

La Venganza de los Merodeadores

Una aventura D&D para personajes de niveles 5-7

Por Craig Campbell

Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

Ilustraciones por Wayne Reynolds

Maquetación por Telarin

“La Venganza de los Merodeadores” es una aventura de DUNGEONS & DRAGONS para cinco personajes de niveles 5-7 ambientada en Athas, el mundo de Sol Oscuro (los personajes de 5º nivel podrían tener dificultades para completar la aventura, pero deberían ser capaces de lograr su objetivo si no cometen muchos errores).

INTRODUCCIÓN

El señor de los incursores, Yarnath recorre los yermos en su ciudadela reptante el Reptil. No hace mucho, Yarnath dedicó todos sus esfuerzos para recuperar un fragmento de un artefacto conocido como la Corona del Polvo. Pero alguien se le adelantó.

Yarnath no se marchó con las manos vacías. Aunque no había encontrado el fragmento que buscaba, sus incursores localizaron la joya de la corona del artefacto antiguo. Esta piedra roja, llamada la Joya de Sangre, es la sangre cristalizada de un primordial antiguo. Con ella, Yarnath podría desentrañar el poder de un ser lo suficientemente poderoso para matar a los dioses antiguos. ¿Quién se atreve a oponérsele?



TRASFONDO

Si los personajes se ven involucrados en esta aventura, pueden averiguar la siguiente información. El tiempo gastado en reunir esta información puede variar desde unas pocas horas a varios días, dependiendo de la fuente. Asegúrate de que los jugadores expliquen donde están obteniendo su información, y siéntete libre de ajustar las CDs arriba o abajo para recompensar planes inteligentes o para reflejar el potencial perdido de un enfoque pobre del problema.

Historia o Recursos CD 11: no hace mucho, un señor incursor llamado Yarnath la Calavera lanzó a sus fuerzas para acosar y desorganizar las caravanas mercantes que actuaban cerca de Tyr. El Consejo Revolucionario estaba demasiado ocupado como para ofrecer ayuda, y los señores mercaderes se vieron obligados a contratar a mercenarios para encargarse de Yarnath. Aparentemente estos mercenarios tuvieron éxito, ya que el acoso de Yarnath finalmente cesó.

Historia o Recursos CD 15: Yarnath buscaba un templo dedicado a una entidad llamada el Kraken del Polvo, un tipo de monstruo del polvo.

Recursos CD 15: se rumorea que Yarnath ha descubierto una reliquia poderosa en el desierto, llamada la Joya de Sangre. El señor incursor cree que la reliquia desbloqueará un poder increíble -un poder que podría utilizar un día para ascender su posición de un simple incursor del desierto a quizás un día derribar a una ciudad estado de Athas.

Arcanos o Religión CD 15: el Mar de Polvo es hogar para una bestia durmiente de gran poder elemental conocida como el Kraken del Polvo, Ul-Athra o las Bocas de la Sed. Es posible que los horrores del polvo que cazan en el mar sean la prole de Ul-Athra. A lo largo de los siglos, cierto número de sectas elementales han aparecido con el ánimo de adorar al Kraken del Polvo, buscando despertar a la bestia de su sopor y utilizar su poder contra sus enemigos. Estas sectas llevan a cabo extraños y antinaturales ritos en nombre de sus dios.

Arcanos o Religión CD 23: a veces, aquellos especialmente favorecidos por la percepción onírica de Ul-Athra son recompensados con secretos de poderosa magia elemental o con viles rituales que convocan y ligan a avatares menores del Kraken del Polvo.

LA VERDADERA HISTORIA

Aunque Yarnath se vio frustrado en su intento de recuperar un artefacto llamado la Corona del Polvo, se apaciguó descubriendo un famoso objeto una vez formó parte de la corona, llamado la Joya de Sangre.

Sabiendo que el cristal rojo podía ser la llave que necesitaba para un poder impío, Yarnath se retiró junto con su ciudadela reptante a las profundidades del desierto con sólo un personal de esqueletos incursores. Yarnath decidió que pasaría una estación estudiando la joya y desentrañando sus secretos sin la interrupción que acarrearía dirigir incursiones diarias.

Poco sabía Yarnath que uno de sus incursores mercenarios era un espía para la Alianza Velada. Cuando Yarnath despidió al grueso de sus fuerzas para continuar sus incursiones lejos de su ciudadela reptante, el espía se escabulló con noticias que comunicar. Kivrin, el espía, sabía que tal largo parón en las actividades normales del señor incursor era exactamente el tipo de señal de aviso que necesitaba para captar la atención de otros.

SINOPSIS

Kivrin, un agente de la Alianza Velada buscando un grupo de aventureros, encuentra a los personajes jugadores. Suponiendo que llegan a un acuerdo, Kivrin guía a los personajes por el desierto hasta donde descansa Reptil. Un encuentro en el desierto posterior (Encuentro S1), los héroes deben llevar a cabo un desafío delicado (S2) para deslizarse dentro de la animada pero diezmada fortaleza, superar varios desafíos en su interior, y finalmente robar la Joya de Sangre antes de que el señor incursor se da cuenta de que los ladrones están en su

baluarte (S3-S6).

NOTA: los personajes sólo vistan una de las torres de Reptil antes de que encuentren lo que han venido a buscar y se escabullan fuera. Así Reptil sigue siendo una amenaza potencial para aventuras posteriores.

MERODEADORES DEL MAR DE LAS DUNAS

Si tus jugadores se lo pasaron bien con Merodeadores del Mar de las Dunas, esta aventura esta relacionada con aquellos acontecimientos. No es necesario haber jugado Merodeadores del Mar de las Dunas para disfrutar de esta aventura.

GANCHO ARGUMENTAL

Los héroes son abordados por un elfo llamado Kivrin; si uno o más héroes posee contactos en la Alianza Velada, la presentación proviene de ellos. Conoce a los héroes si esquivaron a Reptil en Merodeadores.

Kivrin sencillamente podría abordar a los personajes y pedirles su ayuda. Esto está bien si los personajes tuvieron anteriores tratos con la Velada Alianza o si jugaron un papel importante en una lucha anterior contra Yarnath.

Kivrin ofrece la información descrita bajo “La Verdadera Historia”. Pide la ayuda de los personajes e indica que su ayuda podría impedir el ascenso de un gran mal. Kivrin acompaña a los personajes a no ser que este gravemente herido o muerto. Si los personajes son de 5º nivel, Kivrin podría ser una gran ayuda para ellos. Si son de 6º o 7º nivel, considera planear que Kivrin tenga un accidente “serio” al principio de la aventura.

Ganchos Alternativos: Kivrin podría tropezarse con los personajes mientras corre huyendo de los Templarios. Otra opción sería enviar a los personajes a una excursión sin ninguna relación al desierto, donde encuentran a Kivrin moribundo -o muerto- pero portando un mensaje que debe llegar a la Velada Alianza en una ciudad cercana. Puedes utilizar el desafío de habilidad “Encontrar a la Velada Alianza” (Escenario de Campaña

del Sol Oscuro, página 204) para empujar a los personajes a los acontecimientos y colocarlos en el camino de Yarnath.

Misión Principal: si los personajes encuentran y roban la Joya de Sangre, el grupo obtiene 150 PX.

COMENZANDO LA AVENTURA

Cuando los personajes parten hacia el páramo sin caminos, debería saber a donde van gracias a Kivrin actuando como guía. Si Kivrin no les acompaña por cualquier razón, entonces debería tenerlo peor para alcanzar el lugar de descanso de Reptil; depende de ti como tratar mejor con la situación.

El Encuentro S1: cruzando el Desierto esta incluido para animar un poco este viaje por el desierto. Puede ser eliminado si lo deseas, pero enfatiza el peligro inherente de un viaje por los yermos de Athas.

Con la guía de Kivrin o con indicaciones fidedignas, los personajes encuentran el lugar de descanso de Reptil a resguardo del viendo en una inmensa duna de arena a los tres días.

Conseguir entrar en la ciudadela reptante es donde las cosas se complican. En ese momento, consulta **Encuentro S2: entrando en Reptil.**

Elfo líder incursor (Kivrin)	Artillero nivel 6 (líder)
Humanoide feérico Mediano	250 PX
PG 55; Maltrecho 77	Iniciativa +9
CA 18, Fortaleza 17, Reflejos 19, Voluntad 18	Percepción +11
Velocidad 7	
Rasgos	
Paso salvaje	
El líder incursor ignora el terreno difícil cuando se desplaza.	
Acciones estándar	
⚔ Espada corta de obsidiana (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +11 contra CA	
Impacto: 2d6 + 5 de daño, y el líder incursor se desplaza 1 casilla.	
🏹 Arco de hueso (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: a distancia 20 (una criatura); +13 contra CA	
Impacto: 2d10 + 5 de daño.	
🔫 Disparo de acoso (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: a distancia 20 (una criatura); +13 contra CA	
Impacto: 2d10 + 5 de daño, y hasta el final del siguiente turno del líder incursor, sus aliados ganan ventaja en combate contra el objetivo mientras estén adyacentes a él.	
Acciones menores	
Concentrarse en el dolor (arma) ♦ Recarga 1	
Impacto: Un aliado en un radio de 20 casillas del líder incursor sufre 5 puntos de daño y hace una TS con un bonificador +2.	
Acciones desencadenadas	
Precisión élfica ♦ Encuentro	
Efecto: el líder incursor vuelve a tirar una de sus tiradas de ataque y emplea el segundo resultado.	
Habilidades Atletismo +10, Sigilo +14	
Fue 14 (+5) Des 23 (+9) Sab 16 (+6)	
Con 13 (+4) Int 13 (+4) Car 13 (+4)	
Alineamiento no alineado	
Idiomas común, élfico	
Equipo espada corta de obsidiana, arco de hueso, 20 flechas de hueso	

CONCLUYENDO LA AVENTURA

Una vez que los personajes posean la Joya de Sangre, pueden intentar abandonar Reptil por el camino que entraron. Si Kivrin sobrevive, hace hincapié en que la única razón porque la que los personajes siguen vivos es que la torre ritual esta separada de las demás torres, y que las fuerzas de la ciudadela probablemente sólo ahora están al tanto de que los invasores están en Reptil, como demuestra los thri-kreen saltadores que fueron convocados desde algún lugar a través del círculo mágico.

Es probable que los jugadores no deseen que sus personajes se vean de repente enfrentados a enemigos de nivel de parangón, hordas de otros incursores, y quizás el liche Yarnath. Si son inteligentes, seguirán el consejo de Kivrin y huirán.

Puedes permitir a los personajes escabullirse o huir. Si deseas asustarlos un poco más, modifica el desafío de habilidad original de Escabulléndose En Reptil; esta vez, permite escapar a los personajes. Añade esta modificaciones adicionales al desafío de habilidad: cada fallo en cada parte del desafío Escabulléndose En (en este caso Escabulléndose Fuera) cuesta al personaje un esfuerzo curativo. Si un personaje falla el conjunto del desafío, pierde dos esfuerzos curativos adicionales. Este personaje aún tiene que salir de Reptil, pero las fuerzas de Yarnath pueden perseguir o disparar unas pocas flechas a la figura que huye.

Con la Joya de Sangre en sus manos, los personajes han retrasado aún más a Yarnath en su descubrimiento del poder del antiguo Kraken del Polvo. Si los personajes son los mismos que impidieron que Yarnath encontrase la Corona del Polvo (de Merodeadores del Mar de las Dunas), han cimentando aún más el odio de Yarnath por ellos. Un día, habrá un ajuste de cuentas.

Joya de Sangre

Nivel 8 Raro

Este brillante cristal rojo sangre flota sobre tu cabeza, bañándote con una luz roja que brillante como una vela.

Espacio de objeto: cabeza 3400 po

Propiedad: el objeto desprende una brillante luz rojo sangre.

Propiedad: realizas tiradas de salvación contra daño continuado sin tipo al comienzo de tu turno en lugar de al final de tu turno.

Propiedad: obtienes un bonificador +2 a todos las pruebas de habilidad basadas en el Carisma cuando trates con sirvientes y sectarios de Ul-Athra.

Conocimiento: si la Joya de Sangre llega a ser ajustada en la Corona del Polvo reconstruida (un artefacto compuesto por tres fragmentos de artefacto menores), poderes adicionales, inimaginables pueden ser desentrañados. Yarnath cree que la Joya de Sangre es la clave para despertar a Ul-Athra.

REPTIL

Reptil es la peor pesadilla de un mercader de las dunas. Primero llegan oleadas de incursores al servicio de Yarnath: elfos, dracónidos, muertos vivos y una monstruosidad de colmillos y hambrienta recientemente puesta a su servicio. Luego, la fortaleza reptante se alza sobre una estribación cercana y aparece ante todo el mundo como un monstruo vivo con una diminuta ciudadela construida sobre él.

REPTIL, LA CIUDADELA REPTANTE

Un profanador mul llamado Yarnath creó esta ciudadela reptante de hueso. Yarnath drenó su propia vida en el proceso de animar al constructo, pasó a la muerte en vida, y se convirtió en un liche poderoso.

Yarnath lidera una banda de merodeadores que principalmente tiene como objetivo las caravanas mercantes en el camino hacia Altaruk o hacia el Oasis de la Fuente de Plata. Los merodeadores del liche ocultan su ciudadela a un cuarto de día de viaje de donde quiera que preparen sus emboscadas, así que pocos conocen el secreto de su campamento móvil. Los incursores portan tatuajes de un cráneo de serpiente.

Actualmente, Reptil se encuentra alejado de las rutas comerciales, mientras Yarnath experimenta con la Joya de Sangre. De hecho, Yarnath ha enviado al grueso de sus incursores al sur con ordenes de para continuar las incursiones contra objetivos pequeños mientras el liche está en otro parte, que es la razón porque los personajes poseen una diminuta esperanza de colarse en la ciudadela.

Patrulla de Vigía

La patrulla que normalmente patrulla alrededor de Reptil a intervalos irregulares, sin importar si la ciudadela se esta arrastrando o esta quieta, ha disminuido desde su asignación habitual a un único grupo de tres zombis cenicientos (Catálogo de Criaturas del Sol Oscuro, página 101). Los personajes burlan a esta fuerza reducida participando en el desafío de habilidad Entrando en Reptil.

Plataforma de Observación

Tras un medio muro de huesos unidos surgiendo de la "cabeza" de Reptil hay una plataforma plana adecuada para un contingente pequeño de guerreros. La plataforma ofrece



protección y un amplio campo de visión de la zona circundante para los guardias de Reptil. Cuando Reptil esta en movimiento, uno de los incursores posicionado en la plataforma dirige el rumbo de la ciudadela. Otro es responsable de orientar y activar la boca y garras de la ciudadela.

Un círculo mágico grabado es el círculo del conductor, y otro controla la boca y las garras. Solo alguien que haya sido vinculado con un círculo dado a través de un ritual ejecutado por Yarnath puede controlar a Reptil; para los demás, los círculos no son más que dibujos ineficaces en la superficie de hueso de la plataforma.

Durante este periodo de tiempo en que Reptil no esta al acecho, sólo una tripulación esquelética de cinco aarakocra (Catálogo de Criaturas del Sol Oscuro, página 10) esta situado en esta plataforma de observación. Como se describe bajo “Patrulla Vigilante”, parte del desafío de habilidad Entrando en Reptil supone burlar a estos vigilantes.

Boca y Garras

Las defensas terribles de Reptil están activadas y dirigidas por un merodeador vinculado por un ritual que esta en la plataforma de observación en el adecuado círculo mágico; la ciudadela no es lo suficiente consciente para dirigir sus propios ataques.

Los ataques varían según la experiencia y nivel del merodeador vinculado por un ritual que dirige los ataques; cuanto mayor es el nivel del merodeador, mayor es el bonificador de la tirada de ataque y de los dados de daño. Por ejemplo, un merodeador de nivel 16º dirigiendo los ataques de Reptil, debería ser algo como esto:

Acciones estándar

⬇ Garra ♦ A Voluntad

Ataque: cuerpo a cuerpo 5 (una criatura); +18 contra CA

Impacto: 3d6 + 8 de daño.

⬇ Mordisco ♦ A Voluntad

Ataque: cuerpo a cuerpo 5 (una criatura); +20 contra CA

Impacto: 5d6 +11 de daño.

Es bastante improbable que durante esta aventura los personajes se encuentren en una posición donde puedan ser atacados por la boca o las garras de Reptil a no ser que algo vaya terriblemente, terriblemente mal.

La boca, cuando no esta dedicada a morder, también sirve como la ruta principal por la cual los merodeadores entran y salen de la ciudadela. Cuando esta abierta, la boca ofrece un pasillo hasta el sótano de la Torre 1, el cual contiene una gran guarnición de merodeadores no muertos bajo el control de Yarnath.

Cortina de las Torres

Un muro de huesos unidos rodea a las seis torres, la cuales fueron construidas sobre los animados esqueletos de mekillot unidos. El muro es suficiente para rechazar a los atacantes, especialmente cuando Reptil esta en marcha y destacamento completo de merodeadores patrulla el espacio entre el muro cortina y las torres. Actualmente, tan solo unos pocos elfos líderes incursores (Catálogo de Criaturas del Sol Oscuro, página 46) patrullan el interior del muro. Los personajes que participen en el desafío de habilidad Entrando en Reptil burlan a esta fuerza reducida.

1. Torre de Yarnath

La torre alberga los aposentos privados del liche. Nadie entra aquí y sobrevive, ni siquiera el personal.

2. Torre Desconocida

Kivrin no esta seguro del propósito o el contenido de esta torre. Sospecha que alberga los mecanismos mágicos que animan y dan poder a Reptil, junto con sus guardias y protecciones. Puedes dar a esta torre cualquier propósito que desees.

3. Torre de la Armería

Esta torre contiene una gran variedad de armas y armaduras y siempre es muy vigilada.

4. Torre del Ritual

Esta torre es donde Yarnath lleva a cabo sus investigaciones mágicas. Es el objetivo de la misión de los personajes.

5. y 6. Torres Verde y Dorada

Las dos torres finales albergan barracones, la tesorería, almacenes de comida, los aposentos privados de los lugartenientes de Yarnath, y otras cámaras importantes.

ENCUENTRO S1: CRUZANDO EL DESIERTO

Encuentro de Nivel 7 (1602 PX)

PREPARACIÓN

Obstáculo sumidero de polvo (S)

1 anakore desgarrador (A)

4 zombis glotones (F)

1 gaj cazador de mentes (G)

Cuando los personajes intenten localizar a Reptil, deben desviarse hacia el páramo sin caminos al noreste de Tyr con Kivrin como su guía. Cualquier excursión más allá de los muros de la ciudad requiere que los viajeros superen las vicisitudes de los yermos y terreno desértico de Athas.

A mitad de camino de su viaje (suponiendo una expedición de varios días), los héroes se adentran en una zona a la sombra de un gran acantilado donde una psiónica criatura con caparazón conocida como gaj cazador de mentes habita. El gaj tiene su madriguera cerca de un sumidero de polvo (una zona donde la arena este llena de polvo sofocante), un anakore desgarrador a veces aliado y unos pocos zombis glotones (víctimas pasadas del gaj cazador de mentes; murieron muy lejos de sus hogares en la Linde del Bosque).

Coloca a los personajes en el centro del mapa. Tienen una oportunidad de advertir la trampa de polvo. Coloca el obstáculo y tira iniciativa. Los monstruos surgen desde sus guaridas bajo la arena, así que colócalos sólo en el mapa táctico cuando llegue el primer turno.

Si los personajes no advierten la trampa de polvo (prueba de Percepción contra CD 19), el personaje (o personajes) que guía cae en ella, y esto da comienzo al encuentro.

Si los héroes advierten algo raro en la arena, lee:

La arena se extiende lejos en todas direcciones, interrumpida por estribaciones y peñascos. Encontráis un leve alivio al sol cuando os adentráis en la sombra de un acantilado enfrente vuestro. Directamente delante, la arena incluso es más fina, convirtiéndose en polvo.

TÁCTICAS

Si un personaje cae en la trampa de polvo, el anakore ataca a ese personaje. Bajo el obstáculo de polvo (el cual puede ignorar gracias a una combinación de su velocidad de excavar y su aptitud de caminar por la tierra) el anakore disfruta de una cobertura superior (penalizador -5 a las tiradas de ataque) y solo es visible como un bulto en movimiento.

El gaj utiliza su oleada de fuerza y su presencia invasiva para empujar a más personajes al pozo de polvo si es posible, pero se enfrenta con aquellos que no puede empujar hacia el obstáculo de polvo con sus mandíbulas y otros Rasgos.

Los zombis glotones se alzan e intentan ser una molestia. Se mantienen alejados del pozo de polvo. Sin embargo, el gaj cazador de mentes no se preocupa por ayudar, proteger o evitar golpear a los zombis glotones con su oleada de fuerza.

RASGOS DE LA ZONA

Iluminación: brillante, si viajan de día.

Dunas de arena: terreno difícil.

Afloramientos rocosos: estas rocas sobresalen una altura de 10 pies por lo que se necesita una prueba de Atletismo contra CD 15 para escalar a lo alto.

Tesoro: excavar alrededor por donde surgió el gaj cazador de mente (Percepción CD 19) desvela un saco que contiene una cantimplora vacía y varios cuentas comerciales de la Linde del Bosque (valor 100 po).

Sumidero de Polvo	Obstáculo nivel 8
Rasgo del terreno	350 PX
Detectar Percepción CD 20	Iniciativa -
PG -	
CA -, Fortaleza -, Reflejos -, Voluntad -	
Inmune todo	
Acciones desencadenadas	
⬇ Ataque ⬆ A voluntad	
Desencadenante: una criatura entra en una de las casillas del obstáculo.	
Ataque (acción de oportunidad): cuerpo a cuerpo 0 (criatura en la casilla que activa el poder); +11 contra Reflejos	
Impacto: 3d10 de daño, y el objetivo queda inmovilizado y sufre 5 de daño continuado (hasta que escape; ver "Contramedidas"). Además el objetivo esta al fondo de un pozo de 30 pies de profundidad lleno de polvo.	
Fallo: el objetivo regresa al último espacio que ocupase, y su acción de movimiento termina.	
Contramedidas	
♦ Trepar: un personaje atrapado puede llevar a cabo una prueba de huida a CD 19 como acción de movimiento para terminar con la condición de inmovilizado y trepar 10 pies por el poder de polvo, si esta en lo alto del pozo de polvo se mueve hacia la casilla más cercana fuera del pozo. El personaje queda inmovilizado de nuevo si siguen en el pozo al final de su acción de movimiento.	
♦ Rescatar: un personaje que no esté atrapado puede alcanzar a alguien en el pozo (con un palo, una rama o una herramienta similar) puede gastar una acción de movimiento para tirar de una criatura atrapada y subirla 10 pies por el pozo de polvo, o fuera del pozo de polvo si el personaje atrapado esta en lo alto.	

1 Anakore desgarrador (A)	Bruto nivel 7
Humanoide aberrante Mediano	300 PX
PG 96; Maltrecho 48	Iniciativa +6
CA 19, Fortaleza 20, Reflejos 18, Voluntad 19	Percepción +12
Velocidad 7 (caminar por la tierra), Visión en la penumbra	
Excavar 6 sentido de la vibración 5	
Rasgos	
Buceador de las dunas	
El desgarrador puede cargar mientras esté excavando.	
Sensible a la luz	
Cuando el desgarrador queda expuesto a la luz solar directa o sufre daño radiante, sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque hasta el final de su siguiente turno.	
Acciones estándar	
⬇ Garra ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA	
Impacto: 3d8 + 6 de daño, y el desgarrador empuja al objetivo 2 casillas y lo derriba.	
⬇ Frenesí de sangre ♦ Recarga ☒ ☒	
Efecto: el desgarrador utiliza Garra dos veces contra una criatura maltrecha o derribada.	
Acciones de movimiento	
Hambre de sangre ♦ A voluntad	
Efecto: el desgarrador se desplaza 3 casillas hasta una casilla que debe estar más próxima a una criatura maltrecha.	
Acciones menores	
⬇ Mordisco desgarrador (veneno) ♦ A voluntad (1/asalto)	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (criatura maltrecha o derribada); +10 contra CA	
Impacto: 1d4 + 5 de daño, el objetivo queda ralentizado hasta el final del siguiente turno del desgarrador. Si el objetivo ya estaba ralentizado, en vez de ello queda inmovilizado (salvación termina).	
Habilidades Sigilo +11	
Fue 20 (+8) Des 16 (+6) Sab 18 (+7)	
Con 16 (+6) Int 07 (+1) Car 07 (+1)	
Alineamiento maligno	Idiomas habla profunda

4 Zombis glotones (F)	Bruto esbirro nivel 6
Humanoide natural Pequeño (muerto viviente), mediano	63 PX
PG 1; un ataque fallido nunca causa daño a un esbirro	Iniciativa +6
CA 18, Fortaleza 19, Reflejos 18, Voluntad 17	Percepción +3
Velocidad 5 Visión en la oscuridad	
Inmune enfermedad, veneno	
Resiste necrótico 10; Vulnerable radiante 5	
Acciones estándar	
⬇ Mordisco ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +11 contra CA	
Impacto: 8 de daño.	
Acciones desencadenadas	
⬇ Mordisco firme del pedazo muerto ♦ Encuentro	
Desencadenante: el zombi queda reducido a 0 puntos de golpe.	
Ataque (interrupción inmediata): cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +11 contra CA	
Daño: 8 de daño, el objetivo queda ralentizado (salvación termina).	
Fue 18 (+7) Des 16 (+6) Sab 10 (+3)	
Con 15 (+5) Int 02 (-1) Car 06 (+1)	

1 Gaj cazador de mentes (G)	Controlador de élite nivel 8
Bestia mágica aberrante Mediana	700 PX
PG 172; Maltrecho 86	Iniciativa +5
CA 22, Fortaleza 20, Reflejos 18, Voluntad 22	Percepción +6
Velocidad 6, excavar 3	
Visión en la oscuridad, sentido de la vibración 5	
Tiradas de salvación +2; Puntos de acción 1	
Rasgos	
Caparazón protector	
El gaj cazador de mentes gana un bonificador +2 a todas las defensas contra cualquier criatura que haya señalado.	
Acciones estándar	
⬇ Mandíbulas ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +13 contra CA. Mientras el cazador de mente tenga una criatura agarrada, solo puede utilizar Mandíbulas contra esa criatura.	
Impacto: 4d6 + 3 de daño, y el cazador de mentes agarra al objetivo.	

✂ Presencia invasiva (psíquico) ♦ A voluntad	
Ataque: a distancia 10 (una o dos criaturas); +12 contra Voluntad	
Impacto: 4d6 + 5 de daño psíquico, y el cazador de mentes empuja al objetivo 1 casilla.	
⬅ Arrebatat mente (hechizo, psíquico) ♦ Recarga ☒ ☒	
Ataque: cercano explosión 3 (una criatura en la explosión); +12 contra Voluntad	
Impacto: el objetivo queda dominado (salvación termina). Cada vez que el objetivo falle una tirada de salvación tras este efecto, una criatura agarrada por el cazador de mente sufre 2d6 de daño psíquico.	
Acciones menores	
⬇ Sonda emplumada (psíquico) ♦ A voluntad (1/asalto)	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura apresada por el cazador de mentes); +12 contra Voluntad	
Impacto: 1d10 + 5 de daño psíquico, y el objetivo queda atontado y sufre 5 de daño continuado psíquico (salvación termina ambos). Si el objetivo ya está sufriendo daño continuado psíquico, este aumenta en 5 puntos.	
Acciones desencadenadas	
⬅ Oleada de fuerza (fuerza) * Recarga cuando el cazador de mentes impacta con Sonda emplumada.	
Desencadenante: el cazador de mentes es impactado por un ataque cuerpo a cuerpo.	
Ataque (reacción inmediata): cercano explosión 2 (enemigos en la explosión); +12 contra Fortaleza	
Impacto: el cazador de mente empuja al objetivo 3 casillas y el objetivo sufre un penalizador +2 a las tiradas de ataque hasta el final del siguiente turno del cazador de mentes.	
Habilidades Engañar +14, Perspicacia +11, Sigilo +10	
Fue 17 (+7) Des 13 (+5) Sab 15 (+6)	
Con 14 (+6) Int 11 (+4) Car 20 (+9)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas telepatía 10



ENCUENTRO S2: ENTRANDO EN REPTIL

Encuentro de Nivel 6 (1000 PX)

Encontrar donde descansa Reptil a la sombra de una inmensa duna no es problema con Kivrin como guía.

Cuando los héroes ven por primera vez a Reptil, lee:

Reptil esta construido a partir de los esqueletos gargantuescos de varios mekillot dirk unidos por haces de huesos fundidos.

Torretas y agujas afiladas se alzan de forma retorcida sobre la estructura del caparazón mastodóntico, que parece como si tuviera la capacidad de reptar por la arena, llanuras de matorrales, llanuras de sal y campos de rocas, con igual facilidad. Actualmente esta inactivo y sin moverse.

Encontrar a Reptil con la ayuda de un guía es una cosa: adentrarse en él es un asunto completamente diferente. Para conseguir entrar en Reptil sin despertar la alerta en los defensores de la ciudadela, los personajes deben tener éxito en el desafío de habilidad siguiente. Kivrin le dice que deben intentar entrar en la Torre 4. Explica que un ataque frontal sobre Reptil no sería nada más que un suicidio.

DESAFÍO DE HABILIDAD: COLARSE EN REPTIL

A diferencia de un desafío de habilidad normal, colarse dentro de Reptil requiere que cada personaje consiga 4 éxitos antes de que el personaje consiga individualmente 3 fallos. Esto es por que los personajes con éxito obtienen 1000 PX en vez de tan solo 250. Mientras los personajes se abren paso hacia las profundidades de la ciudadela, se aplican condiciones diferentes a las pruebas diferentes (ver Defensas). A lo largo de todo este desafío de habilidad, asegúrate de que los jugadores

especifiquen cómo usan una habilidad elegida y que es apropiada tanto para la situación como te dan una descripción del como la usan.

Nivel: 6 (1000 PX)

Complejidad: 1 por cada personaje (requiere 4 éxitos antes que 3 fracasos).

Antes de entrar

Cada personaje puede realizar una prueba de habilidad como para de la preparación para entrar.

Habilidades secundarias: aguante, Percepción, Sigilo.

Aguante (CD 11): el personaje se prepara mentalmente para una loca carrera a través de la arena a campo abierto y luego para trepar lo necesario para llegar a Reptil. Una prueba con éxito no concede ningún éxito, pero permite al personaje cancelar 1 fracaso de Atletismo obtenido durante el desafío de habilidad.

Percepción (CD 11): el personaje estudia a Reptil y su disposición con un ojo crítico, comunicando luego lo que sabe a sus aliados. Una prueba con éxito no concede ningún éxito, pero cualquier aliado que pueda ver y oír al personaje obtiene un bonificador +2 a su primera prueba de habilidad.

Sigilo (CD 15): el personaje prepara a un personaje adyacente cubriendo su ropa y su piel expuesta con envoltorios oscuros, tiza oscura y demás. Una prueba con éxito no concede ningún éxito, pero permitirte al personaje tan preparado cancelar 1 fracaso de Sigilo obtenido durante el desafío de habilidad.

COLARSE DENTRO

¡Es momento de entrar sin levantar la alarma!

Habilidades principales: acrobacias, Atletismo, Aguante, Naturaleza, Percepción, Sigilo.

Acrobacias (CD 15; máximo 2 éxitos): el personaje confía en la agilidad para correr rápidamente sobre la arena o ascender por los caparazones de mekillot fusionados.

Atletismo (CD 15; máximo 2 éxitos): el personaje confía en la fuerza bruta para correr a través de la arena, ascendiendo por el lateral de los caparazones de mekillot fusionados, o derriba una puerta cerrada de la torre.

Aguante (CD 11; máximo 1 éxito): el personaje puede permanecer colgado del lado exterior del caparazón durante unos minutos hasta que el guardia se mueva a otro lugar más lejano.

Naturaleza (CD 15; máximo 1 éxito): el personaje reproduce el sonido de una criatura del desierto para distraer a un guardia de la torre o calmar las sospechas de un guardia sobre posibles intrusos cerca.

Percepción (CD 11; máximo 1 éxito): el personaje elige la ruta más rápida o más protegida por la arena o la ruta más sencilla arriba por el lateral del caparazón.

Sigilo (CD 15; máximo 2 éxitos): el personaje hace todo lo más silenciosamente posible y se pega a las sombras más profundas.

RESULTADO

Éxito: un personaje que consiga 4 éxitos antes de 3 fracasos entra en la Torre 4 de Reptil (la torre que Kivrin les indicó) y esta listo para empezar el Encuentro S3.

Fracaso: un personaje que acumule 3 fracasos queda rezagado de los demás personajes. Cuando el Encuentro S3 comience, cada personaje que fracasó el desafío de habilidad tira 1d4+1; el personaje entre en el encuentro al comienzo del asalto indicado.

ENCUENTRO S3: PISO SUPERIOR DE LA TORRE DEL RITUAL

Encuentro de Nivel 8 (1826 PX)

PREPARACIÓN

1 tembo (T)

4 tarántulas (S)

4 trampas de torreta de ballestas mágicas

Los héroes se cuelan en Reptil trepando por el lateral del constructo y luego por el lateral de la Torre del Ritual hasta su parte superior, como les indicó Kivrin. La parte superior de esta torre ofrece el único acceso al interior para criaturas que no puede caminar a través de un portal, como Yarnath.

La parte superior de la Torre del Ritual tiene guardianes. Los personajes descubren este hecho cuando llegan a la parte superior de la torre. Lo bien que lo hizo cada personaje en el desafío de habilidad Entrenado en Reptil determina el asalto en que el personaje llega y entra en el mapa táctico para este encuentro. Es probable que al menos uno o dos personajes trepen por el parapeto un par de asaltos después de que comience el combate.

Esperando a los personajes hay una de estas criaturas más odiadas: un tembo, que es una criatura mágica restante de un pasado oscuro de Athas. Aparte del tembo, los héroes deben tratar con una trampa mágica.

La parte superior del mapa apunta hacia la cabeza de Reptil. Si sabe porque lado de la torre treparon los personajes, entonces entran por ese lado. De otro forma, tira 1d4 y determina por que lado de la torre entre el personaje, contando en el sentido de las agujas del reloj desde la parte superior.

Cuando los primeros personajes ven la parte superior de la torre, lee:

Esta parte superior de la torre con almenas esta recubierta de huesos de humanoides. Algún aún están frescos con carne mordisqueada. Una terrible bestia de cuatro patas deambula entre los montones de huesos, buscando la poca carne que quede. Entre los huesos más viejos se extienden grandes telarañas.

En el suelo en el centro de la torre hay una abertura sobre un conjunto de escaleras de caracol. Cuatro estatuas de elfos incursores con ballestas permanecen en silenciosa atención rodeando las escaleras.

Prueba de Percepción

CD 20: la fila de baldosas más exterior alrededor del borde de la torre parecen descoloridas. (Estas son las placas de activación para las trampas de ballesta).

TÁCTICAS

Una vez activadas, las torretas de ballesta atacan y no cesan hasta que nada vivo queda sobre la parte superior de la torre. Los virote infligen daño por veneno además del daño estándar, y las arañas esbirros pueden conceder y aumentar la vulnerabilidad a veneno, así vigila esta interacción.

Las tarántulas están ocultas entre los largos huesos que soportan el techo de piel sobre esta zona (10 pies sobre el suelo). Son invisibles hasta que se mueven o atacan.

La mayor amenaza en la parte superior de la torre es por supuesto el tembo. La criatura es maliciosa y maligna. Si los personajes fueron lo suficientemente atentos para evitar pisar sobre las placas de activación, el tembo pisa una para hacer que las ballestas comiencen a disparar. Sin embargo el tembo puede ser sorprendido si los primeros personajes en llegar tuvieron éxito en el desafío de habilidad Entrando en Reptil y su Percepción pasiva (10) no es lo suficientemente alta para detectar sus tiradas de Sigilo.

El rasgo del tembo de acciones dobles en dos momentos de iniciativa diferente significa que es difícil mantenerlo en un sitio y es capaz de realizar tiradas de salvación para terminar efectos. Usas sus aptitudes para moverse rápidamente alrededor de la parte superior de la torre para evitar a los defensores y centrarse en los pegadores y controladores entre los personajes jugadores.

EL TEMBO

Todo el mundo odia a los tembos. Estas criaturas aparecen en las historias para asustar a los niños para que se porten bien. Desafortunadamente, los tembos no son meras imaginaciones, sino que son terrores demasiados reales. Los tembos disfrutan provocando dolor y angustia eligiendo cuidadosamente una forma de muerte que sea lo más angustiosa posible para la víctima y sus compañeros. El hecho de que Yarnath pudiera poner una obligación sobre uno para servirle como su guardián de la entrada a la Torre del Ritual revela algo de grande y diverso poder del liche.

Tembo (T)	Hostigador solitario nivel 6
Bestia mágica natural Mediana	1250 PX
PG 280; Maltrecho 140	Iniciativa +7
CA 20, Fortaleza 20, Reflejos 18, Voluntad 16	Percepción +8
Velocidad 5 Visión en la oscuridad	
Resiste 5 necrótico	
Tiradas de salvación +5; Puntos de acción 2	
Rasgos	
Aura Presencia asesina (necrótico) ♦ Aura 2	
Cualquier enemigo que comience su turno dentro del aura sufre 5 puntos de daño necrótico.	
Aura Heridas corruptas ♦ Aura 5	
Mientras el tembo esté maltrecho, los enemigos dentro del aura sólo recuperan la mitad de los puntos de golpe normales de los efectos curativos.	
Acciones dobles	
Al comienzo del combate, el tembo lleva a cabo dos pruebas de iniciativa, y lleva a cabo un turno en ambos momentos de iniciativa.	
Inamovible	
El tembo puede ignorar el movimiento forzado. Cuando un ataque lo derribaría, puede llevar a cabo una TS para permanecer de pie.	
Acciones estándar	
⬇ Mordisco ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 11 (una criatura); +11 contra CA	
Impacto: 2d10 + 3 de daño, y el objetivo sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque hasta el final del siguiente turno del tembo.	
⬇ Asalto desgarrador ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +11 contra CA	
Impacto: 2d10 + 3 de daño, y el tembo se desplaza 4 casillas y tras ello emplea Mordisco.	
Acciones menores	
Mezclarse (ilusión) ♦ Encuentro	
Efecto: el Tembo se vuelve invisible hasta que ataque, o hasta el final de su siguiente turno.	

Acciones desencadenadas
⬇ Violación indescriptible (necrótico) ♦ Recarga ⚡
<i>Desencadenante:</i> el tembo impacta a un enemigo con Mordisco.
<i>Ataque</i> (acción gratuita): cuerpo a cuerpo 1 (enemigo desencadenante); +9 contra Fortaleza
<i>Impacto:</i> el objetivo pierde un esfuerzo curativo, y el aura de Presencia asesina del tembo inflige 10 puntos de daño necrótico en vez de 5 durante el siguiente turno del tembo.
Evasión sombría ♦ Recarga cuando queda maltrecho por primera vez
<i>Desencadenante:</i> Un enemigo impacta al tembo con un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia.
Efecto (reacción inmediata): el tembo se desplaza 4 casillas y tras ello se vuelve insustancial hasta el final del siguiente turno del enemigo desencadenante.
Habilidades Sigilo +10
Fue 19 (+7) Des 15 (+6) Sab 11 (+3)
Con 14 (+5) Int 13 (+4) Car 09 (+2)
Alineamiento caótico maligno
Idiomas común

4 tarántulas (S)	Hostigador esbirro nivel 4
Bestia natural Pequeña	44 PX c/u
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro.	Iniciativa +6
CA 18, Fortaleza 14, Reflejos 16, Voluntad 15	Percepción +3
Velocidad 6, trepar 6 (escalada de araña) Sentido de la vibración 5	
Acciones estándar	
⬇ Mordisco ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra CA	
Impacto: 2 de daño por veneno, y el objetivo gana vulnerable 5 a veneno hasta el final del siguiente turno de la tarántula. Si el objetivo ya posee vulnerabilidad al daño por veneno, aumenta la vulnerabilidad en 2.	
Habilidades Acrobacias +9	
Fue 11 (+2) Des 15 (+4) Sab 12 (+3)	
Con 10 (+2) Int 04 (-1) Car 07 (+0)	
Alineamiento no alineado	Idiomas -

4 torretas de ballestas mágicas	Trampa nivel 1
Objeto	100 PX c/u
Detectar Percepción CD 16 (losetas de presión)	Iniciativa +3
PG 40 por estatua	
CA 5, Fortaleza 10, Reflejos 5, Voluntad -	
Inmune necrótico, veneno, psíquico, movimiento forzado, todas las condiciones, daño continuado	
Acciones desencadenadas	
Activación	
<i>Desencadenante:</i> una criatura entra en una casilla de activación.	
<i>Efecto:</i> tira iniciativa para la trampa y sitúala en el orden de turno en el sitio indicado.	
Acciones estándar	
⬇ Ataque de torreta de ballesta mágica ♦ A voluntad	
Ataque (acción estándar): a distancia 5 (enemigo más cercano); +8 contra CA	
Impacto: 1d6 + 2 de daño, y 5 de daño continuado por veneno	
Contramidas	
♦ Desactivar: Hurto CD 19.	
Éxito: una torreta adyacente queda desactivada. Fallo: la torreta ataca como acción gratuita contra el personaje que falla la tirada.	

RASGOS DE LA ZONA

Iluminación: oscuridad, suponiendo que los personajes hicieron caso del consejo de Kivrin de colarse cuando la noche les ayude a ocultarles.

Almenas: la parte superior de la torre es terreno difícil.

Montones de Huesos: los grandes montones de huesos mostrados en el mapa son terreno difícil. Esto afecta por igual a las tarántulas y al tembo.

Estatuas: las estatuas son componentes del ataque de la trampa de ballestas mágicas.

Escalera de Caracol: las escaleras son terreno difícil para cualquier criatura que suba. La escalera de caracol desciende hacia el siguiente nivel inferior de la Torre del Ritual (S4).

Muro Exterior de la Torre: el muro exterior tiene unos 5 pies de alto y es peligroso. Un personaje que permanezca en lo alto de la pared al final de su turno debe realizar una prueba de Acrobacias contra CD 12. Fallar por 4 o menos indica que el personaje se resbala y cae en la casilla adyacente del suelo, derribado. Fallar por 5 o más indica que el personaje se resbala fuera de la torre y caerá 60 pies sobre la espalda de Reptil a no ser que haga una salvación.

Tesoro: registrar los montones de huesos (prueba de Percepción contra CD 16) sólo consigue restos sangrantes y basura inútil.

Casillas de Activación: las 24 casillas cercanas a los parapetos son las casillas de activación para la trampa. Una vez que alguien pisa una de estas casillas, las estatuas comienzan a atacar. La trampa no se activa por alguien que salte o vuelva sobre las casillas.



ENCUENTRO S4:
SUJETOS DE ESTUDIO

Encuentro de Nivel 8 (1750 PX)

PREPARACIÓN

- 2 zombis asaltantes negros (R)
- 1 ssurran místico de las dunas (S)
- 2 belgoi cazadores (B)
- 4 zombis de sal (Z)

Los personajes entran en esta zona de encuentro por primera vez descendiendo por las escaleras de caracol.

Yarnath la Calavera a veces necesita sujetos vivos para los experimentos que lleva a cabo en el nivel inferior del laboratorio. Por ello a veces hace que sus prisioneros sean traídos a esta cámara para mantenerlos encerrados hasta que son necesarios.

Sin embargo, cuando Yarnath esta ocupado con otros proyectos, los prisioneros traídos aquí mueren de hambre o devorados por el carcelero ssurran místico de las dunas y sus dos guardias belgoi cazadores. Por esta razón, la zona con barrotes del nivel solo contiene cuerpos en descomposición y un par de zombis de sal que se crearon espontáneamente de los prisioneros caídos en esta cámara gracias al ambiente necrótico de Reptil.

Además de los zombis de sal que se encuentran entre los muertos, unos pocos zombis asaltantes negros también están tumbados como si fueran meros cadáveres, pero están preparados para levantarse como ayudas para Yarnath si el liche aparece en el círculo. Los zombis asaltantes negros también defienden esta cámara si aparece algún intruso.

Quando los personajes vean la cámara, lee:

La escalera de caracol termina en esta cámara, no descendiendo más. Veis una húmeda cámara tétrica sumida en sombras. Candelabros en la pared con velas ofrecen una luz parpadeante. Una sección esta cerrada tras barrotes y contiene varias formas humanoides en el suelo, algunas de las cuales están obviamente muertas. En el lado opuesto a la celda con barrotes hay una habitación sin puerta. En el lado delantero de la torre hay un círculo mágico dibujado en el suelo, y en lado opuesto hay un agujero que conducen hacia abajo.

TÁCTICAS

Si los personajes entran a este nivel después de una batalla en la plataforma superior, el sonido del combate habrá alertado a las criaturas que están aquí de que los problemas se acercan. Por ello están preparadas para lanzar una emboscada contra los intrusos que llegan bajando las escaleras.

El ssurran y los belgoi cazadores se ocultan tras las paredes cerca del círculo mágico, mientras los zombis asaltadores negros yacen como si fueran meros cadáveres fuera de la parte con barrotes de la habitación.

Una vez que tres o más personajes hayan entrado en la cámara, estas criaturas lanzan un ataque sorpresa a no ser que los personajes adivinen su presencia con una prueba de Percepción contra CD 21, en cuyo caso se tira iniciativa de forma normal.

Los belgoi se asoman desde su escondite y usan atracción repiqueteante para atraer más adentro a los personajes, luego atacan con vigilar.

Los zombis asaltantes negros esperan a que los personajes estén afectados por el ataque repiqueteante de los belgoi para que se enfrenten a los belgoi y al ssurran, luego usan explosión de sombra para teleportarse cerca de uno o más personajes que se han quedado atrás y engullirlos en las sombras (y usan mordisco).

El ssurran místico de las dunas permanece detrás, en o

alrededor del círculo mágico, y usa nube de sal y el agarre de la arena sobre los personajes, pero intenta no pillar a los aliados en el estallido si puede hacerlo (aunque se preocupa menos de los zombis que de los belgoi).

Los zombis de sal permanecen en su celda a no ser que alguien abra la puerta. Probablemente no se especialmente eficaces contra los personajes.

2 zombis asaltantes negros (R)	Acechador nivel 5
Humanoide sombrío Mediano (ciego, muerto viviente) 200 PX c/u	
PG 51; Maltrecho 25	Iniciativa +10
CA 19, Fortaleza 17, Reflejos 19, Voluntad 16	Percepción +2
Velocidad 7 Ciego, vista ciega 10	
Inmune ceguera, mirada, enfermedad, veneno; Resiste necrótico 10	
Rasgos	
Destrozado por la luz	
Cuando el zombi sufre daño radiante, no puede utilizar Explosión de sombra hasta el final de su siguiente turno.	
Acciones estándar	
⬇ Mordisco (necrótico) * A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +10 contra CA	
Impacto: 1d6 + 3 de daño más 1d6 de daño necrótico, o más 3d6 de daño necrótico contra una criatura que no puede ver al zombi al comienzo del turno del zombi.	
Acciones de movimiento	
Explosión de sombra (teleportación, zona) ♦ Recarga ⚡ ⚡ ⚡	
Efecto: el zombi se teleporta 5 casillas, y tras ello crea una zona de explosión cercana 1 que dura hasta el comienzo de su siguiente turno. La zona bloquea la línea de visión de todas las criaturas menos el zombi, y cualquier criatura que no sea el zombi queda cegada mientras esté en la zona.	
Habilidades Sigilo +11	
Fue 10 (+2) Des 19 (+6) Sab 10 (+2)	
Con 15 (+4) Int 08 (+1) Car 12 (+3)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común

1 ssurran místico de las dunas (S)	
Controlador nivel 6 (líder)	
Humanoide natural Mediano (reptil), hombre lagarto	250 PX
PG 27; Maltrecho 36	Iniciativa +5
CA 19, Fortaleza 18, Reflejos 17, Voluntad 19 Percepción +7	
Velocidad 6 (caminar por la tierra)	
Rasgos	
Aura Bendición del sol (curación) ♦ Aura 5	
Cualquier aliado que comience su turno dentro del aura recupera 3 puntos de golpe.	
Acciones estándar	
⬇ Lanza (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +11 contra CA	
Impacto: 1d8 + 4 de daño, y el místico empuja al objetivo 2 casillas.	
☘ Nube de sal (veneno) ♦ Recarga ☐ ☐ ☐ ☐	
Ataque: área explosión 2 en 10 casillas (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.	
El agarre de la arena (zona) ♦ Encuentro	
Ataque: área Explosión en 10 casillas (criaturas en la explosión); +9 contra Reflejos	
Impacto: el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).	
Efecto: la explosión crea una zona de terreno difícil que dura hasta el final del encuentro.	
Habilidades Atletismo +10, Naturaleza +12	
Fue 14 (+5) Des 14 (+5) Sab 19 (+7)	
Con 16 (+6) Int 10 (+3) Car 12 (+4)	
Alineamiento no alineado	Idiomas dracónico
Equipo lanza, armadura de caparazón	

2 belgoi cazadores (B)	Soldado nivel 8
Humanoide feérico Mediano	350 PX c/u
PG 89; Maltrecho 44	Iniciativa +9
CA 24, Fortaleza 21, Reflejos 20, Voluntad 19	Percepción +11
Velocidad 6 Visión en la penumbra	
Rasgos	
Hambre de sangre	
Los ataques del cazador infligen 1d6 de daño adicional contra criaturas maltrechas.	
Acciones estándar	
⬇ Lanza (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +13 contra CA	
Impacto: 2d8 + 7 de daño.	
⬇ Vigilar (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura señalada por el cazador); +15 contra CA	
Impacto: 2d8 + 7 de daño, y el objetivo queda inmovilizado hasta el final del siguiente turno del cazador.	
Acciones menores	
↩ Atracción repiqueteante (hechizo) ♦ A voluntad (1/asalto)	
Requisitos: el cazador debe estar sosteniendo una campanilla.	
Ataque: cercano explosión 5 (enemigos en la explosión); +9 contra Voluntad	
Impacto: el cazador tira del objetivo 3 casillas y lo señala hasta el final del siguiente turno del cazador.	
Habilidades Atletismo +13, Sigilo +12	
Fue 19 (+8) Des 17 (+7) Sab 15 (+6)	
Con 17 (+7) Int 08 (+3) Car 06 (+2)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común
Equipo armadura de pieles, lanza, campanilla	

4 zombis de sal (Z)	Soldado nivel 1
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	100 PX c/u
PG 28; Maltrecho 14	Iniciativa +2
CA 17, Fortaleza 15, Reflejos 11, Voluntad 12	Percepción +0
Velocidad 6 Visión en la oscuridad	
Inmune enfermedad, veneno	
Resiste 5 necrótico; Vulnerable 5 radiante	
Acciones estándar	
⬇ Garra ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA	
Impacto: 2d6 + 2 de daño y el zombi agarra al objetivo.	
⬇ Festín de sal ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura maltrecha); +6 contra CA	
Impacto: 2d6 + 2 de daño y el zombi agarra al objetivo. El objetivo sufre un penalizador-4 a los intentos de escapar del agarrón. Cada vez que el objetivo intente escapar y falle, sufre 5 puntos de daño.	
Acciones desencadenadas	
Debilidad zombi	
Desencadenante: una criatura logra un impacto crítico contra el zombi.	
Efecto (sin acción): el zombi queda reducido a 0 puntos de golpe.	
Fue 16 (+3) Des 08 (-1) Sab 10 (+0)	
Con 12 (+1) Int 01 (-5) Car 03 (-4)	
Alineamiento no alineado	Idiomas -

RASGOS DE LA ZONA

Iluminación: tenue. Las velas iluminan la cámara.

Escalera de Caracol: las escaleras son terreno difícil para cualquier criatura que suba. La escalera de caracol sube hacia la parte superior de la Torre del Ritual (S3).

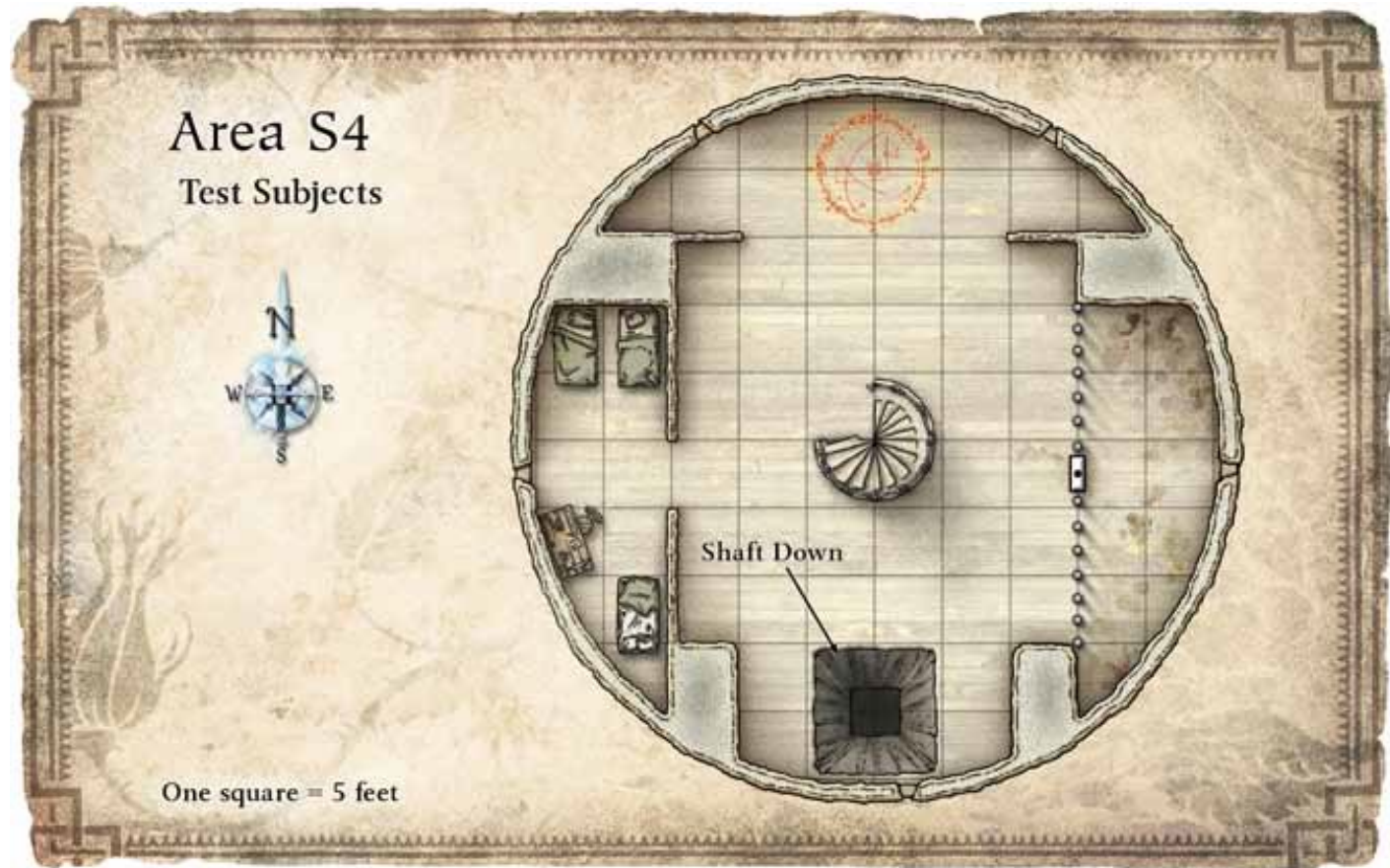
Círculo de Teletransporte: este círculo sirve como un punto final de teletransporte para un ritual de Portales Gemelos que a veces Yarnath ejecuta para entrar en este nivel de la ciudadela desde tu torre personal (Torre 1). El círculo no posee otra capacidad mágica, pero los personajes podrían intentar descubrir sus coordenadas.

Pozo: este pozo proporciona un acceso escarpado de 25 pies hacia abajo hasta el suelo en el siguiente nivel inferior (S5). Durante el tiempo en que los prisioneros vivos son mantenidos en S4, aquellos elegidos como sujetos de estudio en S5 son lanzados por el pozo. Para Yarnath, que un cuerpo este fresco es más importante que este en pedazos.

Jaula: hay varios cadáveres en esta cámara, así como 4 zombis de sal, que yacen quietos a no ser que se abra la puerta de la celda (actualmente no esta cerrada).

Troneras: estas diminutas aberturas son lo suficientemente amplias para disparar flechas a través.

Tesoro: una búsqueda por toda la antecámara que contiene los jergones y el escritorio se convierte en un total de 300 po en monedas diversas y gemas (que el ssurran ha ido recopilando de sus prisioneros a lo largo de los años).



ENCUENTRO S5:
EL LABORATORIO DEL LICHE

Encuentro de Nivel 6 (1250 PX)

PREPARACIÓN

- 1 arcaniano verde (G)
- 1 guardián terrible (D)
- 4 zombis de sal (Z)
- 2 trampas de torreta de ballestas mágicas

Los personajes entran en esta zona de encuentro por primera vez bajando por el pozo. A no ser que la contraseña sea gritada desde arriba antes de que algo se tire, las torretas mágicas se activa y comienza a disparar 1 asalto después a los intrusos.

En la cámara central del nivel del laboratorios hay un arcaniano verde; un cadáver que Yarnath animó con un conjuro de ácido profanador. El cadáver se queda en el círculo en el centro del laboratorio ya que en cualquier asalto que no comience en el círculo sufre 5 de daño; el experimento no fue perfecto.

También esta presente un guardián terrible que actúa como ayudante de Yarnath.

Unos pocos zombis de sal animados al azar yacen entre los cadáveres cerca del fondo del pozo descendente.

Cuando los personajes vean esta cámara, lee:

El suelo bajo el pozo esta cubierto con los restos de prisioneros arrojados desde arriba y dejados morir; la mayoría se han convertido en huesos y esqueletos en polvo. A ambos lados de los restos del pozo se alcan dos estatuas de elfos incursores sosteniendo ballestas. La cámara central alberga todo tipo de equipo extraño disperso sobre tablas y repisas, incluyendo varias sillas con restos; dos de ellas albergan los cadáveres que siguen erguidos gracias a los numerosos grilletes de la silla. En el centro de la cámara, un círculo de sigilos en el suelo desprende una radicación verde. Dentro de la radiación hay un cadáver de pie cuyos ojos son un líquido verde brillante. Más allá se alza un cadáver vestido con cuero raído y sujetando una espada.

TÁCTICAS

Las torretas estatuas comienzan a disparar una vez que son activadas y no cesan. Tan pronto como las torretas comiencen a disparar, se alcan los zombis de sal, aunque es probable que sean de poco preocupación.

Más preocupante es el arcaniano verde en su círculo necrótico (ver “Rasgos de la Zona”). El arcaniano no desea abandonar su círculo porque pierde los beneficios indicados y sufre las consecuencias indicadas.

Sin embargo, lo hace brevemente si es necesario.

El guardián terrible intenta mantener a los héroes distraídos que podrían de otra forma intentar obligar al arcaniano verde a salir de su círculo nigromántico. Para los fines de este encuentro, el arcaniano verde es el amo del guardián terrible.

1 arcaniano verde (G)	Artillero nivel 8
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	350 PX
PG 67; Maltrecho 33	Iniciativa +4
CA 22, Fortaleza 18, Reflejos 20, Voluntad 21	Percepción +7
Velocidad 6 Visión en la oscuridad	
Acciones estándar	
⚡ Toque de ácido (ácido) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +9 contra Reflejos	
Impacto: 2d6 + 9 de daño por ácido.	
🌀 Virote de ácido (ácido, utensilio) ♦ A Voluntad	
Ataque: a distancia 10 (una criatura); +12 contra Reflejos	
Impacto: 2d10 + 3 de daño por ácido y cada enemigo adyacente al objetivo sufre 3 de daño por ácido.	
🔪 Chorro de ácido (ácido, utensilio) ♦ Recarga ⏏ ⏏	
Ataque: a distancia 10 (una criatura); +12 contra Reflejos	
Impacto: 2d6 +10 de daño por ácido, y el objetivo sufre un penalizador -2 a la CA y daño continuado por ácido 5 (salvación termina ambos).	
Acciones desencadenadas	
🔮 Orbe de negación (utensilio) ♦ Encuentro	
Desencadenante: un enemigo realiza un tiro de salvación con éxito	
Ataque (interrupción inmediata): a distancia 10 (una criatura); +13 contra Voluntad	
Impacto: el objetivo falla la tirada de salvación.	
Oleada arcana ♦ Encuentro	
Desencadenante: el arcaniano impacta a un enemigo con un ataque de utensilio.	
Efecto (acción gratuita): el ataque inflige el daño máximo al enemigo.	
Habilidades Arcanos +13	
Fue 10 (+4) Des 11 (+4) Sab 17 (+7)	
Con 13 (+5) Int 19 (+8) Car 10 (+4)	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común
Equipo orbe de utensilio	

1 guardián terrible (D)	Soldado nivel 7
Animado natural Mediano (muerto viviente)	300 PX
PG 79; Maltrecho 39	Iniciativa +6
CA 23, Fortaleza 19, Reflejos 17, Voluntad 18 Percepción +5	
Velocidad 5 Visión en la penumbra	
Rasgos	
Aura Escudo de la no muerte ♦ Aura 1	
Mientras el amo del guardián esta dentro del aura del guardián, el amo sufre la mitad de daño de todos los ataques.	
Ojos de la no muerte	
El amo del guardián terrible puede ver y oír cualquier cosa que el guardián pueda ver y oír. El amo también puede hablar a través del guardián.	
Acciones estándar	
⚔ Espada larga (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +12 contra CA	
Impacto: 2d8 + 6 de daño.	
Efecto: el objetivo queda marcado hasta el final del siguiente turno del guardián.	
🏹 Arco largo (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: a distancia 20/40 (una criatura); +12 contra CA	
Impacto: 1d10 + 6 de daño.	
Efecto: el objetivo queda marcado hasta el final del siguiente turno del guardián.	
Acciones desencadenadas	
⚔ Venganza de hierro (arma) ♦ A Voluntad	
Desencadenante: un enemigo marcado por el guardián ataca al amo del guardián.	
Ataque (acción de oportunidad): cuerpo a cuerpo 1 (enemigo que activa el poder); +14 contra CA	
Impacto: 2d8 + 6 de daño.	
Fue 16 (+6) Des 12 (+4) Sab 14 (+5)	
Con 15 (+5) Int 04 (+0) Car 09 (+2)	
Alineamiento no alienado	Idiomas entiende común
Equipo 20 flechas, escudo pesado, arco largo, espada larga, armadura de escamas	

4 zombis de sal (Z)	Soldado nivel 1
Humanoide natural Mediano (muerto viviente)	100 PX c/u
PG 28; Maltrecho 14	Iniciativa +2
CA 17, Fortaleza 15, Reflejos 11, Voluntad 12	Percepción +0
Velocidad 6 Visión en la oscuridad	
Inmune enfermedad, veneno	
Resiste 5 necrótico; Vulnerable 5 radiante	
Acciones estándar	
⚔ Garra ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA	
Impacto: 2d6 + 2 de daño y el zombi agarra al objetivo.	
⚔ Festín de sal ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura maltrecha); +6 contra CA	
Impacto: 2d6 + 2 de daño y el zombi agarra al objetivo. El objetivo sufre un penalizador -4 a los intentos de escapar del agarrón. Cada vez que el objetivo intente escapar y falle, sufre 5 puntos de daño.	
Acciones desencadenadas	
Debilidad zombi	
Desencadenante: una criatura logra un impacto crítico contra el zombi.	
Efecto (sin acción): el zombi queda reducido a 0 puntos de golpe.	
Fue 16 (+3) Des 08 (-1) Sab 10 (+0)	
Con 12 (+1) Int 01 (-5) Car 03 (-4)	
Alineamiento no alineado	Idiomas -

2 torretas de ballestas mágicas	Trampa nivel 1
Objeto	100 PX c/u
Detectar Percepción CD 16 (losetas de presión)	Iniciativa +3
PG 40 por estatua	
CA 5, Fortaleza 10, Reflejos 5, Voluntad -	
Inmune necrótico, veneno, psíquico, movimiento forzado, todas las condiciones, daño continuado	
Acciones desencadenadas	
Activación	
Desencadenante: una criatura entra en una casilla de activación.	
Efecto: tira iniciativa para la trampa y sitúala en el orden de turno en el sitio indicado.	
Acciones estándar	
⚔ Ataque de torreta de ballesta mágica ♦ A voluntad	
Ataque (acción estándar): a distancia 5 (enemigo más cercano); +8 contra CA	
Impacto: 1d6 + 2 de daño, y 5 de daño continuado por veneno	
Contramidas	
♦ Desactivar: Hurto CD 19.	
Éxito: una torreta adyacente queda desactivada. Fallo: la torreta ataca como acción gratuita contra el personaje que falla la tirada.	

ENCUENTRO S6: LA BÓVEDA

Encuentro de Nivel 8 (1993 PX)

PREPARACIÓN

- 2 thri-kreen machacadores (M)
- 11 thri-kreen saltadores (B)
- Trampa de glifo custodio de Yarnath

Los personajes entran en esta zona de encuentro descendiendo por la escalera de caracol desde la zona S5. Los tres pares de puertas en el vestíbulo de entrada están cerradas (pruebas de Hurto contra CD 16 para abrir) pero solo desde el lado norte. Pueden ser abiertas fácilmente por un criatura en la mayor cámara al sur.

En el centro de esta bóveda más grande hay un pedestal que sostiene una cúpula de cristal donde descansa la Joya de Sangre en toda su gloria rojo brillante. La zona alrededor del pedestal (un área explosión cercana 3) esta guardada por una trama de glifo. Cualquier que intente retirar la cúpula de cristal del pedestal de piedra activa el glifo (consulta las estadísticas para la trampa de glifo custodio y la cúpula de cristal en su entrada bajo “Rasgos de la Zona”).

Varios thri-kreen están estacionados en esta habitación, y más puede aparecer a través del círculo mágico; consulta “Tácticas” más abajo.

Cuando los personajes vean la antecámara septentrional, lee:

Esta cámara carece de cualquier decoración excepto un círculo mágico en el suelo. Tres puertas ofrecen adentrarse más en la torre; dos son puertas sencillas, y la central es de doble hoja.

Cuando los personajes vean la zona más grande de la bóveda, lee:

¡Esta cámara esta plagada de thri-kreen! Esta pintada con una única extraña escena: el cuerpo de una inmensa serpiente es mostrado en la pared, rodeando completamente la habitación. Sobre la cabeza de la serpiente, la cual es más humanoide que ofidia, descansa una corona brillante. La cola de la serpiente se enrosca hacia dentro a lo largo del suelo desde la pared y se alza como un aguijón en el centro de la cámara. El aguijón forma un pedestal de piedra, y sobre él descansa una gema roja que brilla bajo una cúpula de cristal sellado. Varios cofres de piedra están situados contra la pared del fondo.

TÁCTICAS

Los thri-kreen atacan tan pronto como alguien abra una de las puertas de la antecámara. No hacen ningún esfuerzo por bloquear la puerta; de hecho, permiten un claro desde el umbral de esa puerta hasta el pedestal. En su lugar pasan a través de las otras puertas hacia el vestíbulo de entrada con el fin de flanquear a los personajes o colocarse detrás de ellos, y quizás empujarlos hacia el pedestal.

Como se describe en Círculo de Teletransporte en “Rasgos de la Zona”, una vez que la cúpula de cristal es retirada, dos thri-kreen saltadores adicionales entran en el encuentro cada asalto desde el círculo de teletransporte; estos thri-kreen permanecen en reserva en un nivel inferior de la torre. Los thri-kreen siguen apareciendo cada asalto hasta que los 7 han entrado.

11 Thri-kreen saltadores (B)	Hostigador esbirro nivel 6
Humanoide natural Mediano	63 PX c/u
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro.	Iniciativa +8
CA 20, Fortaleza 18, Reflejos 19, Voluntad 18	Percepción +5
Velocidad 6 Visión en la penumbra	
Rasgos	
Evasor diestro	
El saltador gana un bonificador +2 a todas las defensas contra ataque a distancia.	
Acciones estándar	
⬇ Garra ⬆ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +11 contra CA	
Impacto: 7 de daño.	
⚡ Chatkcha (arma) ⬆ A voluntad	
Ataque: a distancia 6/12 (una criatura); +11 contra CA	
Impacto: 7 de daño.	
Acciones desencadenadas	
Salto de mantis ⬆ A voluntad	
Desencadenante: un ataque contra el saltador falla.	
Efecto (acción gratuita): el saltados salta 3 casillas. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.	
Habilidades Atletismo +10, Naturaleza +10, Sigilo +11	
Fue 14 (+5) Des 17 (+6) Sab 14 (+5)	
Con 13 (+4) Int 10 (+3) Car 10 (+3)	
Alineamiento no alineado	Idiomas común, thri-kreen
Equipo armadura de cuero, 2 chatkchas	

2 Thri-kreen machacadores (M)	Bruto nivel 8
Humanoide natural Mediano 350 PX c/u	
PG 105; Maltrecho 52	Iniciativa +9
CA 21, Fortaleza 20, Reflejos 21, Voluntad 19	Percepción +12
Velocidad 6 Visión en la penumbra	
Acciones estándar	
⚔ Garra ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +13 contra CA	
Impacto: 1d8 + 5 de daño.	
🗡 Chatkcha (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: a distancia 6/12 (una criatura); +13 contra CA	
Impacto: 4d6 + 5 de daño.	
⚡ Frenesí del machacador ♦ Recarga 🎲 🎲 🎲	
Efecto: el machacador utiliza Garra 2 veces, 3 veces si está maltrecho	
⚡ Salto del machacador ♦ Recarga cuando quede maltrecho por primera vez	
Efecto: el machacador salta 6 casillas y luego usa Garra dos veces. Gana un bonificador +1 a las tiradas de ataque y un bonificador +4 a las tiradas de daños para esos ataques. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.	
Acciones de movimiento	
Salto de mantis ♦ Encuentro	
Efecto: el machacador salta 6 casillas. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.	
Acciones menores	
⚡ Amplificación de dolor (psíquico) ♦ A voluntad (1/asalto)	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura maltrecha a la que el machacador impacte en este turno con Garra); +11 contra Fortaleza	
Impacto: 5 de daño continuado psíquico (salvación termina)	
Habilidades Atletismo +13, Naturaleza +12, Sigilo +14	
Fue 18 (+8) Des 20 (+9) Sab 16 (+7)	
Con 15 (+6) Int 10 (+4) Car 08 (+3)	
Equipo armadura de cuero, chatkchas	

Glifo custodio de Yarnath	Trampa de élite nivel 7
Trampa	600 PX
Detectar Percepción CD 23, Arcanos CD 16	Iniciativa - PG 5
CA 8, Fortaleza 8, Reflejos 8, Voluntad -	
Inmune ácido, fuego, necrótico, veneno, psíquico, radiante, todas las condiciones, daño continuado	
Acciones desencadenadas	
⚡ Detonación del glifo ♦ Encuentro	
Desencadenante: la cúpula de cristal que recubre a la Joya de Sangre es retirada del pedestal o es destruida.	
Ataque (reacción inmediata): cercano explosión 3 (criaturas en la explosión); +10 contra Voluntad	
Impacto: 4d6 de daño psíquico, y el objetivo queda atontado (salvación termina).	
Efecto secundario: 4d6 + 4 de daño psíquico.	
Contramedidas	
♦ Desactivar: Hurto CD 23. Éxito: el siguiente intento de levantar o mover la cúpula de cristal no activa la trampa. Fallo: La trampa es activada.	
♦ Desactivar: Arcanos CD 16.	
Éxito: el siguiente intento de levantar o mover la cúpula de cristal no activa la trampa.	
Fallo: la trampa es activada.	

RASGOS DE LA ZONA

Iluminación: el brillo de la Joya de Sangre proporciona luz tenue a toda la zona de la bóveda.

Círculo de teletransporte: este círculo sirve como un permanente punto de destino de teletransporte para el ritual de Portal que a veces Yarnath realiza para entrar en este nivel de la ciudadela desde su torre personal (Torre 1). A diferencia de los círculos de teletransporte en otros niveles, esta también conecta con un nivel inferior de la torre donde los thri-kreen están alojados. Si la cúpula es perturbada, aparecen thri-kreen saltadores, hasta que haya aparecido un total de 7 thri-kreen adicionales a través del círculo de teletransporte.

Cúpula de Cristal sobre Pedestal de Piedra: el pedestal de piedra esta fusionado con el esqueleto de Reptil y no puede ser movido por ninguna fuerza humana. La cúpula de cristal es pesada; retirarla del pedestal de piedra requiere una prueba de Atletismo contra CD 16. Es frágil y se rompe fácilmente si es atacada. También puede ser retirada del pedestal con un ataque que cause un movimiento forzoso. Levantar, desplazar o mover el cristal activa la trampa de glifo custodio que esta centrada en el pedestal y convoca a los thri-kreen adicionales como se describe anteriormente.

Joya de Sangre: consulta la descripción del objeto más arriba.

Escaleras de caracol: las escaleras son terreno difícil para cualquier criatura que suba. La escalera de caracol termina en el laboratorio del liche (S5).

Tesoro: los cofres no están cerrados. Si el glifo en el pedestal todavía no fue apagado, abrir uno de estos cofres lo activa. Desde el oeste al este los cofres contienen: un objeto mágico de nivel 12; un objeto mágico de nivel 11; un objeto mágico de nivel 10; un objeto mágico de nivel 9, un objeto mágico de nivel 8 y 15 gemas valora cada una en 100 po.

