal y como se indica a continuación:
3º Nivel (3 espacios): *bola de fuego, enviar, enlentecer*
4º Nivel (3 espacios): *ojo arcano, confusión*
5º Nivel (1 espacio): *animar objetos*
- Sus puntos de golpe máximos pasan a ser 49 (9d8+9) y su valor de Desafío a 2 (450 PE). Su Valor de Desafío pasa a ser de 4 (1.100 PE) si termina un descanso largo y recupera sus espacios de conjuros.

Compañero. Debido a que son tan denostados a lo largo y ancho de Faerûn, los Magos Rojos con frecuencia usan disfraces y rara vez salen de su tierra sin escolta. Generalmente prefieren sirvientes no muertos, dado que consideran que los sirvientes no muertos son más fiables que los vivos. El guardaespaldas de Dzaan es un **tumulario** thayino llamado Krintaas. Cuando Dzaan volvió a Puerto Este, ordenó a Krintaas que se quedara con el simulacro y lo vigilara tanto a él como la aguja hundida netheriliana.

NASS LANTOMIR

Nass Lantomir era un aprendiz de Zelenn el Blanco, uno de los cinco archimagos que supervisan la Hermandad Arcana. La relación de Nass y Zelenn comenzó bien, pero en los últimos años se ha vuelto dolorosamente obvio para Zelenn que Nass ha tardado en dominar la tradición arcana de la adivinación. La sugerencia de Zelenn de que Nass abandonara la Torre Anfitriona de lo Arcano y ganara experiencia en el extranjero hizo que Nass se sintiera indeseado. Sin embargo, después de pensarlo mucho, a Nass se le ocurrió la idea. Podía poner a prueba su magia y labrarse un nombre.

Mientras se preparaba para abandonar la Torre Anfitriona, Nass escuchó a su maestro hablar con otro mago sobre una expedición encubierta al Valle del Viento Helado que se estaba llevando a cabo para buscar magia perdida hace mucho tiempo de un imperio pasado. En lugar de llevar a cabo su plan original, Nass siguió a sus compañeros magos al Valle del Viento Helado. Los alcanzó en Bryn Shander e hizo notar su presencia, alegando que fue enviada por su maestro para ayudar a la expedición con sus adivinaciones. Los egos y los nervios desgastados hicieron que el grupo se dividiera



FANTASMA DE NASS LANTOMIR

No muerto Mediano, neutral malvado

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 45 (10d8)

Velocidad 0 Pies, Volando 40' (Levitando)

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 7 (-2) | 13(+1) | 10(+0) | 17(+3) | 12(+1) | 17(+3) |

Resistencias al Daño Ácido, Fuego, Relámpago, Trueno, Contundente, Cortante y Perforante de armas no mágicas

Inmunidades al Daño frío, necrótico, veneno

Inmunidades a Condiciones Hechizado, agotado, asustado, apresado, paralizado, petrificado, envenenado, derribado inmovilizado

Sentidos Visión en la oscuridad 60', Percepción Pasiva 11

Idiomas Común, Abisal, Dracónico, Orco

Desafío 6 (2.300 PE)

Visión Etérea. El fantasma puede ver hasta 60 pies de distancia en el Plano Etéreo cuando está en el Plano Material y Viceversa.

Movimiento Incorpóreo. El fantasma se puede mover a través de otras criaturas y objetos como si estas fueran terreno difícil. Sufre 5 (1d10) puntos de daño de Fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

Lanzamiento de Conjuros. El fantasma es un lanzador de conjuros de 6º nivel. Su habilidad para lanzar hechizos es Inteligencia (salvación de hechizos CD 14). Tiene preparados los siguientes hechizos de mago:

Trucos (a voluntad): *mano de mago*, *mensaje*, *prestidigitación*

1er nivel (4 espacios): *detectar magia*, *onda atronadora*

2º nivel (3 espacios): -

3er nivel (3 espacios): *contraconjuro*

ACCIONES

Toque Marchitador. Ataque de con arma Cuerpo a Cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 17 (4d6+3) de daño necrótico.

Una noche, mientras los demás dormían, Nass robó el *Orbe del Profesor* (revisa el Apéndice D) de una de sus compañeras magas, Vellynne Harpell. Dos de los compañeros kóbolds de Vellynne presenciaron el robo, y Nass los mató con conjuros de *flecha ácida de Melf* antes de huir con el orbe.

Nass huyó de Diez Ciudades y se dirigió hacia el Mar de Hielo Movedizo, con la esperanza de encontrar un tomo llamado "*El Codicilo Blanco*", un libro de magia y sabiduría compuesto por sirvientes de Auril la Doncella de Escarcha. La Hermandad Arcana cree que este libro cuenta cómo llegar a una ciudad perdida de magia sepultada en el hielo. Antes de que pudiera obtener el libro, Nass pereció. Ahora existe como un fantasma, incapaz de descansar hasta que encuentra el libro. Los personajes que se encuentran con los restos congelados de Nass también encuentran su libro de hechizos y el orbe que le robó a Vellynne.

Familiar. El familiar mágico de Nass, una comadreja ártica blanca aclimatada al clima frío llamada Zelenor, vigila los restos congelados del mago. Utiliza el bloque de estadísticas de **comadreja** en el *Manual de Monstruos*, pero es una fata en lugar de una bestia. Si Zelenor se reduce a 0 puntos de vida, el fantasma de Nass no puede lanzar el hechizo de *encontrar familiar* para recuperarlo.

Eteralidad. El fantasma entra en el Plano Etéreo desde el Plano Material y viceversa. Es visible en el Plano Material mientras se halla en la Frontera Etérea, y viceversa, sin embargo no puede ser afectado por nada que se encuentre en el otro plano.

Visión Horripilante. Cada criatura que no sea un no muerto en un radio de 60 pies del fantasma que pueda verlo debe tener éxito en una CD 14 Tira de salvación de sabiduría o asustarse durante 1 minuto. Si la tirada de salvación falla por 5 o más, el objetivo también envejece 1d4 × 10 años. Un objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando la condición de asustado sobre sí mismo en un éxito. Si la tirada de salvación del objetivo tiene éxito o el efecto termina para él, el objetivo pasa a ser inmune a la Visión Horripilante de este fantasma durante las próximas 24 horas. El efecto de envejecimiento se puede revertir con un conjuro de restauración mayor, pero solo si se lanza dentro de las siguientes 24 horas.

Posesión (Recarga 6). Un humanoide que el fantasma pueda ver a menos de 5 pies de él debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 14 o ser poseído por el fantasma; El fantasma desaparece y el objetivo queda incapacitado y pierde el control de su cuerpo. El fantasma ahora controla el cuerpo, pero no priva al objetivo de la conciencia. El fantasma no puede ser atacado por ningún ataque, conjuro u otro efecto, excepto los que se convierten en muertos vivientes, y conserva su alineamiento, inteligencia, sabiduría, carisma e inmunidad a ser hechizado y asustado. Por lo demás, utiliza las estadísticas del objetivo poseído, pero no obtiene acceso al conocimiento, las características de clase o las habilidades del objetivo. La posesión dura hasta que el cuerpo cae a 0 puntos de golpe, el fantasma lo termina como una acción bonificada, o el fantasma es ahuyentado o expulsado por un efecto como el conjuro *disipar el mal y el bien*. Cuando termina la posesión, el fantasma reaparece en un espacio desocupado a menos de 5 pies del cuerpo. El objetivo es inmune a la posesión de este fantasma durante 24 horas después de tener éxito en la tirada de salvación o después de que termine la posesión.

poco después, con cada mago decidido a tener éxito solo.



Lanzamiento de hechizos. Como fantasma, Nass puede lanzar los hechizos que preparó antes de su muerte, excepto que el fantasma no puede lanzar hechizos que requieran componentes materiales, lo que limita sus opciones. Su lista de hechizos preparados muestra solo aquellos hechizos que puede lanzar. Aunque no tiene hechizos de 2º nivel disponibles, el fantasma puede usar sus ranuras de hechizos de 2º nivel para lanzar versiones mejoradas del hechizo de *onda atronadora*.

Libro de conjuros. Las tapas de madera del libro de conjuros de Nass están encuadradas en cuero rojo, y los broches de plata mantienen el libro cerrado. El sello personal de Nass está inscrito en el lomo, que también lleva el título de *Libram de Viaje de Lantomir*. El tomo contiene los siguientes hechizos: *clarividencia*, *nube de dagas*, *contraconjuro*, *detectar magia*, *detectar pensamientos*, *encontrar familiar*, *flecha ácida de Melf*, *disco flotante de tenser* y *onda atronadora*.

VELLYNNE HARPELL

Vellynne Harpell es miembro de la prestigiosa familia Harpell, con sede en la ciudad de Lonjaeces. Fría y desapasionada, se dedicó a la magia hace solo una década, a finales de los cuarenta, y es experta en la tradición arcana de la nigromancia. Tiene una lucha de toda la vida: un trastorno nervioso que se manifiesta como temblor. Puede afectar su equilibrio y su zancada, pero ha aprendido a lanzar sus hechizos sin que se lo impida.

A pesar de su firme dominio de las artes oscuras, no habría sido admitida en la Hermandad Arcana sin sus conexiones familiares, un hecho que se le queda grabado en la garganta.

Vellynne trajo consigo una reliquia familiar al Valle del Viento Helado: el *Orbe del Profesor* (revisa el Apéndice D) al que se refiere por su nombre propio, Profesor Skant. Este orbe tiene conocimiento sobre Netheril que podría ser importante si Vellynne localiza la ciudad perdida Netheriliana enterrada bajo el glaciar Reghed. El orbe fue robado recientemente por Nass Lantomir, una de las rivales de Vellynne en la Hermandad Arcana. Vellynne tiene la intención de recuperarlo antes de reanudar su búsqueda para encontrar a Ythryn.

Compañeros. Desde que llegó al Valle del Viento Helado, Vellynne se ha asegurado los servicios de seis kobolds del **viento helado** que actúan como sus ayudantes de cámara y guías. Dos de ellos fueron asesinados por un conjuro de *flecha ácida de Melf* (lanzado por la rival de Vellynne, Nass Lantomir), pero Vellynne animó sus cadáveres, convirtiéndolos en zombis.

Si está herida, Vellynne puede lanzar *toque vampírico* y usar el conjuro para recuperar puntos de vida a expensas de los kobolds.

Familiar. El familiar de Vellynne es una lechuza nival, que la maga usa como explorador. Utiliza el bloque de estadísticas del **buho** en el *Manual de Monstruos*, pero es un celestial en lugar de una bestia.

Libro de conjuros. El libro de conjuros de Vellynne tiene cubiertas de cuero negro alrededor de páginas de pergamino andrajoso, todo envuelto en una faja carmesí. El sello personal del nigromante está escrito con sangre de cabra en la portada. El tomo contiene los conjuros que Vellynne ha preparado más los siguientes conjuros adicionales: *imponer maldición*, *ceguera/sordera*, *falsa vida*, *encontrar familiar*, *arma mágica*, *polimorfar*, *protección contra el mal/bien*, *eliminar maldición*, *escudo* y *disco flotante de Tenser*.

AURIL LA DONCELLA DE ESCARCHA

Auril, la Doncella de Escarcha, es una diosa menor neutral malvada de fría indiferencia que encarna la crueldad del invierno. (Para obtener información sobre lo que define a un dios menor, consulte la barra lateral “Rango Divino” en la *Guía del Dungeon Master*). El amado hielo de Auril se apodera de todas las cosas en sus garras, preservándolas contra los estragos del tiempo. Atesora belleza en todas sus formas, desde objetos de arte y flores hasta hábiles artesanos y sus maravillosas obras, congelándolas en hielo mágico solo para su placer.

Auril estaba alineada con los dioses Talos, Umberli y Malar. Juntos causaron una terrible destrucción, inspirando un miedo que obligó al tributo a mantener a raya su poder. Umberli, la reina del mar iracundo, llegó a despreciar la naturaleza duradera del hielo y la nieve que Auril creaba. Umberli se enfureció cuando el frío gélido de Auril transformó sus caóticas e impredecibles mareas en rígidas e inmóviles capas de hielo. Umberli llevó a Talos y Malar a una alianza contra Auril, quien se retiró al rincón más frío de Toril para escapar de su furia.

Después de un evento que sacudió al mundo conocido como el Cataclismo, la mayoría de los dioses se retiraron de Toril, dejando que los mortales gobernaran sus propios destinos sin la intromisión de los dioses, pero la Doncella de Escarcha no pudo mantenerse alejada por mucho tiempo. Auril regresó a su reino helado en el lejano norte y, después de un tiempo, lo sumergió en la gélida oscuridad usando su magia.

Lanzar una magia tan grande noche tras noche y al mismo tiempo otorgar conjuros a sus devotos seguidores deja a Auril débil y vulnerable. En su estado de debilidad autoinfligida, Auril se inclina a ser cautelosa y evitar el contacto con otras criaturas que puedan dañarla.

Los adoradores de Auril saben que no deben perturbar su aislamiento autoimpuesto. Terribles ventiscas han aislado el Valle del Viento Helado del resto del mundo, y un manto de niebla oculta su isla en el Mar de Hielo Movedizo.

INTERPRETANDO A AURIL

Retratar a una deidad, incluso a una diosa menor como Auril la Doncella de Escarcha, puede ser desalentador. Para interpretarla, las siguientes sugerencias pueden resultar útiles:

- Mientras tenga adoradores mortales, Auril no puede morir realmente (aunque los personajes pueden librar al mundo de ella por un tiempo). Por lo tanto, no tiene ninguna razón para capitular ante las demandas de los mortales. Como encarnación de la crueldad del invierno, es incapaz de mostrar misericordia o compasión. Juega con ella como una entidad supremamente fría e insensible.
- Haz que Auril hable solo cuando sea necesario. Cuanto menos hable, menos riesgo tendrás de desmitificarla involuntariamente a los ojos de tus jugadores. Deja que sus acciones, no sus palabras, la definan.
- Los dioses menores en el multiverso de D&D son extremadamente poderosos y arrogantes, pero también falibles y ciegos a sus propios defectos. Es apropiado que Auril actúe como si fuera invencible mientras subestima a sus enemigos mortales, incluso en su estado actual debilitado.

VELLYNNE HARPELL

Humanoide mediano (humano), neutro

Clase de Armadura 13 (Brazaletes de Defensa)

Puntos de Golpe 67 (9d8+27)

Velocidad 20 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 10 (+0) | 12(+1) | 17(+3) | 18(+4) | 15(+2) | 13(+1) |

Tirada de Salvación Int +6, Sab +4

Sentidos Percepción Pasiva 12

Idiomas Común, Dracónico, Enano, Élfico, Orco

Desafío 4 (1.100 PE)

Equipo especial. Vellynne lleva *brazaletes de defensa* y empuña una *varita de proyectiles mágicos* (ver "Acciones" más abajo).

Lanzamiento de conjuros. Vellynne es una lanzadora de conjuros de 8° nivel. Su habilidad para lanzar hechizos es Inteligencia (salvación de hechizos CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes hechizos de mago:

Trucos (a voluntad): *toque gélido* (ver "Acciones" más abajo), *luz, mano de mago, mensaje, prestidigitación*

1° nivel (4 espacios): *comprensión idiomática, detectar magia, rayo de enfermedad, risa horrible de Tasha*

2° nivel (3 ranuras): *visión en la oscuridad, paralizar personal, reyo de debilitamiento*

3° nivel (3 espacios): *animar a los muertos, pequeña cabaña de Leomundo, toque vampírico* (ver "Acciones" más abajo)

4° nivel (2 espacios): *ojo arcano, plaga*

ACCIONES

Toque vampírico (conjuro de 3° nivel; Requiere un espacio de conjuros). Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo: +6 A impactar, alcanza 5 pies, una criatura. Impacto: 10 (3d6) de daño necrótico y Vellynne recupera puntos de golpe iguales a la mitad del daño necrótico infligido. Si Vellynne lanza este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el daño necrótico aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio por encima del 3.

Toque Gélido (Truco). Ataque de conjuro a distancia: +6 A impactar, alcance de 120 pies, una criatura. Golpe: 9 (2d8) de daño necrótico, y el objetivo no puede recuperar puntos de golpe hasta el comienzo del siguiente turno de Vellynne.

Varita de misiles mágicos. Mientras sostiene esta varita, Vellynne puede gastar 1 o más de sus 7 cargas para lanzar el hechizo de [misil mágico](#) desde ella. Puede gastar 1 carga para lanzar la versión de nivel 1 del hechizo. Puede aumentar el nivel de la ranura de hechizos en uno por cada carga adicional que gaste. La varita recupera 1d6 + 1 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si se gasta la última carga de la varita, tira un d20; En un 1, la varita se desmorona en cenizas y se destruye.

ACCIONES DE GUARIDA

Auril habita en Solsticio, una isla helada escondida entre los titánicos icebergs en el Mar de Hielo Móvil. Pocas criaturas conocen esta isla, y mucho menos cómo llegar a ella. Revisa el capítulo 5 para obtener información sobre los efectos regionales que abarcan la isla.

Mientras está en la isla, la Doncella de Escarcha puede realizar una de las siguientes acciones de guarida en el conteo de iniciativa 20 (perdiendo empates de iniciativa):

- Auril conoce al instante la ubicación y la salud de todas las demás criaturas de la isla. Sabe cuánto daño ha recibido cada una de estas criaturas, cuántos niveles de agotamiento tienen y qué condiciones les están afectando actualmente.
- Auril se teletransporta instantáneamente a cualquier lugar de la isla. Si el espacio que elige como destino ya está ocupado, Auril aparece en el espacio desocupado más cercano a él.
- Auril se comunica telepáticamente con cualquier número de criaturas a la vez, siempre que estén todas en la isla. Este efecto dura hasta que Auril deja de concentrarse en él (como si se concentrara en un hechizo) o hasta que abandona la isla o usa una acción de guarida diferente.



AURIL (PRIMERA FORMA)

Monstruosidad Mediana, Neutral Malvada

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 95 (10d8+50)

Velocidad 30 Pies, Volando 60'

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 14 (+2) | 16(+3) | 10(+0) | 17(+3) | 12(+1) | 17(+3) |

Tiradas de Salvación Con +9, Sab +12

Habilidades Engañar +13, Intuición +12, Intimidación +13, Percepción +16

Vulnerabilidades al Daño Radiante

Inmunidades al Daño frío, veneno

Inmunidades a Condiciones Hechizado, agotado, asustado, paralizado, petrificado, envenenado, aturrido

Sentidos Visión en la oscuridad 120', Visión verdadera 120' Percepción Pasiva 26

Idiomas todos, telepatía 1000'

Desafío 9 (5.000 PE)

Ser Divino. Auril no puede ser sorprendida y no puede ser cambiada de forma en contra de su voluntad.

Recuperación Divina. Cuando Auril cae a 0 puntos de golpe, su cuerpo se convierte en nieve derretida y se funde. Auril aparece instantáneamente en su segunda forma, en un espacio sin ocupar a menos de 60' de su la posición donde desapareció su primera forma. Su cuenta de iniciativa no cambia.

Lanzamiento de Conjuros Innatos. La característica de lanzamiento de conjuros innatos de Auril es el Carisma (salvación de hechizos CD 21, +13 a impactar con ataques de conjuros). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *Orbe cromático* (solo frío; ver acciones a continuación), *detectar magia*, *paso brumoso*.

2 día Cada uno: *controlar el clima*, *detectar pensamientos*, *tormenta de hielo*

Resistencia Legendaria (2/día en esta forma). Si Auril falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en ella.

Resistencia Mágica. Auril tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Naturaleza Inusual. Auril no requiere de aire, comida, bebida o descanso.

ACCIONES

Ataque Múltiple. Auril ataca dos veces con sus garras.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante mas 3 (1d6) puntos de daño por frío.

Toque de Escarcha. *Ataque de conjuros cuerpo a cuerpo:* +13 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 13 (3d8) puntos de daño por frío y el blanco no puede tomar reacciones hasta su siguiente turno.

Orbe Cromático. *Ataque de conjuros a distancia:* +13 a impactar, alcance 90' pies, una criatura. *Impacto:* 13 (3d8) puntos de daño por frío.

ACCIONES LEGENDARIAS

Auril puede realizar tres acciones legendarias, escogiendo de entre las siguientes opciones. Solo se puede usar una acción legendaria a la vez y solo al final del turno de otra criatura. Las acciones legendarias gastadas de Auril se recuperan al comienzo de su turno.

Garras. Auril ataca una vez con sus garras

Teleportar. Auril se teleporta a un espacio sin ocupar que pueda ver a menos de 30' de distancia

Toque de Escarcha (Coste 2 acciones). Auril usa Toque de Escarcha



LAS TRES FORMAS DE AURIL

En su actual estado debilitado, Auril puede asumir tres formas diferentes. Para destruirla, los héroes deben reducir cada una de sus formas a 0 puntos de vida una tras otra. Después de ser derrotada en su tercera y última forma, Auril muere. Sin embargo, mientras tenga seguidores mortales que la adoren, Auril renace con toda su fuerza durante el próximo solsticio de invierno, con un poder divino mucho más allá de lo que se refleja en los bloques de estadísticas presentados aquí.

Después de terminar un largo descanso, Auril recupera cualquiera de sus formas que fueron destruidas, siempre que al menos una de ellas sobreviva. Cuando pasa de una forma a otra, pierde todos los rasgos y acciones de la forma antigua y gana los de la nueva forma.

Se da un bloque de estadísticas para cada una de las tres formas de Auril. Estas descripciones no reflejan a Auril con todo su poder, sino más bien a Auril tal y como se encuentra en esta aventura.

PRIMERA FORMA

En su primera forma, Auril aparece como un bípedo encorvado de 7 pies de altura con la cabeza de un búho nival, garras negras, pezuñas hendidas y pelaje de lobo blanco grisáceo que cubre su cuerpo desde el cuello hacia abajo. Sobresaliendo de su cabeza de búho emplumado hay un par de cuernos de cabra curvos. Una capa y una capucha hechas de nieve blanca prístina ocultan gran parte de su forma tripartita, a la que sus adoradores se refieren como la Bruja Fría. Esta capa puede transformarse en un par de alas de búho cuando Auril lo considere oportuno.

SEGUNDA FORMA

La segunda forma de Auril, conocida por sus adoradores como La Dama del Beso Helado o la Doncella Quebradiza, es la de una mujer de 10 pies de altura de aspecto temible hecha completamente de hielo y escarcha. Sus ojos arden con una fría luz azul y una fina capa de niebla se forma a su alrededor. Las hojas de hielo crecen fuera de su cuerpo en ángulos extraños, rompiéndose antes de que se alarguen demasiado. Cuando se mueve, su cuerpo cruje.

En esta forma, Auril crea armas de hielo con las que combatir a los enemigos. Estas armas son sobrenaturalmente resistentes hasta que Auril las descarta, tras lo cual se rompen y se derriten como hielo normal.

TERCERA FORMA

La tercera forma de Auril, llamada Útero de Invierno o la Reina de las Lágrimas Congeladas por sus seguidores más fervientes, es un diamante de hielo de 3 pies de diámetro que contiene la chispa divina del dios. El diamante tiene facetas y una punta afilada en la parte inferior. Flota en el aire, irradiando un frío intenso a su alrededor. Cuando Auril habla, su voz parece emanar del corazón del diamante.

Si Auril muere en su tercera y última forma, estará muerta hasta el próximo solsticio de invierno. Mientras está muerta, sus adoradores mortales pierden sus hechizos y habilidades otorgados por los dioses.

AURIL (SEGUNDA FORMA)

Elemental Grande, Neutral Malvada

Clase de Armadura 16 (Armadura natural)

Puntos de Golpe 136 (13d10+65)

Velocidad 30 Pies, Volando 60'

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 16 (+3) | 16(+3) | 21(+5) | 24(+7) | 26(+8) | 28(+9) |

Tiradas de Salvación Con +9, Sab +12

Habilidades Engañar +13, Intuición +12, Intimidación +13, Percepción +16

Vulnerabilidades al Daño fuego

Inmunidades al Daño frío, veneno

Inmunidades a Condiciones Hechizado, agotado, asustado, paralizado, petrificado, envenenado, aturdido

Sentidos Visión en la oscuridad 120', Visión verdadera 120' Percepción Pasiva 26

Idiomas todos, telepatía 1000'

Desafío 9 (5.000 PE)

Ser Divino. Auril no puede ser sorprendida y no puede ser cambiada de forma en contra de su voluntad.

Recuperación Divina. LCuando Auril cae a 0 puntos de golpe, su cuerpo se convierte en nieve derretida y se funde. Auril aparece instantáneamente en su segunda forma, en un espacio sin ocupar a menos de 60' de su la posición donde desapareció su primera forma. Su cuenta de iniciativa no cambia.

Resistencia Legendaria (2/día en esta forma). Si Auril falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en ella.

Resistencia Mágica. Auril tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Naturaleza Inusual. Auril no requiere de aire, comida, bebida o descanso.

ACCIONES

Ataque Múltiple. Auril ataca dos veces con su mangual o lanza 3 dardos de hielo.

Mangual de Hielo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante mas 9 (2d8) puntos de daño por frío.

Dardos e Hielo. *Ataque de armas a distancia:* +7 a impactar, alcance 20/60 pies, un blanco. *Impacto:* 5 (1d4+3) puntos de daño perforante mas 3 (1d6) puntos de daño por frío.

Cono de Frio (Se recarga tras un descanso corto o largo). Auril hace que una oleada mágica de aire helado salga de su mano. Cada criatura en un cono de 60' debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 21, sufriendo 36 (8d8) puntos de daño por frío si fallan la tirada o la mitad si la superan.

Crear Mephit de Hielo. Auril arranca un carámabno de su cuerpo y lo lanza a un espacio sin ocupar que pueda ver a menos de 20 pies de su posición, donde se transformará en un mephit de hielo (revisa la entrada en el *Manual de Monstruos*). El mephit actúa inmediatamente después de Auril en el turno de iniciativa y obedece sus órdenes.

Estasis de Hielo (Recarga 5-6). Auril crea mágicamente un cristal de hielo del tamaño de una gema que levita en el aire en un espacio a menos de 5 pies de ella. Auril puede entonces apuntar a una criatura que pueda ver y que esté a menos de 60 pies del cristal. El blanco debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 21 o quedar atrapado en el cristal, el cual no se puede mover. Si la tirada de salvación tiene éxito, el cristal se hace pedazos y no ocurre nada mas.

Una criatura atrapada en el cristal queda aturdida, tiene cobertura total contra todos los ataques y efectos lanzados desde fuera del cristal y sufre 21 (6d6) puntos de daño por frío al comienzo de cada uno de sus turnos. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, liberándose si tiene éxito. La criatura también se ve liberada si el cristal es destruido, el cual es un objeto diminuto con CA 18, 9 puntos de golpe e inmunidad contra todas las formas de daño excepto el fuego. La criatura liberada aparece en un espacio sin ocupar a su elección a menos de 30 pies del cristal destruido.

ACCIONES LEGENDARIAS

Auril puede realizar tres acciones legendarias, escogiendo de entre las siguientes opciones. Solo se puede usar una acción legendaria a la vez y solo al final del turno de otra criatura. Las acciones legendarias gastadas de Auril se recuperan al comienzo de su turno.

Ataque. Auril realiza un ataque con armas

Rafaga de Hielo (Coste 2 acciones). Cada criatura a menos de 30 pies de Auril sufre 5 (2d4) puntos de daño perforante por luna ráfaga de esquirlas de hielo y las llamas no mágicas desprotegidas en el área se apagan

Astilla de Hielo (Coste 3 acciones). Auril usa Crear Mephit de Hielo o hace que un mephit de hielo que pueda ver a menos de 60 pies de su posición explote y muera. Un mephit que muera de esta forma no usará su estallido de muerte. Por el contrario, cada criatura a menos del mephite que explote deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 21, sufriendo 13 (3d8) puntos de daño perforante si falla la tirada de salvación o la mitad de daño si la supera.



AURIL (TERCERA FORMA)

Elemental Pequeño, Neutral Malvada

Clase de Armadura 19 (Armadura natural)

Puntos de Golpe 136 (16d6+80)

Velocidad 30 Pies, Volando 60'

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 1 (-5) | 12(+1) | 21(+5) | 24(+7) | 26(+8) | 28(+9) |

Tiradas de Salvación Con +9, Sab +12

Habilidades Engañar +13, Intuición +12, Intimidación +13, Percepción +16

Vulnerabilidades al Daño trueno

Inmunidades al Daño frío, veneno

Inmunidades a Condiciones Hechizado, agotado, asustado, paralizado, petrificado, envenenado, aturdido

Sentidos Visión a ciegas 120' (ciega más allá de ese rango), Visión verdadera 120' Percepción Pasiva 26

Idiomas todos, telepatía 1000'

Desafío 11 (7.200 PE)

Ser Divino. Auril no puede ser sorprendida y no puede ser cambiada de forma en contra de su voluntad.

Recuperación Divina. Cuando Auril cae a 0 puntos de golpe, su forma cristalina se hace pedazos y su chispa divina se desvanece. Auril permanecerá muerta hasta el siguiente solsticio de invierno, cuando renacerá con su salud al completo en una fría y remota localización a su elección.

Aura Gélida. Mientras Auril tenga al menos un punto de golpe en esta forma, todas las criaturas a menos de 10 pies de ella sufren 10 puntos de daño por frío al comienzo de cada uno de sus turnos.

Resistencia Legendaria (1/día en esta forma). Si Auril falla una tirada de salvación, puede elegir tener éxito en ella.

Resistencia Mágica. Auril tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Naturaleza Inusual. Auril no requiere de aire, comida, bebida o descanso.

ACCIONES

Ataque Múltiple. Auril ataca dos veces con su Rayo Polar.

Rayo Polar. *Ataque de conjuro a distancia:* +13 a impactar, alcance 120 pies, un blanco. *Impacto:* 14 (4d6) puntos de daño por frío.

ACCIONES LEGENDARIAS

Auril puede realizar tres acciones legendarias, escogiendo de entre las siguientes opciones. Solo se puede usar una acción legendaria a la vez y solo al final del turno de otra criatura. Las acciones legendarias gastadas de Auril se recuperan al comienzo de su turno.

Rayo Polar. Auril usa Rayo Polar

Intensificar Aura (Coste 2 acciones). El aura gélida de Auril produce 10 puntos de daño por frío adicionales hasta el final de su siguiente turno

Brillo Cegador (Coste 2 acciones). La forma de Auril centellea con una luz azul. Cada criatura que pueda ver a Auril y que esté a menos de 10 pies de ella debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o quedar cegada por el brillo cegador de Auril durante 1 minuto. La criatura cegada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto sobre sí misma si tiene éxito en la tirada de salvación



CEREBRO EN UN FRASCO

A través de un ritual sobrenatural que combina alquimia, nigromancia y sombría precisión quirúrgica, el cerebro de un ser mortal (voluntario o no) está encerrado en un frasco de vidrio lleno de líquidos conservantes y la sustancia licuada de la carne de su cuerpo. La transformación hace que el cerebro sea inmortal y lo imbuje de poder psiónico, de modo que puede pasar la eternidad tramando y ejecutando sus deseos.

Un cerebro en un frasco puede hablar sin cuerdas vocales, proyectando psiónicamente su voz incorpórea hacia afuera para que todos la escuchen. Disfruta tanto de la conversación que es propenso a hablar durante horas y horas, a veces consigo mismo si no hay otros con quienes pueda hablar. También le gusta pensar en voz alta y reflexionar sobre los acontecimientos y decisiones que llevaron a su gran transformación.

Estar divorciado del propio cuerpo puede poner a prueba la mente, y cuanto más tiempo exista un cerebro en un frasco, más probable será que alguna forma de locura se apodere de él. Un cerebro en un frasco es particularmente susceptible a la demencia, la esquizofrenia y la paranoia.

Recipientes inmortales. El cerebro flota en un frasco de solución, moviéndose de forma pulsátil medida que reacciona a su entorno. Se sabe que algunos cerebros golpean contra las paredes de sus recipientes cuando están excitados o molestos. La carcasa metálica de un frasco puede estar oxidada pero en buen estado, o ser una obra maestra elegantemente forjada, dependiendo de su creador. Un cerebro en un frasco pesa aproximadamente 125 libras.

CEREBRO EN UN FRASCO

No Muerto Pequeño, cualquier alineamiento

Clase de Armadura 11 (Armadura natural)

Puntos de Golpe 55 (10d6+20)

Velocidad 0 Pies, Volando 10' (Levitando)

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|--------|---------|---------|---------|---------|
| 1 (-5) | 3 (-4) | 15 (+2) | 19 (+4) | 10 (+0) | 15 (+2) |

Tiradas de Salvación Int +6, Car +4

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Condiciones agotado, paralizado, envenenado, derribado

Sentidos Visión a ciegas 120' (ciega más allá de ese rango), ver también "Detectar Consciencia", Percepción Pasiva 10

Idiomas los que conociera en vida

Desafío 3 (700 PE)

Detectar Consciencia. El cerebro puede sentir la presencia y localización de cualquier criatura a menos de 300 pies que tenga una Inteligencia de 3 o mas, sin importar las barreras que la separen de ella a no ser que la criatura esté protegida por un conjuro de *mente en blanco*.

Lanzamiento de Conjuros Innatos (Psionica). La característica de lanzamiento de conjuros innatos del cerebro es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuros). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes:

A voluntad: *toque gélido* (ver "Acciones" a continuación), *detectar pensamientos*, *mano de mago*, *zona de verdad*

3/día cada uno: *hechizar persona*, *paralizar persona*

1/día cada uno: *compulsión*, *paralizar monstruo*, *dormir* (versión de 3º nivel), *risa horrible de Tasha*

Resistencia Mágica. El cerebro tiene ventaja en las tiradas de salvación realizadas contra conjuros y otros efectos mágicos.

Naturaleza Inusual. El cerebro no requiere de aire, comida, bebida o sueño.

ACCIONES

Toque Gélido (Truco). *Ataque de conjuro a Distancia*, +6 a impactar, alcance 120 pies, una criatura. Impacto: 13 (3d8) puntos de daño necrótico y el blanco no puede recuperar puntos de golpe hasta el comienzo del siguiente turno del cerebro. Si el blanco es un no muerto, también sufrirá desventaja en las tiradas de ataque contra el cerebro hasta el final del siguiente turno del cerebro.

Estallido Mental (Recarga 5-6). El cerebro emite mágicamente una descarga de energía psíquica en un cono de 60 pies. Cada criatura en el área debe superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 14 o sufrir 17 (3d8+4) puntos de daño psíquico y quedar aturdida durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, acabando con el efecto sobre si misma si tién éxito en la tirada de salvación.



BERSEKER DE CHARDALYN

Infernal Mediano, Caótico Malvado

Clase de Armadura 13 (Armadura de piel)

Puntos de Golpe 90 (12d8+36)

Velocidad 30 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 16 (+3) | 12 (+1) | 17 (+3) | 9 (-1) | 11 (+0) | 9 (-1) |

Habilidades Supervivencia +4

Sentidos Percepción Pasiva 10

Idiomas un lenguaje cualquiera (normalmente Común)

Desafío 4 (1.100 PE)

Locura de Chardalyn. El berserker debe tirar un d6 al comienzo de cada uno de sus turnos. Con un resultado de 1, el berserker no hace nada durante su turno excepto hablar con un amo malvado inexistente al cual ha jurado servir.

Temerario. Al comienzo de su turno, el berserker puede ganar ventaja en todas las tiradas de ataque de armas cuerpo a cuerpo durante ese turno, pero las tiradas de ataque contra él tendrán ventaja hasta el comienzo de su siguiente turno.

ACCIONES

Ataque Múltiple. El berserker realiza tres ataques con un arma cuerpo a cuerpo.

Mangual de Chardalyn. *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) puntos de daño contundente y el blanco de superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o quedar envenenado hasta el final de su siguiente turno.

Jabalina de Chardalyn *Ataque de Arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a impactar, alcance 5 pies o a distancia 30/120 pies, un blanco. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) puntos de daño perforante y el blanco de superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o quedar envenenado hasta el final de su siguiente turno.

BERSEKER DE CHARDALYN

Los berserkers de Chardalyn son nómadas Reghed que empuñan armas hechas de chardalyn, específicamente las impregnadas de magia demoníaca (ver la barra lateral sobre el Chardalyn). Esta exposición los ha transformado en demonios. Se despojan de su ropa protectora más pesada y abrazan el frío gélido, permitiendo que la congelación devaste las partes expuestas de sus cuerpos, con solo su fe en la Doncella de Hielo manteniéndolos con vida.

Armas de Chardalyn. Un berserker de chardalyn empuña una o más armas hechas total o parcialmente de chardalyn que han sido contaminadas por magia demoníaca. Las hachas de batalla, los mayales, las jabalinas y las lanzas son las armas favoritas, aunque otras armas son posibles.

Un personaje que reclame una o más de estas armas puede ser corrompido por ellas. Cada día al amanecer, tira un d6 por cada arma en posesión del personaje. Con un resultado de 1, el personaje debe tener éxito en una tirada de salvación de Carisma CD 13 o convertirse en un PNJ malvado bajo el control del DM, a menos que el personaje ya sea malvado. Este cambio de alineación se puede deshacer con cualquier magia que termine con una maldición, pero después de diez días, solo se puede revertir con un hechizo de *deseo* o una intervención divina.

Una criatura herida por una de estas armas chardalyn puede sentir que una enfermedad repentina se apodera de ella, pero pasa rápidamente.

Locura de Chardalyn. El contacto prolongado con la magia demoníaca imbuida en el chardalyn ha afligido al berserker con una forma de locura, lo que hace que el berserker crea que sus armas son conductos a través de los cuales puede hablar con un señor demonio u otro poder oscuro, así como canalizar su ira. Si la locura del berserker se cura usando magia que elimina los efectos de la locura, el berserker pierde su rasgo de Locura de Chardalyn pero conserva su alineación caótica malvada y otras cualidades. Sin embargo, una mayor exposición a la magia demoníaca hace que la locura del berserker regrese.

DRAGÓN DE CHARDALYN

Esta construcción está hecha de piezas de chardalyn (ver la barra lateral sobre el chardalyn) que se han ensamblado en forma de dragón. Las únicas partes del dragón que no están forjadas a partir de chardalyn son sus alas, que están hechas de una membrana aceitosa tan dura como el caucho, y su corazón, que es un orbe de energía pulsante y radiante. La magia demoníaca que impregna el chardalyn imbuye al constructo de malevolencia, lo que le permite disfrutar del terror que causa. Este efecto se extiende hacia afuera, corrompiendo a otras criaturas que se acercan demasiado al dragón. Los afectados por la presencia del dragón centran sus esfuerzos en ayudar al dragón a infligir sufrimiento a los demás.

Un dragón de chardalyn sirve a la voluntad tiránica de su malvado creador, un impulso incansable, una devoción que excede su propio instinto de conservación. Por lo tanto, el dragón se destruirá a sí mismo en pos de los deseos de su amo si es necesario. Al dragón le gusta destrozar a los enemigos, así como derribar puertas y otras estructuras. Contra enemigos a los que no puede alcanzar, dispara un rayo de resplandor destructivo desde sus fauces en forma de parrilla.



DRAGÓN DE CHARDALYN

Constructo Enorme, Caótico Malvado

Clase de Armadura 17 (Armadura natural)

Puntos de Golpe 147 (14d12+56)

Velocidad 30 Pies, Volando 90 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 24 (+7) | 11 (+0) | 19 (+4) | 10 (+0) | 10 (+0) | 3 (-4) |

Tiradas de Salvación Fue +11, Con +8

Resistencias al Daño radiante, contundente, cortante y perforante de armas no mágicas

Inmunidades al Daño frío, veneno

Inmunidades a Condiciones Hechizado, agotado, asustado, paralizado, petrificado, envenenado,

Sentidos Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 10

Idiomas los conocidos por su creador

Desafío 11 (7.200 PE)

Forma Inmutable*Ser Divino*. El dragón es inmune a cualquier hechizo o efecto que altere su forma.

Resistencia Mágica. Auril tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Monstruo de asedio. El dragón inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

Naturaleza Inusual. Auril no requiere de aire, comida, bebida o descanso.

ACCIONES

Ataque Múltiple. El dragon usa su Presencia Malévola. Luego realiza tres ataques: dos con sus garras y uno con su cola. Si el dragón no está volando también puede realizar uno con sus alas.

Garra. *Ataque de armas cuerpo a cuerpo*: +11 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto*: 14 (2d6+7) puntos de daño cortante.

Cola. *Ataque de armas cuerpo a cuerpo*: +11 a impactar, alcance 10 pies, un blanco. *Impacto*: 18 (2d10+7) puntos de daño contundente.

Alas. *Ataque de armas cuerpo a cuerpo*: +11 a impactar, alcance 10 pies, un blanco. *Impacto*: 12 (2d14+7) puntos de daño contundente.

Presencia malévola. Cualquier criatura con una Inteligencia de 4 o más que esté a menos de 30 pies del dragón debe tener éxito en una tirada de salvación de sabiduría CD 16 o quedar hechizada por ella durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí misma en un éxito. Si la tirada de salvación de una criatura tiene éxito o el efecto termina para ella, la criatura será inmune a la Presencia Malévola del dragón durante las siguientes 24 horas. Una criatura hechizada de esta manera se fijará en otra criatura u objeto que el dragón elige mentalmente y deberá, en cada uno de sus turnos, acercarse lo más posible a ese objetivo y usará su acción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra él. Si el dragón no elige un objetivo, la criatura hechizada puede actuar normalmente en su turno.

Aliento radiante (Recarga 5–6). El dragón exhala un rayo de energía radiante en una línea de 120 pies que tiene 5 pies de ancho. Cada criatura en esa línea debe hacer una Tirada de salvación de Destreza CD 16, recibiendo 31 (7d8) de daño radiante si falla la tirada de salvación, o la mitad de daño si la salvación es exitosa.



CHWINGA

Un chwinga es un pequeño espíritu elemental que vive en plantas, rocas y ríos lejos de la civilización. Los que se encuentran en climas fríos también viven en el hielo y la nieve. Dolorosamente tímidas, las chwingas prefieren moverse sin ser vistas.

Las chwingas se asemejan a muñecas animadas de 6 pulgadas de alto con caras parecidas a máscaras, extremidades delgadas y cabello salvaje. Su apariencia a veces se presagia con suaves brisas, el dulce olor de las flores, luciérnagas danzantes o copos de nieve. No tienen nombres y no pueden hablar.

Fascinación por los humanoides. Los chwingas encuentran fascinantes los avances de la civilización. Se desconciertan por las criaturas que usan armaduras, llevan armas, usan herramientas y cocinan alimentos. Cuando un chwinga se encuentra con uno o más humanoides, su curiosidad a veces se apodera de ellos, y los sigue por un corto tiempo para observarlos. Si le gusta un humanoide, un chwinga podría usar sus trucos para ayudar a la criatura, o podría otorgarle un regalo mágico antes de partir. El aspecto que atrae a un chwinga a un humanoide puede tomar cualquier forma. En algunos casos, a un chwinga puede simplemente gustarle la forma en que camina un humanoide o la forma en que se peina. Otras veces, puede estar enamorado de la capacidad de un humanoide para tocar música o comer grandes cantidades de comida.

CHWINGA

Elemental Diminuto, Neutral

Clase de Armadura 15

Puntos de Golpe 5 (2d4)

Velocidad 20 Pies, trepando 20 pies, nadando 20 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 1 (-5) | 20(+5) | 10(+0) | 14(+2) | 16(+3) | 16(+3) |

Habilidades Acrobacias +7, Percepción +7, Sigilo +7

Sentidos Vista a ciegas 60 Pies, Percepción Pasiva 17

Idiomas -

Desafío 0 (10 PE)

Evasión. Cuando el chwinga es sometido a un efecto que le permite hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad del daño, en su lugar no recibe daño si tiene éxito en la tirada de salvación, y solo la mitad del daño si falla.

Lanzamiento de hechizos innato. La habilidad innata de lanzamiento de hechizos de un chwinga es la Sabiduría. Puede lanzar de forma innata los siguientes hechizos, sin necesidad de componentes materiales o verbales:

A voluntad: *saber druidico*, *pasar sin dejar huella*, *resistencia*

Naturaleza inusual. La chwinga no requiere aire, comida ni bebida. Cuando muere, se convierte en un puñado de pétalos de flores, una nube de polen, una estatuilla de piedra que se asemeja a su antiguo yo, una pequeña esfera de piedra lisa o un charco de agua dulce (a tu elección).

ACCIONES

Regalo mágico (1/día). El chwinga apunta a un humanoide que puede ver a menos de 5 pies de él. El objetivo obtiene un don sobrenatural a elección del DM. Consulta el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master* para obtener más información sobre los amuletos sobrenaturales.

Refugio natural. El chwinga se refugia mágicamente dentro de una roca, una planta viva o una fuente natural de agua dulce en su espacio. El chwinga no puede ser objetivo de ningún ataque, hechizo u otro efecto mientras esté dentro de este refugio, y el refugio no afecta la vista del chwinga. El chwinga puede usar su acción para emerger de un refugio. Si su refugio es destruido, el chwinga es expulsado y aparece en el espacio del refugio, pero por lo demás no sufre daños.

CHWINGAS EN EL VALLE DEL VIENTO HELADO

Los Chwingas aparecieron por primera vez en la aventura *La Tumba de la Aniquilación* como criaturas autóctonas de la península tropical de Chult. Sin embargo, como espíritus de los elementos, se extienden a lo largo y ancho. Un gran número de ellos llegaron al Valle del Viento Helado con inmigrantes de Chult y se hicieron un nuevo hogar en Diez Ciudades. Aquellos que permanecieron cerca de la civilización adoptaron el atuendo de sus vecinos humanoides, creando abrigo en miniatura para sí mismos. A veces se les puede ver montados en zorros árticos o liebres árticas. Otros se adentraron en la tundra, cambiando su coloración para mezclarse con su entorno.

La exposición a la aurora nocturna de Auril y las ventiscas antinaturales que crea pueden hacer que los chwingas se comporten de manera impredecible, incluso enloquezcan.

NUOVOS DONES DE CHWINGA

En esta sección se describen varios encantamientos nuevos que los chwingas que viven en el Valle del Viento Helado u otras regiones frías pueden otorgar usando su acción Regalo mágico.

Encantamiento de la bola de nieve. Este encantamiento tiene 5 cargas. Como acción adicional, puedes gastar 1 de las cargas del amuleto para crear una bola de nieve mágica en tu mano y lanzarla. Debes tener una mano libre para sostener la bola de nieve, o la carga se desperdicia. La bola de nieve es un arma mágica a distancia con la que eres experto. Tiene un alcance normal de 20 pies y un alcance largo de 60 pies, inflige 1d4 de daño de hielo en un golpe y obtiene un golpe crítico en una tirada de 19 o 20. Si consigues un golpe crítico con la bola de nieve, el objetivo queda cegado hasta el final de su siguiente turno. La bola de nieve desaparece inmediatamente después de que aciertes o falles con ella, o al final de tu turno si no la lanzas. Una vez que se hayan gastado todas sus cargas, este encantamiento desaparece.



Encantamiento de la Bonanza. Este encantamiento tiene 3 cargas. Como acción, puedes gastar 1 de las cargas del encantamiento para lanzar el conjuro de *crear comida* y *agua*, que no requiere componentes. Una vez que se hayan gastado todas sus cargas, este encantamiento desaparece.

Encantamiento de Resistencia al Frío. Este encantamiento te permite obtener resistencia al daño por frío como acción. Este beneficio dura 24 horas, después de las cuales el encantamiento desaparece.

Encantamiento del Caminante de las Nieves. Este encantamiento tiene 3 cargas. Como acción, puedes gastar 1 de las cargas del encantamiento para obtener los siguientes beneficios durante 24 horas:

- Tus aliados a menos de 15 pies y tu ignoráis el terreno difícil causado por la nieve o el hielo.
- Puedes ver a través de áreas muy oscurecidas por la nieve a una distancia de 60 pies.
- Eres inmune a los efectos del frío extremo, como se describe en la *Guía del Dungeon Master* (aunque no obtienes protección contra el daño por frío).

Una vez que se hayan gastado todas sus cargas, este encantamiento desaparece de ti.

Encantamiento frío cortante. Este encantamiento tiene 3 cargas. Como acción adicional, puedes gastar 1 de las cargas del amuleto para infligir tus ataques de arma con frío cortante durante 1 minuto. Hasta que termine este efecto, infliges 1d6 de daño de frío adicional cuando golpeas con un ataque cuerpo a cuerpo o con un arma a distancia. Una vez que se hayan gastado todas sus cargas, este encantamiento desaparece de ti.

Encantamiento del Refugio del Viajero. Este encantamiento tiene 3 cargas. Como acción, puedes gastar 1 de las cargas del encantamiento para lanzar el conjuro de *Pequeña Cabaña de Leomundo*, sin necesidad de componentes. Una vez que se hayan gastado todas sus cargas, este encantamiento desaparece.

Encantamiento del Troll de Hielo. Este amuleto te permite usar tu reacción cuando recibes daño de hielo para reducir el daño a 0. Recuperas un número de puntos de vida igual a la mitad del daño de hielo que habrías recibido. Una vez que lo haces, el encanto desaparece de ti.





CAMINANTE DE LA LUZ GÉLIDA

Algunos humanoides que murieron de frío extremo, pero cuyos espíritus languidecen en el mundo de los mortales, se convierten en caminantes de luz fría, ardiendo con furia gélida ante la falta de sentido de la vida. Sus cadáveres congelados emiten una luz espectral tan intensa que los ojos mortales apenas pueden soportar mirarlos. Por lo general, usan la ropa con la que murieron.

Horrores engendrados por los Dioses. Los dioses que personifican el invierno crean caminantes de luz fría como encarnaciones de la ira del invierno. Estos espíritus odiosos a los que se les negó el paso al más allá se conservan en sus formas actuales para recordar a los vivos lo frágil que puede ser la vida.

Cuando un caminante de luz fría muere, su luz se apaga, dejando atrás un cadáver congelado e inanimado que nunca puede ser resucitado de entre los muertos.

CAMINANTE DE LA LUZ GÉLIDA

No Muerto Mediano, Caotico Malvado

Clase de Armadura 13 (armadura natural)
Puntos de Golpe 82 (11d8+33)
Velocidad 30 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|-------|--------|-------|
| 15 (+2) | 10(+0) | 17(+3) | 8(-1) | 10(+0) | 8(-1) |

Tiradas de Salvación Int +2, Sab +3
Inmunidades al Daño Frio, veneno
Inmunidades al Daño Cegado, hechizado, agotado, paralizado petrificado, envenenado
Sentidos Vista a ciegas 60 Pies, Percepción Pasiva 10
Idiomas -
Desafío 5 (1.800 PE)

Luz cegadora. El caminante arroja luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Como acción adicional, el caminante puede seleccionar una criatura en su luz brillante que pueda ver y forzarla a tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedar cegada hasta el comienzo del siguiente turno del caminante.

Perdición helada. Cualquier criatura muerta por el caminante se congela durante 9 días, tiempo durante el cual no puede ser descongelada, dañada por el fuego, animada o resucitada de entre los muertos.

Naturaleza inusual. El caminante no requiere aire, comida, bebida ni sueño.

ACCIONES

Ataque Múltiple. El caminante realiza dos ataques.
Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 A impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d8 + 2) de daño contundente más 14 (4d6) de daño por frío.
Rayo Congelador. *Ataque de hechizo a distancia:* +3 a impactar, alcance de 60 pies, un objetivo. *Golpe:* 25 (4d10 + 3) de daño de hielo.

GATO DE LOS RISCOS

La criatura a la que se hace referencia en la tradición nortea como el Cazador de Hombres es un depredador seguro que se puede encontrar en cualquier lugar excepto en el bosque profundo, prefiriendo las cornisas y los acantilados en las montañas. Su grito se asemeja a un grito humano de terror. A menudo provoca tales sonidos de sus víctimas, ya que prefiere la carne humana a todas las demás presas.

Los gatos de los riscos se mezclan con el entorno natural. Durante el invierno, su pelaje se vuelve blanco para mezclarse con la nieve. En otras épocas del año, su pelaje es gris, lo que les permite esconderse entre las rocas con mayor facilidad.

El gato de los riscos conoce su territorio y, a menudo, ataca cuando su presa está dormida, agotada o debilitada. Aunque los gatos roqueros suelen ser solitarios, se pueden encontrar en grupos familiares de dos padres y 1d4 pequeños cachorros no combatientes en la primavera, o en manadas hambrientas en climas invernales severos.



GATO DE LOS RISCOS

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 34 (4d10+12)

Velocidad 40 Pies, trepando 30 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 16 (+3) | 17 (+3) | 16 (+3) | 4 (-3) | 14 (+2) | 8 (-1) |

Habilidades Percepción +4, Sigilo +7

Sentidos Vista en la oscuridad 60 Pies, Percepción Pasiva 14

Idiomas -

Desafío 1 (200 PE)

No detección. El gato no puede ser atacado o detectado por ninguna magia de adivinación ni percibido a través de sensores de adivinación mágica.

Salto. Si el gato se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y luego la golpea con un ataque de garras en el mismo turno, ese objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD13 o caer derribado. Si el objetivo está derribado, el gato puede hacer un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

Retorno de conjuros. El gato tiene ventaja en las tiradas de salvación contra cualquier conjuro que apunte solo al gato (no a un área). Si la tirada de salvación del gato tiene éxito y el hechizo es de nivel 7 o inferior, el conjuro no tiene ningún efecto sobre el gato y, en cambio, tiene como objetivo al lanzador.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10 +32) de daño perforante.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante.

DUERGAR

Los duergar son enanos que viven en las profundidades de la Infraoscuridad, y en otros reinos a los que no llega la luz del sol. Deben sus capacidades psíquicas a los desuellantes que los esclavizaron hace mucho tiempo. Al final, los duergar se liberaron de sus amos ilícidos, pero ya habían sido transformados para siempre, obteniendo poder, pero también tristeza. Esta oscuridad que anida en ellos lleva a los duergar a actos de belleza melancólica y a otros a estallidos de violencia.

Amo Infernal. Asmodeos, Señor de los Nueve Infiernos, se hace pasar por dioses duergar para cultivar el mal que rebosa en los corazones de los enanos grises, ya corrompidos. Les ofrece guía divina y venganza contra sus enemigos mientras los impulsa a mayores actos de tiranía, al mismo tiempo que oculta su verdadera identidad.

DUERGAR MARTILLEADOR

Un martilleador es un constructo bípedo con un duergar enganchado en su interior. Uno de sus brazos termina en una piensa, el otro en un gran martillo. La maquina transforma el dolor del duergar en energía que energiza el dispositivo, el cual es usado, normalmente, para excavar túneles y repeler a los invasores



DUERGAR MARTILLEADOR

Constructo Mediano, cualquier alineamiento

Clase de Armadura 17 (armadura natural)

Puntos de Golpe 33 (6d8+6)

Velocidad 20 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|---------|--------|--------|--------|
| 17 (+3) | 7 (-2) | 12 (+1) | 5 (-3) | 5 (-3) | 5 (-3) |

Inmunidades al Daño Veneno

Inmunidades a Condición Hechizado, agotado, asustado, paralizado, petrificado, envenenado

Sentidos Vista en la oscuridad 60 Pies, Percepción Pasiva 7

Idiomas Entiende el idioma enano pero no puede hablarlo

Desafío 2 (450 PE)

Monstruo de asedio. El martillo inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

ACCIONES

Ataque Múltiple. El martilleador realiza un ataque de garra y un ataque de martillo.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Martillo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* 5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño contundente.

REACCIONES

Motor del dolor. Inmediatamente después de que una criatura a menos de 5 pies del martillero la golpee con una tirada de ataque, el martilleador puede realizar un ataque de martillo contra esa criatura.

DUERGAR MAESTRO DE LA MENTE

Los temidos maestros de la mente duergar suelen operar como espías, tanto dentro como fuera de una fortaleza duergar. Sus habilidades psiónicas aumentadas les permiten ver a través de las ilusiones con facilidad y reducirse a tamaño miniatura para espiar a sus objetivos.

DUERGAR MAESTRO DE LA MENTE

Humanoide mediano (enano), legal Malvado

Clase de Armadura 14 (armadura de cuero), 19 si está *reducido*

Puntos de Golpe 39 (6d8+6)

Velocidad 25 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 11 (+0) | 17 (+3) | 14 (+2) | 15 (+2) | 10 (+0) | 12 (+1) |

Tiradas de Salvación Sab +2

Habilidades Percepción +2, Sigilo +5

Resistencias al Daño Veneno

Inmunidades a Condición Hechizado, agotado, asustado, paralizado, petrificado, envenenado

Sentidos Vista en la oscuridad 120 Pies, Visión verdadera 30 pies, Percepción Pasiva 12

Idiomas Enano, Infracomún

Desafío 2 (450 PE)

Resiliencia Duergar. El duergar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra el veneno, los hechizos y las ilusiones, así como para resistir ser hechizado o paralizado.

Sensibilidad a la luz solar. Mientras está a la luz del sol, el duergar tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista.

ACCIONES

Ataque Múltiple. El duergar realiza dos ataques cuerpo a cuerpo. Puede reemplazar uno de esos ataques con el uso de Dominio de la mente.

Daga con Veneno Mental. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante y 10 (3d6) de daño psíquico, o 1 daño perforante y 14 (4d6) de daño psíquico mientras está reducido.

Invisibilidad (Recarga 4-6). El duergar se vuelve mágicamente invisible durante 1 hora o hasta que ataque, lance un conjuro, use su rasgo de reducir o se rompa su concentración (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier equipo que el duergar use o lleve se vuelve invisible con él.

Dominio de la mente. El duergar apunta a una criatura que puede ver a menos de 60 pies de él. El destino debe tener éxito en un controlador de dominio 12 Tirada de salvación de inteligencia, o el duergar hace que use su reacción para hacer que un arma ataque contra otra criatura que el duergar pueda ver o para moverse hasta 10 pies en una dirección de la elección del duergar. Las criaturas que no pueden ser hechizadas son inmunes a este efecto.

Reducir (Recarga después de un descanso corto o largo). Durante 1 minuto, el duergar disminuye mágicamente de tamaño, junto con cualquier cosa que lleve puesta o lleve. Mientras está reducido, el duergar es diminuto, reduce su daño de arma a 1 y realiza ataques, chequeos y tiradas de salvación con desventaja si usa Fuerza. Obtiene una bonificación de +5 a todas las pruebas de Destreza (Sigilo) y una bonificación de +5 a su CA. También puede realizar una acción de bonificación en cada uno de sus turnos para realizar la acción Ocultar.

XARDOROK SOLMARCHITO

Xardorok Plaga del Sol lidera el clan de duergar que, hasta hace poco, habitaba en las profundidades subterráneas bajo la Espina del Mundo. Disfrazado de Duerra Profundo, el dios duergar de la conquista, el archidemonio Asmodeus visitó Xardorok y lo instó a conquistar el Valle del Viento Helado, comenzando con Diez Ciudades.

Obsesión oscura. Xardorok está obsesionado con el chardalyn y no puede soportar la idea de que alguien más lo posea. Debe tener todo el chardalyn que el Valle del Viento Helado tiene para ofrecer y está usando su amplio suministro para forjar un dragón, que planea desatar en Diez Ciudades. Consulta la barra lateral para obtener más información sobre el chardalyn.

Padre de nueve. Xardorok se ha casado tres veces y ha engendrado nueve hijos. Mató a su primera esposa, Thizrun, por conspirar para asesinarlo. Su segunda esposa, Yraska, murió en el derrumbe de un túnel junto con dos de sus hijas. Su tercera esposa, Marral, fue asesinada durante una redada contra un enclave de desolladores mentales, junto con otra hija y tres hijos. Xardorok mató a su hijo mayor, Ulthoon, hijo de Thizrun, por conspirar para derrocarlo. Su descendencia sobreviviente son dos hijos que le dio Marral, llamados Durth y Nildar.

Vestido de Chardalyn. Xardorok lleva los siguientes objetos mágicos hechos de chardalyn: una corona de nueve agujas (dos agujas intactas que representan a sus dos hijos supervivientes y siete agujas parcialmente rotas que representan a sus siete hijos muertos), una cota de malla y un guantelete con púas.



XARDOROK SOLMARCHITO

Humanoide Mediano (enano), legal malvado

Clase de Armadura 18 (Cota de Mallas)

Puntos de Golpe 93 (11d8+44)

Velocidad 25 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 16 (+3) | 11(+0) | 18(+4) | 12(+1) | 13(+1) | 18(+4) |

Tiradas de Salvación Sab +4, Car +7

Habilidades Arcanos +4, Engañar +7, Intimidar +7

Resistencias al Daño veneno

Sentidos Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 11

Idiomas Enano, Infracomún

Desafío 5 (1.800 PE)

Resiliencia Duergar. Xardorok tiene ventaja en las tiradas de salvación contra el veneno, los hechizos y las ilusiones, así como para resistir ser hechizado o paralizado.

Lanzamiento de Conjuros Innatos. La Característica de lanzamiento de conjuros innatos de Xardorok es el Carisma (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuros). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes:

A voluntad: *descarga sobrenatural* (ver “Acciones” más adelante), *mano de mago*

1/día Cada uno: *paralizar persona*, *sugestión*

Sensibilidad a la luz solar. Mientras está a la luz del sol, Xardorok tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista.

ACCIONES

Ataque Múltiple. Xardorok ataca dos veces con un arma o lanza estallido sobrenatural dos veces.

Guantelete con Pinchos. *Ataque de armas cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 5 (1d4+3) puntos de daño perforante u 8 (2d4+3) puntos de daño perforante si Xardorok está agrandado.

Descarga Sobrenatural. *Ataque de conjuros a distancia:* +7 a impactar, alcance 120 pies, un blanco. *Impacto:* 9 (1d10+4) puntos de daño de Fuerza.

Agrandar (Se recarga después de un descanso Corto o Largo). Durante 1 minuto, Xardorok incrementa mágicamente su tamaño, junto con todo lo que porte o lleve. Mientras está agrandado, Xardorok es Grande, dobla sus dados de daño de ataques basados en la Fuerza (incluidos ya en sus ataques) y realiza con ventaja todos los controles de Fuerza así como tiradas de salvación basadas en la Fuerza. Si Xardorok no tiene espacio para asumir un tamaño Grande, crecerá hasta el tamaño máximo que le permita el espacio donde esté.

Invisibilidad (Recarga 4–6). Xardorok se vuelve mágicamente invisible durante 1 hora o hasta que ataque, lance un conjuro, use su rasgo de reducir o se rompa su concentración (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier equipo que el Xardorok use o lleve se vuelve invisible con él.

REACCIONES

Represión Infernal (2/Día). Cuando Xardorok sea dañado por una criatura a menos de 60 pies de él, la criatura que le haya producido daño se verá envuelta en llamas infernales y deberá realizar una tirada de salvación CD 15, sufriendo 16 (3d10) puntos de daño por fuego si falla la tirada de salvación, o la mitad de ese daño si la supera.



ZORRO

Los zorros árticos del Valle del Viento Helado viven en madrigueras y están acostumbrados a los climas fríos. Merodean por los alrededores de Diez Ciudades y los bosques cercanos en busca de comida, cazado liebres o robando pescado. Estas tímidas criaturas evitan el contacto con los humanoides, pero a veces son usadas como monturas por los Chwingas.

ZORRO

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 2 (1d4)

Velocidad 30 Pies, Cavando 5 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|--------|--------|-------|--------|-------|
| 2 (-4) | 16(+3) | 11(+0) | 3(-4) | 12(+1) | 6(-2) |

Habilidades Percepción +3, Sigilo+5



Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 13

Idiomas -

Desafío 0 (10 PE)

Oído Agudo. El zorro tiene ventaja en todos los controles de Sabiduría (Percepción) basados en el oído

ACCIONES

Mordisco. Ataque de armas cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 1 punto de daño perforante.

DRUIDA DE LA ESCARCHA

Humanoide Mediano Cualquier alineamiento

Clase de Armadura 13 (Armadura de Piel)

Puntos de Golpe 67 (9d8+27)

Velocidad 40 Pies (solo forma de lobo, Cavando 5 pies (solo forma de Zorro), Trepando 30 pies (solo forma de Cabra), Volando 60 pies (solo forma de buho)

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|---------|--------|-------|
| 12 (+1) | 13(+1) | 16(+3) | 10(+04) | 16(+3) | 9(-1) |

Tiradas de Salvación: Int +3, Sab +6

Habilidades Naturaleza +3, Percepción +6, Supervivencia+6

Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies (solo forma de Bestia), Percepción Pasiva 16

Idiomas Común, Druídico

Desafío 5 (1,800 PE)

Lanzamiento de Conjuros (solo forma humanoide). El druida es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su habilidad de lanzamiento de hechizos es Sabiduría (salvación de conjuros CD 14; +6 a impactar con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes conjuros de druida:

Trucos (a voluntad): *saber druídico, guía, resistencia*

1er nivel (4 ranuras): *amistad animal, nube de oscurecimiento, hablar con animales*

2º nivel (3 ranuras): *mensajero animal, rayo de luna, pase sin dejar rastro*

3er nivel (3 ranuras): *conjurar animales, tormenta de aguanieve, muro de viento*

4º nivel (3 ranuras): *Terreno alucinatorio, Tormenta de hielo*

5º nivel (1 ranura): *despertar*

ACCIONES

Ataque Múltiple. El druida realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Hoz de hielo (solo forma humanoide). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 3 (1d4 + 1) de daño cortante más 5 (2d4) de daño de hielo.

Golpe (solo forma de bestia). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

Cambiar de forma. El druida se polimorfiza mágicamente en forma de bestia (zorro, cabra montés, búho o lobo) o vuelve a su forma humanoide. Cualquier equipo que lleve o lleve es absorbido o soportado por la forma de bestia (la elección del druida). Vuelve a su forma humanoide cuando muere. Las estadísticas del druida son las mismas en todas las formas, excepto donde se indica en este bloque de estadísticas.

DRUIDA DE LA ESCARCHA

Los druidas de escarcha son defensores solitarios de la naturaleza y enemigos naturales de la civilización del Norte. Buscan preservar la naturaleza ártica destruyendo a los forasteros que se cruzan en su camino. Cada uno patrulla su territorio bajo la apariencia de un zorro ártico, una cabra montés, un búho nival o un lobo, volviendo a su forma humana solo cuando ataca. Astutos emboscadores, utilizan hechizos alucinatorios de terreno para crear ventisqueros ilusorios bajo los que pueden esconderse, o para oscurecer charcos cubiertos por hielo fino a través de los cuales otros podrían caer.

Compañeros despertados. Un druida de escarcha a menudo está acompañado por una o más bestias, arbustos o árboles de hoja perenne que ha hecho sensibles usando el hechizo despertar. Estos druidas prefieren a los osos polares y a los renos (usa el bloque de estadísticas de alces en el Manual de monstruos) como compañeros, y estas criaturas suelen compartir la disposición del druida.

Hoz de hielo. Un druida de escarcha puede tallar una hoz en el hielo, lo que requiere un total de 24 horas para el trabajo. Un frío intenso recorre esta arma mientras está en manos del druida. Si el druida muere, la hoz de hielo se derrite. Por lo demás, el arma es idéntica a una hoz normal.

ESQUELETO DE GIGANTE DE LA ESCARCHA

Los nigromantes pueden transformar los huesos inanimados de gigantes de hielo muertos hace mucho tiempo en monstruos malévolos a los que les encanta dañar a los vivos.

ESQUELETO DE GIGANTE DE LA ESCARCHA

No muerto enorme, legal malvado

Clase de Armadura 14 (restos de armadura)

Puntos de Golpe 102 (12d12+24)

Velocidad 40 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|---------|--------|--------|--------|
| 23 (+6) | 9 (-1) | 15 (+2) | 6 (-2) | 8 (-1) | 5 (-3) |

Vulnerabilidades al daño Contundente

Inmunidades al Daño frío, veneno

Inmunidades a Condición agotado envenenado

Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 9

Idiomas Gigante, pero no puede hablarlo

Desafío 6 (2,300 PE)

Naturaleza inusual. El esqueleto no requiere aire, comida, bebida ni sueño.

ACCIONES

Ataque Múltiple. El esqueleto realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Gran hacha. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 25 (3d12 + 6) de daño cortante.

Mirada Gélida. El esqueleto apunta a una criatura que puede ver a menos de 60 pies de él. El blanco debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 13 o recibirá 35 (10d6) de daño por frío hielo y quedará paralizado hasta el final de su siguiente turno.





GNOLL VAMPIRO

No muerto mediano (Cambiaformas), caótico malvado

Clase de Armadura 17 (armadura natural)

Puntos de Golpe 93 (11d8+44)

Velocidad 30 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 20 (+5) | 18 (+4) | 18 (+4) | 6 (-2) | 12 (+1) | 9 (-1) |

Tiradas de Salvación: Des +7, Con +7

Resistencias al Daño necrótico; contundente, cortante y perforante de armas no mágicas

Inmunidades a Condición agotado envenenado

Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 11

Idiomas Abisal, Gnoll

Desafío 8 (3,900 PE)

Olfato agudo. El vampiro tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato.

Furia. Cuando reduce una criatura a 0 puntos de golpe con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, el vampiro puede tomar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y hacer un ataque de mordisco.

Regeneración. El vampiro recupera 10 puntos de golpe al comienzo de su turno si tiene al menos 1 punto de golpe y no está expuesto a la luz del sol o al agua corriente. Si el vampiro recibe daño radiante o daño de agua bendita, este rasgo no funciona al comienzo del siguiente turno del vampiro.

Cambiaformas. Si el vampiro no está a la luz del sol, puede usar su acción para polimorfizarse en una hiena grande o una nube de niebla mediana, o volver a su verdadera forma.

Mientras está en forma de hiena, el vampiro no puede hablar y su velocidad de caminata es de 50 pies. Sus estadísticas, aparte de su tamaño y velocidad, no han cambiado. Todo lo que lleva puesto se transforma con él, pero nada de lo que lleva lo hace. Vuelve a su verdadera forma si muere. Mientras está en forma de niebla, el vampiro no puede realizar ninguna acción, hablar o manipular objetos. Es ingrátido, tiene una velocidad de vuelo de 20 pies, puede flotar y puede entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse allí. Además, si el aire puede pasar a través de un espacio, la niebla puede hacerlo sin apretar y no puede pasar a través del agua. Tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza, Destreza y Constitución, y es inmune a todo el daño no mágico, excepto al daño que recibe de la luz solar.

Naturaleza inusual. El vampiro no necesita aire.

Debilidades de los vampiros. El vampiro tiene los siguientes defectos:

Enfurecido por la lengua Celestial. Si oye palabras dichas en lengua Celestial, el vampiro debe tratar de atacar la fuente de esas palabras en su próximo turno. Si estas palabras provienen de múltiples fuentes y de direcciones opuestas, el vampiro queda apresado. En caso contrario, se moverá para atacar lo que perciba como la fuente más cercana.

Le repugna el perfume. El vampiro tiene desventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo realizadas contra cualquier criatura que lleve perfume o lleve un recipiente abierto del mismo.

Estaca en el corazón. Si un arma perforante hecha de madera se clava en el corazón del vampiro mientras el vampiro está incapacitado en su lugar de descanso, el vampiro queda paralizado hasta que se retira la estaca.

Hipersensibilidad a la luz solar. El vampiro recibe 20 puntos de daño radiante cuando comienza su turno a la luz del sol. Mientras está a la luz del sol, tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de habilidad.

ACCIONES

Ataque Múltiple. El vampiro realiza dos ataques: uno con su mordedura y otro con sus garras.

Mordedura (solo forma de hiena o vampiro). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 12 (2d6 + 5) de daño perforante más 9 (2d8) de daño necrótico. El máximo de puntos de golpe del objetivo se reduce en una cantidad igual al daño necrótico recibido, y el vampiro recupera puntos de golpe iguales a esa cantidad. La reducción dura hasta que el objetivo termina un largo descanso. El objetivo muere si su máximo de puntos de vida se reduce a 0.

Garras (solo forma de vampiro). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 A impactar, alcanza 5 pies, un objetivo. **Golpe:** 10 (2d4 + 5) de daño cortante.

Risa espantosa (solo forma de hiena o vampiro). El vampiro emite una carcajada escalofriante. Cada criatura elegida por el vampiro que esté a menos de 120 pies del vampiro y pueda oír su carcajada debe tener éxito en una CD 15 Tira de salvación de sabiduría o asustórate durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí misma en un éxito. Si la tirada de salvación de una criatura tiene éxito o el efecto termina para ella, la criatura es inmune a la Risa espantosa del vampiro durante las próximas 24 horas.

Mirada repugnante (solo forma de hiena o vampiro). El vampiro apunta a un humanoide que puede ver a menos de 30 pies de él. Si el objetivo puede ver al vampiro, el objetivo debe tener éxito en una CD 15 Tira de salvación de la Constitución contra esta magia o ser envenenado durante 24 horas. Una criatura cuya tirada de salvación sea exitosa es inmune a la Mirada repugnante de este vampiro durante 24 horas.

GNOLL VAMPIRO

Cuando el hambre voraz de un gnoll es tan grande que anhela carne y sangre incluso después de la muerte, puede levantarse como un vampiro para continuar su frenesí de alimentación.

Un vampiro gnoll es un depredador salvaje que se alimenta de la sangre de los vivos. Se ríe maníacamente cuando capta el olor de su presa y rápidamente se mueve para matar, arrancando carne con sus garras, atiborrándose de carne y sangre, y sin dejar nada más que huesos, cartílago y las pertenencias salpicadas de sangre de la víctima.

Los vampiros gnoll se alimentan indiscriminadamente y prefieren la carne y la sangre de los humanoides, incluidos otros gnolls. Sus narices no soportan el olor de los perfumes, y sus oídos no soportan las palabras pronunciadas en voz alta en Celestial. No proyectan reflejos en los espejos a menos que quieran.

A diferencia de los vampiros normales, los vampiros gnoll no tienen ataúdes donde descansar, y no tienen esos lugares a los que regresar cuando sus cuerpos corpóreos son destruidos. No se dejan intimidar por el agua corriente y pueden entrar en las residencias sin invitación. Cuando un vampiro gnoll necesita viajar rápidamente, adopta la forma de una hiena gigante y demacrada. Cuando quiere atrapar a su presa por sorpresa, toma la forma de una nube de niebla. Después de alimentarse de la sangre de la víctima, su forma de niebla adquiere un tono carmesí durante aproximadamente una hora antes de que regrese su falta de color.

TEKELI-LI Y LAS CUEVAS DEL HAMBRE

Tekeli-li era un colmillo de Yeenoghu, un poderoso gnoll cuya manada invadió el Valle del Viento Helado hace más de un siglo. Cuando la matanza gratuita de rebaños de renos por parte de los gnolls amenazó la supervivencia de las tribus Reghed, las tribus se unieron contra los gnolls y los derrotaron en el otoño de 1333.

Los gnolls heridos encontraron una hendidura helada en el borde del glaciar Reghed y se escondieron allí durante el invierno. Para mantener vivo a su líder, los otros gnolls permitieron que Tekeli-li se los comiera uno por uno, pero su hambre no disminuyó. Auril se encontró con la criatura hambrienta y medio congelada y arrojó a Tekeli-li a una tumba helada en las profundidades del glaciar. Al hacerlo, la Doncella de Hielo buscó preservar en lo que se había convertido el gnoll: la encarnación del consumo implacable del invierno.

Tekeli-li existe hoy en día como un vampiro gnoll que no se ha alimentado en décadas. Los aventureros que usen la "Rima de la Doncella de Escarcha" para crear un pasaje a través del glaciar, sin saberlo, liberarán al vampiro gnoll hambriento de su sepulcro helado. Para obtener más información sobre la guarida de Tekeli-li, las Cuevas del Hambre, consulte el capítulo 6.

GOLIATS

En las cumbres más altas de las montañas, muy por encima de las laderas donde crecen los árboles, donde el aire es enrarecido y aúllan los vientos gélidos, habitan los solitarios goliats. Pocas personas pueden afirmar con sinceridad haber visto a un Goliat, y menos aún haber forjado una amistad con uno.

A los Goliats les encanta competir y llevar la cuenta, contando sus hazañas y contando sus logros para compararlos con lo que otros han hecho. A los Goliats les encanta ganar, pero ven la derrota como un incentivo para mejorar sus habilidades. Por encima de todo, cada goliat se ve impulsado a superar su desempeño pasado, asumiendo riesgos cada vez mayores. Como resultado, pocos Goliats viven para ver la vejez.

NOMBRES GOLIAT

Cada goliat tiene tres nombres: un nombre de nacimiento asignado por la madre y el padre del recién nacido, un apodo asignado por el jefe tribal y un nombre de familia o clan.

Nombres de nacimiento. Akan, Ikhlát, Ke-all, Gautak, Ilikhan, Kiti, Gori, Lo-kaka, Manniyo, Maveda, Nalla, Orilo, Pau, Betani, Head, Todam, Uttal, Vaune, Vimak

Apodos. Mataosos, Invocador del alba, Intrépido, Buscapedernal, Tallador de cuernos, Ojo agudo, Cazador solitario, Saltador largo, Aplastaraíces, Mano firme, Trefilado, Dos veces huérfano, Miembro retorcido, Pintor de palabras

Nombres de clanes. Akannathi, Anakalatha, Elanithino, Kathaganadhi, Kalagiano, Kato-Olavi, Kole-Kleina, Ukolaakanu, Drop, Thunukkalathi, Dhoonlagalagaga

PERSONAJES JUGADORES GOLIATS

Con tu consentimiento, cualquier jugador de tu juego puede jugar con un personaje goliat. Un goliat nativo del Valle del Viento Helado puede ser un miembro del clan Skytower (Akannathi), el clan Wyrmdoom (Thuunlakalaga) u otro clan goliat que tú y el jugador creéis juntos.

Un personaje Goliat tiene los siguientes rasgos:

Incremento de Puntuación de Característica: Tu puntuación de Fuerza se incrementa en 2 y tu puntuación de Constitución se incrementa en 1.

Edad: Los goliats tienen esperanzas de vida comparables a la de los humanos. Entran en la edad adulta cuando llegan a la veintena y normalmente suelen vivir menos de un siglo.

Tamaño: Los goliats suelen medir entre 7 y 8 pies de altura. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad: Tu velocidad base es de 20 pies.

Resistencia Pétreo: Puedes concentrarte para resistir ataques que en otro caso te harían daño. Cuando sufras daño, puedes usar tu reacción para tirar un d12 Añade tu modificador de Constitución a la tirada y reduce el daño recibido en ese número. Después de usar este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que no termines un descanso corto o largo.



Compleción Poderosa: Cuentas como si fueras de una categoría de tamaño más grande a la hora de determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes arrastrar, empujar o levantar.

Nacido en las Montañas: Tienes resistencia al daño por frío. También estás aclimatados a las grandes alturas, incluyendo las elevaciones por encima de los 20.000 pies.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común y gigante

GOLIATS DE LA COLUMNA DEL MUNDO

Los Goliats habitan la Columna Vertebral del Mundo, donde su temple se pone a prueba contra orcos, gigantes de la escarcha, remorhazes, trolls de hielo, dragones blancos jóvenes, el traicionero terreno montañoso y la cruel indiferencia de la naturaleza.

Rivales acérrimos. El Refugio de la Torre Celestial y el Peñasco de la Perdición del Dragón son dos fortalezas montañosas habitadas por goliats. El primero es el hogar del clan Refugio del Cielo (Akannathi), el segundo del clan Perdición de Serpientes (Thuunlakalaga). Los dos grupos se niegan a llevarse bien, y la competencia entre ellos es feroz y a menudo violenta. Se miran el uno al otro a través de los picos de las montañas y se pelean por todo, desde las necesidades hasta el territorio. La probabilidad de paz entre ellos es remota, porque a los Goliats les gusta guardar rencor.

GOLIAT GUERRERO

Humanoide mediano, cualquier alinamiento

Clase de Armadura 12 (armadura de pieles)

Puntos de Golpe 67 (9d8+27)

Velocidad 30 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 18 (+4) | 11 (+0) | 16 (+3) | 10 (+0) | 15 (+2) | 10 (+0) |

Habilidades Atletismo +6, Percepción +4, Supervivencia +4

Resistencias al Daño frío

Inmunidades a Condición agotado envenenado

Sentidos Percepción Pasiva 14

Idiomas Común Gigante

Desafío 3 (700 PE)

Nacido en la montaña. El goliat está aclimatado a grandes altitudes, incluyendo elevaciones por encima de los 20.000 pies.

Compleción Poderosa: El Goliat cuenta como si fuera de una categoría de tamaño más grande a la hora de determinar su capacidad de carga y el peso que puede arrastrar, empujar o levantar.

ACCIONES

Ataque Múltiple. El goliat hace dos ataques con su gran hacha o lanza dos jabalinas.

Gran Hacha. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 10 (1d12 + 4) de daño cortante.

Jabalina. Ataque cuerpo a cuerpo o con arma a distancia: +6 Para impactar, alcanza 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. **Golpe:** 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

REACCIONES

Resistencia de la piedra (se recarga después de un descanso corto o largo). Cuando el goliat recibe daño, reduce el daño recibido en 9 (1d12 + 3).

GOLIAT HOMBRE OSO

Las leyendas de Goliat hablan de una criatura que merodea por los confines del Valle del Viento Helado, conocida como Oyaminartok el Caminante Invernal. Puede tomar la forma de un oso polar o una forma bípeda descomunal oscurecida por el viento y la nieve que sopla. Los ancianos invocan su nombre para evitar que los jóvenes Goliats se alejen demasiado de casa antes de que estén listos. Los Goliats adultos a veces se encuentran con este individuo legendario en sus viajes a los rincones más remotos del valle. Si huyen como cobardes, Oyaminartok se ríe y los deja vagar en la oscuridad. Si desafían a Oyaminartok a una pelea, el Caminante Invernal sonríe y pone a prueba su temple. Aquellos que la impresionan con sus habilidades de lucha son mordidos y se convierten en hombres osos goliat, goliats que llevan la maldición de la licantrópía de Oyaminartok. Contrariamente al mito, Oyaminartok no es un monstruo sino una fuerza del bien en la región, y transmite su maldición solo a los goliats cuyos corazones son puros.

Oyaminartok y otros de su especie intentan ayudar a las criaturas con las que se encuentran, ya que el clima y la geografía del Valle del Viento Helado pueden ser brutales. Conocen las rutas más seguras a través de la tundra y pueden ayudar a guiar a los viajeros a través del Mar de Hielo en Movimiento y a través de sus témpanos



de hielo en constante cambio. Estos hombres osos polares atacan el mal en el desierto, pero se mantienen alejados de los campamentos y asentamientos. El fuego es la perdición de Oyaminartok, y por lo tanto ella y los suyos son cautelosos alrededor de los hogares y las llamas abiertas.

GOLIAT HOMBRE OSO

Humanoide Mediano (Goliatm Cambiaformas, Neutral Bueno)

Clase de Armadura 10 en forma humanoide, 12 (armadura natrual) en forma de oso o híbrida

Puntos de Golpe 161 (19d8+76)

Velocidad 30 Pies (40 pies, nadando 30 pies en forma de oso o híbrida)

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 20 (+5) | 10(+0) | 18(+4) | 10(+0) | 15(+2) | 10(+0) |

Habilidades Atletismo +6, Percepción +4, Supervivencia +4

Vulnerabilidades al Daño fuego

Resistencias al Daño frío

Inmunidades al daño contundente, cortante y perforante de armas no mágicas que no sean de plata

Sentidos Percepción Pasiva 18

Idiomas Común, Gigante (no puede hablar en forma de oso)

Desafío 8 (3,900 PE)

Olfato agudo. El hombre oso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato.

Nacido en la montaña. El goliat está aclimatado a grandes altitudes, incluyendo elevaciones por encima de los 20.000 pies.

Compleción Poderosa: El Goliat cuenta como si fuera de una categoría de tamaño más grande a la hora de determinar su capacidad de carga y el peso que puede arrastrar, empujar o levantar.

Cambiaformas. El hombre oso puede usar su acción para polimorfizarse en un híbrido oso-humanoide grande o en un oso polar grande, o volver a su forma de goliat. Sus estadísticas, aparte de su tamaño y CA, son las mismas en cada forma. Cualquier equipo que lleve puesto o lleve no se transforma. Vuelve a su verdadera forma si muere.

ACCIONES

Ataque Múltiple. El Goliat hombre oso realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Mordisco (solo forma de oso o híbrida). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 16 (2d10 + 5) de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, debe tener éxito en una CD 15 Tira de salvación de la Constitución o ser maldecido con licantrópía de hombre oso, como se describe en el Manual de Monstruos.

Garra (solo forma de oso o híbrida). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 14 (2d8 + 5) de daño cortante.

Gran Hacha (solo forma humanoide o híbrida). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (1d12 + 5) de daño cortante.

REACCIONES

Resistencia de la piedra (se recarga después de un descanso corto o largo). Cuando el goliat recibe daño, reduce el daño recibido en 9 (1d12 + 3).



LIEBRE

Las liebres árticas son tranquilos herbívoros que viven en madrigueras a lo largo del Valle del Viento Helado. Tienen orejas más cortas que otras liebres y están aclimatadas al frío.

LIEBRE

Bestia diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 1 (1d4-1)

Velocidad 20 Pies, cavando 5 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|--------|-------|-------|--------|-------|
| 1 (-5) | 17(+3) | 9(-1) | 2(-4) | 11(+0) | 4(-3) |

Habilidades Percepción +2, Sigilo +5

Sentidos Percepción Pasiva 12

Idiomas -

Desafío 0 (10 PE)

Huida. La liebre puede tomar la acción Correr, Retirarse u Escondarse como una acción de bonificación en cada uno de sus turnos.



TROLL DE HIELO

Los trolls de hielo tienen toda la maldad y el hambre de los trolls comunes. Sus corazones irradian un frío extremo, en detrimento de otras criaturas cercanas.

Corazones de trol de hielo. El corazón de un troll de hielo permanece frío incluso después de la destrucción del troll. Mientras el troll no pueda regenerarse, su corazón puede ser extraído de forma segura de sus restos, manipulado y guardado. El corazón de un troll de hielo, una vez eliminado, se convierte en un objeto diminuto inofensivo con AC 13, 4 puntos de vida e inmunidad a todo el daño excepto al daño por fuego. Durante las siguientes 24 horas, el corazón tiene las siguientes propiedades mágicas:

- Una criatura que se come el corazón obtiene la capacidad de regenerarse durante las próximas 24 horas, recuperando 5 puntos de golpe al comienzo de cada uno de sus turnos. Si la criatura recibe daño de ácido o fuego, este rasgo no funciona al comienzo de su siguiente turno. La criatura muere solo si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.
- Si se entierra en el suelo bajo un pie o más de tierra, el corazón se derrite e invoca una ventisca como la creada por el hechizo de control del clima. El corazón tarda 10 minutos en derretirse y se forma la ventisca. La ventisca dura 8 horas.

- Una saga o una criatura similar puede realizar un ritual que convierte el corazón en un talismán mágico que actúa como un parche de moho marrón (ver "Moho marrón" en la *Guía del Dungeon Master*). Este efecto dura hasta que se destruye el corazón.
- Una criatura experta en suministros de alquimista puede exprimir suficiente líquido residual del corazón para mezclarlo con otros ingredientes alquímicos, creando una *poción de resistencia (frío)*. Se tarda 1 hora en crear esta poción.

TROLL DE HIELO

Gigante grande, caótico malvado

Clase de Armadura 16 (Armadura natural)

Puntos de Golpe 115 (10d10+60)

Velocidad 30 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|---------|--------|--------|--------|
| 18 (+4) | 8 (-1) | 22 (+6) | 7 (-2) | 9 (-1) | 7 (-2) |

Habilidades Percepción +2

Inmunidades al daño frío

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 12

Idiomas Gigante

Desafío 8 (3.900 PE)

Aura fría. Mientras está vivo, el troll genera un aura de frío intenso que llena el área a menos de 10 pies de él. Al comienzo del turno del troll, todas las llamas no mágicas del aura se extinguen. Cualquier criatura que comience su turno a menos de 10 pies del troll recibe 10 (3d6) puntos de daño por frío.

Olfato agudo. El troll de hielo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato.

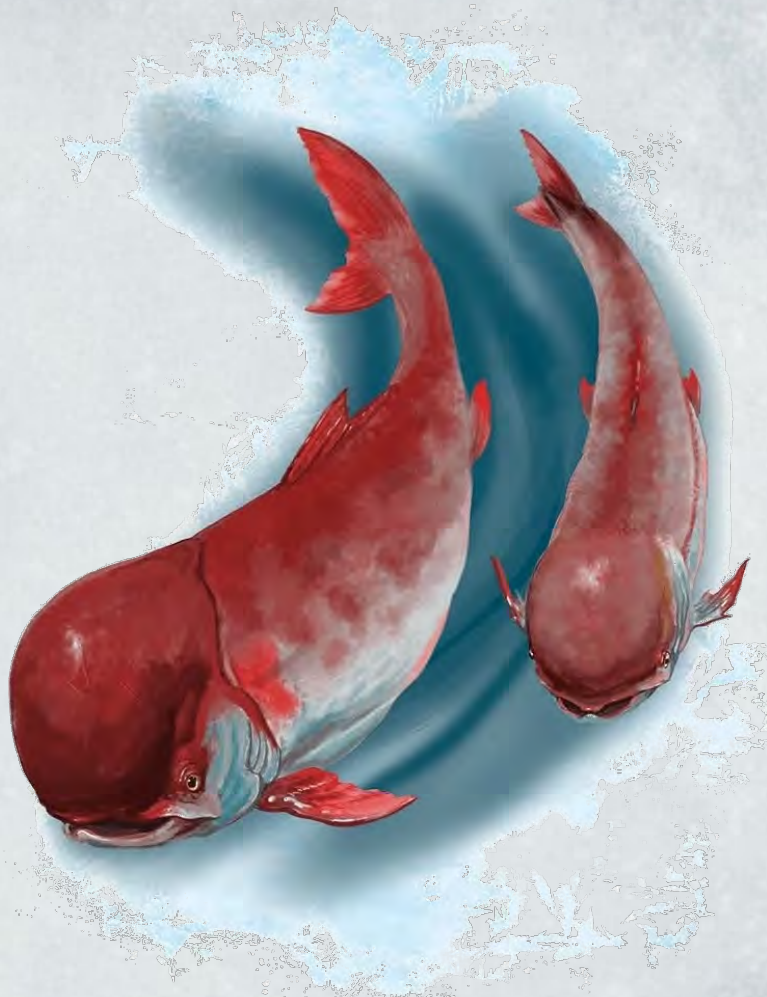
Regeneración. El troll de hielo recupera 10 puntos de vida al comienzo de su turno. Si el troll recibe daño de ácido o fuego, este rasgo no funciona al comienzo del siguiente turno del troll. El troll de hielo muere solo si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Ataque Múltiple. El troll realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante más 9 (2d8) de daño de hielo.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante más 9 (2d8) de daño por frío. Si el objetivo recibe algo de daño por frío, el objetivo debe tener éxito en una Tirada de salvación de Constitución CD 15 o sufrir desventaja en sus tiradas de ataque hasta el final de su siguiente turno.



TRUCHA DE CABEZA DE JARRETE

La sabrosa y tenaz trucha cabeza de nudillo no se puede atrapar fácilmente en las redes. Además, el uso de una línea para pescar un pez tan fuerte es una tarea importante. Los pescadores incautos que se ven arrastrados a aguas heladas pueden morir rápidamente, especialmente si están cargados de pieles y capas pesadas.

Una trucha cabeza de nudillo macho puede pesar 70 libras o más. Las hembras tienden a ser más pequeñas, pesando alrededor de 50 libras. Ambos son apreciados por sus huesos parecidos al marfil.

TRUCHA DE CABEZA DE JARRETE

Bestia Pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 7 (2d6)

Velocidad 0 pies, nadando 30 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|-------|-------|-------|
| 14 (+2) | 14(+2) | 11(+0) | 1(-5) | 6(-2) | 1(-5) |

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 8

Idiomas -

Desafío 8 (3.900 PE)

Respiración Acuática. La trucha solo puede respirar bajo el agua.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Coletazo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño contundente.



KOBOLDS

Los kóbolds se pueden encontrar en cualquier lugar donde se sepa que habitan los dragones, y los que viven en las montañas y colinas del Valle del Viento Helado se encuentran entre los más resistentes de su especie. Atraídos hacia el norte por el deseo de encontrar y servir a los dragones blancos, estos kóbolds se adaptaron lo mejor que pudieron al clima hostil. Sus ojos sensibles aprecian los días sin sol y las noches largas y oscuras. Usan jabalinas de madera como herramientas para probar la nieve que tienen delante.

Los kóbolds nativos del Valle del Viento Helado deambulan con frecuencia por las Diez Ciudades para escapar del terrible frío, con la esperanza de cambiar las pocas habilidades que tienen por una sopa caliente y un refugio. La gente de Diez Pueblos, acostumbrada a la presencia de extraños forasteros, permite que estos kobolds habiten entre ellos en su mayor parte. Cuando los kobolds no se sienten seguros, adquieren ropa pesada de invierno y se disfrazan de humanos parándose sobre los hombros de los demás. Tres kobolds con equipo de clima frío pueden hacerse pasar por un humano torpe con una prueba grupal exitosa de Carisma (Engaño), cuyo CD es igual al resultado de la prueba de Sabiduría (Perspicacia) del espectador.

KOBOLD DEL VIENTO HELADO ZOMBI

La nigromante Vellynne Harpell tiene guías kobold de Viento Helado a su servicio, incluyendo un par que murieron y se convirtieron en zombis usando conjuros de *animar a los muertos*. El clima frío ayuda a preservar su carne muerta.

KOBOLD DEL VIENTO HELADO

Humanoide pequeño (Kobold), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 14 (armadura de pieles)

Puntos de Golpe 9 (2d6+2)

Velocidad 30 pies, trepando 20 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|--------|--------|-------|-------|-------|
| 7 (-2) | 15(+2) | 12(+1) | 8(-1) | 8(-1) | 8(-1) |

Tiradas de Salvación Des +4, Con +3

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 11

Idiomas Común, Dracónico

Desafío 1/8 (25 PE)

Tácticas de manada. El kobold tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del kobold está a menos de 5 pies de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Sensibilidad a la luz solar. Mientras está a la luz del sol, el kóbold tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista.

ACCIONES

Daga. *Ataque cuerpo a cuerpo o con arma a distancia:* +4 a Impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Jabalina. *Ataque cuerpo a cuerpo o con arma a distancia:* +0 Para impactar, alcanza 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 1 (1d6 - 2) de daño perforante.

KOBOLD DEL VIENTO HELADO ZOMBI

No muerto pequeño, neutral malvado

Clase de Armadura 9 (trozos de armadura de cuero)

Puntos de Golpe 19 (3d6+9)

Velocidad 30 pies, trepando 20 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|-------|--------|-------|-------|-------|
| 8 (12) | 6(-2) | 16(+3) | 3(-4) | 6(-2) | 3(-4) |

Tiradas de Salvación Sab +0

Inmunidades al Daño Veneno

Inmunidades a Condición Envenenado

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 8

Idiomas Entiende el común y el Dracónico pero no puede hablar

Desafío 1/8 (25 PE)

Fortaleza de No Muerto. Si el daño reduce al zombi a 0 puntos de golpe, debe hacer una tirada de salvación de Constitución con una CD de 5 + el daño recibido, a menos que el daño sea radiante o de un golpe crítico. En caso de éxito, el zombi cae a 1 punto de vida.

Naturaleza Inusual. El zombi no necesita aire, comida, bebida ni sueño.

ACCIONES

Jabalina. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +1 Para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 1 (1d6 - 1) de daño perforante.



KOBOLD ENGENDRO VAMPIRICO

El campiro gnoll Tekeli-li tiene un pequeño número de esbirros, kobolds engendros vampíricos para hacerle compañía en las Cuevas del Hambre (revisa el Capítulo 6). Los kóbolds engendros vampíricos están aterrorizados por el vampiro gnoll y no pueden entender sus órdenes, por lo que le dan a Tekeli-li un amplio margen. Estos hambrientos kobolds no-muertos tienen sed de sangre y tienden a atacar a un enemigo a la vez.

KOBOLD ENGENDRO VAMPIRICO

No muerto pequeño, neutral malvado

Clase de Armadura 14

Puntos de Golpe 39 (6d6+18)

Velocidad 30 Pies, trepando 20 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|-------|-------|-------|
| 10 (+0) | 18(+4) | 16(+3) | 8(-1) | 8(-1) | 8(-1) |

Tiradas de Salvación Des +6, Sab +1

Habilidades Percepción +1, Sigilo +6

Resistencias al Daño necrótico, contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 11

Idiomas Común, Dracónico

Desafío 3 (700 PE)

Tácticas de manada. El vampiro tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del vampiro está a menos de 5 pies de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Regeneración. El vampiro recupera 10 puntos de golpe al comienzo de su turno si tiene al menos 1 punto de golpe y no está expuesto a la luz del sol o al agua corriente. Si el vampiro recibe daño radiante o daño de agua bendita, este rasgo no funciona al comienzo de su siguiente turno.

Naturaleza inusual. El vampiro no necesita aire.

Debilidades vampíricas. El vampiro tiene los siguientes defectos:

Prohibición. El vampiro no puede entrar en una residencia sin una invitación de uno de los ocupantes.

Dañado por el agua corriente. El vampiro recibe 20 de daño de ácido cuando comienza su turno en agua corriente.

Estaca al corazón. El vampiro es destruido si un arma perforante hecha de madera se clava en su corazón mientras está incapacitado en su lugar de descanso.

Hipersensibilidad a la luz solar. El vampiro recibe 20 puntos de daño radiante cuando comienza su turno a la luz del sol. Mientras está a la luz del sol, tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de habilidad.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +6 Para impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 6 (1d4 + 4) de daño perforante más 5 (2d4) de daño necrótico. Los puntos de golpe máximos del objetivo se reducen en una cantidad igual al daño necrótico recibido, y el vampiro recupera puntos de golpe iguales a esa cantidad. La reducción dura hasta que el objetivo termina un largo descanso. El objetivo muere si sus puntos de golpe máximos se reducen a 0.



CONJUROS VIVIENTES

Las áreas de magia salvaje y los sitios que han sido devastados por poderosas fuerzas sobrenaturales pueden dar lugar a efectos de hechizos que se convierten en seres vivos. Estos llamados hechizos vivientes rondan los lugares donde fueron creados, subsistiendo con la energía mágica ambiental.

MANO DE BIGBY VIVIENTE

Una mano de Bigby viviente es una mano grande y flotante de fuerza brillante y translúcida. A menudo sirve como guardián, atacando a las criaturas que se cruzan en su camino mientras permanece leal a su lanzador.

MANO DE BIGBY VIVIENTE

Constructo Grande, Sin alineamiento

Clase de Armadura 20 (armadura natural)
Puntos de Golpe 52 (5d10+25)
Velocidad 0 Pies, volando 30 pies (levitar)

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|-------|--------|-------|
| 26 (+8) | 10(+0) | 20(+5) | 1(-5) | 10(+0) | 1(-5) |

Tiradas de Salvación Des +2, Sab +2

Habilidades Percepción +2, Sigilo +2

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Condición cegado, hechizado, ensordecido, agotamiento, asustado, paralizado, petrificado, envenenado, inconsciente

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 11

Idiomas -

Desafío 4 (1.100 PE)

Resistencia mágica. El conjuro viviente tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Naturaleza inusual. El conjuro viviente no requiere aire, comida, bebida ni sueño.

ACCIONES

Puño de Fuerza. *Ataque de hechizo cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 26 (4d8 + 8) de daño de fuerza. Si el objetivo es una criatura grande o más pequeña, el conjuro viviente puede moverlo hasta 5 pies y moverse con él, sin provocar ataques de oportunidad.

Agarre. El conjuro viviente intenta agarrar una criatura enorme o más pequeña a menos de 5 pies de ella. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 15 o quedar apresado (CD 15 para escapar). Hasta que termine el agarre, el objetivo recibe 15 (2d6 + 8) de daño contundente al comienzo de cada uno de sus turnos. El conjuro viviente solo puede agarrar a una criatura a la vez y no puede usar Puño de Fuerza hasta que termine el agarre.

FILO DEL DESASTRE VIVIENTE

Una espada viviente del desastre es un hechizo de la espada del desastre (véase el apéndice D) con una voluntad malvada propia. Parece una grieta plana negra flotante en forma de espada. Como un demonio, anhela la destrucción.

SEMIPLANO VIVIENTE

Un semiplano viviente es un hechizo de semiplano que se ha vuelto vagamente consciente de sí mismo. Es un rectángulo sombrío, de 5 pies de ancho y 10 pies de alto, que se arrastra a lo largo de superficies planas y sólidas y gime suavemente cuando se mueve.

Cuando un semiplano viviente se encuentra con una criatura lo suficientemente pequeña como para pasar por su puerta, trata de atraer a esa criatura hacia sí mismo, y luego deposita a la víctima en una cámara extradimensional.

FILO DEL DESASTRE VIVIENTE

Constructo pequeño, caótico malvado

Clase de Armadura 14 (Armadura Natural)
Puntos de Golpe 67 (9d6+36)
Velocidad 0 Pies, volando (levitando)

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|--------|---------|--------|
| 10 (+0) | 16(+3) | 19(+4) | 6 (-2) | 10 (+0) | 3 (-4) |

Inmunidades al Daño contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidades a Condición cegado, ensordecido, agotamiento,apresado, paralizado, petrificado, envenenado, inmovilizado, inconsciente

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 11

Idiomas -

Desafío 8 (3.900 PE)

Resistencia mágica. El conjuro viviente tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Libertad. El conjuro viviente puede moverse a través de cualquier barrera, incluso un muro de fuerza mágica.

Naturaleza inusual. El conjuro viviente no requiere aire, comida, bebida ni sueño.

ACCIONES

Hoja de fuerza. *Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo:* +6 Para impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Impacto:* 26 (4d12) de daño de fuerza, a menos que el conjuro viviente haya sacado un 18 o más en el d20 para el ataque, en cuyo caso el ataque es un golpe crítico que inflige 78 (12d12) de daño de fuerza en su lugar.

REACCIONES

Ataque preventivo. El conjuro viviente realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que comienza su turno a menos de 5 pies del conjuro viviente.

SEMIPLANO VIVIENTE

Constructo mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura 10
Puntos de Golpe 31 (7d8)
Velocidad 30 Pies, trepando 30 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|---------|--------|--------|---------|--------|
| 1 (-5) | 10 (+0) | 10(+0) | 1 (-5) | 10 (+0) | 1 (-5) |

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Condición cegado, hechizado, ensordecido, agotamiento, apresado, paralizado, petrificado, envenenado, derribado, inmovilizado, aturdido, inconsciente

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 10

Idiomas -

Desafío 0 (10 PE)

Forma dimensional. El conjuro viviente puede entrar en el espacio de otra criatura y viceversa, y puede moverse a través de un espacio tan estrecho como 1 pulgada de ancho sin apretar. El conjuro viviente no puede desprenderse de una superficie sólida, como una pared, un techo o un suelo. Si no tiene una superficie a la que adherirse, el conjuro viviente se destruye (ver "Destrucción plana" más abajo).

Cámara Extradimensional. Cuando el conjuro viviente entra en el espacio de otra criatura (o viceversa) por primera vez en un turno, la otra criatura debe tener éxito en una CD 10 Lanzamiento de salvación de destreza o ser arrastrado al espacio extradimensional del hechizo viviente, una cámara de piedra sin amueblar de 30 pies en cada dimensión. Una criatura demasiado grande para caber en este espacio tiene éxito en la tirada de salvación automáticamente. Las criaturas en la cámara nunca se quedan sin aire respirable. La magia que permite el tránsito entre planos, como el cambio de plano, se puede usar para escapar de la cámara, que de lo contrario no tiene salidas. Las criaturas atrapadas dentro de la cámara extradimensional no pueden ver, apuntar o infligir daño al hechizo viviente; sin embargo, pueden dañar la habitación a su alrededor. Cada sección de 5 pies cuadrados de techo, pared y piso en la cámara tiene AC 17, 50 puntos de vida, inmunidad al veneno y al daño psíquico, e inmunidad al daño aporreante, perforante y cortante que no es mágico. Si alguna sección se reduce a 0 puntos de vida, el conjuro viviente y su cámara son destruidos (ver "Destrucción plana" más abajo).

Resistencia mágica. El conjuro viviente tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Destrucción plana. El conjuro viviente es destruido cuando él o una sección de 5 pies cuadrados de su cámara extradimensional se reduzca a 0 puntos de golpe, o cuando el conjuro viviente no tenga ninguna superficie a la que adherirse. Cuando el conjuro viviente es destruido, el contenido de su cámara extradimensional es expulsado, apareciendo lo más cerca posible de la ubicación anterior del conjuro viviente. Cada criatura expulsada aparece en un espacio desocupado determinado al azar, junto con lo que sea que lleve puesto.

Naturaleza inusual. El conjuro viviente no requiere aire, comida, bebida ni sueño.



MAGEN

Los magen son seres mágicos, parecidos a los humanos, creados por un conjuro de mago (revisa el conjuro de *crear magen* en el Apéndice D) o por otros métodos arcanos.

Aunque los magen parecen humanoides de piel verde, son constructos. Cuando uno es herido, se ve que su sangre tiene el color y la consistencia del mercurio. Existen puramente a través de medios mágicos. Cuando uno es asesinado, su cuerpo desaparece en una ráfaga de fuego inofensivo y una nube de humo que se disipa rápidamente.

Sirvientes mágicos. Los magen son sirvientes ideales. En la creación, a cada uno se le inculca el instinto de protegerse a sí mismo y a su creador, y sigue las instrucciones de su creador sin dudarlo. Cuando su tarea está completa, un magen permanece inmóvil y silencioso hasta que su creador le da nuevas órdenes.

MAGEN DEMOS

Los magen demos usan armaduras, empuñan armas y, por lo general, sirven como guardias.

MAGEN GALVAN

El magen de Galván puede volar. También almacenan electricidad estática, que descargan en forma de rayos.

MAGEN HIPNOS

Los magen hipnos son telepáticos y usan su poder de sugestión para controlar a los demás. Sus creadores los utilizan para obligar a los enemigos a retirarse o rendirse.

Un magen hipnos no lleva armas, confiando completamente en sus habilidades psíquicas para manipular y dañar a otras criaturas.

MAGEN DEMOS

Constructo mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura 16 (cota de malla)

Puntos de Golpe 51 (6d8+24)

Velocidad 30 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|---------|---------|---------|
| 14 (+2) | 14(+2) | 18(+4) | 10 (+0) | 10 (+0) | 10 (+0) |

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Condición hechizado, agotado, asustado, eparalizado, envenenado

Sentidos Percepción Pasiva 10

Idiomas Entiende los idiomas de su creador pero no puede hablar

Desafío 2 (450 PE)

Final ardiente. Si el magen muere, su cuerpo se desintegra en una inofensiva ráfaga de fuego y humo, dejando atrás cualquier cosa que llevara puesta o llevaba.

Resistencia mágica. El magen tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Naturaleza inusual. El magen no requiere aire, comida, bebida ni sueño.

ACCIONES

Ataque Múltiple. El magen realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Mandoble. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño cortante.

Ballesta ligera. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.



MAGEN GALVAN

Constructo mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura 14

Puntos de Golpe 68 (8d8+32)

Velocidad 30 Pies, volando 30 pies (levitar)

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|---------|---------|--------|
| 10 (+0) | 18(+4) | 18(+4) | 12 (+1) | 10 (+0) | 7 (-2) |

Inmunidades al Daño Rayo, veneno

Inmunidades a Condición hechizado, agotado, asustado, paralizado, envenenado

Sentidos Percepción Pasiva 10

Idiomas Entiende los idiomas de su creador pero no puede hablar

Desafío 3 (700 PE)

Final ardiente. Si el magen muere, su cuerpo se desintegra en una inofensiva ráfaga de fuego y humo, dejando atrás cualquier cosa que llevara puesta o llevaba.

Resistencia mágica. El magen tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Naturaleza inusual. El magen no requiere aire, comida, bebida ni sueño.

ACCIONES

Multiataque. El magen realiza dos ataques de Toque Impactante.

Toque Electrificante. *Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo:* +6 A impactar, alcance 5 pies, un blanco (el magen tiene ventaja en la tirada de ataque si el objetivo lleva una armadura hecha de metal). Impacto: 7 (1d6 + 4) de daño de rayo.

Descarga estática (recarga 5–6). El magen descarga un rayo en una línea de 60 pies que tiene 5 pies de ancho. Cada criatura en esa línea debe hacer una Tirada de salvación de Destreza CD 14 (con desventaja si la criatura lleva una armadura hecha de metal), recibiendo 22 (4d10) puntos de daño de rayo en una salvación fallida, o la mitad de daño en una salvación exitosa.



MAGEN HIPNOS

Constructo mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 34 (4d8+16)

Velocidad 30 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|---------|---------|--------|
| 10 (+0) | 14(+2) | 18(+4) | 14 (+2) | 10 (+0) | 7 (-2) |

Inmunidades al Daño veneno

Inmunidades a Condición hechizado, agotado, asustado, paralizado, envenenado

Sentidos Percepción Pasiva 10

Idiomas Entiende los idiomas de su creador pero no puede hablar, telepatía 30 pies

Desafío 3 (700 PE)

Final ardiente. Si el magen muere, su cuerpo se desintegra en una inofensiva ráfaga de fuego y humo, dejando atrás cualquier cosa que llevara puesta o llevaba.

Resistencia mágica. El magen tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Naturaleza inusual. El magen no requiere aire, comida, bebida ni sueño.

ACCIONES

Latigazo psíquico. Los ojos del magen brillan plateados mientras apunta a una criatura que puede ver a menos de 60 pies de él. El destino debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD12 o recibirá 11 (2d10) de daño psíquico.

Sugestión. El magen lanza el conjuro de *sugestión* (salva CD 12), que no requiere componentes materiales. El objetivo debe ser una criatura con la que el magen pueda comunicarse telepáticamente. Si tiene éxito en su tirada de salvación, el objetivo es inmune al hechizo de sugestión de este magen durante las próximas 24 horas. La habilidad de lanzamiento de hechizos del magen es Inteligencia

MIMETO ESCUPIDOR

Los mimetos son monstruos que cambian de forma descritos en el *Manual de Monstruos*. La variante que se presenta aquí es un espécimen particularmente grande y voraz, resultado de experimentos netherilianos con mimetos ordinarios, que escupe ácido.

MIMETO ESCUPIDOR

Monstruosidad grande (Cambiaformas), neutral

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de Golpe 34 (4d8+16)

Velocidad 30 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|--------|---------|---------|
| 21 (+5) | 12(+1) | 17(+3) | 9 (-1) | 15 (+2) | 10 (+0) |

Habilidades Sigilo +7

Inmunidades a Condición derribado

Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 12

Idiomas -

Desafío 5 (1.800 PE)

Cambiaformas. El mimeto puede usar su acción para polimorfizarse en un objeto o volver a su forma verdadera y amorfa. Sus estadísticas son las mismas en cada forma. Cualquier equipo que lleve puesto o lleve no se transforma. Vuelve a su verdadera forma si muere.

Aferrar. El mímico tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura agarrada por él.

Resistencia mágica. El imitador tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Pegajoso (solo forma de objeto). El mimeto se adhiere a todo lo que lo toca. Una criatura enorme o más pequeña adherida al imitador también es agarrada por él (CD 16 para escapar). Las pruebas de habilidad realizadas para escapar de este agarre sufren desventaja.

Apariencia falsa (solo forma de objeto). Mientras que el mímico permanece inmóvil, es indistinguible de un objeto ordinario.

ACCIONES

Ataque Múltiple. El mimeto ataca tres veces: dos con sus pseudópodos y una con su mordedura.

Pseudópodos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 10 (1d10 + 5) de daño contundente. Si el mimeto está en forma de objeto, el objetivo sufre los efectos de su rasgo Pegamento.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 10 (1d10 + 5) de daño perforante más 7 (2d6) de daño por ácido.

Escupir ácido (recarga 5-6). El mimeto escupe ácido a una criatura que puede ver a menos de 30 pies de ella. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 14, recibiendo 32 (9d6 + 1) puntos de daño ácido si falla la tirada de salvación, o la mitad de daño si tiene éxito en ella.



DESUELLAMENTES

Los desolladores mentales, que se describen en el *Manual de Monstruos*, se crean a través de la ceremorfosis, un proceso que comienza con la implantación de un renacuajo ilícido en el cerebro de un huésped humanoide. Después de unos siete días en su nuevo hogar, el renacuajo transforma a su huésped en un desollador de mentes. Por lo general, la nueva creación no conserva ningún recuerdo de su existencia anterior.

GNOMO CEREBROMORFO

Por razones desconocidas, la ceremorfosis puede salir mal cuando se implanta un renacuajo ilícido en el cerebro de un gnomo. Esta desviación podría deberse a la naturaleza cuasi mágica de los gnomos, o simplemente a una faceta de cómo funcionan sus mentes. Cuando el proceso se deforma solo ligeramente, el desollador mental permanece del tamaño de un gnomo y se llama gnomo cerebromorfo. Conserva su conocimiento de la lengua gnómica mientras se vuelve capaz de hablar habla profunda e infracomún. Conserva recuerdos fragmentados de su vida anterior y alineamiento anterior, por no hablar de una propensión a la invención.

Pistola láser. Un gnomo ceremorfo a menudo lleva un dispositivo casero que funciona como una pistola láser (ver "Armas de fuego" en la Guía del Dungeon Master). Esta arma funciona con una célula de energía, que permite disparar 50 disparos. Después de que se gasta su último disparo, el dispositivo se vuelve inoperable. La célula de energía no se puede eliminar sin destruir el arma.

GNOMO CALAMARDO

Cuando el proceso de convertir a un gnomo en un desollador mental sale terriblemente mal, el resultado es un gnomo calamardo, un desollador mental deforme con extremidades débiles y delgadas y tentáculos de gran tamaño. Se basa en la levitación para mantener su cuerpo en el aire y usa sus tentáculos como piernas, para impulsarlo a lo largo de cualquier superficie sobre la que esté flotando. La mayoría de los desolladores mentales destruyen los calamardos nada más verlos, por lo que es raro ver una o más de estas criaturas.

Los calamardos comen cerebros para su sustento, al igual que otros desolladores de mentes, y no les importa de dónde vienen los cerebros.

GNOMO CEREBROMORFO

Aberración pequeña, cualquier alineamiento

Clase de Armadura 16 (coraza)

Puntos de Golpe 58 (13d6+13)

Velocidad 25 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|--------|--------|---------|---------|---------|
| 6 (-2) | 14(+2) | 12(+1) | 19 (+4) | 17 (+3) | 17 (+3) |

Tiradas de Salvación Int +7, Sab +6, Car +6

Habilidades Arcanos +7, Engañar, +6, Intuición +6, Percepción +6, Persuasión +6, Sigilo +5

Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 16

Idiomas -Habla profunda, Gnomo, Infracomún, Telepatía 120 pies

Desafío 5 (1.800 PE)

Lanzamiento de conjuros innatos (psiónicos). La característica de lanzamiento de conjuros innatos del cerebromorfo es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 15). Puede lanzar de forma innata los siguientes hechizos, sin necesidad de componentes:

A voluntad: *detectar pensamientos*, *levitar*

1/día cada uno: *dominar monstruo*, *cambio de plano* (solo uno mismo)

Resistencia mágica. El cerebromorfo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Tentáculos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 Para golpear, alcanza 5 pies, una criatura. Golpe: 15 (2d10 + 4) de daño psíquico. Si el objetivo es mediano o más pequeño, se agarra (CD 9 para escapar) y debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia CD 15 o quedar aturdido hasta que termine este agarre.

Extraer cerebro. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un humanoide incapacitado agarrado por el Cerebromorfo. Impacto: 55 (10d10) de daño perforante. Si este daño reduce al objetivo a 0 puntos de vida, el cerebromorfo mata al objetivo extrayendo y devorando su cerebro.

Pistola Laser. Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 40/120 pies, un objetivo. Golpe: 12 (3d6 + 2) de daño radiante.

Explosión mental (Recarga 5–6). El cerebromorfo emite mágicamente energía psíquica en un cono de 60 pies. Cada criatura en esa área debe tener éxito en una tirada de salvación de inteligencia CD 15 o recibirá 22 (4d8 + 4) de daño psíquico y quedará aturdida durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí misma si tiene éxito.



GNOMO CALAMARDO

Aberración pequeña, sin alineamiento

Clase de Armadura 8

Puntos de Golpe 10 (3d6)

Velocidad 15 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|-------|--------|--------|---------|--------|
| 4 (-3) | 7(-2) | 10(+0) | 4 (-3) | 10 (+0) | 3 (-4) |

Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 10

Idiomas Entiende el habla profunda y el Gnomo pero no puede hablar Telepatía 60 pies

Desafío 1/2 (100 PE)

Lanzamiento de hechizos innatos (psiónicos). La habilidad innata de lanzamiento de conjuros del calamardo es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 7). Puede lanzar *levitar* de forma innata a voluntad, sin necesidad de componentes.

Resistencia mágica. El calamardo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Tentáculos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +0 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 5 (2d4) de daño psíquico. Si el objetivo es mediano o más pequeño, se agarra (CD 7 para escapar) y debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia CD 7 o quedar aturdido hasta que termine este agarre.

Extraer cerebro. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +0 Para golpear, alcanza 5 pies, una criatura incapacitada agarrada por el calamardo. Golpe: 27 (5d10) de daño perforante. Si este daño reduce al objetivo a 0 puntos de vida, el calamardo mata al objetivo extrayendo y devorando su cerebro.

Cosquillas mentales (Recarga 5–6). El calamardo emite mágicamente energía psíquica en un cono de 30 pies. Cada criatura en esa área debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia CD 7 o recibirá 2 (1d4) de daño psíquico y quedará aturdida hasta el final de su siguiente turno.



CABRAS MONTESAS

Las cabras montesas se encuentran en toda la Columna del Mundo y en las laderas de la Cumbre de Kelvin, su grueso pelaje y capas de grasa corporal las protegen del frío extremo. Son escaladores expertos, capaces de saltar y saltar por pendientes escarpadas.

Las cabras montesas son territoriales, pero se apaciguan fácilmente con ofrendas de comida. Su terquedad los hace difíciles de domesticar.

CABRA MONTESA

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura 11
Puntos de Golpe 13 (2d8+4)
Velocidad 30 Pies

| | | | | | |
|---------|--------|--------|--------|---------|--------|
| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
| 14 (+2) | 12(+1) | 14(+2) | 2 (-4) | 10 (+0) | 5 (-3) |

Sentidos Percepción Pasiva 10
Idiomas -
Desafío 1/8 (25 PE)

Carga. Si la cabra se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de embestida en el mismo turno, el objetivo recibe 3 (1d6) de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 12 o ser derribado.

Paso seguro. La cabra tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza realizadas contra efectos que la dejarían boca abajo.

ACCIONES

Embestida. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño contundente.

NÓMADAS REGHED

Los nómadas Reghed son los hijos del glaciar Reghed, como sugiere su nombre. Son gente de la naturaleza, como lo revelan sus nombres tribales: el Alce, el Tigre, el Lobo, el Oso. Son las tribus del Valle del Viento Helado, orgullosas y fuertes, unidas a antiguas tradiciones que las han mantenido vivas durante incontables inviernos duros. Los Reghed usan pieles pesadas, así como guantes, botas y máscaras hechas de piel de animal, para protegerse del frío intenso.

Aunque originalmente descendían de humanos que eran predominantemente de ojos azules y cabello rubio, las tribus Reghed han asimilado a otras personas, agregando sangre nueva a sus menguantes filas. Solía haber más de cuatro tribus Reghed, pero las demás se han disuelto en el último siglo, y muchos de sus antiguos miembros se han asentado en Diez Ciudades y han abandonado sus costumbres tradicionales.

Las tribus Reghed dependen de un estilo de vida nómada para sobrevivir, ya que siguen a las manadas de renos a lo largo de la ruta de la migración anual de los animales. Cuando acampan, los miembros de la tribu viven en grandes tiendas redondas hechas de piel de ciervo y sostenidas por ejes de madera. (revisa el Mapa 2.11 para ver una configuración típica de un campamento Reghed).

El *Manual de Monstruos* tiene bloques de estadísticas que pueden representar a la mayoría de los miembros de una tribu Reghed, como se muestra en la tabla de Miembros de Tribus Reghed.

MIEMBROS DE TRIBUS REGHED

| Rol | Bloque de estadísticas | |
|-------------------------------|--|--|
| Cazador o guerrero | Guerrero | tribal con Supervivencia +4; habla Común |
| Chamán | Druida con Supervivencia +4; | habla común y druidico |
| Jefe del Clan o Gran guerrero | Gladiador con armadura de cuero en lugar de cuero tachonado y Supervivencia +5; habla Común | |

TRIBU DEL OSO

Las luchas internas han fragmentado lo que queda de la Tribu de los Osos en la actualidad. La agitación comenzó poco después de que una banda de cazadores de la Tribu del Oso recuperara trozos de chardalyn de los cadáveres congelados de varios enanos. Ajenos a la magia demoníaca que impregnaba el cristal, los miembros de la tribu usaron los fragmentos para fabricar cabezas para sus lanzas y hachas. El contacto con el cristal corrompió a estos guerreros con el tiempo, convirtiéndolos en berserkers de chardalyn. Su crueldad obligó al rey a desterrarlos de la tribu. Desde entonces, estos parías han comenzado a asaltar los campamentos de la Tribu del Oso para obtener sacrificios, que ofrecen a Auril para ganarse el favor de la Doncella de Escarcha.

REY GUNVALD HALRAGGSON

El Rey Oso, de treinta años, tiene una figura impresionante y es famoso por su tamaño y fuerza. Trata de ser honorable, pero a menudo es despiadado y no cambia de opinión fácilmente. Tiene problemas para relacionarse con Diez Ciudades, por lo que las evita. Su perspectiva sobre la gente del pueblo podría cambiar si lo

ayudaran a destruir a los chardalyn berserkers que se han vuelto contra los suyos.

Gunvald ha tenido tres esposas en seis años, cada una de las cuales murió mientras estaba embarazada. Sus consejeros temen que los dioses hayan maldecido a Gunvald y a toda la tribu. En realidad, el cariñoso chamán del rey, Ulkora, lo codicia y envenena subrepticamente a sus esposas. Con el tiempo, Ulkora espera que Gunvald vuelva su mirada amorosa hacia ella y le permita dar a luz a su verdadero heredero. Si Gunvald se enteraba de la verdad, mataría a Ulkora.

TRIBU DEL ALCE

De las cuatro tribus Reghed restantes, la Tribu de los Alces es la más grande y tolerante de los forasteros. También es la tribu del héroe Wulfgar, hijo de Beornegar.

Los miembros de la Tribu Alce ven a la gente de Diez Pueblos como "gente mansa", que está mal criada y mal equipada para la vida en el Valle del Viento Helado. La tribu se mantiene alejada de las Diez Ciudades para evitar malentendidos, ya que se sabe que la aparición de los cazadores de la Tribu de los Alces cerca de las Diez Ciudades asusta a los Diez Habitantes que viven con el miedo constante de ser atacados.

GUNVALD HALRAGGSON

Humanoide mediano (humano), neutral

Clase de Armadura 13 (armadura de pieles, escudo)

Puntos de Golpe 76 (9d8+36)

Velocidad 30 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|---------|--------|---------|---------|
| 20 (+5) | 8 (-1) | 18 (+4) | 9 (-1) | 10 (+0) | 16 (+3) |

Habilidades Atletismo +8, Intimidación +6, Supervivencia +3

Sentidos Percepción Pasiva 10

Idiomas Común

Desafío 5 (1.800 PE)

Indomable (3/día). Gunvald puede volver a tirar una tirada de salvación que falle. Debe usar el nuevo rollo.

Golpes amenazantes (1/turno). Gunvald inflige 6 (1d12) de daño extra cuando golpea a un objetivo con un ataque de arma. Si el objetivo es una criatura, esta debe tener éxito en una tirada de salvación de sabiduría CD 14 o quedar asustada hasta el comienzo del siguiente turno de Gunvald.

Tomar Aliento (Se Recarga Después De Un Descanso Corto o Largo). Como acción adicional, Gunvald puede recuperar 15 puntos de vida.

ACCIONES

Ataque Múltiple. Gunvald realiza tres ataques cuerpo a cuerpo.

Hacha de batalla. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d8 + 5) de daño cortante, o 10 (1d10 + 5) de daño cortante cuando se usa con las dos manos, más 6 (1d12) de daño cortante si Gunvald usa Golpes amenazantes.

Jabalina. Ataque cuerpo a cuerpo o con arma a distancia: +8 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d6 + 5) de daño perforante, más 6 (1d12) de daño perforante si Gunvald usa Golpes amenazantes.

REY JARUND ELKHARDT

El Rey Alce es Jarund Elkhardt, un hombre gigante conciso pero reflexivo que tiene casi cincuenta años, anciano para los estándares tribales. Ha liderado la tribu de los alces durante más de la mitad de su vida, y la edad lo ha hecho cauteloso. Ha visto a otros reyes y reinas surgir y caer, ha hecho la guerra con sus amigos y la paz con sus enemigos, y ha guiado a guerreros que conocía cuando eran bebés a la muerte en la batalla. La tensión de sus largos años de gobierno está grabada en su rostro desgastado por la intemperie.

El difunto hijo de Jarund, Jarund Dos Veces Nacido, fue asesinado hace casi una década mientras intentaba derribar a un oso de las cavernas, dejando a Jarund sin heredero. No ha podido tener otro hijo con su esposa, Wynneth, y su amante, Froya, por lo que el futuro de su línea real sigue siendo incierto.

El invierno inflexible de Auril preocupa profundamente a Jarund, y a menudo recurre a su chamán, Mjneir, en busca de orientación. El rey respeta la comprensión del chamán sobre los dioses y los espíritus, y el hecho de que ambos hombres hayan perdido a sus hijos sirve para fortalecer el vínculo entre ellos. Mjenir cree que la única forma de romper el hechizo de Auril es matar a la diosa en su casa, pero Jarund cree que sus guerreros no son lo suficientemente fuertes como para llevar a cabo esa tarea solos.

JARUND ELKHARDT

Humanoide mediano (humano), neutral

Clase de Armadura 14 (armadura de pieles, escudo)

Puntos de Golpe 104 (16d8+32)

Velocidad 30 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 18 (+4) | 10 (+0) | 15 (+2) | 12 (+1) | 14 (+2) | 18 (+4) |

Habilidades Atletismo +7, Intimidación +7, Supervivencia +5

Sentidos Percepción Pasiva 12

Idiomas Común, Enano

Desafío 5 (1.800 PE)

Bruto. Un arma cuerpo a cuerpo inflige un dado extra de su daño cuando Jarund golpea con ella (incluido ya en las estadísticas).

ACCIONES

Ataque Múltiple. Jarund realiza tres ataques cuerpo a cuerpo.

Martillo de Guerra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 13 (2d8 + 4) de daño aporreante, o 15 (2d10 + 4) de daño aporreante cuando se usa con las dos manos.

Escudo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño contundente, y Jarund empuja al objetivo a 5 pies de distancia de él si es grande o más pequeño. A continuación, Jarund entra en el espacio dejado vacante por el objetivo. Si el objetivo es empujado a menos de 5 pies de una criatura amiga de Jarund, esa criatura puede hacer un ataque contra el objetivo como reacción.

Jabalina. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +7 a impactar, alcanza 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño perforante.



TRIBU DEL TIGRE

La Tribu del Tigre se mantiene alejada de la más fuerte Tribu del Alce y se aprovecha de las tribus más débiles de Osos y Lobos. De todas las tribus Reghed, la Tribu del Tigre es la que se siente más cómoda aprovechándose de la debilidad de sus rivales, así como de Diez Pueblos.

REINA BJÖRNHILD SOLVIGSDOTTIR

Es inusual que una mujer lidere una tribu Reghed, pero Bjornhild es una mujer extraordinaria. La intrépida esposa del difunto rey Korold, luchó junto a él en muchas batallas. Después de que el compañero mamut de un gigante de la escarcha matara a Korold, la formidable Bjornhild tomó su lugar.

Bjornhild adora a la Doncella de Escarcha y es tan despiadada que sus enemigos creen que tiene hielo real fluyendo por sus venas. No tiene hijos vivos que sepa, pero con la bendición de Auril, no necesitará herederos para preservar su legado. Bjornhild tiene la intención de vivir para siempre demostrando su fe inquebrantable en la Doncella de Hielo y convirtiéndose en la Elegida de Auril.

Como si no fuera lo suficientemente temible, Bjornhild tiene como mascota un **tigre de dientes de sable** llamado Grava.

TRIBU DEL LOBO

La Tribu Lobo es la más pequeña de las cuatro tribus Reghed restantes, e incluso sus miembros más optimistas no creen que vaya a sobrevivir mucho más tiempo bajo su liderazgo actual. Para engrosar sus filas, los jefes han recurrido a traer forasteros al redil, incluidos los parias de Diez Ciudades, los miembros privados de derechos de otras tribus Reghed e incluso los goblinoides.

BJÖRNHILD SOLVIGSDOTTIR

Humanoide mediano (humana), neutral malvada

Clase de Armadura 12 (armadura de pieles)

Puntos de Golpe 102 (12d8+48)

Velocidad 30 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 18 (+4) | 11 (+0) | 18 (+4) | 14 (+2) | 11 (+0) | 14 (+2) |

Habilidades Atletismo +7, Intimidación +5, Supervivencia +3

Sentidos Percepción Pasiva 10

Idiomas Común, Yeti

Desafío 5 (1.800 PE)

Bendición de Auril (3/día). Cuando Bjornhild golpea a una criatura con un ataque de arma, el ataque inflige 11 (2d10) de daño de hielo adicional.

ACCIONES

Ataque Múltiple. Björnhild realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Gran hacha. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d12 + 4) de daño cortante, más 11 (2d10) de daño de hielo si Bjornhild usa Bendición de Auril.

Lanza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +7 Para impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante, u 8 (1d8 + 4) de daño perforante si se usa con las dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo, más 11 (2d10) de daño de hielo si Bjornhild usa Bendición de Auril.



ISSAR KRONENSTRÖM

Humanoide mediano (humana), caótico malvado

Clase de Armadura 15 (armadura de pieles)

Puntos de Golpe 117 (18d8+36)

Velocidad 30 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 16 (+3) | 16 (+3) | 15 (+2) | 14 (+2) | 15 (+2) | 16 (+3) |

Habilidades Atletismo +6, Intimidación +6, percepción +5, Sigilo +6, Supervivencia +5

Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 15

Idiomas Común

Desafío 8 (3.900 PE)

Frenesí sangriento. Isarr tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no tenga todos sus puntos de vida.

Indomable (3/día). Isarr puede volver a tirar una tirada de salvación que falle. Debe usar el nuevo rollo.

Oído y olfato agudos. Isarr tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el oído o el olfato.

ACCIONES

Ataque Múltiple. Isarr realiza tres ataques cuerpo a cuerpo.

Hoz. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 Para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante, más 13 (2d12) de daño perforante si el objetivo no tiene aliados que pueda ver a menos de 10 pies de él.

Ballesta pesada. Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d10 + 3) de daño perforante.

ISARR KRONNENSTRÖM

La Tribu de los Lobos lleva años sin rey ni reina. Su jefe más poderoso, Isarr Kronentrom, es un bruto psicótico que adora a Malar, el Señor de las Bestias. Caza a los habitantes de Diez Ciudades por deporte, se baña en su sangre e infunde miedo en los corazones de sus enemigos. Varios miembros del clan de Isarr lo han abandonado o han sido asesinados, pero los pocos que quedan son ferozmente leales. Creen, erróneamente, que él es el Elegido de Malar.

Aunque Isarr se llama a sí mismo el Rey Lobo, pocos otros en la Tribu Lobo lo apoyan en esa afirmación, pero los otros jefes del clan Lobo son demasiado débiles y desorganizados para desafiarlo.

RENOS

Para asegurarse de que no se mueren de hambre durante el invierno, los nómadas Reghed del Valle del Viento Helado siguen las migraciones de los rebaños de renos y tienen cuidado en no reducir las manadas hasta el punto de que las bestias no puedan sobrevivir o defenderse contra otros depredadores naturales.

Un reno adulto normal tiene 5 pies de altura en la cruz y pesa unas 250 libras. Tanto los renos machos como las hembras tienen cuernas, aunque las cuernas de los machos son más grandes.

Estadísticas de Juego. Un reno usa el bloque de estadísticas del **alce** que aparece en el Manual de Monstruos. Aproximadamente uno de cada seis renos en el Valle del Viento Helado tiene un raro rasgo mágico: cuernas que brillan en la oscuridad y que emiten un halo de luz tenue con un alcance de 10 pies.



Foca

Las focas nativas del Mar de Hielo Movedizo a menudo se varan en témpanos de hielo y costas rocosas. Están aclimatados al clima frío y se alimentan principalmente de peces pequeños, calamares y almejas. Las crías de foca tienen un pelaje blanco amarillento, que se vuelve gris plateado a medida que entran en la edad adulta.

GÓLEM DE NIEVE

Un gólem de nieve es una masa de nieve que cobra vida a través de la magia. Las armas no mágicas atraviesan su forma nevada sin causarle ningún daño apreciable, aunque el calor es su perdición.

Foca

Bestia median, sin alineamiento

Clase de Armadura 11
Puntos de Golpe 9 (2d8)
Velocidad 20 Pies, nadando 40 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|--------|---------|--------|
| 10 (+0) | 12(+1) | 11(+0) | 3 (-4) | 12 (+1) | 5 (-3) |

Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 11
Idiomas -
Desafío 0 (10 PE)

Aguantar la respiración. La foca puede contener la respiración durante 15 minutos.

Olfato agudo. El sello tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1 puntos de daño perforante.



GÓLEM DE NIEVE

Constructo mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura 8
Puntos de Golpe 39 (6d8+12)
Velocidad 10 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|-------|--------|--------|--------|--------|
| 15 (+2) | 6(-2) | 14(+2) | 1 (-5) | 6 (-2) | 1 (-5) |

Vulnerabilidad al Daño Fuego
Inmunidades al Daño Frio, veneno, contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos.
Inmunidades a condición Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, petrificado envenenado
Sentidos Visión a ciegas 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción Pasiva 8
Idiomas -
Desafío 3 (700 PE)

Absorción de frio. Cada vez que el gólem sufre daño por frio, no recibe daño y, en cambio, recupera una cantidad de puntos de golpe igual al daño de hielo recibido.

Forma inmutable. El gólem es inmune a cualquier hechizo o efecto que altere su forma.

Derretir. Mientras se encuentra en una zona de calor extremo, el gólem pierde 1d6 puntos de vida al comienzo de cada uno de sus turnos.

Naturaleza inusual. El gólem no requiere aire, comida, bebida ni sueño.

ACCIONES

Multitaque. El gólem realiza tres ataques cuerpo a cuerpo.

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 Para golpear, alcanza 5 pies, un objetivo. Golpe: 5 (1d6 + 2) de daño contundente más 7 (2d6) de daño de hielo.

Bola de nieve. Ataque con arma a distancia: +0 para golpear, alcance de 60 pies, un objetivo. Golpe: 9 (2d6 + 2) de daño de hielo.



Oso LECHUZA NIVAL

Un oso lechuza nival combina los rasgos físicos de una lechuza nival y un oso polar. Cuando no están durmiendo o hibernando camina con pesados pasos a través de la gélida tundra en busca de comida.

Estadísticas de juego. El oso lechuza nival usa el bloque de estadísticas del Oso Lechuza tal y como aparece en el Manual de Monstruos. Además, tiene una velocidad nadando de 20 pies y está aclimatado a climas fríos

CACHALOTE

Los cachalotes son mamíferos acuáticos dentados que pueden llegar a medir hasta 70 pies de largo. Sus depredadores naturales incluyen balleneros y leviatanes, como tortugas dragón y krakens.

CACHALOTE

Bestia gigantesca, Sin alineamiento

Clase de Armadura 13 (armadura natural)
Puntos de Golpe 189 (14d20+42)
Velocidad 0 Pies, volando 30 pies (levitar)

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|---------|--------|---------|--------|
| 26 (+8) | 8 (-1) | 17 (+3) | 3 (-4) | 12 (+1) | 5 (-3) |

Sentidos Visión a ciegas 120 pies, Percepción Pasiva 11
Idiomas -
Desafío 8 (3.900 PE)

Ecolocalización. La ballena no puede usar su vista a ciegas mientras está ensordecida.

Aguantar la respiración. La ballena puede contener la respiración durante 90 minutos.

Oído agudo. La ballena tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en el oído.

ACCIONES

Ataque Múltiple. La ballena realiza dos ataques: uno con su mordedura y otro con su cola.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 Para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (3d8 + 8) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura grande o más pequeña, debe tener éxito en una CD 14 Destreza salvando el lanzamiento o ser tragado por la ballena. Una criatura tragada tiene cobertura total contra ataques y otros efectos fuera de la ballena, y recibe 3 (1d6) de daño ácido al comienzo de cada uno de los turnos de la ballena. Si la ballena recibe 30 puntos de daño o más en un solo turno de una criatura dentro de ella, la ballena debe tener éxito en una CD 16 Tira de salvación de Constitución al final de ese turno o regurgita todas las criaturas tragadas, que caen boca abajo en un espacio a menos de 10 pies de la ballena. Si la ballena muere, una criatura tragada puede escapar del cadáver usando 20 pies de movimiento, saliendo boca abajo.

Coletazo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 Para golpear, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (3d6 + 8) de daño aporreante, o 37 (6d6 + 16) de daño aporreante si el objetivo es un objeto.



SAQUEADOR DE TUMBAS

Los arcanistas nethereses que crearon estas criaturas las llamaron "thaluud", que significa "sin rostro". Forjados a partir de la fusión de la magia y la tierra elemental, cada uno de estos guerreros asexuados y sin pelo mide de 15 a 21 pies de altura y posee una lujuria por la magia, una memoria heredada (compuesta de recuerdos de las almas sacrificadas en su creación) y un odio insato por las criaturas no humanas que lanzan hechizos. Los recolectores de tumbas pueden cavar a través de la tierra y la roca con sus garras o usar sus mazos de metal para romper la roca cuando sea necesario. Absorben agua a través de su piel y trituran la roca con sus mandíbulas para extraer el sustento mineral. También pueden digerir el hierro de la sangre y la médula, si no se dispone de rocas ricas en minerales.

Los nethereses enviaron a los thaluud a la Infraoscuridad para exterminar a sus enemigos, sobre todo a las criaturas devoradoras de magia en forma de embudo conocidas como phaerimm. Otras criaturas a las que apuntan los thaluud son los desolladores mentales, los derro, los drow y los duergar. Los ladrones de tumbas se comunican entre sí por medio de un zumbido creado por las vibraciones de la piel.

Buscadores de magia. Los ladrones de tumbas recibieron su nombre coloquial de su costumbre de excavar en las profundidades para saquear tumbas, templos y cuevas en busca de objetos mágicos, que se llevan. Por lo general, intentan apoderarse de la magia de los seres con los que se encuentran.

La magia es sagrada para los ladrones de tumbas. No usan ningún objeto mágico que adquieren, sino que eligen protegerlo y venerarlo. Los Tappers pasan sus largas vidas en la búsqueda de la fuente de toda la magia, que creen que está oculta en las profundidades de la Infraoscuridad. Están asombrados por los elementales de la tierra, creyendo que provienen directamente de esta fuente, y son reacios a atacarlos.

SAQUEADOR DE TUMBAS

Constructo Enorme, legal neutral

Clase de Armadura 17 (armadura natural)

Puntos de Golpe 207 (18d12+90)

Velocidad 30 Pies, cavando 10 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 22 (+6) | 10 (+0) | 21 (+5) | 14 (+2) | 14 (+2) | 11 (+0) |

Habilidades Percepción +6

Resistencias al Daño Rayo

Inmunidades al Daño Frio, Fuego

Inmunidades a Condición hechizado, asustado

Sentidos Visión a ciegas 240 pies (ciego más allá de ese radio),
Percepción Pasiva 16

Idiomas – entiende Común e Infracomún, pero no lo habla, Telepatía
60 pies

Desafío 10 (5.900 PE)

Muerte petrificada. Un saqueador de tumbas reducido a 0 puntos de vida se convierte en una estatua de piedra sin vida. Todo lo que lleva puesto o lleva puesto no se transforma.

Sentir Magia. El saqueador de tumbas detecta la magia a menos de 30 pies y puede usar una acción para señalar la ubicación de cualquier

criatura, objeto o área en ese rango que tenga magia. Este sentido penetra las barreras, pero es bloqueado por una delgada lámina de plomo.

Tunelador. El excavador de tumbas puede excavar a través de la roca sólida a la mitad de su velocidad de excavación y deja un túnel de 10 pies de ancho y 20 pies de alto a su paso.

Naturaleza inusual. El recogedor de tumbas no requiere aire ni sueño.

ACCIONES

Ataque Múltiple. El saqueador de tumbas realiza dos ataques cuerpo a cuerpo con su almádena o con sus garras. Si golpea a la misma criatura con ambas garras, puede tirar de esa criatura a menos de 5 pies de su boca y realizar un ataque de mordisco contra ella.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 22 (3d10 + 6) de daño cortante.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcanza 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (3d6 + 6) de daño cortante.

Almádena. *Ataque cuerpo a cuerpo o con arma a distancia:* +10 a impactar, alcance 15 pies o un alcance de 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 27 (6d6 + 6) de daño contundente o de fuerza (a elección del saqueador de tumbas). Si se lanza, el martillo regresa al golpeador de tumbas al final de su turno, aterrizando a los pies del golpeador de tumbas si no tiene una mano libre para atrapar el arma.

VERBEEG

Los Verbeeg son gigantes que se asemejan a humanos de gran tamaño con extremidades desgarbadas y rostros alargados. Algunos tienen otras características que les dan un aspecto temible.

Verbeeg fabrica sus propias armaduras y armas. Prefieren las lanzas arrojadizas por encima de todas las demás armas, y un verbeeg suele tener varias lanzas para ese propósito.

Merodeadores. Verbeeg se comportan como bandidos, robando a la gente con la que se cruzan en la naturaleza. Si la comida escasea, matan a esas mismas personas y se las comen. Prefieren vivir en lugares desolados, a menudo compartiendo territorio con gigantes de las colinas y ogros. No es raro encontrar una pandilla de gigantes de las colinas y ogros liderados por un verbeeg, ya que los verbeeg son mucho más inteligentes que sus primos brutales. Verbeeg también disfruta de la compañía de bestias mamíferas y permite que osos, lobos, huargos y otros depredadores se acosten con ellos. Capturan y mantienen caballos, mulas, ovejas, cabras y ganado para la alimentación y el comercio.

Zanquilargos. Algunos verbeeg adoran a los dioses de la naturaleza y ayudan a defender el mundo natural. Estos verbeeg de temperamento ecuánime se llaman zanquilargos y están bendecidos con habilidades innatas para lanzar conjuros.



VERBEEG ZANQUILARGO

Gigante grande, neutral

Clase de Armadura 14 (armadura de pieles)

Puntos de Golpe 119 (14d10+42)

Velocidad 50 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 19 (+4) | 15 (+2) | 16 (+3) | 13 (+1) | 14 (+2) | 10 (+0) |

Tiradas de Salvación Des +5, Con +6, Sab +5

Habilidades Atletismo +7, Manejo de Animales +5, Sigilo +6

Sentidos Percepción Pasiva 12

Idiomas Común, Gigante

Desafío 5 (1.800 PE)

Lanzamiento de conjuros innatos. La característica de lanzar conjuros innatos del verbeeg es la Sabiduría. Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes:

1/día cada uno: *mensajero animal*, *nube de oscurecimiento*, *libertad de movimiento*, *pasar sin dejar rastro*, *silencio*, *caminar por el agua*

Portador de Armas Simples. Un arma simple inflige un dado extra de su daño cuando el verbeeg golpea con ella (incluido en el ataque).

ACCIONES

Ataque Múltiple. El verbeeg realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Lanza. *Ataque cuerpo a cuerpo o con arma a distancia:* +7 Para impactar, alcanza 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (3d6 + 4) de daño perforante, o 17 (3d8 + 4) de daño perforante si se usa para realizar un ataque a distancia o se usa con las dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Honda. *Ataque con arma a distancia:* +5 para impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (3d4 + 2) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, debe tener éxito en una CD 15 Lanzamiento de salvación de Constitución o quedar aturdido hasta el final de su siguiente turno.

VERBEEG MERODEADOR

Gigante grande, neutral malvado

Clase de Armadura 14 (armadura de pieles)

Puntos de Golpe 119 (10d10+30)

Velocidad 50 Pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 19 (+4) | 11 (+0) | 16 (+3) | 11 (+0) | 10 (+0) | 9 (-1) |

Tiradas de Salvación Des +2, Con +5

Habilidades Atletismo +6, Manejo de Animales +2, Sigilo +2

Sentidos Percepción Pasiva 10

Idiomas Común, Gigante

Desafío 4 (1.100 PE)

Portador de Armas Simples. Un arma simple inflige un dado extra de su daño cuando el verbeeg golpea con ella (incluido en el ataque).

ACCIONES

Ataque Múltiple. El verbeeg realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Lanza. *Ataque cuerpo a cuerpo o con arma a distancia:* +7 Para impactar, alcanza 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (3d6 + 4) de daño perforante, o 17 (3d8 + 4) de daño perforante si se usa para realizar un ataque a distancia o se usa con las dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.



MORSAS

Las morsas son voluminosos mamíferos marinos que prefieren los climas árticos y se comunican gruñendo y rugiendo. Un espécimen adulto típico pesa al menos 2,000 libras. Los humanos los cazan por su carne, grasa, piel, huesos y colmillos.

Morsa gigante. Las morsas gigantes son criaturas enormes y malhumoradas, tan grandes como los elefantes. Un espécimen adulto típico pesa al menos 12,000 libras.

MORSA

Bestia grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 9
Puntos de Golpe 22 (3d10+6)
Velocidad 20 Pies, Nadando 40 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|-------|--------|-------|--------|-------|
| 15 (+2) | 9(-1) | 14(+2) | 3(-4) | 11(+0) | 4(-3) |

Sentidos Percepción Pasiva 10
Idiomas -
Desafío 1/4 (50 PE)

Aguantar la respiración. La morsa puede contener la respiración durante 10 minutos.

ACCIONES

Colmillos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (2d4 + 2) de daño perforante.

MORSA GIGANTE

Bestia enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura 9
Puntos de Golpe 85 (9d12+27)
Velocidad 20 Pies, Nadando 40 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|-------|--------|-------|--------|-------|
| 22 (+6) | 9(-1) | 16(+3) | 3(-4) | 11(+0) | 4(-3) |

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 10
Idiomas -
Desafío 4 (1.100 PE)

Aguantar la respiración. La morsa puede contener la respiración durante 30 minutos.

ACCIONES

Ataque Múltiple. La morsa realiza dos ataques: uno aplastando a su oponente con el cuerpo y otro con los colmillos.

Aplastar. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d8 + 6) de daño contundente.

Colmillos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 16 (3d6 + 6) de daño perforante.



YETI

El yeti y el yeti abominable aparecen descritos en el *Manual de Monstruos*. Esta entrada proporciona información de juego para los yetis inmaduros, los cuales rara vez son encontrados por la gente. Los yetis adultos protegen ferozmente a sus crías, manteniéndolas ocultas del resto del mundo. Un yeti inmaduro tiene entre 1 y 7 años de edad.

Los Yetis inmaduros son tan volátiles y mezquinos como sus padres, y su ferocidad solo disminuye debido a su menor tamaño. Con una altura promedio de 3 pies, les gusta intimidar a las criaturas de su altura o más pequeñas. Pero son fácilmente intimidados por criaturas más grandes y fuertes. Un yeti acobardado puede ser controlado, al menos por un tiempo, pero criar a uno para que sea algo más que un depredador salvaje y carnívoro es increíblemente difícil (aunque no imposible).

YETI INMADURO

Bestia grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 11 (Armadura natural)

Puntos de Golpe 9 (2d6+2)

Velocidad 20 Pies, trepando 20 pies

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|--------|-------|-------|-------|
| 10 (+0) | 11(+0) | 12(+1) | 6(-2) | 8(-1) | 5(-3) |

Inmunidades al daño frío

Sentidos Visión en la oscuridad, Percepción Pasiva 10

Idiomas Entiende el Yeti, pero no puede hablarlo

Desafío 1/4 (50 PE)

Olfato agudo. El yeti tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato.

Camuflaje de nieve. El yeti tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) hechas para esconderse en terreno nevado.

ACCIONES

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 Para golpear, alcanza 5 pies, un objetivo. Golpe: 2 (1d4) de daño cortante más 2 (1d4) de daño de hielo.

APÉNDICE D: MAGIA

Este apéndice describe los nuevos objetos mágicos, libros de conjuros y conjuros que se encuentran en esta aventura.

OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos nuevos que aparecen en esta aventura aparecen presentados a continuación

ABRACADABRUS

Objeto maravilloso, muy raro

Un abracadabrus es un cofre de madera adornado con piedras preciosas que pesa 25 libras mientras está vacío. Su compartimento interior es un cubo que mide 11/2 pies de lado.

El cofre tiene 20 cargas. Una criatura puede usar una acción para tocar la tapa cerrada del cofre y gastar 1 de las cargas del cofre mientras nombra uno o más objetos no mágicos (incluyendo materias primas, alimentos y líquidos) por un valor total de 1 gp o menos. Los objetos nombrados aparecen mágicamente en el cofre, siempre que todos puedan caber dentro de él y el cofre no contenga nada más. Por ejemplo, el cofre puede evocar un plato de fresas, un plato de sopa caliente, una jarra de agua, un peluche o una bolsa de veinte abrojos. La comida y la bebida conjuradas por el pecho son deliciosas y se echan a perder si no se consumen después de 24 horas. Las gemas y los metales preciosos creados por el cofre desaparecen después de 1 minuto.

El cofre recupera 1d20 cargas gastadas diariamente al amanecer. Si se gasta la última carga del objeto, tira un d20. En un 1, el cofre pierde su magia (convirtiéndose en un cofre ordinario) y sus piedras preciosas se convierten en polvo.

CALDERO DE LA ABUNDANCIA

Objeto maravilloso, raro

Este caldero está hecho de cobre grueso que se ha vuelto verde con el tiempo. Mide 4 pies de ancho, tiene una boca de 31/2 pies de diámetro, pesa 50 libras y puede contener hasta 30 galones de líquido. En sus lados abultados hay imágenes de sátiros y ninfas en reposo, sosteniendo cucharones. El caldero viene con una tapa y tiene asas laterales. Se asienta sobre cinco pequeños pies con garras que evitan que se vuelque.

Si se vierte agua en el caldero y se revuelve durante 1 minuto, se transforma en un guiso abundante y caliente, que puede proporcionar una comida nutritiva para hasta cuatro personas por galón. El guiso permanece caliente mientras está en el caldero y luego se enfría naturalmente después de retirarlo. El exterior del caldero sigue siendo seguro al tacto a pesar del calor del guiso.

El caldero puede crear estofado tres veces. Luego deja de funcionar hasta el amanecer siguiente, cuando recupera todos sus usos.

ANZUELO DE LA DELICIA DEL PESCADOR

Objeto maravilloso, raro

Este pequeño anzuelo plateado tiene una pequeña pluma dorada adherida a él. Para que funcione, el anzuelo emplumado debe atarse al extremo de una línea de pescar y sumergirse en suficiente agua

para llenar al menos un cubo de 10 pies. Al final de cada hora ininterrumpida de inmersión, tira un d6. En un 6, aparece un pez mágico flexible de 6 pulgadas de largo en el extremo del anzuelo. El color y las propiedades de los peces conjurados se determinan tirando en la tabla de Anzuelo de la Delicia del Pescador. Una vez que el anzuelo conjura a un pez, no puede volver a hacerlo hasta el siguiente amanecer.

ANZUELO DE LA DELICIA DEL PESCADOR

| d20 | Color del pescado | Resultado |
|-------|---------------------------|---|
| 1-10 | Verde con bandas de cobre | Este sabroso pescado proporciona el alimento de un día a una criatura que lo come. El pez pierde esta propiedad y se pudre si no se come dentro de las 24 horas posteriores a su captura. |
| 11-14 | Amarillo con rayas negras | Una vez retirado del anzuelo, este pez de sabor horrible se puede lanzar hasta 120 pies, apuntando a una criatura que el lanzador pueda ver. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de CD 15 de Fuerza o ser derribado. El pez desaparece. |
| 15-18 | Azul con bandas blancas | Cuando se suelta del anzuelo, este pez se retuerce, le brotan alas, te sigue y canta una hermosa melodía en Aquan. Desaparece después de 2d4 horas o cuando se reduce a 0 puntos de vida. El pez usa el bloque de estadísticas de quipper, excepto que puede respirar aire y tiene una velocidad de vuelo de 30 pies. |
| 19-20 | Oro con franjas plateadas | Este sabroso pescado proporciona el alimento de un día a una criatura que lo come y otorga 2d10 puntos de golpe temporales a esa criatura. El pescado pierde estas propiedades y se pudre si no se come dentro de las 24 horas posteriores a su captura. |

LINTERNA DE RASTREO

Objeto maravilloso, común

Esta linterna con capucha arde durante 6 horas con 1 pinta de aceite, arrojando luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue durante 30 pies adicionales.

Cada linterna de rastreo está diseñada para rastrear un cierto tipo de criatura, que se determina rodando sobre la mesa de la linterna de rastreo. Una vez determinado, este tipo de criatura no se puede cambiar. Mientras la linterna está a menos de 300 pies de cualquier criatura de ese tipo, su llama se vuelve verde brillante. Sin embargo, la linterna no señala la ubicación exacta de la criatura.

LINTERNA DE RASTREO

| 1d10 | Tipo de criatura | 1d10 | Tipo de criatura |
|------|------------------|------|------------------|
| 1 | Aberraciones | 6 | Fatas |
| 2 | Celestiales | 7 | Demonio |
| 3 | Construcciones | 8 | Gigantes |
| 4 | Dragones | 9 | Monstruosidades |
| 5 | Elementales | 10 | No-muertos |

ORBE DEL PROFESOR

Objeto maravilloso, raro

Cada *orbe del profesor* toma la forma de una esfera lisa y sólida de 5 libras de cuarzo gris ahumado del tamaño de una naranja. Un examen minucioso revela dos o más pinchazos de luz plateada en el interior de la esfera.

Un *orbe del profesor* es consciente y tiene la personalidad de un erudito. Su alineamiento se determina rodando sobre la mesa de alineación en la sección "Objetos mágicos conscientes" en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*. Independientemente de su disposición, el orbe tiene una Inteligencia de 18, y las puntuaciones de Sabiduría y Carisma se determinan sacando 3d6 para cada habilidad. El orbe habla, lee y entiende cuatro idiomas, y puede ver y oír normalmente a una distancia de 60 pies. A diferencia de la mayoría de los objetos conscientes, el orbe no tiene voluntad propia y no puede iniciar un conflicto con la criatura que lo posee.

Un *orbe del profesor* tiene un amplio conocimiento de cuatro materias académicas limitadas. Al hacer una prueba de Inteligencia para recuperar la historia de cualquiera de sus áreas de especialización, el orbe tiene una bonificación de +9 a su tirada (incluido su modificador de Inteligencia).

Además del conocimiento que posee, un *orbe del profesor* puede lanzar el cantrip de la *mano del mago* a voluntad. Utiliza el hechizo sólo para transportarse. Su habilidad para lanzar hechizos es Inteligencia.

El Profesor Skant. El *orbe del profesor*, propiedad de Vellynne Harpell y robado por Nass Lantomir, se hace llamar Profesor Skant. Es legal bueno, y tiene una Sabiduría de 11 y un Carisma de 9 (como *orbe del profesor*, tiene una Inteligencia de 18). Habla y lee el común, el dracónico, el élfico y el loross (la lengua muerta del Imperio de Netheril). El profesor Skant es un charlatán y asume que todos los humanoides son tontos. Al elaborar sus áreas de especialización, adopta un tono involuntariamente condescendiente.

Cuenta con las siguientes cuatro áreas de especialización:

- La historia de Netheril (ver el recuadro "El destino de Netheril")
- El vampirismo y los rasgos de los vampiros
- Rituales en torno a la elaboración, embotellado y consumo de Elverquisst (un raro licor élfico de color rubí destilado del sol y de frutas raras de verano)
- La tarrasca (ver el *Manual de Monstruos*)

PSICOCRISTAL

Objeto maravilloso, poco común (requiere la sintonía de una criatura con una puntuación de inteligencia de 3 o superior)

Este cristal te otorga telepatía mientras permanezcas en sintonía con él. Véase la introducción del *Manual de Monstruos* para conocer las reglas sobre cómo funciona esta telepatía. El cristal también brilla con una luz interior violácea mientras estás en sintonía con él. Cuanto mayor sea su inteligencia, mayor será la intensidad de la luz y mayor será el alcance de la telepatía (consulte la tabla de propiedades del cristal psi).



PROPIEDADES DEL PSICOCRISTAL

| Puntuación de inteligencia | Alcance de Telepatía | Intensidad de la luz |
|----------------------------|----------------------|--|
| 3-7 | 15 pies | Luz tenue hasta un rango de 5 pies |
| 8-11 | 30 pies | Luz brillante en un radio de 5 pies y luz tenue durante 5 pies adicionales |
| 12-15 | 60 pies | Luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en 10 pies adicionales |
| 16 o más | 120 pies | Luz brillante en un radio de 15 pies y luz tenue en 15 pies adicionales |

PERGAMINO DE INVOCACIÓN DE LA TARRASCA

Pergamino, legendario

Usar una acción para leer el pergamino hace que la **tarrasca** (ver la entrada de la criatura en el *Manual de Monstruos*) aparezca en un espacio desocupado que puedes ver a menos de 1 milla de ti. El tarrasque desaparece cuando cae a 0 puntos de vida y es hostil hacia todas las criaturas que no sean él mismo.

PERGAMINO DEL COMETA

Pergamino, legendario

Al usar una acción para leer el pergamino, haces que un cometa caiga del cielo y se estrelle contra el suelo en un punto que puedes ver hasta a 1 milla de distancia de ti. Debe estar al aire libre cuando use el pergamino, o no pasa nada y el pergamino se desperdicia.

El cometa crea un cráter de 50 pies de profundidad y 500 pies de radio al impactar. Cualquier criatura en ese radio debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20, recibiendo 30d10 de daño de fuerza en una tirada de salvación fallida, o la mitad de daño en una tirada de salvación exitosa. Todas las estructuras en el cráter son destruidas, al igual que todos los objetos no mágicos que no estén siendo usados o sostenidos.

CUBO TÉRMICO

Objeto maravilloso, común

Este cubo de 3 pulgadas de azufre sólido genera suficiente calor seco para mantener la temperatura a 15 pies de él a 95 grados Fahrenheit (35 grados Celsius).

MYTHALLAR DE YTHRYN

Objeto maravilloso, legendario (requiere la sintonía de un lanzador de hechizos)

Un *mythallar* se parece a una enorme bola de cristal sostenida en una cuna ornamentada. El globo terráqueo arroja luz brillante en un radio de 300 pies y luz tenue en 300 pies adicionales. El globo extrae magia del tejido que se puede aprovechar para varios propósitos. Por ejemplo, los magos netherilianos usaban *mythallars* para mantener sus ciudades en el aire y potenciar sus objetos mágicos. Cuanto más grande sea el *mythallar*, más magia puede contener. Los *mythallares* más grandes tienen 150 pies de diámetro.

El *mythallar* de Ythryn es un dispositivo relativamente pequeño, de apenas 50 pies de diámetro. Para sintonizar con este *mythallar*, una criatura debe terminar un breve descanso a menos de 30 pies de él, meditando en el *mythallar*. Se pueden sintonizar hasta ocho criaturas a la vez; de lo contrario, el *mythallar* de Ythryn sigue las reglas de sintonía de la *Guía del Dungeon Master*. Si una novena criatura intenta sintonizar con el *mythallar*, no pasa nada.

Todas las criaturas en sintonía con el *mythallar* de Ythryn pueden sentir cuando se está usando el dispositivo. Una criatura en sintonía con el dispositivo puede usar cualquiera de sus propiedades, pero solo si todas las demás criaturas en sintonía con el dispositivo están de acuerdo en permitirlo. Las propiedades del *mythallar* de Ythryn son las siguientes:

- Mientras estás en el mismo plano de existencia que el mito de Ythryn, puedes usar una acción para hacer que vuele en cualquier dirección que elijas a una velocidad de 30 pies. Toda la materia dentro de los 500 pies del dispositivo se mueve con él. El *mythallar* de Ythryn y todas las estructuras que se sostienen en el aire flotan en su lugar cuando no están en movimiento.
- Como acción, puedes hacer que un objeto mágico que tengas a menos de 30 pies del *mythallar* de Ythryn recupere inmediatamente todas sus cargas o usos gastados. Un objeto mágico recargado de esta manera no puede ser recargado por el *mythallar* de Ythryn de nuevo hasta después de que el objeto recupere cargas o usos gastados por sí solo.



- Puedes usar el *mythallar* de Ythryn para lanzar el hechizo de *controlar el clima* sin necesidad de ningún componente y sin necesidad de que estés al aire libre. Este lanzamiento del conjuro tiene un radio de 50 millas. Durante el tiempo de lanzamiento del conjuro, debes estar a menos de 30 pies del *mythallar* de Ythryn o el hechizo fallará.

Tocando el Mythallar. Cualquier criatura que toque el globo terráqueo del *mythallar* debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 22, recibiendo 180 (20d10 + 70) de daño radiante en una salvación fallida, o la mitad de daño en una salvación exitosa. Los muertos vivientes tienen desventaja en esta tirada de salvación. Cualquier objeto que toque el globo terráqueo, que no sea un artefacto o la cuna del mito, se desintegra instantáneamente (sin guardar).

LIBROS

Dos libros aparecen descritos en esta sección. Los personajes puede encontrar *El Codicilo Blanco* en la Morada de Auril (ver Capítulo 5) y *Las Invocaciones de Iriolarthas* en la necrópolis Netheriliana oculta bajo el Glaciar Reghed (ver Capítulo 7).

EL CODICILO BLANCO

Objeto maravilloso

El *codicilo blanco* es un volumen alto y delgado encuadernado en piel de armiño blanco sobre tablas de pino blanco y sellado con un broche y un candado de plata deslustrada. El libro está frío al tacto y la piel está desgastada por el uso. Las veintisiete páginas que contiene son de vitela pintada con plata dorada en los bordes exteriores. El conjunto está cosido a una encuadernación de cuero con tiras de tendones, lo que lo hace bastante duradero.

Una criatura con el *codicilo* en su poder tiene resistencia al daño por frío.

El *codicilo* fue escrito por los seguidores de Auril como una introducción a su adoración. La primera página es una portada con el símbolo del copo de nieve de Auril. Las páginas restantes describen varios rituales y ceremonias sacerdotales con escalofriante detalle. Entre estas descripciones se encuentra un conjuro que los magos pueden aprender (dedos de escarcha) y un poema llamado "Rima de la doncella de escarcha" (véase el apéndice E). El poema es un conjuro, cuyo poder se puede utilizar para dividir un glaciar (véase el capítulo 6). El poema puede tener otras capacidades, a tu discreción.

LOS ENCANTAMIENTOS DE IRIOLARTHAS

Los encantamientos de Iriolarthas es un pesado libro de conjuros. Sus fundas de cuero negro tienen gusanos muertos y dentados pegados a ellos, enfundados en barniz brillante. En esta exhibición mórbida en la portada hay una runa dorada que se asemeja a un ojo estilizado con una pupila en forma de llama de vela: el sello de Iriolarthas, un liche netheriliano.

El libro contiene sesenta páginas de frágil vitela amarilla. En estas páginas están escritos los siguientes conjuros de mago:

- 1er nivel: *alarma*, *detectar magia*, *identificar*, *proyector mágico*, *escudo*, *risa horrible de Tasha*, *onda atronadora*
 2º nivel: *cerradura arcana*, *llama continua*, *invisibilidad*, *llamada a la puerta*, *levitar*, *flecha ácida de Melf*, *imagen en un espejo*
 3er nivel: *Animar a los muertos*, *Imponer maldición*, *Clarividencia*, *Contraconjuro*, *Disipar magia*, *Bola de fuego*, *Glifo de protección*



- 4° nivel: ojo arcano, destierro, plaga, puerta dimensional, tentáculos negros de Evard, asesino fantasmal
- 5° nivel: Mano de Bigby, muerte de nubes, dominar a la persona, unión plana, adivinación, telequinesis
- 6° nivel: crear muertos vivientes, desintegrar, globo de invulnerabilidad, mover la tierra, la danza irresistible de Otto
- 7° nivel: crear magen, dedo de la muerte, spray prismático, teletransportarse
- 8° nivel: semiplano, dominar monstruo, mente en blanco, aturdimiento de palabras poderosas
- 9° nivel: Espada del desastre *, Muerte por palabra de poder

CONJUROS DE MAGO

Los personajes que obtengan *El Codicilo Blanco* de la morada de Auril o *Los Encantamientos de Iriolarthas* en Ythryn pueden descubrir uno o más de los siguientes conjuros de mago.

CREAR MAGEN

Transmutación de 7° nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un frasco de mercurio por valor de 500 po y una muñeca humana de tamaño natural, ambos consumidos por el conjuro, y una intrincada vara de cristal por valor de al menos 1.500 po que no se consume)

Duración: Instantáneo

Mientras lanzas el hechizo, colocas un frasco de mercurio en el cofre de una muñeca humana de tamaño natural rellena de ceniza o polvo. Luego coses la muñeca y goteas tu sangre sobre ella. Al final del casting, golpeas a la muñeca con una varilla de cristal, transformándola en un magen vestido con lo que sea que la muñeca llevaba puesta. El tipo de magen es elegido por ti durante el lanzamiento del hechizo. Revisa el apéndice C para los diferentes tipos de magen y sus estadísticas.

Cuando aparece el magen, tus puntos de golpe máximos disminuyen en una cantidad igual al valor de desafío del magen (reducción mínima de 1). Solo un hechizo de deseo puede deshacer esta reducción a tu máximo de puntos de vida.

Cualquier magen que crees con este conjuro obedece tus órdenes sin cuestionarlas.

DEDOS DE ESCARCHA

Evocación de 1° nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Uno mismo (cono de 15 pies)

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Ráfagas heladas de las yemas de los dedos en un cono de 15 pies. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 2d8 puntos de daño de hielo en una salvación fallida, o la mitad de daño en una salvación exitosa.

El frío congela los líquidos no mágicos en el área que no se usan ni se transportan.

En niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando una ranura de conjuros de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada ranura de nivel superior a 1.

FILO DEL DESASTRE

Conjuración de 9° nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción bonificada

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Se crea una grieta plana en forma de cuchilla de unos 3 pies de largo en un espacio desocupado que se puede ver dentro del alcance. La hoja dura toda la duración. Cuando lanzas este hechizo, puedes realizar hasta dos ataques de hechizo cuerpo a cuerpo con la espada, cada uno contra una criatura, objeto suelto o estructura a menos de 5 pies de la hoja. Al impactar, el objetivo recibe 4d12 de daño de fuerza. Este ataque obtiene un golpe crítico si el número en el d20 es 18 o superior. En un golpe crítico, la hoja inflige 8d12 de daño de fuerza adicional (para un total de 12d12 de daño de fuerza).

Como acción adicional en tu turno, puedes mover la espada hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedas ver y luego hacer hasta dos ataques de hechizos cuerpo a cuerpo con ella nuevamente.

La hoja puede atravesar inofensivamente cualquier barrera, incluido un *muro de fuerza*.

APÉNDICE E:

LA RIMA DE LA DONCELLA DE ESCARCHA

WE BOW TO SHE WHO WEARS THE CROWN;
LET THE WORLD SHIVER WITH DREAD.
CLAD IN WINTER'S WHITEST GOWN,
HER SNOW ENSHROUDS THE DEAD.

HER FURY SHEDS BUT FROZEN TEARS
AS GRAY CLOUDS ISSUE FORTH.
HER WIND ACROSS THE WASTELAND SHEARS,
BRINGING BLIZZARDS FROM THE NORTH.

ICE-KISSED FLOWERS CAUGHT MID-BLOOM,
BEAUTY KEPT IN ALL ITS GRACE.
SUMMER'S GONE TO ITS SILENT TOMB,
STILLING IN HER COLD EMBRACE.

ALL THE WORLD IN WINTER'S WHITE,
SHEATHED IN SLEET AND ICE.
SET UPON NEVER-ENDING NIGHT,
SHE CONJURES PARADISE.

BEHOLD HER EVERLASTING RIME,
SEE HOW IT COVERS ALL;
WEEP NOT FOR THOSE SHE TRAPS IN TIME
BEHIND HER GLACIAL WALL.

SOVEREIGN OF SUMMERS LOST,
GENERAL OF WINTER'S WAR;
LONG LIVE THE QUEEN OF COLD AND FROST.
MAY SHE REIGN FOREVERMORE.

EPÍLOGO

EL AISLAMIENTO CENTRA ESTA AVENTURA. Poco me imaginaba yo que *El Valle del Viento helado: La Rima de la Doncella de la Escarcha* se publicaría durante una pandemia que aislaría a miles de millones de personas por todo el mundo, incluido yo mismo, atrapándonos en nuestros dungeons durante semanas. Solo ahora atisbo a entender como se sentirían las personas de Diez Ciudades.

Afortunadamente para nosotros DUNGEONS & DRAGONS es una cura demostrada para el aislamiento. Nos permite pasar horas y horas en la compañía de buenos amigos, haciendo lo que hemos hecho desde que los humanos ser reunieron por primera vez alrededor de una hoguera para contar historias.

Ya sea jugando alrededor de una mesa o por internet, D&D tiene el poder de hacer que viajemos desde el mundo real a lugares que existen en los límites de lo más profundo de nuestra imaginación.

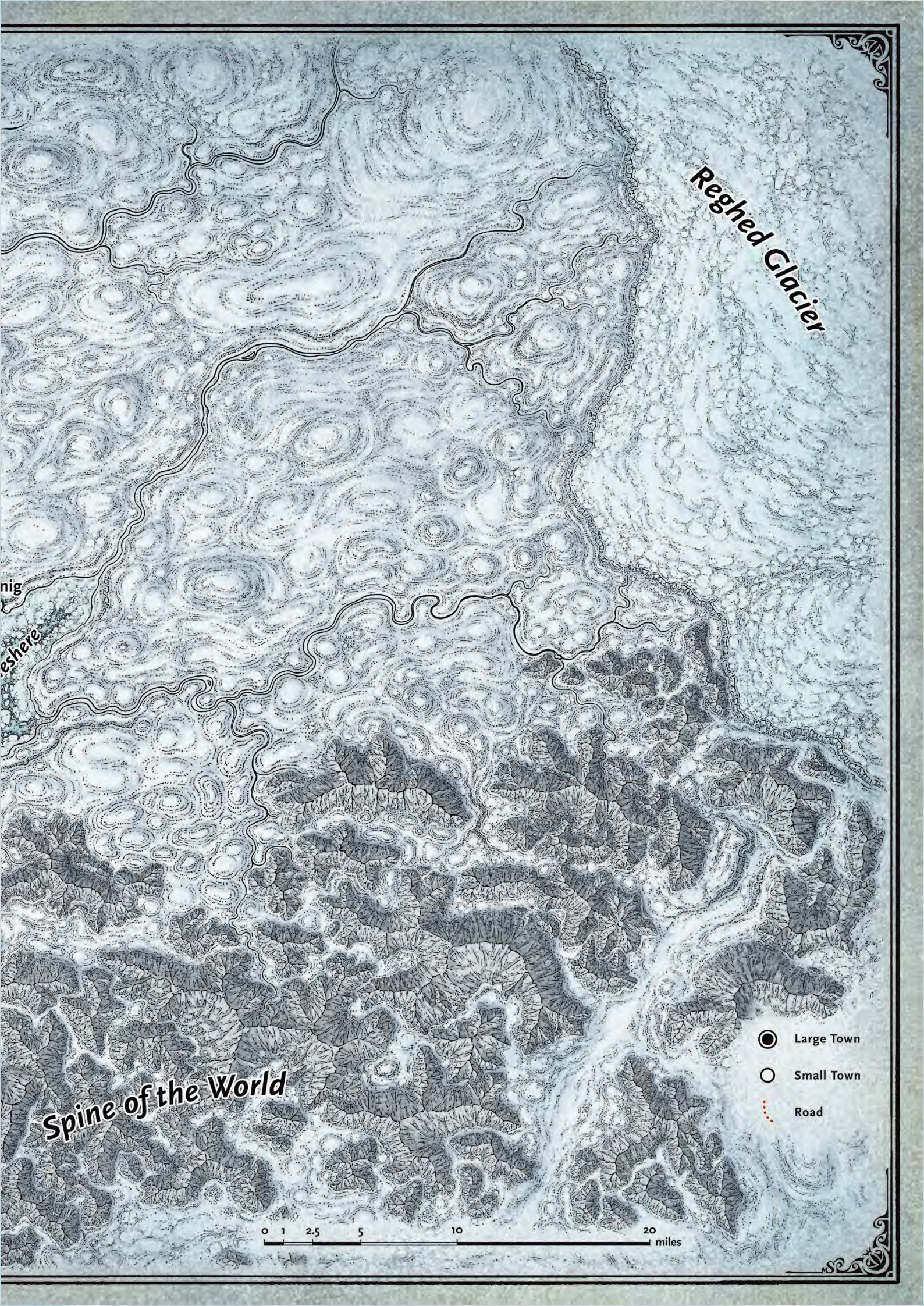
El Valle del Viento Helado es uno de esos lugares. Creado por Ed Greenwood, el padre de los Reinos Olvidados, y traído a la vida por R.A. Salvatore en las novelas de Drizzt el Valle del Viento Helado me recuerda a un lugar donde reina el terror, separado del resto del mundo por ventiscas, montañas, glaciares y el tormentoso mar, y aunque no es un escenario de terror propiamente dicho, orienté la aventura hacia el terror debido a que quería que esta historia fuera diferente a anteriores visitar al Valle del Viento Helado. La inspiración provino principalmente de dos fuentes: la película de John Carpenter de 1982 *La Cosa*, y la novela *Las Montañas de la*

Locura de H. P. Lovecraft. Esta aventura contiene homenajes a ambas así como a otras obras de terror, incluyendo la película de 1950 de Stanley Kubrick, *El Resplandor*, basada en la novela homónima de de Stephen King, y la película de 1979 de Ridley Scott, *Alien*. Cuando tengáis la ocasión, echad un vistazo a los créditos en la páginas 2. Como podréis ver, mucha gente ha intervenido a la hora de hacer este libro, y me gustaría llamar vuestra atención sobre una persona en particular, aunque dada su modestia, sospecho que no le gustaría que hiciera tal cosa. Kate Irwin, una empleada desde hace mucho tiempo de Wizards ha sido la directora de Arte de D&D desde hace muchos años. Con la ayuda de Jeremy Crawford, Emi Tanji, Bree Heiss y yo mismo, Kate creó el aspecto y estilo de la Quinta Edición. Además de encargarse la parte del arte en los libros básicos, Kate se ha encargado de dirigir el arte de cada libro publicado desde entonces. Su trabajo habla por ella misma. Sin embargo, esto agradecido de forma personal por su labor en este producto. Capturar el gélido aislamiento del Valle del Viento Helado no es una tarea pequeña, pero como podeis ver, esta aventura contiene muchas fantásticas ilustraciones que consiguen exactamente eso. La mayor parte del crédito va para los artistas, por supuesto, pero fue Kate quien tomó mis descripciones de Arte y trabajó con los artistas para llevarlas a la vida y mostrar como es la vida en el Valle del Viento Helado. Incluso si no habéis leído ni una sola palabra de la aventura, el libro te dice todo lo que necesitas. ¡¡¡Eso es una dirección de arte excelente!!!

Chris Perkins
12 de Abril de 2020



A LIVING DEMIPLANE GLIDES ACROSS A WALL AS
AN ADVENTURER LOOKS ON NERVOUSLY.



Reghed Glacier

nig
eshere

Spine of the World

- Large Town
- Small Town
- ⋯ Road

0 1 2.5 5 10 20 miles

VALE LA PENA MORIR POR ALGUNOS SECRETOS

En el Valle del Viento Helado, la aventura es un plato que se sirve frío.

Bajo un irrelente cielo nocturno, estais ante un escarpado glaciar y recitais una antigua rima, haciendo que una fisura se forme en el gran muro de hielo.

Bajo esta bostezante fisura, las Cavernas del Hambre esperan. Y más allá de este dungeon helado hay un secreto tan antiguo y terrorífico que pocos osan hablar de él. Los enloquecidos magos de la Hermandad Arcana ansían poseer aquello que la furia de la diosa del invierno ha preservado friamente desde hace mucho tiempo... igual que vosotros!!!¿Qué fantásticos secretos y tesoros están enterrados en el corazón alejado del sol del glaciar, y qué significará su descubrimiento para los ciudadanos del Valle del Viento Helado?¿Podréis salvar las Diez Ciudades de la interminable noche de la Doncella de la Escarcha?

El Valle del Viento Helado: “La Rima de la Doncella de la Escarcha” es una aventura de terror que vuelve a visitar los exiliados y titilantes rescoldos de civilización en mitad del helado Norte que representan las Diez Ciudades e ilumina las muchas y gélidas localizaciones que rodean estos asentamientos fronterizos.

Una aventura de Dungeons & Dragons

Para personajes de niveles 1-11

Para usar con el *Manual del Jugador*®, la *Guía del Dungeon Master*® y el *Manual de Monstruos*® de la Quinta Edición.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

