



LA TORRE HUNDIDA DEL MISTICO DEL PANTANO

POR RAY FRANKLIN

ILUSTRACION POR SLAWOMIR MANIAK

CARTOGRAFIA POR JASON A. ENGLE

TRADUCCION POR BOWESLEY (AKA HUMUUSA)

MAQUETACION POR TEL'ARIN

UNA AVENTURA PARA PERSONAJES DE NIVELES 3 A 5.

“Los medianos han estado pescando y cazando en el Gran Pantano durante generaciones sin problemas serios por parte de los habitantes o criaturas del pantano. Pero en los últimos tiempos, han desaparecido medianos mientras pescaban en el pantano. Los líderes del pueblo sospechan que la cercana tribu de hombres lagarto tiene algo que ver con esto, pero no poseen ninguna prueba. Buscan algunos aventureros valientes que puedan encontrar y rescatar a los medianos desaparecidos e impedir cualquier otra desaparición.”

La Torre Hundida del Místico del Pantano” es una aventura para personajes de niveles 3 a 5.

TRASFONDO

Los medianos del Gran Pantano pescan en el pantano y venden lo que obtienen a la gente de los pueblos cercanos. Recientemente, los medianos han empezado a tener problemas con una tribu local de hombres lagarto conocida como los Comeserpientes. Varios de los pescadores medianos han desaparecido, y familias enteras han desaparecido de sus casas flotantes. Los medianos abordan a los personajes con la esperanza de encontrar a alguien lo suficientemente valiente para montar un rescate o vengarse si cualquier mal les ha ocurrido a los parientes desaparecidos.

SINOPSIS

Los personajes averiguan la localización de la torre de los hombres lagarto gracias a Dedos Gordos el mediano. Cuando llegan al lugar, pueden adentrarse en la torre por cualquiera de las dos entradas. Dentro, se enfrentan a peligrosos hombres lagarto más un dragón negro joven. Una vez que los moradores de la torre son vencidos, los personajes pueden marcharse con los supervivientes prisioneros medianos, a quienes los hombres lagarto obligaban a trabajar excavando en las profundidades hacia la ciudad hundida.

GANCHOS

Emplea uno de los siguientes ganchos o uno de creación propia para dar el interés a los personajes en ayudar a los medianos.

¿Qué?. ¿Sin pesca?. ¿Porqué?. Los personajes, que o bien están viajando por la zona o están asentados aquí, escuchan a los lugareños quejarse sobre la marcada falta de pescado. Quizás uno de los medianos en el mercado tiene muy pocos pescados que vender, y explica la situación cuando alguien pregunta o se queja sobre la escasa variedad disponible.

¿A donde ha ido?. Los personajes han preparado una reunión con un mediano que ahora ha desaparecido. Cuando investigan porque su contacto o amigo no ha hecho acto de presencia, descubren que él y otros medianos han desaparecido en el pantano. Las desapariciones podrían ser la razón por la que fueron citados en primer lugar.

Hombres lagarto migratorios: Si los personajes no son de la zona, podrían ser atraídos por una migración reciente hacia o fuera del pantano de una tribu de hombres lagarto. Quizás esta tribu posee algo que los personajes necesitan (un objeto o un fragmento de conocimiento perdido), y los personajes se enteran de los problemas de los medianos cuando se acercan al pantano para buscar y encontrar a los hombres lagarto o cuando se encuentran con los medianos en el pantano.

COMENZANDO LA AVENTURA

Esta aventura emplea baldosas del *DU3 Caves of Carnage* y *DU4 Arcane Towers*.

Una vez que los personajes han decidido investigar el asunto, preséntales a un mediano conocido como **Dedos Gordos**. Puede proporcionar a los personajes la localización exacta de la tribu de los Comieserpientes.

Dedos Gordos les puede contar lo siguiente:

“Estais buscando a los Comieserpientes. Viven cerca de una torre en ruinas en el pantano. Se dice que existe todo un pueblo hundido en el barro allí, y solo la parte superior de esa torre es lo suficientemente alta para aún ser vista. Parece improbable, pero supongo que allí hay cosas más extrañas que en el pantano. Los Comieserpientes están liderados por un albino conocido como Sslurth. Nunca fue demasiado bueno. Bajo el antiguo jefe, sólo era un alborotador. Nadie sabe como se hizo con el control, pero ahora nuestros parientes están desapareciendo. ¿Coincidencia?. No lo creo”.

APROXIMANDOSE A LA TORRE HUNDIDA

Cuando los aventureros se aproximan a la torre, lee:

La parte superior de una torre antigua sobresale del pantano. A pesar de estar recubierta de musgo y enredaderas, podeis ver que se inclina notablemente hacia el oeste. Almenas caídas forman montones de escombros alrededor de la torre. Una entrada parecida a una cueva en uno de tales montones parece ofrece paso a la torre.

Si los personajes escogen pasar a través de la entrada en los escombros, dirigete al **Encuentro 1**.

Los personajes que posean una Percepción pasiva de 14 o mayor advierten huellas que conducen alrededor de la torre hacia una entrada diferente. Dirigete al **Encuentro 2** si los personajes siguen estas huellas. Si cualquiera comentó que su personaje estaba prestando atención especial al suelo, permite a ese personaje que realice una prueba de Percepción activa o Naturaleza en lugar de confiar en la Percepción pasiva.

EXPANDIENDO LA TORRE HUNDIDA

Para expandir esta excursión a las tierras salvajes, añade uno o dos encuentros a las afueras de la entrada al dungeon empleando baldosas del Juego Maestro de Baldosas de Dungeon: The Wilderness o Sinister Woods. Estos encuentros podrían incluir hombres lagarto batidores (utiliza las estadísticas en esta aventura para conformar una banda), un wraith (si deseas añadir un toque de no muertos a la zona; consulta la página 284 de La Bóveda de los Monstruos), o incluso una dríada tímida (automáticamente no se opondrá a la intrusión de los aventureros en la zona, así que se puede convertir en un divertido encuentro de roleo; consulta la página 91 de La Bóveda de los Monstruos). Las siguientes opciones puedes ser mezcladas y emparejada como desees.

◆ El nivel inferior de la torre hundida podría incluir túneles hacia un castillo hundido o hacia una ciudad completamente hundida, si el rumor de Dedos Gordos resulta ser más cierto de lo que nadie supone. Entonces el pequeño grupo de hombres lagarto encontrado aquí podría ser parte de una tribu mucho más grande que viven entre los restos de la ciudad hundida.

◆ La tumba de un antiguo rey lagarto llamado Ssitheesis se encuentra bajo la torre. Esta vigilada por un ejército de hombres lagarto no muertos.

◆ Ssitheesis puede que no sea un rey lagarto muerto sino un poderoso y terrible dios dracónico cuyo templo lentamente se convirtió en una tumba para sus seguidores.

ENCUENTRO 1: HASTA LAS RODILLAS

Nivel de encuentro 4 (925 PX)

PREPARACIÓN

- 3 escama venenosa mágicos (M)
- 2 escama venenosa mirmidones (P)
- 1 escama negra matón (B)

Los hombres lagarto vigilan la parte superior de la torre hundida, porque esperan que los invasores lleguen a través de la entrada sembrada de escombros. Vigilan la trampa que conduce a los niveles inferiores con sus vidas.

Cuando los personajes entren, lee:

Esto una vez fue la habitación superior de una gran torre. Ahora, esta llena hasta la mitad de la parte superior con barro y lodo, y toda la torre se inclina hacia el oeste mientras se desliza lentamente hacia el abrazo fangoso del Gran Pantano. Varios hombres lagarto sisean cuando entráis, jncluyendo una masa de escamas negras del tamaño de un ogro!

3 escama venenosa mágicos (M)	Artillero nivel 2
Humanoide natural Mediano (reptil)	125 PX c/u
PG 32; Maltrecho 16	Iniciativa +2
CA 14, Fort 14, Ref 16, Vol 16	Percepción +8
Velocidad 6 (caminar por pantantos)	
Acciones estándar	
⚔ Daga (arma) ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA	
<i>Impacto:</i> 1d6 + 3 de daño.	
☞ Sangre venenosa (veneno) ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> A distancia 20; +7 contra Fortaleza	
<i>Impacto:</i> 1d6 + 3 de daño por veneno y daño continuado 5 por veneno (salvación termina).	
☞ Andanada venenosa (veneno) ♦ Encuentro	
<i>Ataque:</i> Área explosión 2 en 10 (criaturas en la explosión); +5 contra Fortaleza	
<i>Impacto:</i> 1d6 + 3 de daño por veneno, y el objetivo sufre vulnerabilidad 5 al veneno hasta el final de su siguiente turno.	
Acciones menores	
☞ Veneno corrupto (veneno) ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> A distancia 20 (una criatura sufriendo daño continuado por veneno); +7 contra Fortaleza	
<i>Impacto:</i> El escama venenosa mágico desliza al objetivo 3 casillas, y el objetivo queda ralentizado (salvación termina).	
Habilidades Arcanos +8, Atletismo +7	
Fue 12 (+2) Des 12 (+2) Sab 14 (+3)	
Con 14 (+3) Int 15 (+3) Car 08 (+0)	
Alineamiento no alineado	Idiomas dracónico
Equipo daga	

2 escama venenosa mirmidones (P)	Soldado nivel 3
Humanoide natural Mediano (reptil)	150 PX c/u
PG 47; Maltrecho 23	Iniciativa +5
CA 20, Fort 15, Refl 14, Vol 13	Percepción +2
Velocidad 6 (caminar por pantantos)	
Rasgos	
Impacto venenoso	
Un escama venenosa mirmidón gana un bonificador +2 a las tiradas de daño contra cualquier enemigo que sufra daño continuado por veneno.	
Acciones estándar	
⚔ Clava (arma) ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +8 contra CA	
<i>Impacto:</i> 1d10 + 3 de daño, y el objetivo queda marcado hasta el final del siguiente turno del escama venenosa mirmidón.	
Habilidades Atletismo +9	
Fue 17 (+4) Des 15 (+3) Sab 12 (+2)	
Con 15 (+3) Int 10 (+1) Car 08 (+0)	
Alineamiento no alineado	Idiomas dracónico
Equipo: escudo de caparazón de tortuga (escudo ligero), clava.	

TÁCTICAS

El escama negro matón y los escamas venenosas mirmidones abordan a los personajes en el agua y barro poco profundo en la parte occidental de la habitación donde pueden hacer mejor uso de su caminar por pantanos. Los escamas venenosas mágicos atacan desde las galerías superiores, empleando *andanada venenosa* a la primera oportunidad cuando puedan pillar a dos o más personajes en la explosión.

Escama negra matón (B)	Bruto nivel 6
Humanoide natural Grande (reptil)	250 PX
PG 86; Maltrecho 43	Iniciativa +6
CA 18, Fort 19, Ref 16, Vol 14	Percepción +9
Velocidad 6 (caminar por pantanos)	
Acciones estándar	
⚔ Gran clava (arma) ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +11 contra CA	
<i>Impacto:</i> 2d10 + 6 de daño, y el matón empuja al objetivo 1 casilla.	
⚔ Coletazo ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra Reflejos	
<i>Impacto:</i> 2d8 + 6 de daño, y el objetivo es derribado.	
Habilidades: Atletismo +14	
Fue 22 (+9) Des 16 (+6) Sab 12 (+4)	
Con 16 (+6) Int 05 (+0) Car 06 (+1)	
Alineamiento no alineado	Idiomas dracónico
Equipo gran clava	

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: No hay techo, así que a menos que los personajes ataquen por la noche, la zona está iluminada por luz brillante. Si los personajes atacan por la noche, los hombres lagarto han encendido antorchas, bañando la zona con luz brillante.

Paredes: Las paredes están compuestas de antigua mampostería de piedra. En la parte oriental de la torre, las paredes están en gran parte intactas e inclinadas hacia dentro para dificultar el trepar (Atletismo CD 21). Las paredes en el lado oriental se derrumban y se inclinan un poco (Atletismo CD 10). En algunos sitios los hombres lagarto han apuntalado las paredes empleando barro y hierba apelmazados.

Suelo: El suelo en la parte oriental son losas y están ligeramente inclinadas hacia abajo y hacia el oeste, pero no tan escarpado para crear un terreno difícil. El suelo en el lado oriental es una mezcla de barro apelmazado, barro húmedo y agua poco profunda.

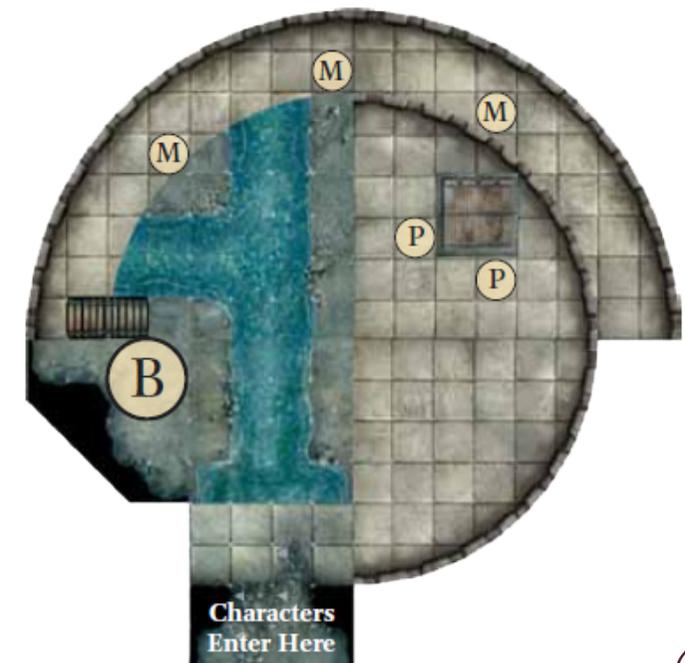
Agua: El pantano invasor varía de profundidad de 2 a 3 pies y posee un fondo resbaladizo de lodo y limo. Es terreno difícil para las criaturas a no ser que posean el rasgo *caminar por pantanos*.

Entrada sembrada de escombros: Esta es la entrada que los personajes emplean si escogen entrar a través del montón de escombros. Los triángulos representan escombros sueltos; estas casillas son terreno difícil. La entrada una vez formó parte de una gran balconada. Los hombres lagarto emplearon los escombros para formar un burdo, arco de entrada.

Trampilla: La trampilla se abre para dar paso a una escalera en espiral que conduce a la zona del Encuentro 2. Cuando los personajes descienden, apunta si dejan la trampilla abierta, porque esto puede afectar a la iluminación para el Encuentro 2.

Galería: Una galería se extiende alrededor de la mitad norte de la torre. Hace tiempo, la galería rodeaba toda la parte superior de la torre. A medida que la torre se hundía en el pantano, la parte sur de la galería se derrumbó. Una barandilla de hierro oxidado de 5 pies de alto se extiende alrededor de la parte interior y ofrece cobertura a las criaturas que permanezcan en una casilla al lado del borde de la galería. La galería está a 20 pies sobre el suelo de la habitación. Los hombres lagarto construyeron una burda escalera para acceder a la galería en el extremo occidental. Los personajes también pueden acceder a la galería trepando por las paredes de la torre.

Palancas de cristal: Al final de la galería en el lado oriental de la torre hay un juego de palancas con cristales en un extremo conectadas con un rastrillo en el vestíbulo del Encuentro 2. Uno de los mágicos emplea este mecanismo para bloquear la salida de la torre cuando los hombres lagarto en esta zona escuchan combate proveniente de abajo. Esto puede entrar en juego si los personajes siguen la senda a través del pantano y sobrepasan el Encuentro 1. Si los personajes investigan las palancas como parte de este encuentro, entonces una prueba de Arcanos CD 14 detecta que las palancas son mágicas, y una prueba de Hurto CD 14 hace que se de cuenta de que las palancas abren y cierra un rastrillo bajo este nivel pero no la secuencia adecuada para hacerlo funcionar. Considerando su complejidad, probablemente las palancas hace tiempo tuvieron otro uso. Fallar la prueba de Hurto da como resultado descender la puerta en el Encuentro 2 y atascar el sistema. Esto alerta a los ocupantes del Encuentro 2 de que van a tener compañía.



ENCUENTRO 2: BARRO Y SANGRE

Nivel de encuentro 4 (925 PX)

PREPARACIÓN

- 1 fustigador de barro (M)
- 2 escama verde lanzador de dardos (D)
- 2 escama verde cazadores (H)

DESDE EL ENCUENTRO 1

A no ser que los héroes tengan éxito en una prueba de Percepción (ver más abajo), al principio esta habitación parecerá vacía. Los hombres lagarto y su aliado elemental esperan hasta que los personajes alcanzan el final de la escalera en espiral antes de atacar. No coloques ningún monstruo en el mapa hasta que los personajes hayan tenido éxito en sus pruebas de Percepción o los enemigos hayan atacado. En el caso de los lanzadores de dardos, no son revelados hasta que sus ataques impacten o los personajes tengan éxito en sus pruebas de Percepción.

Mientras los personajes miran a través de la trampilla del Encuentro 1, lee:

Una oxidada, escalera en espiral de hierro se ilumina mientras se abre la trampilla. La escalera desciende 20 pies hacia un rellano de piedra, más allá del cual hay una gran habitación circular tenuemente iluminada por lámparas de aceite pegadas con barro a las paredes. El suelo esta roto y desnivelado, y esta parcialmente cubierto de agua sucia y barro.

DESDE LA ENTRADA TRASERA

Si los personajes descubrieron la entrada trasera hacia la guarida de los hombres lagarto, comienza aquí. Los héroes llegan a través de un antiguo vestíbulo que una vez fue parte del edificio. Las paredes de mampostería están apuntaladas y selladas con barro y zarzas, lo que mantiene el túnel relativamente seco.

A medida que los personajes se adentran en el vestíbulo, lee:
Delante, veis una habitación circular ligeramente iluminada. Flanqueando la entrada hay dos hombres lagarto armados con lanzas y escudos. Más allá de la entrada a la habitación, el suelo esta cubierto de agua y barro.

Prueba de Sigilo

CD 19: Si los personajes están intentando ser sigilosos y al menos la mitad de los personajes tienen éxito con su prueba de Sigilo, los hombres lagarto no intentan esconderse y pueden ser sorprendidos. Sin embargo, si los personajes experimentaron con las palancas de cristal en el nivel superior, entonces no hay oportunidad para la sorpresa.

Prueba de Percepción

Si al menos la mitad de los personajes fallaron la prueba de Sigilo, o si manipularon las palancas en el **Encuentro 1**, entonces las criaturas en esta habitación están al tanto de la aproximación de los personajes y se esconden. Están íntimamente familiarizados con esta habitación y conocen los mejores lugares para esconderse. Los personajes con Percepción pasiva de 21 o más están al tanto de que hay otras criaturas en la habitación pero no saben exactamente donde. Los personajes que se detienen en la escalera para examinar cuidadosamente la habitación antes de entrar pueden realizar una prueba de Percepción activa.

CD 14: Varios medianos encadeados a la pared. Parecen estar vivos, pero inconscientes.

CD 21: Tumbado en el barro y casi perfectamente mezclados con él hay una forma vagamente humanoide. En las sombras lejanas hay dos hombres lagarto con cerbatanas, dispuestos a atacar.

Si el fustigador de barro y los escama verde lanzadores de dardos no detectan la aproximación de los héroes, entonces no están escondidos. Aún son difíciles de ver mientras se encuentran en el agua turbia, pero la prueba de Percepción CD 21 anterior es reducida a CD 14 y los escama verde lanzadores de dardos no están posicionados para atacar.

Fustigador de barro (M)	Bruto nivel 4
Bestia mágica elemental Mediana (tierra, agua)	175 PX
PG 63; Maltrecho 31	Iniciativa +4
CA 16, Fort 17, Ref 15, Vol 15	Percepción +9
Velocidad 5	Visión en la penumbra
Inmune enfermedad, veneno	
Rasgos	
Asalto impacable	
Un fustigador de barro gana un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra las criaturas ralentizadas o inmobilizadas.	
Acciones estándar	
⚡ Golpetazo ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra CA <i>Impacto:</i> 2d8 + 4.	
⚡ Golpetazo ahogador ♦ Encuentro	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 contra Fort. <i>Impacto:</i> 2d8 + 4 de daño, y daño continuado 5 (salvación termina). <i>Fallo:</i> Mitad de daño.	
🏹 Bola de barro ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> A distancia 10 (una criatura); +7 contra Reflejos <i>Impacto:</i> El objetivo queda ralentizado (salvación termina). Si el objetivo ya está ralentizado, en su lugar queda inmobilizado (salvación termina).	
Acciones desencadenadas	
Cuerpo amorfo ♦ Encuentro	
<i>Desencadenante:</i> El fustigador de barro es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo. <i>Efecto</i> (reacción inmediata): El fustigador de barro se desplaza 3 casillas.	
Habilidades Sigilo +9	
Fue 18 (+6) Des 15 (+4) Sab 15 (+4)	
Con 13 (+3) Int 08 (+1) Car 11 (+2)	
Alineamiento no alineado	Idiomas primordial

TÁCTICAS

Entrando desde el Encuentro 1: Si los personajes fallan en sus pruebas de Percepción, los escama verde lanzadores de dardos y el fustigador de barro esperan a atacar hasta que los personajes bajan la escalera en espiral. Los escama verde cazadores están de vigilancia a 6 casillas en el vestíbulo (el cual conduce a la entrada trasera), lejos de la visión desde la escalera. Corren hacia la batalla en el asalto segundo. Los lanzadores de dardo permanecen alejados de los personajes para así poder utilizar sus ataques de cerbatana. El fustigador de barro emplea primero su *bola de barro*, luego se acerca para el combate cuerpo a cuerpo.

Entrando desde la Entrada Trasera: Si los personajes tienen éxito con sus pruebas de Sigilo y detectan al enemigo, obtienen un asalto sorpresa. Los cazadores hacen uso de su *ataque evasivo* para ofrecer a los personajes aparentes caminos hacia la habitación a alejar a los personajes del vestíbulo y atraerlos hacia el lodo. Los lanzadores de dardos permanecen alejados de los personajes para emplear sus ataques de cerbatana de la mejor manera.

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Varias lamparas de aceite están pegadas con barro a las paredes naturales de la caverna para ofrecer luz tenue. Si los personajes dejan la trampilla abierta y hay luz de día arriba, la escalera en espiral y todas las casillas adyacentes están brillantemente iluminadas, facilitando a los ocupantes de la habitación ver a cualquiera que descienda por las escaleras.

Paredes y techo: Las paredes están compuestas de mampostería agrietada y que se desmorona. En ciertos lugares de las paredes los hombres lagarto las han empastado para impedir que se cuele demasiada agua. Aún así el agua se filtra a través de ellas, haciendo que las paredes sean resbaladizas debido a la humedad. El techo de 20 pies de alto está entrecruzado con vigas de madera que soportan el suelo superior.

Suelo: Cuando la torre se hundió, el suelo de esta habitación se dobló, así que ahora es extremadamente desigual. El agua que sale de las paredes se concentra en charcos que son mezcla de agua espesa y barro fino. Las baldosas que contienen casillas con agua (no solo las casillas con agua sino toda la baldosa) son terreno difícil; las criaturas con el rasgo *caminar por pantanos* ignoran esta penalizador al movimiento.

La escalera en espiral: Una escalera en espiral oxidada gira hacia abajo desde el techo. Cruje y se mueve bajo el peso de los personajes, pero no se derrumba.

Trampilla: Una trampilla conduce al nivel más bajo de la torre. La puerta no está atrancada, pero está sumergida bajo el agua y es bastante pesada. Levantarla requiere una prueba de Atletismo CD 14, que cada personaje puede intentar sólo una vez. En el caso improbable de que nadie consiguiera tirar para abrir la puerta, los personajes aún pueden destruirla con las armas. Dejar la puerta abierta no afecta a la iluminación en el Encuentro 3.

Vestíbulo trasero: Los personajes que empleen la entrada trasera llegan a través de este vestíbulo en vez de por la escalera. Un rastrillo en el techo está controlado por palancas de cristal localizadas en el Encuentro 1. Si queda algún hombre lagarto en el nivel superior, harán bajar el rastrillo si escuchan combate en este nivel. Los personajes pueden advertir el rastrillo elevado con una prueba de Percepción CD 10. Puede ser desactivado con una prueba de Hurto CD 14 para impedir que descienda. Una vez descendido, el rastrillo puede ser levantado lo suficiente para que los personajes se escurran bajo él con una prueba de Atletismo CD 21, pero una vez soltado, descenderá hacia el suelo otra vez a no ser que sea abierto de la forma adecuada.

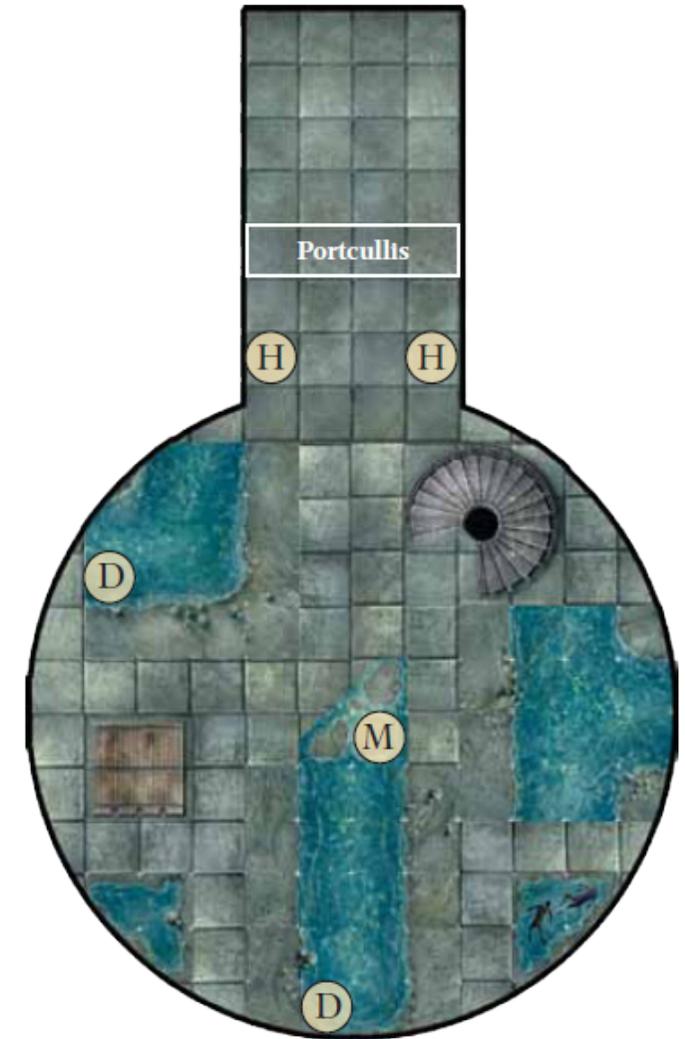
Prisioneros: Siete prisioneros medianos (cinco niños y dos adultos) están encadenados a las paredes. Otros dos adultos han muerto; sus cuerpos están conservados en un estanque salado cerca de la pared. Las cadenas de un único prisionero pueden ser arrancadas de la mampostería en descomposición con una prueba de Atletismo CD 21, o la cerradura oxidada, de fabricación burda de la cadena puede ser abierta con una prueba de Hurto CD 10.

2 escama verde lanzador de dardos (D)	Artillero nivel 5
Humanoide natural Mediano (reptil)	200 PX c/u
PG 50; Maltrecho 25	Iniciativa +10
CA 18, Fortaleza 14, Reflejos 17, Voluntad 14 Percepción +9	
Velocidad 6 (caminar por pantanos)	
Rasgos	
Tirador emboscado	
Un lanzador de dardos escondido que falle un ataque a distancia, permanece escondido.	
Acciones estándar	
⚔ Clava (arma) ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +10 contra CA	
<i>Impacto:</i> 1d6 + 1 de daño.	
🏹 Cerbatana (veneno, arma) ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> A distancia 10 (una criatura); +10 contra CA	
<i>Impacto:</i> 2d6 + 3 de daño, y el escama verde lanzador de dardos realiza un ataque secundario contra el mismo objetivo.	
<i>Ataque secundario:</i> +8 contra Fortaleza	
<i>Impacto:</i> El objetivo sufre daño continuado 5 por veneno y queda ralentizado (salvación termina ambos).	
Habilidades Atletismo +8, Sigilo +11	
Fue 13 (+3) Des 18 (+6) Sab 15 (+4)	
Con 14 (+4) Int 08 (+1) Car 08 (+1)	
Alineamiento no alineado	Idiomas dracónico
Equipo clava, cerbatana con 20 dardos envenenados	

DESARROLLO

Después del combate, los personajes escuchan gritos ahogados de socorro que provienen de la habitación inferior. Los gritos son repentinamente silenciados por un rugido. Una prueba de Naturaleza CD 14 distingue esta como el rugido de un dragón; CD 21 lo distingue como el rugido de un dragón negro. Si los personajes llegaron a través del vestíbulo y no desactivaron el rastrillo en el techo, los hombres lagarto en el nivel superior también escuchan el rugido y dejan caer el rastrillo como respuesta.

2 escama verde cazadores (H)	Hostigador nivel 4
Humanoide natural Mediano (reptil)	175 PX c/u
PG 54; Maltrecho 27	Iniciativa +6
CA 17, Fort 15, Ref 14, Vol 13	Percepción +8
Velocidad 6 (caminar por pantanos)	
Acciones estándar	
⚔ Lanza (arma) ♦ A voluntad	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra CA	
<i>Impacto:</i> 2d8 + 3 de daño.	
⚔ Ataque evasivo (arma) ♦ A voluntad	
<i>Efecto:</i> El hombre lagarto se desplaza 1 casilla y realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo.	
Habilidades Atletismo +10, Naturaleza +8	
Fue 17 (+5) Des 15 (+4) Sab 12 (+3)	
Con 14 (+4) Int 08 (+1) Car 08 (+1)	
Alineamiento no alineado	Idiomas dracónico
Equipo: escudo ligero, lanza	



ENCUENTRO 3: CONFLICTO ESCAMOSO

Nivel de encuentro 6 (1425 PX)

PREPARACIÓN

Ssluryth, escama verde místico del pantano (G)

Sarkis, dragón negro joven (B)

2 trampas acuáticas (P)

Esta es la guarida del dragón negro joven Sarkis, quien es venerado como un dios por los Comeserpientes. Ssluryth, el místico del pantano albino, pasa una gran cantidad de tiempo aquí controlando a los prisioneros para que excaven los dos antiguos pasillos que se extienden hacia afuera por debajo del pantano desde este nivel de la torre. Cree que estos pasillos conducen a una ciudad hundida.

Cuando los personajes desciendan las escaleras, ven que el agua cubre todo el suelo, hasta las axilas de varios medianos adultos que están encadenados a la pared.

Ssluryth se ha retirado hacia los túneles. Sarkis se ha extendido bajo la superficie del agua.

Debajo de este nivel, la torre esta completamente inundada por agua y barro. Un agujero en el suelo sirve tanto como una trampa oculta como una ruta de escape para Sarkis si la lucha se vuelve contra ella.

Cuando los personajes abran la trampilla del nivel superior, lee:

Las bisagras obstruidas por la arena rechinan cuando la trampilla se abre para desvelar otra escalera en espiral que desciende hacia la penumbra. Un tenue globo de luz oscilante ilumina la escalera y desprende sombras danzantes a lo largo de la pared circular, donde veis las formas demacradas de al menos media docena de medianos encadenados. El agua se eleva hasta las axilas de los medianos. Dos sombríos arcos indican túneles o vestíbulos que surgen de la habitación principal. El agua se ondula siniestramente como si una forma grande se hubiera hundido bajo la superficie sólo hace un momento.

Prueba de Naturaleza

CD 14: Los medianos realmente están sentados en el suelo, lo que indica que el agua tiene unos 2 pies de profundidad.

Prueba de Percepción

CD 21: Un grande y reptiliana forma alada acecha bajo el agua. Solo durante un segundo, un par de cuernos curvados aparecen en la superficie.

El dragón esta oculto en una habitación tenuemente iluminada con la cual esta intimamente familiarizada. Si los personajes fallan sus pruebas de Percepción, da al dragón una asalto sorpresa cuando los personajes llegan al final de la escalera.

Ssluryth, escama verde místico del pantano (G)	
Controlador nivel 6 (líder)	
Humanoide natural Mediano	250 PX
PG 70; Maltrecho 35	Iniciativa +4
CA 20, Fort 18, Ref 17, Vol 19	Percepción +7
Velocidad 6 (caminar por pantanos)	
Rasgos	
Bendición del pantano (curación) ♦ Aura 2	
Los aliados que inicien su turno en el aura recuperan 3 puntos de golpe.	
Acciones estándar	
⚡ Lanza (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +11 contra CA	
Impacto: 1d8 + 2 de daño.	
☄ Nube de la ciénaga (veneno) ♦ Recarga ☞ ☞	
Ataque: Área explosión 2 en 10 (criaturas en la explosión); +9 contra Fortaleza	
Impacto: 2d8 + 4 de daño por veneno, y el objetivo queda atontado hasta el final del siguiente turno del místico del pantano.	
☄ Agarrón del pantano (zona) ♦ Encuentro	
Ataque: Área explosión 2 en 10 (criaturas en la explosión); +9 contra Reflejos	
Impacto: El objetivo queda inmovilizado (salvación termina). La zona es terreno difícil hasta el final del encuentro.	
Habilidades Atletismo +10, Naturaleza +12	
Fue 15 (+5) Des 13 (+4) Sab 19 (+7)	
Con 14 (+5) Int 10 (+3) Car 12 (+4)	
Alineamiento no alineado	Idiomas dracónico
Equipo coraza de hueso, lanza	

Sarkis, dragón negro joven (B) Acechador solitario

Bestia mágica natural Grande (acuático, dragón) 875 PX

PG 208; Maltrecho 104 **Iniciativa +11**

CA 18, Fort 16, Ref 18, Vol 15 **Percepción +9**

Velocidad 7 (caminar por pantanos), volar 7, nadar 7

Visión en la oscuridad **Resiste 10 ácido**

Tiradas de salvación +5; Puntos de acción 2

Rasgos

Sangre ácida (ácido)

Siempre que el dragón sufra daño mientras este maltrecho, cada criatura adyacente a él sufre 5 de daño por ácido.

Acuático

El dragón puede respirar bajo el agua. En combate acuático, gana un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra criaturas no acuáticas.

Hambre instintiva

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

Acción recuperadora

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

Acciones estándar

⚡ Mordisco (ácido) ♦ A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +9 contra CA
Impacto: 2d8 + 4 de daño, y daño continuado 5 por ácido (salvación termina).

Fallo: 5 de daño por ácido.

⚡ Garra ♦ A voluntad

Ataque: Cuerpo a cuerpo 2 (una o dos criaturas); +9 contra CA; Si el dragón solo tiene como objetivo a una criatura, puede realizar este ataque dos veces contra esa criatura.

Impacto: 2d6 + 5 de daño.

☞ Arma de aliento (ácido) ♦ Recarga ☒ ☒

Ataque: Cercano estallido 5 (enemigos en el estallido); +7 contra Reflejos

Impacto: 2d8 + 3 de daño por ácido, y daño continuado 5 por ácido (salvación termina).

Fallo: Mitad de daño.

☞ Sudario de penumbra ♦ Recarga ☒ ☒

Efecto: Cercano explosión 5 (enemigos en la explosión). Cada objetivo sufren Vulnerable 5 ácido y un penalizador -2 a las tiradas de ataque hasta el final del encuentro. Un personaje puede como acción estándar intentar una prueba de Sanar CD 10 para acabar este efecto sobre sí mismo o sobre un aliado ayacente.

Acciones desencadenadas

⚡ Latigazo de cola ♦ A voluntad

Desencadenante: Un enemigo falla al dtagón con un ataque cuerpo a cuerpo.

Ataque (acción de oportunidad): Cuerpo a cuerpo 3 (enemigo que activa el poder); +7 contra Reflejos

Impacto: 1d6 + 2 de daño, y el objetivo queda derribado. Además, cada uno de los aliados adyacentes al objetivo sufren 5 de daño.

☞ Aliento maltrecho ♦ Encuentro

Desencadenante: El dragón queda maltrecho por primera vez.

Efecto (acción gratuita): Arma de aliento se recarga, y el dragón la utiliza inmediatamente.

Habilidades Sigilo +12

Fue 16 (+5) **Des** 20 (+7) **Sab** 15 (+4)

Con 12 (+3) **Int** 12 (+3) **Car** 10 (+2)

Alineamiento maligno

Idiomas común, dracónico

2 fosos en el agua

Peligro nivel 4

Terreno

150 PX c/u

Detectar Percepción 21

Iniciativa -

Inmune ataques

Acciones desencadenadas

Ataque ♦ A voluntad

Desencadenante: Una criatura entra en una de las cuatro casillas del foso.

Ataque (ninguna acción): Cuerpo a cuerpo 1 (la criatura que activa la trampa); +7 contra Reflejos

Impacto: El objetivo cae en el foso y queda totalmente sumergido bajo el agua. El objetivo puede escapar del foso realizando una prueba de Atletismo CD 10 como acción de movimiento o nadando hacia la superficie.

Fallo: El objetivo regresa a la última casilla que ocupa antes de entrar en la casilla del pozo, y su movimiento termina inmediatamente.

Efecto: El foso ya no esta oculto.

Contramedidas

♦ **Saltar:** Atletismo CD 20 (esto siempre es un salto hacia arriba debido al agua; si la criatura que salta posee el rasgo de caminar por agua y una carrerilla, la CD es 10).

Éxito: La criatura salta sobre el foso.

TÁCTICAS

Sarkis comienza sumergida en uno de los fosos en el agua. Prepara una acción y ataca con su arma de aliento tan pronto como los personajes alcanzan el final de la escalera. Entonces se sumerge, nada bajo el suelo hacia el otro agujero creado, y gasta un punto de acción para colocar su *sudario de penumbra*. Emplea los agujeros creados, su velocidad de nadar y su rasgo de acuático para el máximo efecto. Sarkis ataca alegremente a oponentes que caigan en los fosos de agua siempre que se le presente la oportunidad.

En el primer asalto, Sslurth surge de su túnel y emplea nube de la ciénaga sobre cualquier grupo de dos o más personajes. En el asalto siguiente, hace lo mismo con agarrón del pantano.

Sslurth es un fanático que lucha hasta la muerte. Sarkis está más preocupada con vivir una larga vida. Huirá a través de uno de los fosos de agua a la primera oportunidad cuando es reducida a 25 puntos de golpe, o cuando es reducida a menos de 50 puntos de golpe si Sslurth ya está muerto.

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Un flotante globo mágico proporciona luz brillante en la escalera en espiral y luz tenue al resto de la habitación.

Paredes y techo: El techo tiene 20 pies de alto y está compuesto de grandes piedras soportadas por vigas de madera podridas. Las paredes están compuestas de mampostería de piedra que se desmorona que es resbaladiza por el limo.

Suelo: El suelo de piedra es resbaladizo por el limo y las algas y está completamente sumergido a una profundidad de 2 pies, haciendo que sea terreno difícil para las criaturas que no poseen el rasgo de caminar por pantanos o una velocidad de nadar. Debajo de este nivel hay un nivel más de la torre, el cual está completamente inundado. Esta habitación inferior es del mismo tamaño que esta, y su suelo está a 20 pies bajo el suelo de esta habitación.

Fosos en el agua: Uno de los fosos en el agua está marcado en el mapa. El otro está en las mismas casillas que están ocupadas por Sarkis al comienzo de este encuentro. Ambos fosos se conectan directamente con el nivel inundado bajo este.

La escalera en espiral: La escalera en espiral está oxidada y gime bajo el peso de los personajes. Si tres personajes están sobre la escalera al mismo tiempo, comenta a los jugadores que cruje y se hunde alarmantemente. Si cuatro personajes están sobre la escalera al mismo tiempo, la escalera se derrumba. Determina el daño de la caída basándose en donde estaba los personajes cuando la escalera se derrumbó, y divídelo por dos debido al suelo cubierto de agua.

Prisioneros: Siete medianos adultos están encadenados a la pared. Hay suficientes grilletes para 15 prisioneros.

Túneles laterales: Los prisioneros medianos son obligados a excavar estos túneles. Cuando los personajes llegan, tres medianos están en cada túnel. Se esconden hasta que el combate ha terminado.

DESARROLLO

Si los personajes entraron en la torre por el túnel trasero que conduce al **Encuentro 2** y luego fueron directamente hacia el **Encuentro 3**, los enemigos del **Encuentro 1** aún están en lo alto de la torre. Depende de ti si esperas a ver que pasa, posiblemente emboscando a los personajes cuando surjan del túnel o suban a través de la trampilla, o desciendan hacia abajo para investigar el lío en el segundo nivel. Ajusta el **Encuentro 1** de forma adecuada. Si los personajes hasta ahora lo han tenido especialmente fácil, añade un *draco buscador de sangre* al **Encuentro 1**. Si están agotados y débiles, considera eliminar el escama negro matón del **Encuentro 1**. Alternativamente, los hombres lagarto en lo alto de la torre pueden decidir que con Sarkis muerta o desaparecida, su mejor opción es huir hacia el pantano.

Tesoro del dragón: Como la mayoría de dragones, Sarkis ha acumulado un pequeño tesoro. El suyo está escondido en la habitación inundada en lo más bajo de la torre. Depende de ti decidir cuán difícil es para los personajes recuperar o incluso encontrar el tesoro, y en qué consiste. Debería contener al menos tres lotes de tesoro (Guía del Dungeon Master) o tres tiradas en la tabla de Tesoro por Nivel de Grupo (Libro del Dungeon Master). Tesoros de dragón de ejemplo también pueden ser hallados en el *Draconomicón: Dragones Cromáticos*.

Sobre el Autor

Ray Franklin vive en los barrios infestados de zombis de Atlanta con su mujer, hija y dos gatos. Atribuye la supervivencia de su familia a las habilidades clave aprendidas de sus muchos años como jugador de D&D y su conocimiento en profundidad de la mente zombi. Cuando no se está preparando para su partida de DUNGEONS & DRAGONS del viernes por la noche, a veces puedes ser hallado merodeando por el mundo de Eberron en D&D Online.

