



## RESCATE EN RUGIDO-QUEBRANTADO

Scales of War I

Heroico 1-10

por David Noonan

Ilustraciones por Jason A. Engle y Steve Prescott

Cartografiado por Mike Schley

Traducido por acrobata2000@hotmail.com y humuusa@hotmail.com

EL MUNDO NUNCA ha sido un lugar seguro. Los bastiones de la civilización pueblan un oscuro, amenazante mundo -islas de orden y razón existen en una tierra por otra parte invadida por cultos oscuros, monstruos perversos, criaturas procedentes de los confines oscuros de la imaginación, y cosas peores. Tan mortal como el mundo es un día cualquiera, algo ha comenzado a moverse por los bordes del civilizado Valle de Elsir. Antiguamente el valle fue el lugar de un ataque de un ejército conocido como La Mano Roja, el Valle ha conocido varios años de paz desde que valientes aventureros se metieran en la boca de la invasora Mano y fuera enviada a toda prisa de vuelta a la oscuridad.



Pero la paz del Valle de Elsir -y específicamente el pueblo de Brindol, corazón del conflicto anterior con la Mano Roja- ha sido quebrantada. La difusa sombra de la ansiedad que los aldeanos han estado experimentado últimamente se ha cristalizado en forma de un ataque sobre el pueblo mismo. Ahora Brindol mismo se encuentra una vez más necesitado de valientes héroes deseoso de acudir en ayuda de sus ciudadanos.

En “Rescate en Rugido-Quebrantado” los personajes jugadores deben enfrentarse a las profundidades de unas antiguas catacumbas en búsqueda de unos prisioneros capturados en la villa de Brindol en una incursión de medianoche. Los hobgoblin, bandidos vestidos con el mismo estilo que poseía la horda invasora hace tiempo atrás, se han refugiado en un dungeon bajo una fortaleza en ruinas de las montañas, y los PJs deben limpiarlo para encontrar a los ciudadanos cuatros y los tesoros que se han llevado de Brindol.

“Rescate en Rugido-Quebrantado” también marca el primer paso de un gran viaje -la Campaña “Escalas de Guerra”, la cual abarca 30 niveles y sitúa a los PJs en un cruce de acontecimientos que conformara el mundo por siglos venideros. Aunque el alcance de esta aventura no es tan grande, represente la semilla de una historia épica que está por contar. “Rescate en Rugido-Quebrantado” es una aventura para PJs del nivel 1°.

### ¿QUÉ ES UNA SENDA AVENTURA?

“Escalas de Guerra” es la cuarta Senda Aventura que aparece en las páginas de la Revista Dungeon. Pero, ¿qué es exactamente una Senda Aventura?. Simplemente, es una senda de aventuras relatadas que intentan formar una campaña completa para D&D donde se lleva a los personajes desde el nivel 1°, como es el caso de “Escalas de Guerra”, hasta el nivel 30°. Anteriores Sendas Aventuras, presentadas en reglas de D&D 3° Edición, se llevaba a los personajes de nivel 1° al 20°. Pero con los tres grados en la nueva edición madura y lista para explorar, impulsamos el tope de “Escala de Guerra”. Cada grado contempla aproximadamente seis aventuras, lo cual significa que acabaremos esta Senda Aventura en dieciocho números de la Revista Dungeon. Cada aventura hace subir a los personajes entre una vez y media hasta dos niveles de experiencia. Sabemos que no todo el mundo llevará a cabo cada encuentro o completará cada una de las misiones, por ello, periódicamente, indicaremos a los DMs con una “Barra Lateral o Apunte” suplementario o aventura corta para mantener a tus personajes con el nivel adecuado.

Además aproximadamente cada ciertos meses, en la Revista Dragón encontrarás nuevo material de soporte para “Escala de Guerra”. Así por ejemplo, el primer material de soporte aparece en un artículo de la Revista Dragon #366 en Agosto del 2008 donde se detallan los trasfondos de los posibles personajes para “Escalas de Guerra”.

Finalmente, esta Senda Aventura tiene la intención de servir como una campaña completa de D&D. Lo que significa que damos por hecho algunas suposiciones acerca de la historia del mundo por el que nos movemos, tal como se hace en cualquier campaña que lleves a cabo. Hemos tomado prestado, en su mayoría, la cosmología de D&D 4° Edición, así como también todas las grandes ideas que se han presentado en otros productos a lo largo de los años -¡incluyendo páginas de anteriores números de la revista Dungeon!. Disfruta de “Escalas de Guerra” y echa un vistazo en el siguiente mes al artículo “Asedio a Vigilia Bordine, realizado por Robert J. Schwalb (NdT: Segunda entrega de “Escalas de Guerra” y disponible ya en esta misma página).

## TRASFONDO

Sinruth es un hobgoblin cuyas aspiraciones van más allá que las de pasar una vida cazando en los alrededores de la civilización. Escuchaba cerca de las hogueras del campamento cuando sus padres y tíos contaban la historia del destino de la Horda de la Mano Roja, un poderoso ejército que surcaba la tierra como una guadaña. Cuando se convirtió en un adulto y líder de su propia banda de hobgoblin, encontró un escondite de túnicas y de armas dejadas atrás por dicho ejército. Sinruth sintió la llamada de su destino.

Se declaró así mismo como nuevo Señor de la Guerra de la Mano de Sinruth (como llamó al grupo), con la insignia de una mano roja pintada de manera inclinada y ambiciosa, y emprendió a reclutar al numeroso ejército que sintió como su derecho de nacimiento.

Pero iniciar un ejército no es tan fácil como Sinruth creía, tal y como se narraba en aquellas historias en las hogueras del campamento. Los años pasaron con

la banda de Sinruth sobreviviendo a duras penas en las tierras salvajes. Pero lentamente, comenzó a ganar aliados. Un temporal ventajoso pacto, con algunos rufianes siniestros gnomos se convirtió en una amistad duradera. La exploración de la Horda de la Mano Roja en la montañas desenterró algunas imperturbables catacumbas bajo el antiguo y arruinado “Castillo de Rugido-Quebrantado”. Sinruth hizo otro ventajoso pacto, y los guardianes muertos vivos dejaron a la Mano Roja moverse libre, a cambio de un pago constante de prisioneros secuestrados.

Sinruth y la reconstruida Horda de la Mano Roja establecieron sus bases y ganaron una reputación creciente, pero aún estaban lejos de ser un poderoso ejército. Un emisario proveniente de otro resto de la Horda de la Mano Roja se ofreció a unir sus fuerzas bajo el estandarte de Sinruth contando con más del doble de los cincuenta soldados bajo armas. Todo lo que Sinruth tenía que hacer era atacar Brindol, robar algunas reliquias de la invasión original de la Horda de la Mano Roja y capturar suficientes prisioneros para mantener a los guardianes muertos vivos satisfechos.

La nueva Horda de la Mano Roja recientemente actuó, con Sinruth llevando personalmente el asalto contra Brindol. La Mano Roja ha saqueado “La Cámara del Gran Valor” robando de nuevo muchos de los objetos que se exhibían allí. Sinruth ha capturado siete prisioneros, a pesar del hecho que la Horda de la Mano Roja perdiera la mitad de sus soldados durante el ataque. Ahora Sinruth espera en “Las Catacumbas de Rugido-Quebrantado” al emisario para que vuelva con refuerzos, y aguarda contemplando los tesoros robados de una edad más grandiosa y soñada con las conquistas que están aún por llegar.

Mientras tanto, en Brindol, los muertos han sido enterrados y el daño de la ciudad reparado. Pero faltan siete de los ciudadanos -atrapados por Sinruth y la Horda de la Mano Roja. El Concejo Municipal está dispuesto a pagar generosamente a valientes aventureros que rescaten a los prisioneros y traigan de vuelta los

antiguos tesoros robados de “La Cámara del Gran Valor”... aventureros como lo que hay en tu mesa.

## RESUMEN DE LA AVENTURA

En “Rescate en Rugido-Quebrantado”, los PJs deben rescatar a siete raptados ciudadanos de Brindol. Parte del ascenso al poder de Sinruth es debido a su evangelización de sus compañeros goblinoides y otras malvadas criaturas en que derribará los bastiones locales de la civilización. Sin embargo, reserva una especial venganza para Brindol, escenario de la derrota de la Mano Roja.

El reciente ataque tiene a los locales nerviosos, y pronto en la aventura, los PJs son testigos de primera mano de que los raptos no son un incidente aislado. Para sembrar más miedo e inseguridad, más de la Mano de Sinruth continúan atacando la villa. Tras frustrar un par de tales ataques, los PJs son abordados por el Consejero Troya, como miembro del consejo gobernante de la villa, para que rescaten a los ciudadanos perdidos.

Los PJs viajan hasta la guarida de Sinruth -un complejo subterráneo llamado Rugido-Quebrantado. Allí se enfrentan a la Mano de Sinruth, liberan a los ciudadanos perdidos de Brindol, se enfrentan a Sinruth mismo... y descubren alguna información incómoda sobre la naturaleza de Sinruth en el Valle de Elsir.

## LOS PRISIONEROS

“Rescate en Rugido-Quebrantado” incluye un puzzle en la forma de los siete prisioneros que los PJs



están intentando rescatar. Los hobgoblin ha estado trasladando a sus cautivos por todos las catacumbas Rugido-Quebrantado, así que cada prisionero sabe algo sobre la distribución de Rugido-Quebrantado. Cuando los PJs se encuentren con su primer prisionero, este prisionero le proporcionará algunas pistas sobre donde están uno o dos de los otros prisioneros. Y aunque





ninguno de los prisionero son combatientes eficaces, algunos tiene conocimientos o habilidades utiles.

Rescatar a los prisioneros equivale como una misión principal, pero seguramente los PJs rescanten a algunos prisioneros, los regresen a la civilización, para luego volver a por el resto. Los PJs no obtienen los 500 PX hasta que todos los cautivos regresen a Brindol o mueran intentándolo. (Un prisionero, Karteniz, ha muerto en cautividad).

A continuación encontrarás una breve descripción de cada uno de los prisioneros. Cada uno sabe algo -pero de ningún modo todo- sobre la localización de los demás prisioneros. Todos los prisioneros están fuera de sí en un grado u otro. Algunos han sido atormentados -aunque todavía no torturados- por sus captores. Y mientras que los hobgoblin han estado moviendo a los prisioneros por todas las catacumbas Rugido-Quebrantado, a menudo los prisioneros portaban bolsas sobre sus cabezas. Y cuando has sido arrastrado, golpeado y gritado, recorriendo vestibulo tras oscuro

vestibulo, todos empiezan a parecer igual. Cualquier mapa que los cautivos dibujen para los PJs es inexacto y desproporcionado. Y si acenturas que estos seis han sido mantenidos prisioneros por los hobgoblin durante cuatro días, marchando hacia las montañas, luego movidos por los alrededores al parecer al azar dentro de las catacumbas, los PJs seguramente entenderan porque un determinado cautivo no puede recordar si un vestíbulo tiene 40 o 50 pies de largo. Adronsius es una excepción; como enano, tiene un control instintivo del espacio subterráneo que hace de sus recuerdos de los lugares donde ha estado más precisos.

Ninguno de los cautivos son combatientes eficaces. Pueden blandir armas apesadas, pero atacan solo en extremo y prefieren mantenerse seguros tras los PJs. Es más sencillo darles un turno en el momento de iniciativa 0, moviendolos lejos de las amenazas potenciales. Si necesitas estadísticas de combate para ellos, dales 15 puntos de golpe, 12 a todas las defensas y una velocidad de 6, y un ataque básico cuerpo a cuerpo de +0 para 1d4 de daño si esta desarmado y 1d8 de daño si esta armado.

**Jalissa:** Jalissa es una acolita de Ioun que es retenida en la habitación 16. Se cuelga histericamente de cualquier PJ que entre primero por la puerta desde la habitación 15. Hace cualquier cosa que el PJ diga sin cuestionar, y busca la aprobación de ese PJ si alguien más intenta darle incluso una orden inofensiva.

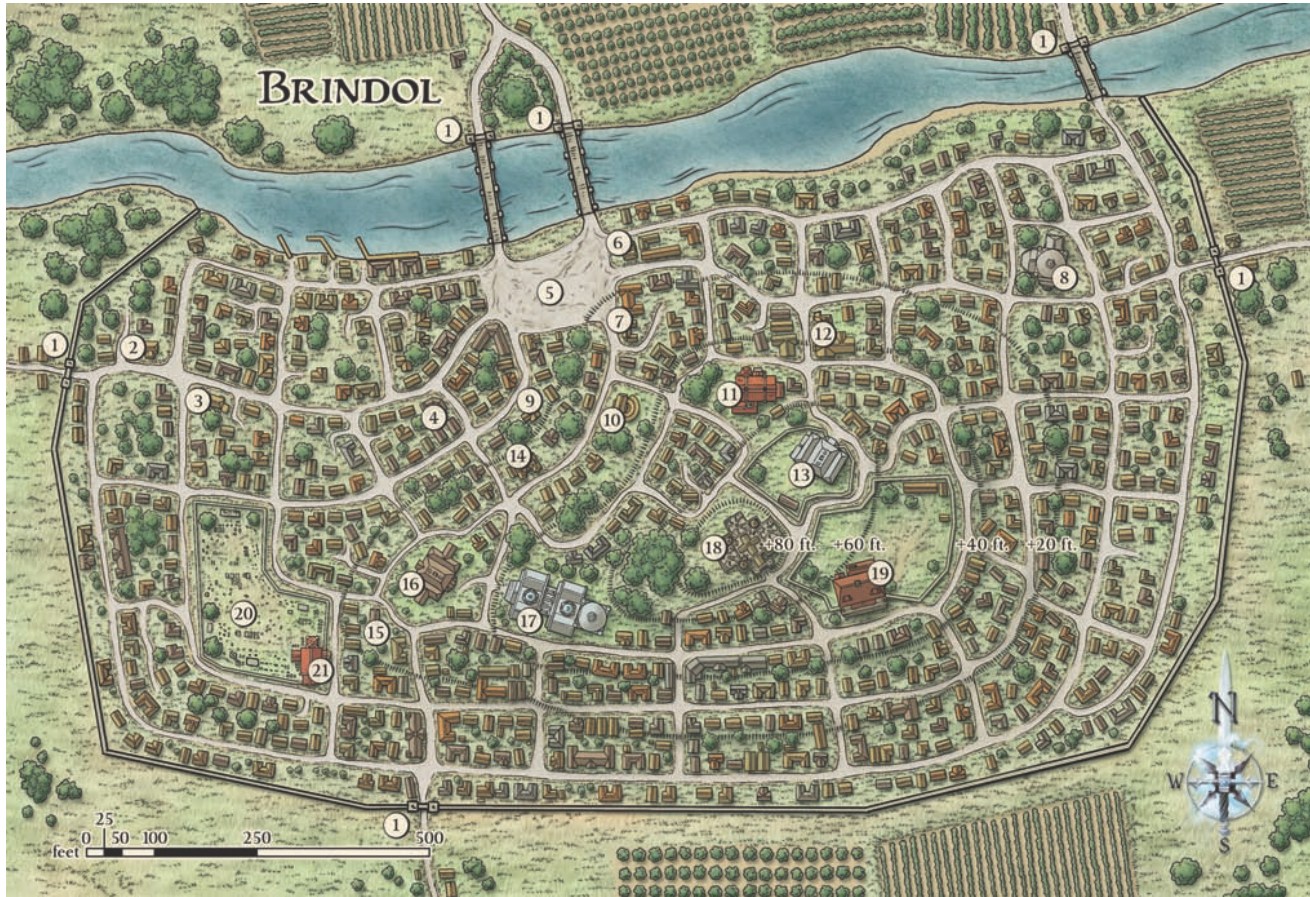
Jalissa no es una lanzadora de conjuros por sí misma, pero esta entrenada en las artes arcanas (Arcanos +10) y conoce los siguientes rituales: *Comprender Idioma*, *Silencio* y *Ojo de Alarma*. No tiene los agentes alquímicos o residuum, pero los PJs pueden tener algunos agentes, y pueden encontrar algo de residuum en la habitación 7 -justo abajo las escaleras desde donde los hobgoblin estan reteniendo a Jalissa.

Jalissa tambien sabe que Thurann, el niño de 8 años esta siendo retenido en algun sitio cercano -le escuchó gritar hace solo unas horas. Fueron retenidos juntos en la habitación 16 hasta ayer, y Thurann demostró aptitud para robar comida adicional para él mismo y Jalissa.

**Sertanian:** Sertanian, el castellano de la Cámara del Gran Valor, es retenido en la habitación 6. Sertanian intenta hacer frente a su cautiverio con dignidad, y cuando es rescatado, se zafa de las preguntas sobre su cautiverio con "Solo unos días duros, nada mas. Sigamos con el rescate, ¿vale?". Pero Sertanian tiene un pasado -sirvió como un soldado durante la gran invasión "Mano Roja" hace años. Tiene un completo odio hacia los hobgoblin que surge la primera vez que este presente cuando los PJs luchan contra goblin o hobgoblin, y recomienda que cualquier inconsciente sea "pasado por la espada" inmediatamente.

Sertanian es el unico cautivo que puede identificar los tesoros de la Cámara del Gran Salón de un vistazo (ha sido su responsabilidad durante años). También sabe que Mirtala la cocinera esta siendo retenida escaleras abajo en una habitación cerca de la escalera en espiral con frescos en la pared. Los hobgoblin rechazaron a Sertanian (quizás hace un día -Sertanian ha perdido la noción del tiempo), diciendo que la rechoncha Mirtala





sería una comida mejor. Y sospecha que Kartenix esta muerto; Karteniz le contó a Sertaniana hace un par de días que estaba intentando atrapar al ettercap que lo vigilaba a la siguiente mañana preteniendo que estaba dormido. Pero entonces movieron a Kartenix, así que Sertanina no sabe donde esta.

**Thurann:** El hijo de ocho años de Kartenix, el capitán de la guardia, Thurann es retenido en la habitación 17. Thurann es un niño valiente, y observador. Aparentemente, esta llevando su experiencia mejor que

muchos de los adultos. Incluso robó comida para él y Jalissa. Desde que llegó a Rugido-Quebrantado, Thurann ha pasado la mayor parte de su tiempo con Jalissa mientras mantenía un ojo sobre su padre. Ayer le trasladaron de la habitación 16 a la habitación 17, pero le llevaron por un camino de rodeo así que Thurann no sabe cuan cerca esta. Thurann también sabe que “vieja bruja” Zeriksa esta siendo retenida en un “circulo magico justo debajo de la gran habitación con todos los hongos escaleras abajo” -los hobgoblin llevaron a Thurann allí abajo para amenazarlo en frente de Zerriksa.

Thurann tiene algunas habilidades que no te esperas que el hijo de un capitán de la guardia tenga. A pesar de su pequeño tamaño, posee Atletismo +7 y Hurto +9. Y aunque realmente no puede luchar, es valiente cuando tiene que escalar o manejar otros peligros. La única cosa que hace trastornar a Thurann es la prueba irrefutable de que su padre esta muerto, y desconfía de cualquier que dude que “mi padre me dijo que habia planeado una forma de escapar y que luego vendría a rescatarme”.

**Mirtala:** La cocinera Mirtala es retenida en la habitación 10. Mirtala ha sido mordida repetidamente por las ratas terribles de la habitación 10 y tiene fiebre desde entonces. Esta casi catatónica de miedo y cuesta con diplomacia (descrito en el encuentro de la habitación 10) persuadirla para que diga algo.

Mirtala sabe que Adronsus esta siendo retenido escaleras arriba en “una cripta familiar... el nombre empezaba con J, pero no lo recuerdo exactamente”. Y estuvo retenida con Sertanian brevemente, así que sabe que estuvo retenido en algun lugar “arriba por la escalera de caracol, luego alrededor de un par de esquinas y abajo dos tramos de escaleras separados” desde la habitación 10. Aunque, eso fue hace varios días. También cree que ha escuchado la voz de Karteniz durante su caminata a ciegas, así que puede estar en algún lado a lo largo del camino.

**Zerriksa:** La bruja Zerriksa es retenida en la habitación 12. Se resiste pasivamente tanto como un mujer de setena años puede intentarlo. Una mujer naturalmente excéntrica, ha hecho de sus captores algo más que miserable. Y ha jugado con los rumores de Brindol e intimidado con que puede poseer “poderes oscuros”, esperando haber asutado a los hobgoblin para que la traten mejor.

Su plan funcionó -hasta cierto punto. Los hobgoblin situaron a Zerriksa en una trampa mágica en la habitación 12, esperando que no fuera capaz de convertirles en sabor una vez que estuviera dentro. Ahora esta atrapada allí, pero al menos los hobgoblin le



han dado un gran respiro.

Todo el mundo en Brindol cree que Zerriksa es una bruja, pero realmente solo es una experta herbalista (Sanar +9, Naturaleza +9). Aunque no pueden atacarla directamente los gnomos y los ettercap han estado intentando intimidarla y quizás persuadirla para que cambie de bando. Hace dos días los ettercap le mostraron el cuerpo de Kartenix, medio envuelto en telarañas. Y ayer uno de los gnomos llevó al niño Thurann hasta el borde del círculo y amenazó con cortarle el cuello.

Zerriksa no se preocupa por sus compañeros prisioneros, pero sabe que no durará mucho con los ciudadanos de Rugido-Quebrantado cuando se den cuenta de que no tiene poderes mágicos. Así que esta interpretando su engaño y esperando su momento.

**Adronsius:** Adronsius el alquimista es retenido en la habitación 14. Por alguna razón, los hobgoblin son especialmente buenos golpeando enanos, y Adronsius muestra lo fuerte de su abuso físico. Todos los prisioneros han sido apaleados un poco, pero Adronsius ha sido golpeado de forma sangrante cada día desde que los hobgoblin le tomaron prisionero. Cuando los PJs rescaten a Adronsius, solo tiene 5 puntos de golpe en vez de los 15.

Aunque Adronsius es un consumado alquimista, no posee ninguna de sus herramientas de su negocio y por eso no puede mezclar nada hasta que regrese a Brindol. Sabe que Mirtala esta viva, pero no esta seguro donde la retienen presa. Y fue llevado al nivel superior para una sesión de interrogación donde vió a Jelissa.

Porque es un enano, Adronsius recuerda el camino bastante bien -para un tipo que esta cegado. Era “abajo por las escaleras, recto a través de la habitación de entrada, girando a la derecha en la habitación que olía a goblin, luego otra vez a la derecha en una habitación con el sonido crepitante, cerca dos esquinas a la izquierda, luego a través de una habitación que olía a muerto,

luego arriba por las escaleras hacia una habitación con un suelo pegajoso, izquierda y otra vez un tramo de escaleras, luego a través de una habitación polvorienta y a la derecha a través de una puerta. ¿Son buenas indicaciones, no?”.

**Kartenix:** Kartenix el capitán de la guardia ahora esta muerto. Su cuerpo esta en la habitación 7. Intento subyugar a los ettercaps, quienes le atraparon. Intenan asustar a los demas prisioneros con el cuerpo durante un tiempo antes de devorarlo. Los PJs pueden llevar su cuerpo de vuelta a Brindol para un funeral decente si lo desean.

## LAS MISIONES

**“Rescate en Rugido-Quebrantado” ofrece la oportunidad a los PJs de ganar PX por misión en un par de lugares. A continuación se proporciona la lista de misiones y sus recompensas en la aventura.**

### Misión Mayor - Rescate

**Rescatar a los prisioneros de Rugido-Quebrantado vale como un misión mayor. Los PJs no obtienen los PX de la misión hasta que el destino de los prisioneros ha sido determinado, y aquellos que aún vivan regresan a Brindol.**

**Recompensa: 500 PX (y 200 po si los prisioneros regresan).**

### Misión Menor - Tesoro

**Recuperar los objetos robados en El Tesoro a Brindol acarrea que los PJs cumplen las condiciones de la misión y obtengan los PX.**

**Recompensa: 100 PX (y los 200 po prometido en El Tesoro).**

## EL TESORO

La gente de Brindol desean el regreso de sus amigos y vecinos; esa es su principal preocupación. Pero también desean la vuelta de algunos de los tesoros de su “Cámara del Gran Valor”. Gran parte de los “tesoros” tienen poco o ningún valor intrínseco. Son piezas de museo de la invasión de la “Mano Roja” hace años. Pero el valor sentimental para la ciudad es inmenso. Los PJs puede ganar 100 Px adicionales (más la recompensa de 200 po) cuando los siguientes objetos son traídos de vuelta a Brindol.

\* Ornamentado, dorado yelmo con cimera de dragón (habitación 21).

\* Espada larga ceremonial de platino; muy pesada y desafilada como para ser util como arma (habitación 23).

\* Juego de tres escudos con el emblema de la Mano Roja, cada uno con un agujero chamuscado en el centro (habitación 23).

\* Juego de guanteletes de hierro con cara filigrana (habitación 21).

\* Estandarte de batalla herladico que muestra dos mano unidas en un apretón de manos (habitación 23).

## BRINDOL

Visitada por primera vez en la aventura de 3ª Edición, La Horda de la Mano Roja, Brindol tiene una población menor de la que tenía antes de los acontecimientos de la aventura. Pero la última década ha traído pacífica prosperidad a la región, con pocos bandidos (como Sinruth y sus secuaces) perturbando la paz.

**Población:** 6700; otros 1000 viven en un radio de 5 millas del pueblo mismo. La gente de Brindol son mayoritariamente humanos, semielfos y enanos. La población de la villa aumenta en varios cientos siempre que algunos clanes medianos relacionados conocidos como “la gente del río” están en la villa.

**Gobierno:** Una villa tiene un consejo, del cual dos tercios son terratenientes hereditarios y el restante esta compuesto por señores gremiales de los importantes gremios comerciales de la ciudad. El Señor Guardián Harrik Orenna es la cara pública del consejo y el comandante de la milicia de la ciudad.

**Defensas:** La ciudad tiene 200 soldados en armas en todo momento, de los cuales un cuarto estan de guardia en un momento dado. En tiempos de crisis, el Señor Guardián tiene acceso a otros 200 bien equipados pero pobremente entrenados soldados recurriendo a la milicia.

**Posadas:** Chantrenn e Hijos; La Puerta Roja; Hostal Avandrian; La Seda y la Cuchara; Posada Panthasi.

**Tabernas:** Casa de Juego de Ilya; La Goleta Encallada; Club de Caballeros de Brindol; el Loro Azul; el Cornamente y el Cardo.

**Gremios Principales:** Herreros y Fundidores; Tejedores; Exploradores; Carreteros y Herradores; Remolcadores de Río (controlado por medianos).

**Suministros:** Alquimia por Adronsisus (actualmente cerrado); Armas y Herrería Gavriel; Casa Comercial Alpenglow; Ropas de Caza.

**Templos:** Templo de Erathis; Templo Polvolunar (Sehanine); Colegio de Ioun; Capilla de Sol (Pelor); Capilla de Bahamut (sin clero permanente); Capilla de la Puerta Abierta (Avandra).

## PREPARÁNDOSE LA AVENTURA

“Rescate en Rugido-Quebrantado” presenta los personajes unos a otros y comienza la nueva Senda Aventura Escalas de Guerra. Esta Senda Aventura lleva a los personajes por todo el paraje del Valle de Elsir y hacia un subterráneo mortal, donde se enfrentan a la Mano de Sinruth, un fuerza de goblin, hobgoblin y otros monstruos empeñados en conquistas el Valle y sus alrededores.

Como DM, la mejor manera de gastar tu valioso tiempo de preparación es estudiar los encuentros con antelación para así obtener una breve previsión de como cada habiación actuará. Nadie conoce tu mesa mejor que tú, por ello puedes preveer como los habitantes monstruosos de las catacumbas Rugido-Quebrantado interactuarán con los determinados jugadores de tu mesa. Si deseas saltar directamente a la acción, consulta la tabla lateral “Comenzando la Acción Rápidamente” para más detalles.

## QUE NECESITAS PARA JUGAR

Esta aventura incluye los encuentros a los que los PJs se enfrentarán mientras exploran y recorren la zona. También proporciona mapas tácticos y mas cosas para la aventura. Si tú y tus jugadores no habeis leído las reglas de DUNGEONS & DRAGONS 4ª Edición todavía, este es tu primer paso para que asi seguro comprendas las reglas. También como se ha mencionado antes, lee

al menos los primeros encuentros descritos en esta aventura antes de empezar. Esta revisión te permite familiarizarte con el material y el estilo de presentación. Puede que también desees echar un vistado a la sección siguiente que tiene que ver con el formato de la aventura.

## USANDO LOS ENCUENTROS TÁCTICOS

Cada encuentro incluye varios elementos comunes, como se describe a continuación.

## NIVEL DE ENCUENTRO

Cada encuentro táctico asume un grupo de cinco personajes jugadores. Un encuentro de dificultad medio es uno donde el nivel de encuentro es igual al nivel del grupo. Los encuentros que son 1 ó 2 niveles inferiores al grupo son “encuentros fáciles”, mientras que los encuentros que son 2 ó más niveles por encima del grupo son “encuentros difíciles”.

Por superar un encuentro, un grupo recibe los PX indicados la lado del nivel del encuentro. Esta cantidad se divide entre el número de miembros del grupo, y una cantidad igual debe ser recompensada a cada personaje.

## PREPARACIÓN

Esta sección del encuentro táctico te proporciona los elementos básicos del encuentro. Primero, te proporciona el contexto o la información de trasfondo para el encuentro. Después, te proporciona una disposición de los monstruos para que los localices en

el mapa táctico. El mapa de cada zona de encuentro indica dónde están localizados los monstruos cuando el encuentro comienza. La sección de preparación también describe que están haciendo los monstruos y como reaccionan cuando los PJs llegan.

## TEXTO EN VOZ ALTA

El texto en voz alta proporciona información acerca de los que los PJs ven y de lo que son conscientes. No tienes por que leer palabra por palabra; siéntete libre de resumir y usar tus propias palabras cuando describas esta información. Usa el texto en voz alta sabiamente; Están escritos para las aproximaciones más comunes a una determinada situación y lo que tus personajes jugadores hagan puede necesitar que alteres la información según que circunstancias diversas.

## ESTADÍSTICAS DE LOS MONSTRUOS

Los encuentros incluyen bloques de estadísticas para cada tipo de monstruo presente en el encuentro. Si más de un tipo particular de monstruo esta presente, el bloque de estadísticas indica cuantas criaturas pueden encontrarse.

## TÁCTICAS

Esta entrada describe las acciones especiales que los monstruos llevan a cabo para derrotar a los aventureros. Algunas veces significa que los monstruos toman ventaja especial de las características de la zona o hace un uso especial de poderes o de equipo.

## MAPA

Cada encuentro incluye un mapa marcado con la localización inicial de cada monstruos. El mapa también indica la localización de cualquier rasgo especial de la zona.

## CARACTERÍSTICA DE LA ZONA

Esta sección describe características anotadas en el mapa. Si la localización tiene objetos o zonas de interes con las cuales los personajes pueden interactuar, aquellas características se describen aquí. Consulta aquí para ver si la puerta es especial, si el altar tiene un compartimento secreto, o si la zona incluye tesoro.

## EMPEZANDO LA AVENTURA

El comienzo por defecto de la aventura, y de hecho de la campaña, asume que los PJs desean cierto tiempo para explorar la ciudad. Sientete libre de extender acontecimientos en Brindol durante y después del ataque hobgoblin. Puedes añadir los siguiente, por ejemplo:

\*Proporciona a los personajes bastante tiempo para que hablen unos con otros y con los dueños de los otros bares antes del ataque hobgoblin. Una paz más medida retrasa la acción, pero también proporciona a los jugadores de tu mesa más tiempo para “hacerse con el personaje” y saber más sobre sus compañeros antes de que las antorchas de brea comiencen a volar.

\*Proporciona a los PJs algunos rivales NPJs: locales de Brindol que piensa que son lo suficientemente valientes y capaces de rescatar a los prisioneros. Los locales puede

estar sobre ellos (y de hecho puede que finalmente necesiten que les rescaten), o de hecho pueden ser capaces... o al menos capaces de sabotear los esfuerzos de los PJs.

## CONECTANDO RUGIDO-QUEBRANTADO CON LA HORDA DE LA MANO ROJA

Sinruth es, al final del día, una especie de imitador. Aspira a ser parte de una gran horda como la que una vez amenazó Brindol y toda la región en la aventura de *La Horda de la Mano Roja*. Hemos situado la línea temporal una década hacia adelante, pero el momento exacto no importa. Si funciona mejor para tí, entonces situa cuando desees la original Horda de la Mano Roja en cualquier año o siglo del pasado, pero ajusta la historia tras la aventura de forma coherente. Mientras que la (adornada) historia de los hobgoblin en marcha encuentra su camino a los jovenes oídos de Sinruth, la motivación del villano queda intacta.

Pero no necesitas haber jugado *La Horda de la Mano Roja* para jugar “Rescate en Rugido-Quebrantado”. Sencillamente existe un hilo común de la historia que conecta las dos aventuras. Los hobgoblin en esta aventura esperan convertirse en algo como el gran ejército goblin que una vez amenazó Brindol con su completa destrucción -una destrucción abortada solo por los oportunos esfuerzos de los aventureros.



## PREPARACIÓN DEL TESORO

“Rescate en Rugido-Quebrado” emplea la técnica de distribución de “parcela” de tesoro descrita en la *Guía del Dungeon Master*. Necesitas 14 parcelas de tesoro además de las recompensas de la gente de Brindol, las cuales equivalen a tres parcelas (recuperar a los prisioneros) y dos parcelas (recuperar los tesoros de la Cámara del Gran Valor). Consulta la lista de deseos de tus jugadores, luego distribuye las parcelas de tesoro con la siguiente lista:

### PARCELAS DE TESORO

Parcela A:-----, habitación 5.  
Parcela B:-----, habitación 5.  
Parcela C:-----, habitación 7.  
Parcela D:-----, habitación 9.  
Parcela E:-----, habitación 9.  
Parcela F:-----, habitación 9.  
Parcela G:-----, habitación 15.  
Parcela H:-----, habitación 15.  
Parcela I:-----, habitación 17.  
Parcela J:-----, habitación 21.  
Parcela K:-----, habitación 21.  
Parcela L:-----, habitación 24.  
Parcela M:-----, habitación 24.  
Parcela N:-----, habitación 24.

Basado en las pautas de la Guía del Dungeon Master, las siguientes parcelas de tesoro pueden ir en las líneas de arriba. Ten en cuenta lo que deseen tus jugadores para las cuatro primeras parcelas.

Parcela 1: Objeto mágico, nivel 5  
Parcela 2: Objeto mágico, nivel 5  
Parcela 3: Objeto mágico, nivel 4  
Parcela 4: Objeto mágico, nivel 3  
Parcela 5: Objeto mágico, nivel 3  
Parcela 6: Objeto mágico, nivel 2  
Parcela 7: Dos pociones de curación, 100 po  
Parcela 8: Una gema de 100 po, 80 po  
Parcela 9: 260 po  
Parcela 10: Una poción de curación, 70 po  
Parcela 11: 170 po  
Parcela 12: 100 po, 200 pp  
Parcela 13: Una poción de curación, 10 po  
Parcela 14: 30 po, 100 pp

**Grupos más Grandes o Pequeños:** Como se ha mencionado antes, “Rescate en Rugido-Quebrado” esta diseñado para cinco PJs. Si tienes más o menos jugadores en tu mesa, debes ajustar los monstruos y tesoro de acuerdo a las reglas de la Guía del Dungeon Master. Hacerlo no suele tomar que unos pocos minutos -es solo asunto de añadir o quitar monstruos y parcelas de tesoros aquí y allá. Grupos más pequeños puede enfrentarse a menos monstruos y encontrar menos parcelas de tesoro, mientras que grupos grandes pueden enfrentarse a más numerosos enemigos y obtener mayores recompensas (las cuales están divididas de formas variadas, naturalmente).

## ¡PELEA DE BAR!

**Nivel de Encuentro 1 (580 PX; sin embargo los monstruos no están solamente centrados sobre los PJs)**

### PREPARACIÓN

Este encuentro es un sencillo episodio que presenta a los PJs unos a otros y propociona a los jugadores un poco de práctica con sus nuevos personajes. También muestra cuan sorprendido esta Brindol con el ataque hobgoblin.

**10 hobgoblin rasos (H)**

**2 goblin hojas negras (G)**

**8 chusmas humanas (R)**

Coloca tres chusma humanas en la mesa de juego de atrás, un humano tras la barra del bar, y el resto dispersos por toda la taberna como veas. Los monstruos comienzan la pelea fuera del bar, y unos pocos de ellos entran por la puerta principal cada ronda.

Una vez que los jugadores hayan descrito al resto de la mesa cual es el aspecto de sus personajes y lo que hacen en el bar, lee o resume la siguiente descripción:

*El apacible ruido de una tarde en la taberna Cornamente y el Cardo es roto por el estallido de la puerta principal saltando de sus goznes para aterrizar en medio de las mesas cercanas. Cuatro hobgoblin precipitándose en el bar, con las espadas desenfundadas para atravesar a los clientes del bar más cercanos. “¡Por Sinruth! ¡Por la Mano!” gritan.*

### TÁCTICAS

La lucha comienza cuando cuatro de los hobgoblin rasos rompen la puerta. Atacan a los clientes del bar (probablemente hiriendo o matando a un par de ellos). Luego tira iniciativa.

Más goblin traspasan la puerta cada asalto. Mueve las siguientes criaturas a la habitación en el momento de iniciativa de cada asalto de los hobgoblin.

**Asalto 2:** 3 hobgoblin y 1 goblin hoja negra entran. El hoja negra lanza una antorcha de brea a las botellas de alcohol tras la barra.

**Asalto 3:** 2 hobgoblin entran.

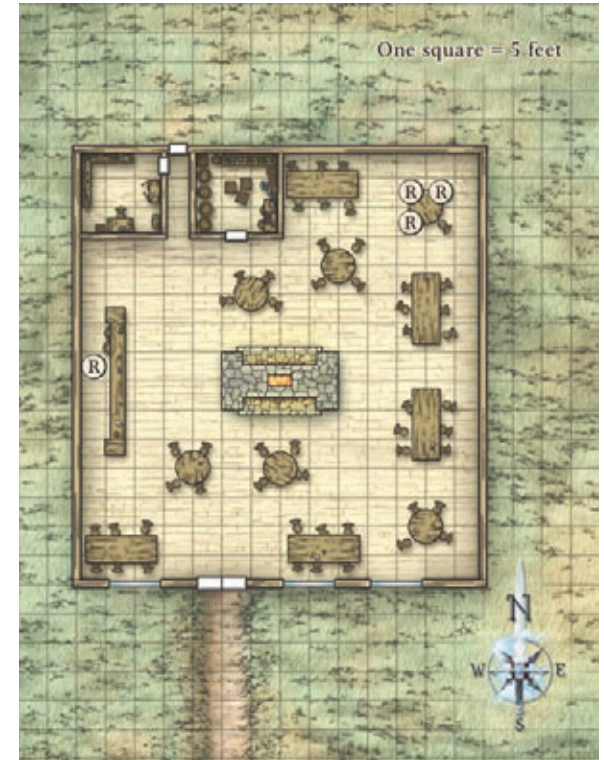
**Asalto 4:** 1 hobgoblin y 1 goblin hoja negra entran. El nuevo hoja negra lanza una antorcha de brea a la mesa de juego.

Al principio, los goblin atacan a la persona más cercana. No más de dos hobgoblin luchan al tiempo contra cada PJ, con el resto amenazando a los clientes del bar y a las camareras. Pero para el tercer asalto, los goblin se dan cuenta de que los PJs son los únicos que muestran resistencia, así que comienzan a ignorar al resto de los clientes del bar.

A los goblin hojas negras se les ha dado instrucciones de que se centren en dañar la propiedad, así que lanzan sus antorchas en brea en lugar de entrar a cuerpo a cuerpo si tienen la oportunidad.

Los PJs son los únicos clientes del bar que luchan con eficacia. Los otros huyen, se paralizan o luchan pobremente, solo para morir por las espadas hobgoblin.

Los hobgoblin se emocionan con la sencilla victoria, y no huyen incluso cuando la lucha se vuelve contra ellos. Pero los hojas negras pueden escabullirse si parece que van a morir sin remedio. Sin embargo no les deje huir con antorchas intactas.



### CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

**Iluminación:** Luz brillante. La zona esta iluminada por varios faroles.

**Mesas:** Todas las mesas son lo suficientemente altas para que una criatura Pequeña puede moverse bajo ellas y obtener cobertura por hacerlo. Saltar sobre una mesa cuesta 1 casilla de movimiento adicional. Un personaje puede usar una acción estándar para derribar un mesa, la cual proporciona cobertura a una criatura de pie o cobertura superior a una criatura tumbada.



**La Barra:** El barman se agacha tras la barra, lo que le proporciona cobertura contra ataques a distancia y cuerpo a cuerpo. Se necesita una prueba de Atletismo CD 30 para saltar sobre la barra con un salto vertical y una CD 15 de prueba para hacerlo con carrerilla. Si cualquiera de las casillas tras la barra se incendia, entonces todas se incendian al final del siguiente turno de las hojas negras. Es una sustancia inflamable la que hay detrás.

**Los Clientes:** Los clientes del bar no son todos humanos (aunque la mayoría lo son), pero es más sencillo usar el bloque de estadísticas de la chusma humana para todos ellos. Asume que actúan en el momento de iniciativa 0. Si un interesante curso de acción no te surge para ellos, sencillamente lanza 1d6 para cada uno de ellos. Con un resultado de 1 o 2 significa que se paraliza, se acobrada o se mueve tras la cobertura más cercana. Un 3 o 4 significa que huye hacia la puerta más cercana siempre que lo haga sin sufrir un ataque de oportunidad. Un 5 o 6 significa que agarra un arma improvisada, como un silla, botella o pata de una mesa (un ataque +4 con 1d8 de daño para ellos).

**Armas Improvisadas:** Lo genial sobre esta taverna (aparte de la cerveza) es que esta llena de armas improvisadas como sillas, botellas, patas de mesas, platos de kebab y boles de estofado caliente. Tras tu pantalla, todas las armas improvisadas son tratadas igual: Hay 1d8 que no confieren competencia adicional. Para los clientes del bar esto significa que pueden realizar ataques +4 infligiendo 4 de daño. Si un PJ usa un arma improvisada, inflige 1d8 + modificador de Fuerza de daño.

**Mesa de Juego:** Hay 30 po apiladas aquí. Los tres clientes sentados aquí no huirán -no mientras que el dinero este sobre la mesa, a cualquier precio.

**Ventanas:** Si una criatura es empujada a través de las ventanas de la parte delantera del bar (como por una embestida de toro), sufre 1d6 de daño adicional por el cristal.

#### MANEJANDO TODOS LOS NPJs

Casi todos los NPJs en esta batalla mueren de un solo golpe. Y el fin del encuentro es presentar los PJs unos a otros y proporcionar a los jugadores de tu mesa un poco de práctica con los nuevos personajes y las nuevas reglas. Así que no necesitas ser un rigorista para mantener la posición exacta y estado de cada NPJ -especialmente los clientes del bar.

Como DM, tienes mejores formas de gastar tu tiempo que imaginando los detalles exactos de cada NPJ tras NPJ en lucha (después de todo, ¿cuántos NPJs están sentados en tu mesa?). Es adecuado que sencillamente lances 1d20 cuando un hobgoblin ataque a un cliente. Una tirada alta significa que el cliente muere, una tirada media significa que es herido, y una tirada baja que esta ileso. Si deseas que un hobgoblin haga una presa a una camarea e intente llevarla a la calle, hazlo -no mantengas a tus jugadores esperando mientras solucionas los detalles del ataque de agarrar.

#### 10 Hobgoblin rasos (H) Esbirro nivel 3 Humanoide natural Mediano 38 PX c/u

**Iniciativa** +4 **Sentidos** **Percepción** +1; visión en la penumbra

**PG** 1; un ataque fallido nunca causa daño a un esbirro.

**CA** 17 (19 con *soldado de falange*); **Fortaleza** 15, **Reflejos** 13, **Voluntad** 12

**Velocidad** 6

**Ataque básico c/c:** **Espada larga** (estándar; a voluntad)  
**\* Arma**

+6 contra CA; 5 puntos de daño

**Entereza del hobgoblin** (reacción inmediata, cuando el hobgoblin raso sufre un efecto que una salvación puede terminar; encuentro)

El hobgoblin raso realiza una tirada de salvación contra el efecto desencadenante.

#### Soldado de falange

El hobgoblin raso gana un bonificador +2 a la CA mientras tenga al menos un aliado hobgoblin adyacente.

**Alineamiento** maligno **Idiomas** común, goblin

**Habilidades** Atletismo +6, Historia +2

**Fue** 18 (+4) **Des** 14 (+2) **Sab** 13 (+1)

**Con** 15 (+2) **Int** 10 (+0) **Car** 9 (-1)

**Equipo** armadura de cuero, escudo ligero, espada larga.

## 2 Goblin hoja negra (G) Acechador nivel 1

Humanoide natural Pequeño 100 PX c/c

**Iniciativa** +7 **Sentidos** **Percepción** +1; visión en la penumbra

**PG** 25; **Maltrecho** 12

**CA** 16; **Fortaleza** 12, **Reflejos** 14, **Voluntad** 11

**Velocidad** 6; ver también *tácticas goblin*

ataque básico c/c: **Espada corta** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

+5 contra CA; 1d6 + 2 de daño.

ataque a distancia: **Antorcha de brea** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

+6 contra Reflejos; 1d4 de daño; comienza un fuego en la casilla donde impacte o falle (ver la barra lateral “Extendiendo el Fuego”). Cada hoja negra solo tiene una antorcha encendida cuando entre en el bar.

### Ventaja de combate

El goblin hoja negra inflige 1d6 puntos de daño adicionales contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja de combate.

**Tácticas de goblin** (reacción inmediata cuando falla un ataque cuerpo a cuerpo contra él; a voluntad)

El goblin se desplaza 1 casilla.

### Escurridizo

Cuando se desplaza, un goblin hoja negra puede moverse al interior de un espacio ocupado por un aliado de su nivel o menor. El aliado se desplaza al espacio que ocupaba previamente el hoja negra como acción gratuita.

**Alineamiento** maligno **Idiomas** común, goblin

**Habilidades** Hurto +10, Sigilo +10

**Fue** 14 (+2) **Des** 17 (+3) **Sab** 12 (+1)

**Con** 13 (+1) **Int** 08 (-1) **Car** 08 (-1)

**Equipo** armadura de cuero, espada corta, 3 antorchas de brea.

## 8 Chusmas humanas (R) Esbirro nivel 2

Humanoide natural Mediano 31 PX c/u

**Iniciativa** +0 **Sentidos** **Percepción** +0

**PG** 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro

**CA** 15; **Fortaleza** 13, **Reflejos** 11, **Voluntad** 11; ver también *ley de la turba*

**Velocidad** 6

ataque básico c/c: **Clava** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

+6 contra CA; 4 de daño

### Ley de la turba

Obtiene un bonificador +2 de poder a todas las defensas mientras haya al menos otros dos chusmas humanas a menos de 5 casillas.

**Alineamiento** cualquiera **Idiomas** común

**Fue** 14 (+2) **Des** 10 (+0) **Sab** 10 (+0)

**Con** 12 (+1) **Int** 09 (-1) **Car** 11 (+0)

**Equipo** clava.

## CONCLUSIÓN

Cuando los hobgoblin hayan sido derrotados, los clientes supervivientes del bar organizan una brigada de cubos desde un pozo cercano para apagar el fuego. Una claramente herida patrulla de la guardia de la ciudad llega cuando la brigada de cubos apaga las últimas llamas, y rápidamente intentan saber que ha pasado con cualquier que hable con ellos (probablemente los PJs). Esta conversación proporciona a los PJs suficiente tiempo para tener un descanso breve antes del siguiente encuentro.

## EXTENDIENDO EL FUEGO

Ya impacten las antorchas en brea de los hojas negras, incendian la casilla en la que esta en llamas. Una criatura en una casilla que esta en llamas sufre 1d6 de daño al comienzo del turno del hoja negra. Al final del siguiente turno del hoja negra, tira 1d8 por cada casilla que esta en llama para ver a donde se extiende. La casilla al norte se incendia con un 1, la del noreste con un 2, este con un 3, sureste con un 4, sur con un 5, suroeste con un 6, oeste con un 7 y noroeste con un 8. En asaltos sucesivos, el fuego debería extenderse con una creciente velocidad.



# EL OGRO BOMBARDERO

Nivel de Encuentro 1 (650 PX)

## PREPARACIÓN

Los PJs luchan con más de los incursores que amenazan la villa de Brindol.

1 Ogro salvaje (O)

2 hobgoblin arqueros (H)

Haz que el ogro gire la esquina norte de de la entrada principal de la taberna, tirando del carromato de brea tras de sí. Los arqueros estan montados en lo alto del carromato. Uno esta encendiendo barriles de brea y pasandoselos al ogro mientras que el otro lanza flechas hacia cualquier pueblerino que huya.

Cuando los jugadores situen sus miniaturas de PJs cerca de la puerta de la taberna, lee:

*Mientras habeis conversado con la guardia, habeis escuchado gritos lejanos. Pero ahora los gritos están mucho más cerca, y una multitud de ciudadanos viene corriendo girando en la esquina de la calle al norte.*

*Están huyendo de una curiosa visión: un ogro enorme tirando de un carramato con un yugo alrededor de su cadera. El ogro tiene un barril en una mano y una inmensa porra en la otra. Montados encima del carromato hay dos hobgoblin con arcos.*

## TÁCTICAS

Los monstruos están centrados en la destrucción de la propiedad, y todavía no se han enfrentado a una oposición seria, así que pueden tardar en tomarse en serio a los PJs.

Si los hobgoblin superan la iniciativa del ogro, esperaran hasta que el ogro lance su barril.

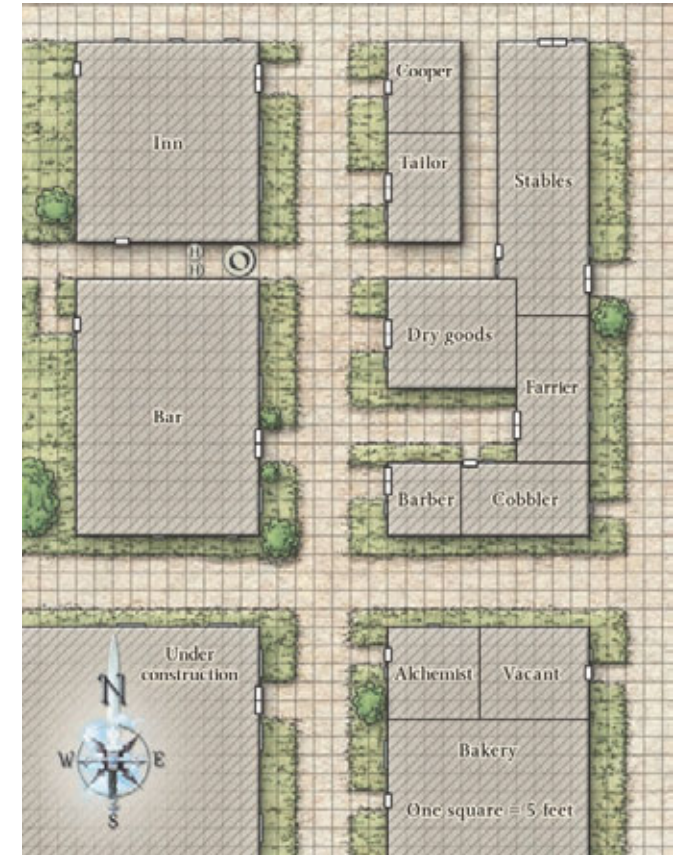
En el primer asalto, el ogro lanza un barril en la dirección de los PJs; es improbable que impacte, pero es una util demostración del potencial del barril (consulta Características de la Zona para las reglas de impactar y fallar con el barril). Un hobgoblin dispara hacia a los PJs, mientras que el otro enciende otro barril de brea (una acción estándar) luego lo coge y se lo pasa al ogro para el siguiente asalto (dos acciones menores).

Tras el primer asalto, los hobgoblin siguen el ejemplo de lo que hace el ogro. El ogro avanza y lanza un barril si nadie esta dentro del alcance de 2 al final de su movimiento de 4 casillas. Pero una vez que comienza a realizar ataques cuerpo a cuerpo, para de lanzar barriles, y entonces ambos hobgoblin disparan sus arcos.

Los hobgoblin huyen si son reducidos a 5 puntos de golpe o menos o si uno de los PJs lanza al carromato una antorcha encendida u otra obvia fuente de fuego a mano. El ogro definitivamente no huye -estar unido al carromato hace retirarse algo difícil en todo caso- pero puede intentar abandonar la zona si se enfrenta al fuego. Además, si menos de la mitad de los monstruos permanece, intentan escapar.

## CARCATERÍSTICAS DE LA ZONA

**Carromato:** El carromato mide 2 casillas por 3 casillas, con los hobgoblin montados en las dos casillas delanteras. Mientras unido al carromato,



el ogro tiene una velocidad única de 4. El ogro y los hobgoblin deben gastar 2 acciones estándar de forma colectiva para librar el ogro del yugo. Si los barriles en la parte trasera del carromato sufren al menos 5 de daño fuego, empiezan a explotar. Los barriles en una de las 4 casillas en la parte trasera del carromato estallan cada asalto. Cada explosión es un ataque +6 contra defensa de Reflejos en una zona de explosión 3, infligiendo 3d6 de daño fuego (mitad si fallan). Cuando los primeros barriles exploten, comenta a los jugadores que no esta claro

si han explotado todos los barriles, y el carromato se incendia. Cuando las explosiones finalizan, el resto del carromato se convierte en terreno difícil que inflige 1d6 de daño a cualquier criatura que comience su turno en una casilla del carromato.

**Barril de Brea:** Estos barriles están rellenos con brea ardiente, la cual es lo suficientemente inflamable para crear una bomba primitiva. El ogro puede lanzar un barril encendido como una acción estándar. Sin embargo, tiene pesima puntería. Tras escoger la casilla objetivo del ataque, tira 1d8 (para dirección) y 1d4-1 (para la distancia) para ver donde realmente aterriza el barril. Este se convierte en la casilla origen para un ataque de explosión 1. El barril aterriza en 1d4-1 casillas al norte con un resultado de 1 con el d8, 1d4-1 casillas al noreste con un 2, al este con un 3, sureste con un 4, sur con un 5, suroeste con un 6, oeste con un 7 y noroeste con un 8.

#### Barril de Brea

*Relleno con material incendiario, este barril es lo suficientemente inflamable para crear una bomba primitiva.*

**Acción estándar** Zona explosión 1 en un radio de 10 casillas

**Objetivo:** Cada criatura en la explosión

**Ataque:** Destreza contra Reflejos

**Especial:** El barril de brea raramente aterriza donde el ogro desea. Consulta el texto anterior para saber más.

**Impacto:** 3d6 de daño fuego.

**Efecto:** La casilla original de la explosión arde durante el resto del encuentro. Cualquier personaje que entre en la casilla o comience su turno en la casilla sufre 1d6 de daño fuego.

#### 2 Hobgoblin arquero (H) Artillero nivel 3

Humanoide natural Mediano 150 PX c/u

**Iniciativa** +7 **Sentidos** Percepción +8; visión en la penumbra

**PG** 39; **Maltrecho** 19

**CA** 17; **Fortaleza** 13, **Reflejos** 15, **Voluntad** 13

**Velocidad** 6

ataque básico c/c: **Espada larga** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

+6 contra CA; 1d8 + 2 de daño.

ataque básico a distancia **Disparo coordinado** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

A distancia 20/40; +9 contra CA; 1d10 + 4 de daño, y el hobgoblin arquero concede a un aliado en un radio de 5 casillas de él un bonificador +2 a su siguiente tirada de ataque a distancia contra el mismo objetivo.

**Entereza de hobgoblin** (reacción inmediata, cuando el hobgoblin arquero sufre un efecto que una salvación puede terminar; encuentro)

El hobgoblin arquero realiza una tirada de salvación contra el efecto desencadenante.

**Alineamiento** maligno **Idiomas** común, goblin

**Habilidades** Atletismo +5, Historia +6

**Fue** 14 (+3) **Des** 19 (+5) **Sab** 14 (+3)

**Con** 15 (+3) **Int** 11 (+1) **Car** 10 (+1)

**Equipo** armadura de cuero, espada larga, arco largo, carcaj con 30 flechas.

#### Ogro salvaje (O) Bruto nivel 8

Humanoide natural Grande 350 PX

**Iniciativa** +4 **Sentidos** Percepción +4

**PG** 111; **Maltrecho** 55

**CA** 19; **Fortaleza** 21, **Reflejos** 16, **Voluntad** 16

**Velocidad** 8

ataque básico c/c: **Gran clava** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

Alacance 2; +11 contra CA; 2d10 + 5 de daño.

ataque básico a distancia: **Barril de brea** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

A distancia 20; -1 contra Reflejos; 2d6 de daño fuego, entonces el barril de brea explota como se describe en su poder.

ataque c/c: **Porrazo rabioso** (estándar; recarga 6) \* **Arma**

Realiza un ataque con la gran clava, pero puede tirar el dado dos veces y usar el mejor resultado.

**Alineamiento** caótico maligno **Idiomas** gigante

**Fue** 21 (+9) **Des** 11 (+4) **Sab** 11 (+4)

**Con** 21 (+9) **Int** 04 (-1) **Car** 06 (-2)

**Equipo** armadura de cuero, gran clava.



## ¡LUCHANDO CONTRA EL OGRO Y EL FUEGO!

Bajo circunstancias normales, brutos de nivel 8 no son apropiados para PJs de nivel 1. Pero los PJs tienen una ventaja clave: el carromato sujeto a la cadera del ogro. La presencia del carromato significa que el ogro no puede perseguir de forma eficaz a los PJs, así que los PJs pueden huir si lo necesitan.

Dependiendo de los PJs de tu mesa, puedes tener otro problema: los 111 puntos de golpe del terrible ogro. Algunos PJs pueden infligir una gran cantidad de daño incluso a 1º nivel, y otros pueden hacer explotar el carromato mientras el ogro aún está unido (lo que significa que el ogro sufre el daño de la explosión durante 4 asaltos seguidos). Si ninguna de estas situaciones son aplicables a tu mesa, está bien que el ogro muera pronto. No tiene sentido llevar a cabo una larga lucha cuyas consecuencias son obvias para todos los de la mesa.

Para el fuego, los PJs pueden apagar una casilla adyacente en llamas con un acción estándar. Una acción menor impide que el fuego se extienda a una casilla adyacente. Recompensa a tus PJs por otros métodos creativos de apagar el fuego (como usar un poder basado en el frío para apagar una o más casillas simultáneamente).

## CONCLUSIÓN

Una multitud se congrega después de que los PJs derroten al ogro, y más guardias llegan unos pocos minutos después. Inmediatamente piden la ayuda de los PJs para la defensa del puente. Pero para cuando los PJs llegan al puente, la banda de Sinruth ya se ha retirado. Los residentes de Brindol se pasan el resto de la noche apagando los incendios que los goblin han iniciado, atendiendo a los heridos, y manteniendo una nerviosa vigilancia desde las murallas.

A la siguiente mañana, la extensión completa del ataque

de Sinruth es conocida, incluyendo los prisioneros tomados y los tesoros robados de la Cámara del Gran Valór. En este momento, los PJs reciben la oferta de trabajo por parte del consejo de la villa de Brindol. Pueden o bien intentar rastrear a los hobgoblin a través de las tierras salvajes, o pueden intentar interrogar a un hobgoblin capturado y que acualmente es mantenido en las prisiones de la villa.

## EL LLAMAMIENTO

El miembro del consejo Eoffram Troyas es una nueva adquisición al ayuntamiento de Brindol. Por ello, es menos dado a las costumbres tradicionales de realización de importantes tareas. En un breve tiempo, se ha granjeado una reputación como una franca y a veces combativa, figura pública. Un semielfo, ha mostrado poco de la tendencia amistosa de su raza hacia la paciencia.

Uno de las más recientes observaciones polémicas de Troyas fue que intentó usar aventureros para ayudar en reducir los recientes ataques de bandidos en el Valle de Elsir. Otros miembros del consejo -a pesar de la reciente historia de la ciudad y supervivencia gracias a los esfuerzos de aventureros- estaban indecisos, pero deseosos de proporcionar al miembro del consejo Troya una gentil oportunidad -para fracasar. Muchas de las más atrincheradas figuras públicas creen en secreto que la naturaleza mercuaria de los aventureros les hace sumamente inapropiados para la defensa de la ciudad. Al menos, esa es su postura pública. En privado, los rumores en la calles continúan circulando sobre la corrupción y la malversación entre el consejo, haciendo que muchos se pregunten que si a tales miembros del consejo les gustaría ver los fondos que son usados para contratar aventureros terminar en sus bolsillos.

Tan pronto como los PJs hayan derrotado al ogro, la noticia llega hasta el miembro del consejo Troyas en menos de un día. El ataque sobre la propiedades de la

ciudad son un escándalo fresco, especialmente para un hombre que perdió a su familia en el ataque de la Mano Roja hace diez años. Sin embargo, no tiene una fe ciega en los aventureros, y desea encontrarse con ellos en persona.

El miembro del consejo tiene varios fines en este encuentro con los personajes. Antes de prometerles cualquier dinero, quiere asegurarse de sus motivaciones. No está buscando una confianza total, pero no desea que su fe sea confundida. Ya tiene una idea bastante clara de su competencia tras la batalla con el ogro, así que su encuentro es en gran parte una formalidad y una oportunidad de interpretación. El miembro del consejo Troyas es un hombre sombrío, que habla cuidadosamente y metódicamente. Mantiene contacto oculto, e intentos de informalidad son recibidos con una larga, fría mirada, seguida por un recuerdo sobre la naturaleza de la amenaza para Brindol.

Si estás interesado en hacer del encuentro con el miembro del consejo Troyas algo más que un encuentro interpretativo, considera el siguiente desafío de habilidad. Remítete a la barra lateral de Las Misiones en la página 6 para información sobre las misiones y sus recompensas.

## DESAFÍO DE HABILIDAD

*Cuando el miembro del consejo Eoffram Troyas os saluda solemnemente, realiza contacto ocular con cada uno de vosotros en vuestro momento. “Estoy considerando algo, y deseo hablar sobre ello con vosotros en persona -y en privado”.*

Este desafío de habilidad es un desafío social que permite a Troyas determinar la personalidad de los PJs y también permitir a los PJs aceptar el trabajo para el rescate. Esto puede ser una buena oportunidad para

cada jugador para presentarse “en persona” y describir el tipo de cosas que el personaje puede hacer en situaciones peligrosas.

**Preparación:** Para que Troyas proporcione ayuda completa, los PJs necesitan convencerle de su valía y que pueden manejar los retos que se les presenten.

**Nivel:** 1

**PX:** 200

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

**Habilidades Principales:** Diplomacia, Perspicacia, Historia.

**Diplomacia (CD 15):** Tu intento de convencer a Troyas de que tus fines y los suyos aumentan, o que eres la persona adecuada para lo que tiene en mente. El primer éxito con esta habilidad permite el uso de la habilidad de Historia (Troyas menciona los ataques de la Mano Roja hace diez años).

**Perspicacia (CD 15):** Empatizas con Troyas y utilizas este conocimiento para conseguir ayuda. El primer éxito con esta habilidad revela que cualquier uso de la habilidad de Intimidar proporciona un fallo.

**Historia (CD 13):** Realizas una penetrante observación sobre el ataque de hace 10 años. Esto está solo disponible después de que un personaje ha obtenido un éxito usando la habilidad de Diplomacia, y puede ser usado solo una vez de esta manera durante el desafío.

**Intimidar:** Troyas rechaza ser intimidado por los PJs. Cada uso de esta habilidad proporciona un fallo.

**Éxito:** Troyas proporciona a los PJs el trato mencionado anteriormente, así como la promesa de “cualquier ayuda que la buena gente de Brindol pueda prestar”.

**Fracaso:** Troyas proporciona a los PJs el trato mencionado anteriormente, pero más a regañadientes. Además, los PJs hallan al resto del consejo poco dispuesto a tratar con ellos (penalizador -2 posteriores pruebas de habilidad realizadas para influenciar al consejo hasta que la misión tenga éxito), y reciben imprecisos avisos sobre que fallar en conseguir rápidos resultados puede hacer que sean reemplazados. Finalmente, el consejo divide por dos la recompensa monetaria por traer de vuelta a los prisioneros.

## INTERROGANDO A MORRIK

Es raro que finalice como un encuentro de combate, aunque las estadísticas para los jugadores principales son proporcionadas, solo por si a caso.

**Morrik - hobgoblin soldado**

**2 guardias humanos**

### PREPARACIÓN

En este desafío de habilidad, los PJs intentan descubrir tanta información como puedan de Morrik, un hobgoblin capturado en la incursión de Brindol.

La posición exacta no importa en este encuentro, ya que no es un combate. Asume que los PJs están al alcance del oído de Morrik durante todo el desafío de habilidad.

**Cuando los PJs llegan al descampado de la ciudad, lee:**

*Igual que dijo el guardia, aquí hay un solitario hobgoblin en*

*un cepo y encadenado. Sus heridas de la batalla de la noche anterior han sido vendadas, pero una cantidad de tomates en el suelo cerca de él y sobre la superficie del cepo indican que su tratamiento no ha sido totalmente amable.*

*Os echa un vistazo y dice, “No dire nada a menos que tu gente me deje ir”.*

## DESAFÍO DE HABILIDAD

**Nivel:** 1

**PX:** 200

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

**Habilidades Principales:** Engañar, Diplomacia, Historia, Intimidar.

**Engañar (CD 20):** Intentas la amenaza de violencia frecuente o largo encarcelamiento. Si convences a los guardias de seguir el juego, recibes un bonificador +5 a la prueba.

**Diplomacia (CD 15):** Intentas realizar un trato. Si los guardias te escuchan ofrecer a Morrik claramente su liberación, le dirán a Morrik, “Nunca escaparás”. Esto cierra esta aproximación.

**Historia (CD 13):** Preguntas sobre el emblema de la mano carmesí en la túnica del hobgoblin en un intento de hacer que el hobgoblin hable sobre el grupo de Sinruth y sus planes.

**Intimidar (CD 15):** Usas sutiles o evidentes amenazas que tienen que ver con la seguridad de Morrik. Un fallo significa que Morrik no te respeta como guerrero; cierra esta aproximación e incrementa las CDs de las demás pruebas en 2 durante el desafío.

**Éxito:** Los PJs averiguan que Sinruth es el líder de los goblin, y que por último desea alzar un ejército y crear



un feudo propio. Los goblin están usando las catacumbas bajo las ruinas del Castillo de Rugido-Quebrantado como base por ahora. A Morrik y a los otros hobgoblin se les ordeno tomar prisioneros durante la incursión para entregarlos a los “horrores muertos vivientes” que vigilan parte de la guarida de los goblin. Morrik dibuja un basto mapa de la senda de montaña que lleva hacia el Castillo Rugido-Quebrantado.

Morrik no sabe nada sobre los tesoros robados de la Cámara del Gran Valor. “Supongo que debió ser Sinruth mismo, ya que no dijo nada sobre esto”, comenta.

Además, si los PJs usaron Historia para al menos dos de los éxitos, averigaun que Sinruth y los goblin se consideran los descendientes de la horda de la Mano Roja que amenazó a Brindol hace años. Pero también es aparente para un estudioso de la historia de que no tienen conexión real con la histórica Mano Roja. Están ondeando el emblema de la Mano Roja del revés, principantes.

**Fracaso:** Como éxito, excepto que el mapa de Morrik lleva a los PJs a una indirecta ruta hacia Rugido-Quebrantado -una senda que les lleva directamente al nido kruthik.

## CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

**Los Guardias de la Ciudad:** Los dos guardias de aquí tienen sencillas ordenes dadas por el consejo de la ciudad: Mantener al prisionero vivo... pero *mantener* al prisionero. No consienten en dejarle salir del cepo.

**Cepo:** El hobgoblin esta encadenado con su cabeza y sus brazos a través del cepo. Liberarlo requiere tanto el uso de la llave de los guardias o que los PJs de algún modo fueren la cerrada sin que los guardias se den cuenta. Entonces tarda una acción estándar dejar que Morrik se libere del cepo.

### 1 Hobgoblin soldado Soldado nivel 3

Humanoide natural Mediano 150 PX

**Iniciativa** +7 **Sentidos** Percepción +3; visión en la penumbra

**PG** 47; **Maltrecho** 23

**Velocidad** 5

**CA** 20 (22 con *soldado de falange*); **Fortaleza** 18, **Reflejos** 16, **Voluntad** 16

ataque básico c/c: **Mangual** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

+7 contra CA; 1d10 + 4 puntos de daño, y el objetivo queda señalado y ralentizado hasta el final del turno siguiente del hobgoblin soldado.

ataque c/c: **Impacto de formación** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

Requiere mangual; +7 contra CA; 1d10 + 4 de daño, y el hobgoblin soldado se desplaza 1 casilla siempre que acabe en un espacio adyacente a otro hobgoblin.

**Entereza de hobgoblin** (reacción inmediata, cuando el hobgoblin soldado sufre un efecto que una salvación puede terminar; encuentro)

El hobgoblin soldado realiza una tirada de salvación contra el efecto desencadenante.

#### Soldado de falange

El hobgoblin soldado gana un bonificador +2 a la CA mientras tenga al menos un aliado hobgoblin adyacente.

**Alineamiento** maligno **Idiomas** común, goblin

**Habilidades** Atletismo +10, Historia +8

**Fue** 19 (+5) **Des** 14 (+3) **Sab** 14 (+3)

**Con** 15 (+3) **Int** 11 (+1) **Car** 10 (+3)

**Equipo** armadura de escamas, escudo pesado, mangual.

### 2 Guardias humanos Soldado nivel 3

Humanoide natural Mediano 150 PX c/u

**Iniciativa** +5 **Sentidos** Percepción +6

**PG** 47; **Maltrecho** 23

**CA** 18; **Fortaleza** 16, **Reflejos** 15, **Voluntad** 14

**Velocidad** 5

ataque básico c/c: **Alabarda** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

Alcance 2; +10 contra CA; 1d10 + 3 de daño, y el objetivo queda marcado hasta el final del siguiente turno del guardia humano.

ataque c/c: **Golpe poderoso** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

Requiere albarda; alcance 2; +10 contra CA; 1d10 + 7 de daño, y el objetivo es derribado.

ataque a distancia: **Ballesta** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

Alcance 15/30; +9 contra CA; 1d8 + 2 de daño.

**Alineamiento** cualquiera **Idiomas** común

**Habilidades** Recursos +7

**Fue** 16 (+4) **Des** 14 (+3) **Sab** 11 (+11)

**Con** 15 (+3) **Int** 10 (+1) **Car** 12 (+2)

**Equipo** cota de mallas, alabarda, ballesta con 20 viroles.

### NINGUNA ACTUACIÓN BRUTAL

A los guardias de la ciudad no les importa el tortazo o puñetazo ocasional, y no están contra amenazas violentas (mientras sus propias pruebas de Perspicacia revelen que de hecho son amenazas y no intentos reales). Sin embargo, con todo la ciudad mirando, no permiten el uso de violencia continua. “Necesitamos que este sano y bien tratado para el juicio”, dice uno. “Y lo último que necesita esta ciudad es una manifestación violenta ahora mismo”.

El otro guardia señala una diferente (y más pragmática) razón para no golpear físicamente al prisionero. “Los goblin son cobardes en corazón, y si comienzas a romper dedos o cualquier cosa, dirán cualquier cosa para que el dolor pare. Obtendréis un puñado de mentiras”, dice a los PJs, lejos del oído del hobgoblin.

## RASTREANDO A LOS GOBLIN

Caliente el rastro de los hobgoblin y sus cautivos, los PJs se dirigen hacia las montañas al noreste de Brindol. En este desafío de habilidad, deben rastrear a los goblin hasta su guarida mientras permanecen a salvo de los demás peligros de las tierras salvajes.

Durante el desafío los PJs tiran diversos grupos de pruebas de habilidades; cada grupo equivale a una hora o dos de viaje. Normalmente un personaje realiza una prueba de Naturaleza, otro realizar una prueba de Percepción, y cada uno realizar una prueba de Aguante. En cada grupo de pruebas, un personaje puede ayudar a una sola prueba de otro personaje.

### DESAFÍO DE HABILIDAD

**Nivel:** 1

**PX:** 300

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

**Habilidades Principales:** Percepción, Naturaleza, Aguante.

**Percepción (CD 18):** Uno o más PJs buscan signos de que los hobgoblin han pasado por esta camino y por lo demás mantiene el resto de viajeros en el rastro. Solo un personaje puede intentar esta prueba en cada grupo de pruebas, pero otros personajes pueden ayudarlo si no están ya ayudando en otra prueba (consulta más arriba).

Si los PJs tiene un mapa de Morrik (ya sea el mapa bueno o el mapa que lleva a los kruthik), pueden preocuparse menos de seguir el rastro de los hobgoblin y obtener un bonificador +5 a la prueba. Una prueba con éxito cuente como un éxito para completar el desafío de habilidad (máximo 5 éxitos). Una prueba fallada significa que los PJs se pierden temporalmente, extendiendo la duración del viaje en 1 hora.

**Naturaleza (CD 15):** Uno o más PJs usan su talento para guiar al grupo esquivando caminos cortados y peligros naturales como inestables pendientes rocosas. Solo un personaje puede intentar esta prueba en cada grupo de pruebas, pero otros personajes pueden ayudar si no están ya ayudando en otra prueba (consulta más arriba). Una prueba con éxito cuenta como un éxito para completar el desafío de habilidad (máximo 5 éxitos). Una prueba fallada indica que los PJs tienen que tomar un traicionero desvío que añade una hora al viaje y requiere que cada PJ tenga éxito en una prueba de Atletismo CD 10 o perder un esfuerzo curativo por una estúpida caída u otro accidente (estas pruebas de Atletismo no cuentan como éxito o fallo para completar el desafío de habilidad).

**Aguante (CD 10):** En cada grupo de pruebas, cada personaje debe realizar una prueba de Aguante para resistir los efectos de la altitud y la exposición al mal tiempo de la montaña. Si al menos tres personajes del grupo tienen éxito, esto cuente como un éxito para completar el desafío de habilidad (máximo cuatro éxitos, pero sigue tirando después de que esta cantidad es conseguida para controlar fallos). Si dos personajes tienen éxito, no es ni éxito ni fallo. Si un personaje o ninguno tiene éxito, cada miembro del grupo pierde un



esfuerzo curativo, además de contar como un fallo para completar el desafío. Por cada dos personajes adicionales en el grupo sobre o por debajo de 5, añade +1 para la cantidad de tiradas exitosas necesarias para el éxito. Por cada dos personajes por debajo de cinco, resta -1.

**Éxito:** Los PJs alcanzan las ruinas del Castillo Rugido-Quebrantado sin incidentes. El viaje tarda 8 horas, más una hora por prueba de Percepción o de Naturaleza fallada.

**Fracaso:** El viaje lleva a los PJs directamente hacia la guarida de un monstruo. Usa el encuentro kruthik si los PJs no consiguen un mapa o el mapa bueno de Morrik. Si los PJs terminan con el mapa malo, tendrán el encuentro kruthik de igual modo. En este caso, deja que se tropiecen con los cotos de caza de un oso cavernario.

Tras lidiar con el monstruo, los PJs aún no han alcanzado el Casillo Rugido-Quebrantado. Deben repetir la tarea a complejidad 1 (necesitando 4 éxitos antes de obtener 3 fallos) para alcanzar Rugido-Quebrantado después.

Oso cavernario Bruto de élite nivel 6

Bestia natural Mediana 500 PX

Iniciativa +4 Sentidos Percepción +5, visión en la oscuridad

PG 170; Maltrecho 85

CA 20; Fortaleza 21, Reflejos 17, Voluntad 18

Tiradas de salvación +2

Velocidad 8

Puntos de acción 1

ataque básico c/c: **Garra** (estándar; a voluntad)

+10 contra CA; 2d8 + 5 de daño.

ataque cercano: **Frenesí del oso cavernario** (estándar; recarga 5-6)

Cercano explosión 1; objetivos enemigos; +10 contra CA; 2d8 + 5 de daño.

Alineamiento no alineado Idiomas -

Fue 20 (+8) Des 13 (+4) Sab 14 (+5)

Con 15 (+5) Int 02 (-1) Car 12 (+4)

# EMBOSCADA KRUTHIK

Nivel de Encuentro 2 (600 PX)

## PREPARACIÓN

Los PJs se encuentran con estos kruthik cazando en una de dos maneras: fallando el desafío para interrogar a Morrik, o fallando el desafío para rastrear a los hobgoblin.

2 kruthik adulstos (A)

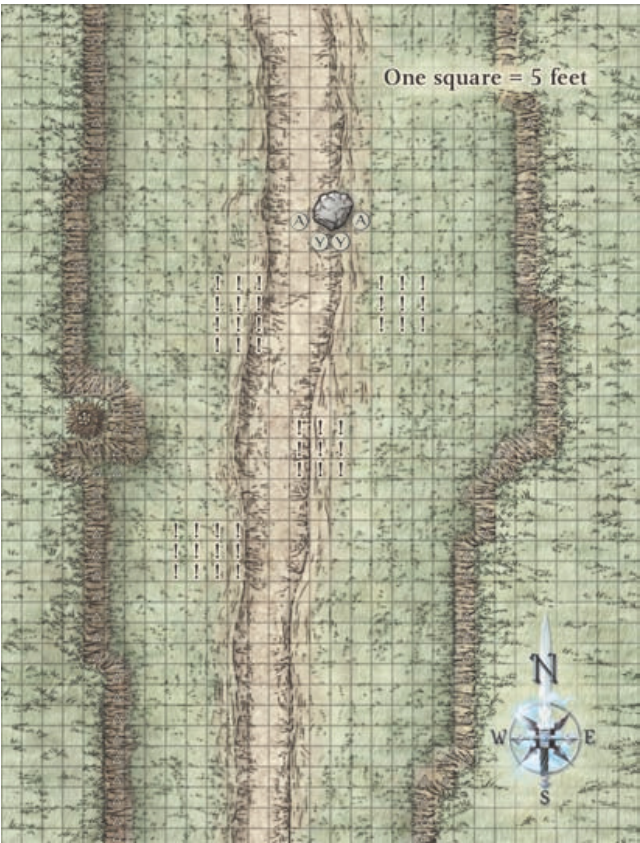
2 kruthik juvenes (Y)

Los kruthik adultos y jóvenes surgen de un túnel bajo la roca al norte cuando los PJs alcanzan apenas la mitad del mapa. A mitad de la batalla, estas criaturas pueden unirseles:

4 kruthik crías (en el nido al oeste)

Cuando los PJs se ha situado a lo largo de la senda, lee:

*Este cañón discurre entre dos estribaciones. De repente, quitinosas, criaturas de aspecto insectoide con armadura surgen del suelo justo al norte de vosotros y rapidamente se mueven en vuestra dirección.*



## TÁCTICAS

Los kruthik jóvenes cargan a la refriega inmediatamente, mientras los adultos se quedan detrás. Los adultos usan sus Puas Tóxicas en el primer asalto. Los kruthiks no huyen, pero puede retirarse al oeste, esperando alcanzar las crías que están allí.

## CARACERTÍSICAS DE LA ZONA

**Terreno Débil:** Las posiciones marcadas (!) sobre el mapa solo tiene una delgada capa de roca sobre abandonadas madrigueras kutrhik. Se necesita una exitosa prueba de Percepción o de Dungeons (CD 15) para advertir grietas en el asalto que indican la presencia de madrigueras.

Si un PJ entra en una de estas casillas, la zona de tierra débil cede. El PJ inmediatamente debe realizar un tiro de salvación o caer 10 pies (sufriendo 1d10 de daño). Los Pjs que ciagan se encuentran al final de un pozo vacío. Necesitan una prueba de Atletismo (CD 15) para escalar hasta la superficie.

Los kruthik automáticamente sienten el terreno débil con sentidos de la vibración, así que no caen en ellas. Un PJ observador (Perspicacia CD 10) puede advertir que a veces toman algunos caminos indirectos sin razón.

**Nido Kruthik:** Al oeste se encuentran un pila de roca que oculta el nido donde las kruthik crías viven. Las crías no se unen al combate a no ser que los PJs adopten cobertura a menos de 4 casillas de su nido.

**Pendientes Escarpadas:** Las pendientes a ambos lados de la senda se consideran terreno difícil para criaturas que se mueven colina arriba, pero no por moverse colina abajo.

### 2 Kruthik adultos (A) Bruto nivel 4

Bestia natural Mediana (reptil) 175 PX c/u

**Iniciativa** +6 **Sentidos** **Percepción** +4, visión en la penumbra, sentido de la vibración 10

**Horda rechinante** aura 1; un enemigo que termine su turno en el aura sufre 2 de daño.

**PG** 67; **Maltrecho** 33

**CA** 17; **Fortaleza** 14, **Reflejos** 15, **Voluntad** 13

**Velocidad** 6, Ec 3 (abrir túneles), Tr 6

ataque básico c/c: **Garra** (estándar; a voluntad)

+8 contra CA; 1d10 + 3 de daño.

ataque a distancia: **Púas tóxicas** (acción estándar; recarga 5-6) \* **Veneno**

Realiza 2 ataques contra objetivos diferentes: a distancia 5; +7 contra CA; 1d8 + 4 de daño, y el objetivo sufre 5 puntos de daño continuado por veneno y queda ralentizado (salvación termina ambos).

**Alineamiento** no alineado **Idiomas** -

**Fue** 17 (+5) **Des** 18 (+6) **Sab** 12 (+4)

**Con** 17 (+5) **Int** 04 (-1) **Car** 08 (+1)

### 2 Kruthik jóvenes (Y) Bruto nivel 2

Bestia natural Pequeña (reptil) 125 PX c/u

**Iniciativa** +4 **Sentidos** **Percepción** +1, visión en la penumbra, sentido de la vibración 10

**Horda rechinante** aura 1; un enemigo que termine su turno en el aura sufre 2 de daño.

**PG** 43; **Maltrecho** 21

**CA** 15; **Fortaleza** 13, **Reflejos** 14, **Voluntad** 11

**Velocidad** 8, Ec 2, Tr 8

ataque básico c/c: **Garra** (estándar; a voluntad)

+5 contra CA; 1d8 + 3 de daño

**Alineamiento** no alineado **Idiomas** -

**Fue** 15 (+3) **Des** 16 (+4) **Sab** 10 (+1)

**Con** 13 (+2) **Int** 04 (-2) **Car** 06 (-1)

### 4 Kruthik crías Esbirro nivel 2

Bestia natural Pequeña (reptil) 31 PX c/u

**Iniciativa** +3 **Sentidos** **Percepción** +0, visión en la penumbra, sentido de la vibración 10

**Horda rechinante** aura 1; un enemigo que termine su turno en el aura sufre 2 de daño.

**PG** 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro

**CA** 15; **Fortaleza** 13, **Reflejos** 15, **Voluntad** 12

**Velocidad** 8, Ec 2 (abrir túneles), Tr 8

ataque básico c/c: **Garra** (estándar; a voluntad)

+5 contra CA; 4 de daño

**Alineamiento** no alineado **Idiomas** -

**Fue** 13 (+1) **Des** 16 (+3) **Sab** 10 (+0)

**Con** 13 (+1) **Int** 04 (-3) **Car** 06 (-2)



## RECORRIENDO LAS TIERRAS SALVAJES

Es un recorrido duro de 8 horas entre Brindol y Rugido-Quebrantado, así que muchos grupos escogerán realizar descansos prolongados cerca de Rugido-Quebrantado en lugar de hacer el recorrido de acá para allá.

Si tu grupo prefiere dirigirse de vuelta a Brindol, y deseas darles cierto entrenamiento, considera usar el desafío de habilidad opcional para cualquiera o todos los viajes entre Brindol y Rugido-Quebrantado.

**Preparación:** Los PJs deben usar su conocimiento de las tierras salvajes para evitar peligros y monstruos mientras viajan entre Brindol y las catacumbas de Rugido-Quebrantado.

**Nivel:** 1

**PX:** 100

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

**Habilidades Principales:** Percepción, Naturaleza, Aguante

**Especial:** Después de que los PJs hayan realizado el viaje entre Brindol y Rugido-Quebrantado en ambas direcciones, obtienen un bonificador +2 a todas las pruebas cada vez que tienen que repetir este desafío.

**Percepción (CD 20):** Te das cuenta de un atajo. Esto no contribuye directamente a un éxito, pero proporciona a cada personaje en el grupo un bonificador +2 a su siguiente prueba de Aguante o Naturaleza realizada como parte del desafío. Cada personaje puede intentar esta prueba (o ayudar con otra prueba de Percepción) solo una vez, y pruebas sin éxito no cuenta como fallos para el fin del desafío de habilidad.

**Naturaleza (CD 12):** Permaneces en el camino y evitas los típicos peligros comunes a la montaña (máximo tres éxitos). Si la prueba es fallada dos veces durante el mismo desafío, el grupo se pierde lo suficiente para que cada uno pierda un esfuerzo curativo intentando volver al camino y 1 hora es añadida a la duración del viaje. Hasta dos personajes puede ayudar en esta prueba.

**Resistencia (CD 10):** Cada personaje debe realizar una prueba de Aguante para evitar los rigores del viaje de la intemperie como la exposición a los elementos y a los males mundanos como esguinces de tobillo y el cansancio. Cada prueba con éxito cuenta como un éxito para el fin del desafío de habilidad (máximo tres éxitos). Si ningún personaje tiene éxito, cada miembro del grupo pierde un esfuerzo curativo, además de contar como fallo para el desafío, y cada uno debe repetir la prueba de Aguante. Cada personaje puede ayudar solo a otro personaje en la prueba de Aguante realizada como parte de este desafío.

**Éxito:** Los PJs alcanzan Brindol o Rugido-Quebrantado sin incidentes tras 8 horas de viaje.

**Fracaso:** Tira en la tabla siguiente y comienza el encuentro de combate con los monstruos indicados. Tras lidiar con el monstruo, los PJs deben comenzar el desafío otra vez para alcanzar su destino deseado.

## ENCUENTROS EN LAS TIERRAS SALVAJES

d%	Monstruos
01-10	2 kruthik adultos, 2 kruthik jóvenes
11-20	3 panteras feéricas
21-30	3 dracos de rabia
31-40	1 horror enmarañante, 3 estirges
41-50	3 lobos terribles
51-60	3 arañas salto de la muerte
61-70	5 hienas
71-80	1 oso cavernario
81-90	2 jabalies terribles
91-00	3 hipogrifos

## RUGIDO-QUEBRANTADO

Sinruth desea levantar un ejército y crearse un feudo propio, pero para conseguirlo, sabía que necesitaría un lugar para su centro de mando, así que marchó a buscar uno. Cuando descubrió las catacumbas del Castillo Rugido-Quebrantado, Sinruth decidió que podrían servir como punto de partida -y quizás expandirlo más adelante según la necesidad. Así, se puso manos a la obra para limpiarlas y realizar las alianzas cuando halló la necesidad de ellas.

El castillo mismo y sus catacumbas albergaron a la familia Rugido-Quebrantado (vivos y muertos) hace tiempo. Algunas de las otras familias locales de importancia también usaron las catacumbas como un lugar de enterramiento. Estas familias y los Rugido-Quebrantado tenían más de una cosa en común, pero ahora solo aquellos que saben lo que están buscando en su viaje a través de las catacumbas se lo pueden imaginar: una veneración por Vecna. Ahora el castillo y las catacumbas albergan a un grupo más diferente de habitantes que aquellos que lo contruyeron hace tiempo podrían haber imaginado.

## ELEMENTOS COMUNES DEL DUNGEON

Las catacumbas fueron construidas en el transcurso de solo una década, así que la arquitectura es notablemente uniforme.

**Puertas:** Ninguna de las puertas está cerrada, aunque todas tienen sencillos pestillos accesibles desde ambos lados. Existen sencillamente para la privacidad de aquellos que visitaban a sus ancestros -las contramedidas contra ladrones de tumbas (como las zarpas de magma, el evistro y al menos algunos muertos vivientes) son más letales. Las puertas giran en ambas direcciones,

y impiden el sonido mejor que gran parte de puertas. Todas las CDs para escuchar a través de una puerta (descrito en la página 37 de la *Guía del Dungeon Master*) son 5 más altas de lo que habría sido de otra manera.

**Suelos:** Los suelos están hechos de losas de piedra -ligeramente resbaladizas ya que las catacumbas son húmedas, pero no peligrosas.

**Techos:** Gruesas vigas de madera sostienen los techos. Gran parte están a 10 pies sobre el suelo en las paredes y a 15 pies de alto en el centro de la habitación.

**Sarcófagos:** Muchas de las habitaciones poseen sarcófagos de piedra. Gran parte tiene un nombre de familia grabado en ellos y el año de la muerte que indica que fueron enterrados hace unos 300 años. Algunos tienen una semejanza del muerto esculpido en la tapa, mientras que otros tienen diseños abstractos. El esqueleto dentro de cada sarcófago está enmohecido debido a la humedad, y gran parte de ropajes de enterramiento hace tiempo que se han podrido. Se necesita una prueba de Fuerza CD 20 exitosa para arrancar la tapa del sarcófago. Hasta dos PJs pueden ayudar con eficacia al PJ que realiza el intento.

**Huecos:** Los nichos en las paredes son otra técnica de enterramiento común aquí en las catacumbas. Los esqueleros están en las mismas malas condiciones que los de los sarcófagos. Cada hueco se introduce de 2 a 3 pies en la pared. A veces una sección de pared tiene tres huecos (alto, medio y bajo).

**Escaleras:** Todas las escaleras son terreno difícil. A parte de la escalera de caracol de hierro entre las habitaciones 8 y 9, todas las escaleras están construidas por bloques de piedra.

## RUGIDO-QUEBRANTADO

Las catacumbas ahora albergan a la pandilla de Sinruth, y no han tenido mucho cuidado con su tratamiento de las cosas durante su invasión. Con la adición de los prisioneros, algunas de las zonas sirven como un tipo de celda.

### 1. CÁMARA DE LA LLAMA VINCULADA

**Habitación 1:** Puertas de hierro unidas aquí dan paso al resto de las zonas de las catacumbas, y cuatro defensores montan guardia.

**Encuentro Táctico:** “Cámara de la Llama Vinculada” (página 26).

### 2. MADRIGUERA GOBLIN

**Habitaciones 2 y 3:** La primera habitación de aquí sirve como las viviendas de los hobgoblin, y el vestíbulo proporciona acceso a gran parte del nivel. Siete criaturas se encuentran en esta zona.

**Encuentro Táctico:** “Madriguera Goblin” (página 28).

### 3. CÁMARA DEL PORTAL

**Habitación 4:** El portal en esta habitación a veces permite a criaturas surgir de él -pero es solo un portal de una dirección. Una jalea ocre y dos espectros se encuentran en esta habitación.

**Encuentro Táctico:** “Cámara del Portal” (página 30).





#### 4. CRIPTA VON URSTADT

**Habitaciones 5 y 6:** La cripta contiene huecos que albergan los cuerpos muertos del clan Von Urstadt, más unas pocas más sorpresas, las cuales incluyen dos zarpas de magma y dos gnomos. *Prisionero:* Sertanian.

**Encuentro Táctico:** “Cripta Von Urstadt” (página 32).

#### 5. RELANO DE TELARAÑAS

**Habitación 7:** Los ettercap acechan en esta habitación. El cuerpo de Kartenis se encuentra aquí.

**Encuentro Táctico:** “Telarañas de Aterrizaje” (página 34).

#### 6. CRIPTA DE LA FAMILIA RUGIDO-QUEBRANTADO

**Habitaciones 8 y 9:** Mintras que hobgoblin viene en la primera habitación (junto con un draco guardián), altares, sarcófagos e inscripciones están entre los rasgos de la habitación de debajo.

**Encuentro Táctico:** “Cripta de la Familia Rugido-Quebrantado” (página 36).

#### 7. CÁMARA DE LOS FRESCOS

**Habitación 10:** Esta única habitación presenta ratas terribles y gnomos. Las estatuas son bestias desplazadoras. *Prisionero:* Mirtala. Mirtala esta casi catatónica, y necesita atención especial para reanimarla (consulta la barra lateral).

**Encuentro Táctico:** “Cámara de los Frescos” (página 38).

#### 8. CÁMARA DE HONGOS

**Habitaciones 11 y 12:** Diversos hongos crecen dentro de esta habitación, la cual esta defendida por dos dracos guardianes. *Prisionero:* Zerriksa.

**Encuentro Táctico:** “Cámara de Hongos” (página 40).

#### 9. CRIPTA VON JALLACH

**Habitaciones 13 y 14:** Una trampa de suelo y algunos enjambres son los rasgos más obvios de la primera habitación. Unas runas decoran la última habitación. Dos dracos colmillo de aguja y un gnomos ocupan esta habitación. *Prisionero:* Adronsus.

**Encuentro Táctico:** “Cripta Von Jallach” (página 42):

#### 10. CRIPTA VON ADREZ-KAUTHIN

**Habitaciones 15 y 16:** Hobgoblin vigilan la primera habitación, la cual asciende hacia la siguiente. Dentro hay un goblin y dos dracos escupidores. *Prisionero:* Jalissa.

**Encuentro Táctico:** “Cripta Von Adrez-Kauthin” (página 45).



One square = 5 feet

## 11. CRIPTA DE LA GUARDIA DE HONOR

**Habitaciones 17, 18 y 19:** Los huecos llena una habitación, mientras que una fuente sirve como un estanque de escudriñamiento en la otra -con el prisionero niño Thurann. La tercera habitación contiene un mosaico de un sol ardiente dentro. Dos guls se mueven a través de estas habitaciones. *Prisionero:* Thurann.

**Encuentro Táctico:** “Cripta de la Guardia de Honor” (página 48).

## 12. ESTANCIA DE SINRUTH

**Habitaciones 20 y 21:** Sinruth esta en una de estas dos habitaciones, las cuales tambien contiene mehires en la primera habitación y un sarcófago en la segunda. El yelmo cimera de dragón y los guanteletes están en su esta habitación junto a Sinruth.

**Encuentro Táctico:** “Estancia de Sinruth” (página 50).

## 13. CRIPTA DEL GUARDIÁN DE LA CÁMARA

**Habitación 22:** Una prisión de una casilla contiene un evistro, y algunos hombres rata también están dentro de esta habitación.

**Encuentro Táctico:** “Cripta del Guardián de la Cámara” (página 52).





One square = 5 feet



## 14. CAPILLA DEL OBELISCO

**Habitación 23:** Esta capilla tiene una línea de bancos enfrente a un obelisco con runas grabadas en el extremo nortal de la habitación. Un gnomo y algunos hombres rata vigilan esta habitación en busca de intrusos. Los PJs pueden encontrar la espada larga, tres escudos y el estandarte de batalla en esta habitación.

**Encuentro Táctico:** “Capilla del Obelisco” (página 54).

## 15. CÁMARA DE AUDIENCIA DE LOS SEÑORES DE RUGIDO-QUEBRANTADO

**Habitación 24:** Dos tronos se alzan a lo largo del muro norte de esta cámara, y uno contiene un cuerpo carnoso, mientras el otro tiene un esqueleto. Los esqueletos y un wight comienza la batalla con los PJs aquí.

**Encuentro Táctico:** “Cámara de Audiencia de los Señores de Rugido-Quebrantado” (página 56).

### HACIENDO HABLAR A MIRTALA

Se necesita un considerable esfuerzo para convencer a Mirtala que le cuente a los PJs lo que sabe -o cualquier cosa,

**Nivel: 1**

**PX: 100**

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

**Habilidades Principales:** Engañar, Diplomacia, Intimidar, Perspicacia.

**Engañar (CD 15):** Engañas a Mirtala a creer que os conoce de Brindol. Los PJs solo pueden conseguir un éxito de esta forma.

**Diplomacia (CD 15):** Engatusas a Mirtala para que salga de su caparazón, convenciéndola de que ahora esta segura.

**Perspicacia (CD 15):** Te puedes dar cuenta de que Mirtala tiene algún tipo de trauma mental severo. Esto proporciona un bonificador +2 a las pruebas de Diplomacia realizadas durante este desafío. Los PJs solo pueden conseguir un éxito de esta forma.

**Intimidar (CD 15):** Amenazas a Mirtala (directamente o indirectamente) con consecuencias por no cooperar. Un fallo impide esta acercamiento y aplica un penalizador -2 a las otras pruebas realizadas durante el desafío.

**Éxito:** Mirtala cuenta a los PJs lo que sabe, como se describe en la página 32.

**Fracaso:** Mirtala sigue docilmente a los PJs por todos lados pero no dice nada.

## CONCLUSIÓN

Cuando los prisioneros hayan sido liberados y las antigüedades recuperadas, los PJs puede realizar un viaje final de vuelta a Rugido-Quebrantado para reclamar su recompensa. A no ser que gran parte de prisioneros mueran, el pueblo esta encantado con el éxito de los PJs, y organizan una gran fiesta en la reparada Cámara del Gran Valor para honrarlos. Con gran ceremonia, cada una de las antigüedades es devuelta a su lugar en las vitrinas y paredes de la gran cámara.

Pero la carta de Sinruth debería hacer reflexionar a los PJs. Claramente alguien más allá de una única banda de hobgoblin con delirios de grandeza está allí fuera. Y la presencia de poderosa magia necromántica indica que el Castillo Rugido-Quebrantado podría tener una propia historia secreta. Tales asuntos están más allá del alcance de esta aventura, pero son un terreno fértil para futuras proezas de los héroes de “Rescate en Rugido-Quebrantado”.

## CÁMARA DE LA LLAMA VINCULADA

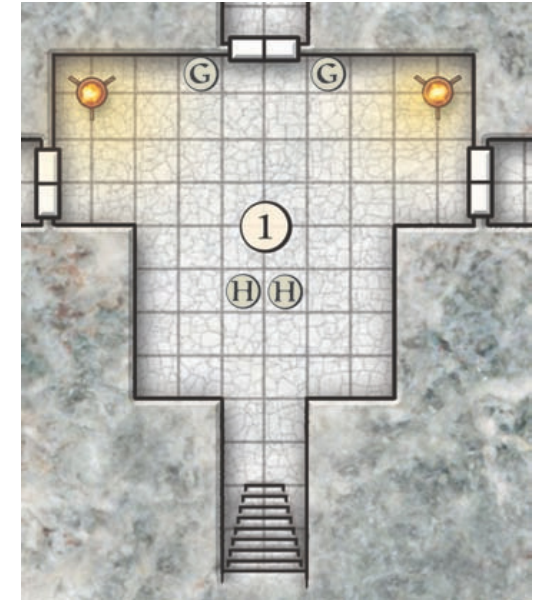
**Nivel de Encuentro 1 (550 PX)**

### PREPARACIÓN

Esta es una batalla bastante sencilla.

**2 hobgoblin soldados (H)**

**2 goblin francotiradores (G)**



Cuando los PJs descendan a la catacumba, lee:

*Dos hobgoblin que esgrimen manguals están preparados en el centro de esta húmeda cámara. Unos braseros flanquean unas puertas dobles en el muro norte. Dos goblin con ballestas están en frente de esa puerta.*

**Si los personajes tienen una puntuación de 15 o más de Percepción pasiva, lee:**

Podeis divisar surcos débiles en el suelo que comienzan bajo los braseros y se extienden por el muro sur.

### TÁCTICAS

Los hobgoblin tapan a los francotiradores. Uno de los francotiradores gasta una acción menor para abrir una de las puertas centrales para poner en movimiento a



los braseros. Todos los monstruos saben como evitar las lenguas de fuego.

Si son reducidos a 5 puntos de golpe o menor, los goblinoides huyen a través de la salida más cercana, poniendo en alerta a la siguiente habitación y uniendose a sus habitantes durante el resto del día.

## CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

**Iluminación:** Los braseros proporcionan luz brillante en un radio de 10 casillas.

**Braseros:** Cuando cualquiera de las puertas en esta cámara son abiertas, los brasero comienza a moverse al norte y al sur sobre los surcos en el suelo. Se mueven con un resultado de iniciativa de 10, y disparan una lengua de llamas de una brasero a otro a un resultado de iniciativa de 0. El fuego no es una trampa de por sí. Su intención era impresionar a los miembros de la familia a mostrar su respeto.

A iniciativa 10, mueve cada uno de los braseros 1 casilla al sur. Si una criatura se encuentra en su camino, el brasero realiza un ataque +5 contra Fortaleza. Si el brasero impacta, empuja a la criatura 1 casilla. Si falla, ningún brasero se mueve ese turno. Cuando un brasero alcanza la pared, comienza a moverlos 1 casilla al norte cada turno.

A iniciativa 0, los braseros envían una lengua de llamas de uno al otro, alternando entre derecha e izquierda. El brasero realiza un ataque (+5 contra Reflejos) contra cada criatura en el trayecto. Si el brasero impacta, inflige 1d6 de daño fuego.

**Puertas:** Estas puertas vinculadas tienen pestillos,

pero no cerraduras. Las puertas del oeste tiene una placa que dice “A Von Urstadt”, Las puertas del norte dice “A la Familia Rugido-Quebrantado”. Las puertas del este dicen “A Von Jallach”.

2 Goblin francotiradores (G) Artillero nivel 2 Humanoide natural Pequeño (goblin) 125 PX c/u
<b>Iniciativa</b> +5 <b>Sentidos</b> <b>Percepción</b> +2; visión en la penumbra
<b>PG</b> 31; <b>Maltrecho</b> 15
<b>CA</b> 16; <b>Fortaleza</b> 12, <b>Reflejos</b> 14, <b>Voluntad</b> 11
<b>Velocidad</b> 6; ver también <i>tácticas de goblin</i>
ataque básico c/c: <b>Espada corta</b> (estándar; a voluntad) * <b>Arma</b>
+6 contra CA; 1d6 + 2 de daño.
ataque básico a distancia: <b>Ballesta de mano</b> (estándar; a voluntad) * <b>Arma</b>
A distancia 10/20; +9 contra CA; 1d6 + 4 de daño.
<b>Ventaja de combate</b>
Cuando un goblin francotirador inflige 1d6 puntos de daño adicionales contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja de combate.
<b>Tácticas de goblin</b> (reacción inmediata cuando falla un ataque cuerpo a cuerpo contra él; a voluntad)
El goblin se desplaza 1 casilla.
<b>Alineamiento</b> maligno <b>Idiomas</b> común, goblin
<b>Habilidades</b> Hurto +12, Sigilo +12
<b>Fue</b> 14 (+3) <b>Des</b> 18 (+5) <b>Sab</b> 13 (+2)
<b>Con</b> 13 (+2) <b>Int</b> 08 (+0) <b>Car</b> 08 (+0)
<b>Equipo</b> armadura de cuero, espada corta, ballesta de mano y 20 virotes.

2 Hobgoblin soldados (H) Soldado nivel 3 Humanoide natural Mediano 150 PX c/u
<b>Iniciativa</b> +7 <b>Sentidos</b> <b>Percepción</b> +3; visión en la penumbra
<b>PG</b> 47; <b>Maltrecho</b> 23
<b>Velocidad</b> 5
<b>CA</b> 20 (22 con <i>soldado de falange</i> ); <b>Fortaleza</b> 18, <b>Reflejos</b> 16, <b>Voluntad</b> 16
ataque básico c/c: <b>Mangual</b> (estándar; a voluntad) * <b>Arma</b>
+7 contra CA; 1d10 + 4 puntos de daño, y el objetivo queda señalado y ralentizado hasta el final del turno siguiente del hobgoblin soldado.
ataque c/c: <b>Impacto de formación</b> (estándar; a voluntad) * <b>Arma</b>
Requiere mangual; +7 contra CA; 1d10 + 4 de daño, y el hobgoblin soldado se desplaza 1 casilla siempre que acabe en un espacio adyacente a otro hobgoblin.
<b>Entereza de hobgoblin</b> (reacción inmediata, cuando el hobgoblin soldado sufre un efecto que una salvación puede terminar; encuentro)
El hobgoblin soldado realiza una tirada de salvación contra el efecto desencadenante.
<b>Soldado de falange</b>
El hobgoblin soldado gana un bonificador +2 a la CA mientras tenga al menos un aliado hobgoblin adyacente.
<b>Alineamiento</b> maligno <b>Idiomas</b> común, goblin
<b>Habilidades</b> Atletismo +10, Historia +8
<b>Fue</b> 19 (+5) <b>Des</b> 14 (+3) <b>Sab</b> 14 (+3)
<b>Con</b> 15 (+3) <b>Int</b> 11 (+1) <b>Car</b> 10 (+3)
<b>Equipo</b> armadura de escamas, escudo pesado, mangual.

# MADRIGUERA GOBLIN

Nivel de Encuentro 1 (500 PX)

## PREPARACIÓN

La habitación 2 sirve como vivienda básica para los hobgoblin, y la habitación 3 es el vestíbulo principal que proporciona acceso a gran parte de este nivel.

1 hobgoblin soldado (H)

2 goblin fracontiradores (G)

4 hobgoblin rasos (R)

Los hobgoblin comienzan en grupo en la habitación 2, y los goblin están en la zona 3.

Cuando los PJs alcancen la puerta sur, lee:

*Esta habitación con forma de L tiene puertas en las paredes norte y oeste. Un grupo de hobgoblin furiosos están cerca del centro de la habitación. Alrededor del perímetro de la habitación hay patatas, sacos y una parrilla de asar cerca del brasero.*

*Una estrecha grieta en el techo se lleva el humo del brasero.*

Cuando los PJs alcancen la zona 3, lee:

*Un pasillo se extiende al norte hacia la oscuridad. Un agujero irregular en el suelo ocupa toda la anchura del pasillo a unos 10 pies por delante. Dos cuerdas cuelgan desde el techo y se extienden hacia abajo dentro del pozo.*

## TÁCTICAS

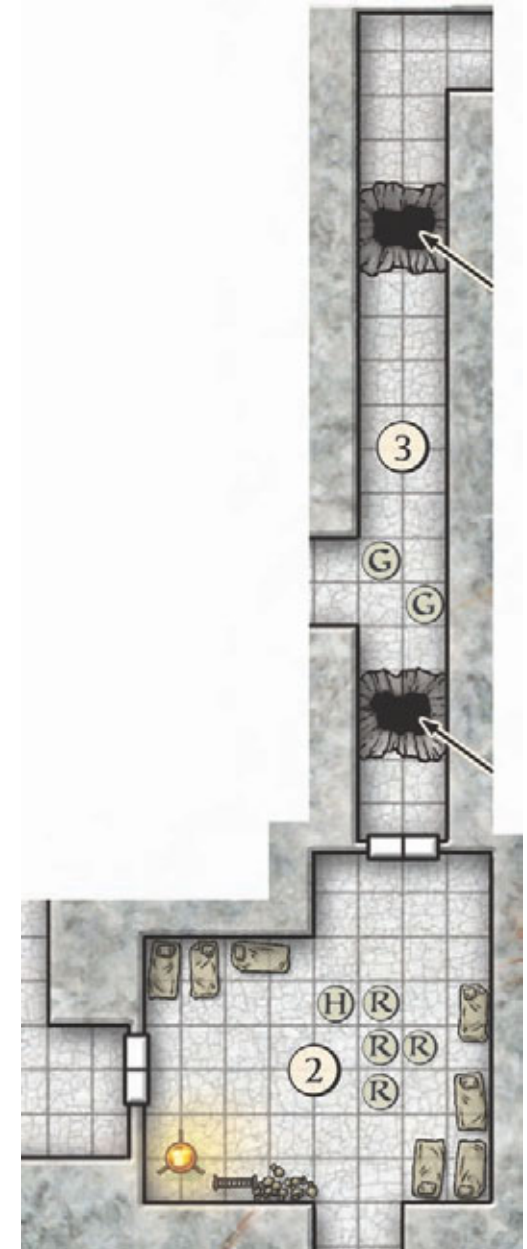
Los hobgoblin intentan utilizar su número superior para rodear a los PJs. Los goblin se unen a la lucha, tirando iniciativa antes del comienzo del segundo asalto.

Los hobgoblin luchan hasta la muerte, pero los goblin reducidos a 10 puntos de golpe o menos huyen al norte a través de la habitación 3 poniendo en alerta a las habitación 8 y 9 en alerta durante 10 minutos. Los goblin francotiradores saltan o usan las cuerdas para moverse a través de los pozos en la habitación 3.

## CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

**Iluminación:** El brasero en la habitación 2 proporciona luz brillante en un radio de 10 casillas. La habitación 3 solo tiene la luz que los PJs lleven con ellos.

**Pozos:** Es un pozo de 20 pies de caída (y 2d10 de daño) hacia la habitación 11. Las criaturas pueden salvar el pozo con una exitosa prueba de Atletismo CD 10 (DC 20 si no tiene carrerilla inicial) o una exitosa prueba de Acrobacias CD 12 (para balancearte encima con la cuerda). Los goblin intentan la prueba de Atletismo CD 10 (con un +3) si tienen carrerilla inicial y con una prueba de Acrobacias CD 12 (con un +5) si no.





#### 4 Hobgoblin rasos (R) Esbirro nivel 3

Humanoide natural Mediano 38 PX c/u

**Iniciativa** +4 **Sentidos** Percepción +1; visión en la penumbra

**PG** 1; un ataque fallido nunca cuasa daño a un esbirro.

**CA** 17 (19 con *soldado de falange*); **Fortaleza** 15, **Reflejos** 13, **Voluntad** 12

**Velocidad** 6

Ataque básico c/c: **Espada larga** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

+6 contra CA; 5 puntos de daño

**Entereza del hobgoblin** (reacción inmediata, cuando el hobgoblin raso sufre un efecto que una salvación puede terminar; encuentro)

El hobgoblin raso realiza una tirada de salvación contra el efecto desencadenante.

#### Soldado de falange

El hobgoblin raso gana un bonificador +2 a la CA mientras tenga al menos un aliado hobgoblin adyacente.

**Alineamiento** maligno **Idiomas** común, goblin

**Habilidades** Atletismo +6, Historia +2

**Fue** 18 (+4) **Des** 14 (+2) **Sab** 13 (+1)

**Con** 15 (+2) **Int** 10 (+0) **Car** 9 (-1)

**Equipo** armadura de cuero, escudo ligero, espada larga

#### 2 Goblin francotiradores (G) Artillero nivel 2

Humanoide natural Pequeño (goblin) 125 PX c/u

**Iniciativa** +5 **Sentidos** Percepción +2; visión en la penumbra

**PG** 31; **Maltrecho** 15

**CA** 16; **Fortaleza** 12, **Reflejos** 14, **Voluntad** 11

**Velocidad** 6; ver también *tácticas de goblin*

ataque básico c/c: **Espada corta** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

+6 contra CA; 1d6 + 2 de daño.

ataque básico a distancia: **Ballesta de mano** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

A distancia 10/20; +9 contra CA; 1d6 + 4 de daño.

#### Ventaja de combate

Cuando un goblin francotirador inflige 1d6 puntos de daño adicionales contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja de combate.

**Tácticas de goblin** (reacción inmediata cuando falla un ataque cuerpo a cuerpo contra él; a voluntad)

El goblin se desplaza 1 casilla.

**Alineamiento** maligno **Idiomas** común, goblin

**Habilidades** Hurto +12, Sigilo +12

**Fue** 14 (+3) **Des** 18 (+5) **Sab** 13 (+2)

**Con** 13 (+2) **Int** 08 (+0) **Car** 08 (+0)

**Equipo** armadura de cuero, espada corta, ballesta de mano y 20 virotes.

#### Hobgoblin soldado (H) Soldado nivel 3

Humanoide natural Mediano 150 PX

**Iniciativa** +7 **Sentidos** Percepción +3; visión en la penumbra

**PG** 47; **Maltrecho** 23

**Velocidad** 5

**CA** 20 (22 con *soldado de falange*); **Fortaleza** 18, **Reflejos** 16, **Voluntad** 16

ataque básico c/c: **Mangual** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

+7 contra CA; 1d10 + 4 puntos de daño, y el objetivo queda señalado y ralentizado hasta el final del turno siguiente del hobgoblin soldado.

ataque c/c: **Impacto de formación** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

Requiere mangual; +7 contra CA; 1d10 + 4 de daño, y el hobgoblin soldado se desplaza 1 casilla siempre que acabe en un espacio adyacente a otro hobgoblin.

**Entereza de hobgoblin** (reacción inmediata, cuando el hobgoblin soldado sufre un efecto que una salvación puede terminar; encuentro)

El hobgoblin soldado realiza una tirada de salvación contra el efecto desencadenante.

#### Soldado de falange

El hobgoblin soldado gana un bonificador +2 a la CA mientras tenga al menos un aliado hobgoblin adyacente.

**Alineamiento** maligno **Idiomas** común, goblin

**Habilidades** Atletismo +10, Historia +8

**Fue** 19 (+5) **Des** 14 (+3) **Sab** 14 (+3)

**Con** 15 (+3) **Int** 11 (+1) **Car** 10 (+3)

**Equipo** armadura de escamas, escudo pesado, mangual.



## CÁMARA DEL PORTAL

Nivel de Encuentro 2 (650 PX)

### PREPARACIÓN

Esta habitación es el destino de una porta de una dirección desde otro castillo de una era pasada -y a veces llegan monstruos a través del portal.

1 jalea ocre (O)

2 espectros

El encuentro no comienza hasta que los PJs se detengan durante más de un par de segundos para examinar la imagen del castillo.

Cuando los PJs entren en la cámara, lee:

*Un dibujo en el centro de esta habitación muestra imágenes parpadeantes de un siniestro castillo en medio de un pantano.*

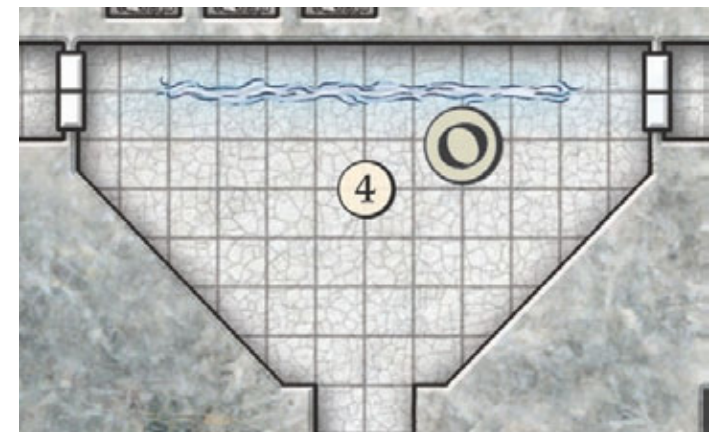
Si los PJs examinan la imagen durante más de 1 asalto, lee:

*Una criatura legaminosa se desliza a través de la imagen y se desliza hacia vosotros.*

### TÁCTICAS

La jalea ocre llega a través del portal si detecta a alguien estudiando la imagen (los hobgoblin han aprendido de manera difícil a apresarse a atravesar esta habitación). Los espectros, meros oportunistas que no están aliados con la jalea ocre, tiran por iniciativa antes del comienzo del tercer asalto. Atacan desde detrás.

Todas estas criaturas luchan hasta la muerte, pero no persiguen a los PJs más allá de esta habitación. Otra jalea ocre surge de la imagen del portal siempre que haya pasado al menos 1 hora y siempre que la última jalea ocre que haya surtido esta muerte.





## CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

**Iluminación:** El portal mismo brilla, proporcionando luz brillante en un radio de 5 casillas.

**Portal:** El portal, una vez conectado a otro muy lejano castillo aliado con Rugido-Quebrantado, crepita siempre que la imagen parpadea. Es un fantasma y puede ser atravesado como si no estuviera allí. Pero es un portal de una sola dirección desde algún lado, como los PJs descubrirán cuando la jalea ocre se deslice a través de él.

### Jalea ocre (O) Bruto de élite nivel 3

Bestia natural Grande (ciega, cieno) 300 PX

**Iniciativa** +0 **Sentidos** Percepción +2; vista ciega 10; sentido de la vibración 10

**PG** 102; **Maltrecho** 51; ver también *división*

**CA** 18; **Fortaleza** 16, **Reflejos** 14, **Voluntad** 14

**Inmune** mirada; **Resiste** 5 ácido

**Tiradas de salvación** +2

**Velocidad** 4; ver también *constitución fluida*

**Puntos de acción** 1

ataque básico c/c: **Golpetazo** (estándar; a voluntad) \* **Ácido**

+8 contra CA; 2d6 + 1 de daño, y 5 de daño continuo por ácido (salvación termina)

**Constitución fluida** (movimiento; a voluntad)

Se desplaza 4 casillas

**División** (la primera vez que queda maltrecho; encuentro)

Se divide en dos, cada una con una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad de los que tenga acualmente. Los efectos que se aplican a la original no se aplican a la segunda. No se puede dividir si el ataque que la deja maltrecha la reduce a 0 puntos de golpe o menos. Si se la deja, las dos mitades vuelven a formar una única criatura cuando termina el encuentro.

**Alineamiento** no alineado **Idiomas** -

**Fue** 13 (+2) **Des** 08 (+0) **Sab** 12 (+2)

**Con** 11 (+1) **Int** 01 (-4) **Car** 01 (-4)

### 2 Espectros Acechador nivel 4

Humanoide sombrío Mediano (muerto viviente) 175 PX c/u

**Iniciativa** +8 **Sentidos** Percepción +6; visión en la oscuridad

**Helor espectral (Frío)** aura 1; los enemigos dentro del aura sufren un penalizador de -2 a todas sus defensas.

**PG** 30; **Maltrecho** 15

**CA** 16; **Fortaleza** 16, **Reflejos** 16, **Voluntad** 17

**Inmune** enfermedad, veneno; **Resiste** 10 necrótico, insustancial; **Vulnerable** 5 radiante

**Velocidad** VI 6 (planeando); fase

ataque básico c/c: **Toque espectral** (estándar; a voluntad) \* **Necrótico**

+7 contra Reflejos; 1d6 + 2 de daño necrótico.

ataque cercano **Barrera espectral** (estándar; recarga 5-6) \* **Ilusión, psíquico**

Cercano explosión 1; dirigido a enemigos; +7 contra Voluntad; 2d6 + 2 de daño psíquico, y el objetivo es derribado.

**Invisibilidad** (estándar; a voluntad) \* **Ilusión**

El espectro se vuelve invisible hasta que ataca o es impactado por un ataque.

**Alineamiento** caótico maligno **Idiomas** común

**Habilidades** Sigilo +9

**Fue** 10 (+2) **Des** 15 (+4) **Sab** 08 (+1)

**Con** 13 (+3) **Int** 06 (+0) **Car** 15 (+4)

## CRIPTA VON URSTADT

Nivel de Encuentro 2 (600 PX)

### PREPARACIÓN

Los gnomos que trabajan para Sinruth han descubierto que dejar las puertas entre las habitaciones 5 y 6 abiertas durante más que unos pocos segundos convoca a dos zarpas de magma, presumiblemente para destruir a ladrones de tumbas.

2 zarpas de magma

2 gnomos rondadores (G)

El encuentro comienza cuando uno de los gnomos convoca a las zarpas de magma.

Cuando los PJs alcance el centro de la habitación, lee:

*Una de las puertas norte se abre. Nada surge a través de la puerta, pero tras unos tensos segundos, dos criaturas ardientes aparecen, calentando de forma incómoda la habitación -y peligrosa.*

### TÁCTICAS

Un gnomo se esconde cerca de las puertas norte y espera a que los intrusos se aproximen antes de convocar a las zarpas de magma. Entonces, una vez que los PJs están ocupados, los gnomos se escurren detrás de ellos para golpear a un PJ vulnerable.

Las zarpas de magma luchan hasta la muerte, pero no abandonan la habitación 5. Si los gnomos caen a menos de 10 puntos de golpe intentan llegar hasta sus aliados, los ettercap en la habitación 5.

### CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

**Iluminación:** La única iluminación proviene de las zarpas de magma, las cuales emiten luz brillante en un radio de 10 casillas.

**Celdas de carcel:** Una prueba de Hurto CD 15 puede abrir la cerradura, o los PJs puede adquirir la llave de uno de los rondadores.

**Huecos:** Los huecos en los muros norte y sur contienen los esqueletos del clan Von Urstadt, una vez importantes en la región (CD 15 Historia). Una inscripción a lo largo del muro este dice “¡Salve Von Urstadts!. Ascender con Gloria!” y un fresco cubierto por polvo en el muro oeste muestra caballeros humanos montando pegasos hacia las nubes.

**Prisionero:** Setanian, el castellano de la Gran Cámara del Valor, es retenido en una de las celdas de carcel. Sertanian esta descrito en la página 4. Sabe que apariencia tienen todos los tesoros de la Gran Cámara, y sabe que Mirtala es retenida escaleras abajo cerca de la escalera de caracol.



**Puertas norte en Habitación 5:** Estas puertas convocan a las zarpas de magma si son dejadas abiertas durante más que unos pocos segundos. Una vez que las zarpas de magma han sido convocadas, permanece durante 1 día. Las puertas no convocan más zarpas de magma que estas en cualquier caso.



## 2 Gnomo rondadores (G) Acechador nivel 2

Humanoide feérico pequeño 125 PX c/u

**Iniciativa** +8 **Sentidos** Percepción +2; visión en la penumbra

**PG** 34; **Maltrecho** 17

**CA** 16; **Fortaleza** 14, **Reflejos** 14, **Voluntad** 12

**Velocidad** 5

ataque básico c/c: **Pico de guerra** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

+7 contra CA; 1d8 + 3 de daño (crít. 1d8 + 1)

ataque a distancia: **Ballesta de mano** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

A distancia 10/20; +7 contra CA; 1d6 + 3 de daño.

### Ventaja en combate

El gnomo rondador inflige 1d6 puntos de daño adicionales en los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja de combate.

**Desaparecer** (reacción inmediata, cuando el gnomo rondador sufre daño; encuentro) \* **Ilusión**

El gnomo rondador se vuelve invisible hasta que ataque o hasta el final de su siguiente turno.

### Sigilo reactivo

Si un gnomo tiene cobertura u ocultación cuando realiza una prueba de iniciativa al comienzo de un encuentro, puede hacer una prueba de Sigilo para evitar ser descubierto.

### Rondar por las sombras

Cuando un gnomo rondador realiza un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia estando oculto y falla, se considera que sigue estando escondido.

**Alineamiento** no alineado **Idiomas** común, élfico

**Habilidades** Arcanos +1, Hurto +9, Sigilo +11

**Fue** 08 (+0) **Des** 17 (+4) **Sab** 12 (+2)

**Con** 16 (+4) **Int** 14 (+3) **Car** 13 (+2)

**Equipo** armadura de cuero, pico de guerra, ballesta de mano con 20 virotes.

## 2 Zarpas de magma Bruto nivel 4

Bestia mágica elemental Mediana (fuego, tierra) 175 PX c/u

**Iniciativa** +3 **Sentidos** **Percepción** +7

**PG** 64; **Maltrecho** 32

**CA** 16; **Fortaleza** 16, **Reflejos** 14, **Voluntad** 13

**Inmune** petrificación; **Resiste** 10 fuego; **Vulnerable** frío (ralentizado hasta el final del siguiente turno de la zarpa de magma).

**Velocidad** 4 (8 cargando)

ataque básico c/c: **Garra** (estándar; a voluntad) \* **Fuego**

+7 contra CA; 1d6 + 4 de daño más 1d6 de daño por fuego.

ataque c/c: **Expeler Lava** (estándar; a voluntad) \* **Fuego**

+5 contra Reflejos; el objetivo sufre 5 de daño continuo por fuego y queda inmovilizado (salvación termina ambos).

**Alineamiento** no alineado **Idiomas** primordial

**Habilidades** Aguante +9, Sigilo +8

**Fue** 18 (+6) **Des** 12 (+3) **Sab** 11 (+2)

**Con** 14 (+4) **Int** 02 (-2) **Car** 06 (+0)

# RELLANO DE TELARAÑAS

Nivel de Encuentro 1 (550 PX)

## PREPARACIÓN

Esta habitación presenta algún terreno difícil -y una posible situación trágica si los PJs tienen prisioneros con ellos cuando descubran el cuerpo del capitán de la guardia Kartenix.

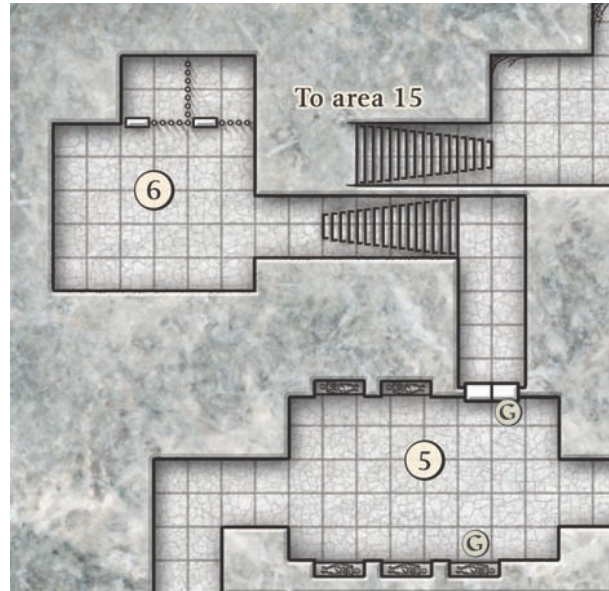
2 ettercap guardias del colmillo (G)

1 ettercap tejedor de redes (W)

El tejedor de redes está en la esquina noroeste de la habitación y los guardias del colmillo están cerca del centro.

**Cuando los PJs alcancen el punto desde el que puedan ver la habitación, lee:**

*Esta rellano está cubierto con telarañas, y el suelo bajo vuestros pies es pegajoso. Un trío de ettercap se mueven por la habitación que está delante vuestro, la cual tiene pasajes que van hacia arriba y al oeste, abajo hacia el sur, y al norte girando al este.*



## TÁCTICAS

El tejedor de redes intenta inmovilizar o neutralizar a tantos PJs como pueda con sus telarañas, y los guardias del colmillo se concentran sobre ese objetivo.

Los ettercap luchan valientemente hasta que mueran dos. El único superviviente huye lo mejor que pueda, a no ser que piense que puede vengarse contra un PJ maltrecho adyacente.

## CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

**Iluminación:** Ninguna más allá de la que los PJs lleven consigo.

**Telarañas:** Alrededor de la mitad de casillas en la habitación están cubiertas con telarañas (terreno difícil para criaturas que no son ettercap). Un

personaje que entre en una casilla de telaraña debe realizar una prueba de Atletismo o Acrobacias CD 10 con éxito o quedar inmovilizado hasta que la criatura tenga éxito en la acción de escapar. Las casillas de telaraña también propocionan ocultación.

**Cuerpo:** El cuerpo de Kartenix está cubierto de telarañas en la esquina sureste, su cara con un rictus de dolor y sus ojos hinchados.

**Capullo de seda:** Un capullo en la esquina sureste contiene una parcela de tesoro C y 100 po en residuum.



## 2 Ettercap guardias del colmillo Soldado nivel 4

Humanoide natural Mediano (araña) 175 PX c/u

**PG 56; Maltrecho 28**

**CA 20; Fortaleza 17, Reflejos 16, Voluntad 15**

**Resiste 10 veneno**

**Velocidad 5; Tr 5** (escalada de araña); ver también *caminante de telarañas*

ataque básico c/c: **Gran hacha** (estándar; a voluntad)  
\* **Arma**

+9 contra CA; 1d12 + 5 de daño (crít. 1d12 + 7)

ataque c/c: **Mordisco de araña** (estándar; a voluntad)  
\* **Veneno**

Requiere ventaja de combate; +9 contra CA; 1d6 + 4 de daño. Si el ataque impacta, el ettercap realiza un ataque secundario contra el mismo objetivo. Ataque secundario: +7 contra Fortaleza; el objetivo queda aturdido hasta el final del siguiente turno del ettercap, y sufre daño continuo 5 por veneno (salvación termina).

ataque c/c: **Telaraña enmarañadora** (estándar; a voluntad)

+7 contra Reflejos; el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).

### Segador de telarañas

El ettercap guardia de colmillos gana un bonificador +2 a ls tiradas de ataque e inflige 2 puntos de daño adicionales contra criaturas neutralizadas o inmovilizadas.

### Caminante de telarañas

Un ettercap ignora los efectos de movimiento de las telas de araña y del terreno difícil relacionado con los enjambres de arañas.

**Alineamiento** no alineado **Idiomas** -

**Habilidades** Sigilo +9

**Fue 16 (+5) Des 14 (+4) Sab 13 (+3)**

**Con 16 (+5) Int 05 (-1) Car 11 (+2)**

**Equipo** armadura de cuero, gran hacha

## Ettercap tejedor de redes Controlador nivel 5

Humanoide natural Mediano (araña) 200 PX

**PG 64; Maltrecho 32**

**CA 18; Fortaleza 17, Reflejos 16, Voluntad 16**

**Resiste 10 veneno**

**Velocidad 5; Tr 5** (escalada de araña); ver también *caminante de telarañas*

ataque básico c/c: **Lanza larga** (estándar; a voluntad)  
\* **Arma**

Alcance 2; +10 contra CA; 1d10 + 3 de daño.

ataque c/c: **Mordisco de araña** (estándar; a voluntad)  
\* **Veneno**

Requiere ventaja de combate; +9 contra CA; 1d6 + 4 de daño. Si el ataque impacta, el ettercap realiza un ataque secundario contra el mismo objetivo. Ataque secundario: +7 contra Fortaleza; el objetivo queda aturdido hasta el final del siguiente turno del ettercap, y sufre daño continuo 5 por veneno (salvación termina).

Ataque a distancia: **Red de telarañas** (menor 1/asalto; a voluntad)

A distancia 5; +9 contra Reflejos; el objetivo queda neutralizado (salvación termina).

ataque de área: **Terreno cubierto de telarañas**

Área explosión 2 en un radio de 10 casillas; +9 contra Reflejos; el objetivo queda inmovilizado (salvación termina). La zona queda llena de telas de araña y se la considera terreno difícil hasta el final del encuentro.

**Caminante de telarañas**

Un ettercap ignora los efectos de movimiento de las telas de araña y del terreno difícil relacionado con los enjambres de arañas.

**Alineamiento** no alineado **Idiomas** -

**Habilidades** Sigilo +9

**Fue 16 (+5) Des 14 (+4) Sab 13 (+3)**

**Con 16 (+5) Int 05 (-1) Car 11 (+2)**

**Equipo** armadura de cuero, lanza larga

# CRIPTA DE LA FAMILIA RUGIDO-QUEBRANTADO

Nivel de Encuentro 1 (525 PX)

## PREPARACIÓN

Algunos de los hobgoblin viven en la habitación 8, y debajo la habitación 9 es una cripta principal. De cualquier manera, los PJs se enfrentan a un combate a dos niveles cuando las dos habitaciones se refuerzan una a otra.

1 hobgoblin arquero (A)

4 hobgoblin rasos (R)

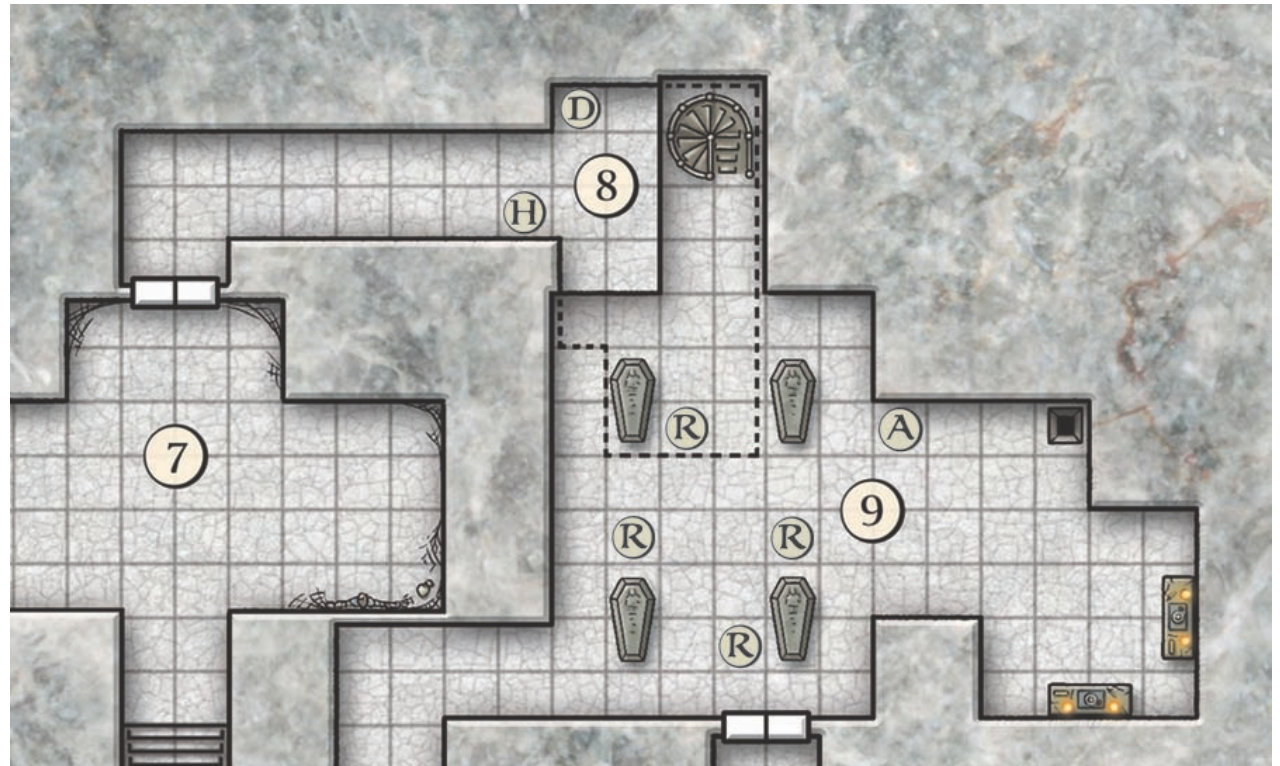
1 hobgoblin soldado (H)

1 draco guardián (D)

El hobgoblin soldado y el draco guardián comienzan en la habitación 8, y los rasos y el arquero comienzan en la habitación 9.

Si los PJs entran en la habitación 8, lee:

*Pieles y petates cubren el suelo, con sacos y mochilas alineadas contra los muros. Hay un hobgoblin con un draco guardián a su lado. Un escalera de caracol de hierro forjado desciende desde una hueco al norte.*



Si los PJs entran en la habitación 9, lee:

*Cinco hobgoblin se encuentran en medio de cuatro sarcófagos de piedra en esta habitación. Una habitación lateral al este contiene dos atares de mármol. Un escalera de caracol de hierro forjado asciende desde un espacio al norte. Y hay un agujero en el suelo en la esquina noreste.*

## TÁCTICAS

Se necesitan dos turnos para cualquiera de los hobgoblin o el draco para recorrer todo el camino abajo o arriba de la escalera, así que no importa en cual

habitación los PJs entren primero, tienen que verse las con los refuerzos en el tercer asalto.

El draco lucha hasta la muerte, pero los hobgoblin huyen si son reducidos a 10 puntos de golpe o menos y son superados por los PJs. Huyen hacia la entrada a través de la habitación 3 si la pueden alcanzar o a través de las habitaciones 7, 5, 4 y 2 si los PJs han cortado la ruta de escape.

Los hobgoblin han convivido con el pozo de basura durante tanto tiempo que casi han olvidado que está allí. No son lo suficientemente listos para mantenerse alejados durante un combate.



## CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

**Iluminación:** Hay una linterna (10 casillas de luz brillante) en la esquina noroeste de la habitación 9. Esto es suficiente para iluminar las casillas adyacentes a la escalera en la habitación 8; de otro modo esa habitación esta oscura. Los altares tienen velas (2 casillas de luz tenue) sobre ellos.

**Altares:** Los altares están dedicados a Perdición (Religión CD 10). Pero observadores astutos (Religión CD 15) se dan cuenta de que no siempre fue así -originalmente eran altares a Vecna que los hobgoblin han “rededicado”.

**Sarcófagos:** Los dos sarcófagos más al norte contienen las parcelas de tesoro D, E y F. No están cerrados o con trampas, pero se necesita una prueba de Fuerza CD 20 para mover las pesadas tapas de piedra de los sarcófagos.

**Escalera de Caracol:** La escalera conecta las habitaciones 8 y 9 y cuenta como 12 casillas para ascender o descender los 20 pies. Es terreno difícil.

**Viviendas:** Un persona necesita unos 20 minutos para examinar los sacos en la habitación 9 -y solo son andrajosas vestimentes goblin y herramientas primitivas -sin valor en la civilización.

**Pozo:** Los goblin tiran toda su basura por este pozo de 40 pies de profundo. El hedor que surge de esta pozo lo atestigua.

**Inscripción en la pared:** Recorriendo todo los muros cerca del techo se lee el siguiente mensaje, repetido cada 10 pies mas o menos: “Aquí yacen los Rugido-Quebrantados hasta el Día del Sol Negro. Si buscas su monumento, examina las tierras que te rodean”.

### 4 Hobgoblin rasos (R) Esbirro nivel 3

Humanoide natural Mediano 38 PX c/u

**Iniciativa** +4 **Sentidos** **Percepción** +1; visión en la penumbra

**PG** 1; un ataque fallido nunca cuasa daño a un esbirro.

**CA** 17 (19 con *soldado de falange*); **Fortaleza** 15, **Reflejos** 13, **Voluntad** 12

**Velocidad** 6

Ataque básico c/c: **Espada larga** (estándar; a voluntad)  
\* **Arma**

+6 contra CA; 5 puntos de daño

**Entereza del hobgoblin** (reacción inmediata, cuando el hobgoblin raso sufre un efecto que una salvación puede terminar; encuentro)

El hobgoblin raso realiza una tirada de salvación contra el efecto desencadenante.

#### Soldado de falange

El hobgoblin raso gana un bonificador +2 a la CA mientras tenga al menos un aliado hobgoblin adyacente.

**Alineamiento** maligno **Idiomas** común, goblin

**Habilidades** Atletismo +6, Historia +2

**Fue** 18 (+4) **Des** 14 (+2) **Sab** 13 (+1)

**Con** 15 (+2) **Int** 10 (+0) **Car** 9 (-1)

**Equipo** armadura de cuero, escudo ligero, espada larga

### 1 Hobgoblin arquero (A) Artillero nivel 3

Humanoide natural Mediano 150 Px

**Iniciativa** +7 **Sentidos** **Percepción** +8; visión en la penumbra

**PG** 39; **Maltrecho** 19

**CA** 17; **Fortaleza** 13, **Reflejos** 15, **Voluntad** 13

**Velocidad** 6

ataque básico c/c: **Espada larga** (estándar; a voluntad)  
\* **Arma**

+6 contra CA; 1d8 + 2 de daño.

ataque básico a distancia **Disparo coordinado** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

A distancia 20/40; +9 contra CA; 1d10 + 4 de daño, y el hobgoblin arquero concede a un aliado en un radio de 5 casilla de él un bonificador +2 a su siguiente tirada de ataque a distancia contra el mismo objetivo.

**Entereza de hobgoblin** (reacción inmediata, cuando el hobgoblin arquero sufre un efecto que una salvación puede terminar; encuentro)

El hobgoblin arquero realiza una tirada de salvación contra el efecto desencadenante.

**Alineamiento** maligno **Idiomas** común, goblin

**Habilidades** Atletismo +5, Historia +6

**Fue** 14 (+3) **Des** 19 (+5) **Sab** 14 (+3)

**Con** 15 (+3) **Int** 11 (+1) **Car** 10 (+1)

**Equipo** armadura de cuero, espada larga, arco largo, carcaj con 30 flechas.

<b>Hobgoblin soldado (H) Soldado nivel 3</b> Humanoide natural Mediano 150 PX
<b>Iniciativa</b> +7 <b>Sentidos</b> Percepción +3; visión en la penumbra
<b>PG</b> 47; <b>Maltrecho</b> 23
<b>Velocidad</b> 5
<b>CA</b> 20 (22 con soldado de falange); <b>Fortaleza</b> 18, <b>Reflejos</b> 16, <b>Voluntad</b> 16
ataque básico c/c: <b>Mangual</b> (estándar; a voluntad) * <b>Arma</b>
+7 contra CA; 1d10 + 4 puntos de daño, y el objetivo queda señalado y ralentizado hasta el final del turno siguiente del hobgoblin soldado.
ataque c/c: <b>Impacto de formación</b> (estándar; a voluntad) * <b>Arma</b>
Requiere mangual; +7 contra CA; 1d10 + 4 de daño, y el hobgoblin soldado se desplaza 1 casilla siempre que acabe en un espacio adyacente a otro hobgoblin.
<b>Entereza de hobgoblin</b> (reacción inmediata, cuando el hobgoblin soldado sufre un efecto que una salvación puede terminar; encuentro)
El hobgoblin soldado realiza una tirada de salvación contra el efecto desencadenante.
<b>Soldado de falange</b>
El hobgoblin soldado gana un bonificador +2 a la CA mientras tenga al menos un aliado hobgoblin adyacente.
<b>Alineamiento</b> maligno <b>Idiomas</b> común, goblin
<b>Habilidades</b> Atletismo +10, Historia +8
<b>Fue</b> 19 (+5) <b>Des</b> 14 (+3) <b>Sab</b> 14 (+3)
<b>Con</b> 15 (+3) <b>Int</b> 11 (+1) <b>Car</b> 10 (+3)
<b>Equipo</b> armadura de escamas, escudo pesado, mangual.

<b>Draco guardián (D) Bruto nivel 2</b> Bestia natural pequeña 125 PX
<b>Iniciativa</b> +3 <b>Sentidos</b> Percepción +7
<b>PG</b> 48; <b>Maltrecho</b> 24
<b>CA</b> 15; <b>Fortaleza</b> 15, <b>Reflejos</b> 13, <b>Voluntad</b>
<b>Inmune</b> miedo (mientras esté en un radio de 2 casillas de un aliado)
ataque básico c/c: <b>Mordisco</b> (estándar; a voluntad)
+6 contra CA; 1d10 + 3 de daño, o 1d10 + 9 de daño mientras este en un radio de 2 casillas de un aliado.
<b>Alineamiento</b> no alineado <b>Idiomas</b> -
<b>Fue</b> 16 (+4) <b>Des</b> 15 (+3) <b>Sab</b> 12 (+2)
<b>Con</b> 18 (+5) <b>Int</b> 03 (-3) <b>Car</b> 12 (+2)

## CÁMARA DE LOS FRESCOS

Nivel de encuentro 1 (550 PX)

### PREPARACIÓN

Este encuentro incluye combate sencillo con ratas y gnomos, y una oportunidad de interpretación ya que los PJs deben tratar con un prisionero en estado de shock.

3 ratas terribles (R)

2 gnomos rondadores (G)

Cuando los PJs doble la esquina y puedan ver la habitación, lee:

*Cuatro estatuas de bestias desplazadoras, con sus ojos de ambar brillante, os miran. Más allá de ellas hay un altar con velas. Atada al frente del altar hay un mujer humana, sus ojos desorbitados por el terror.*

### TÁCTICAS

Los gnomos rondadores permanecen ocultos en las sombras hasta que el combate tiene un posición clara, luego se deslizan hacia la espalda del grupo y atacan a PJs vulnerables. Las ratas muerden a quien este mas cerca.

Las ratas luchan hasta la muerte, pero los gnomos intentan ocultarse y huir si son reducidos a menos de 10 puntos de golpe.

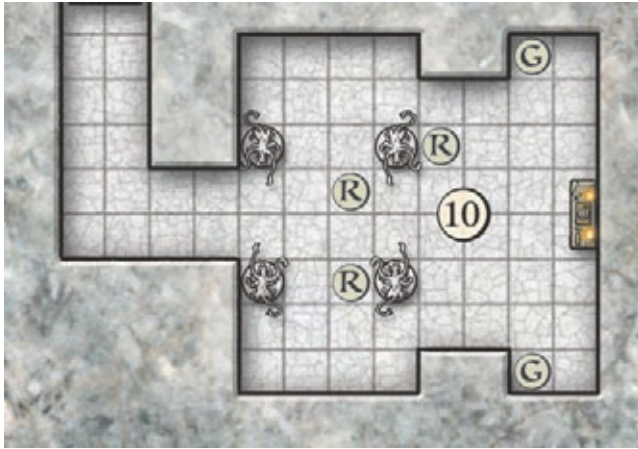
### CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

**Iluminación:** Las velas en el altar emite luz tenue en un radio de 2 casillas, y los ojos de cada bestia desplazadora igualmente proporciona luz tenue a las casillas adyacentes a la estatua.

**Estatuas de Bestias Despalzadoras:** Cada estatua de bestia desplazadora tiene ojos brillantes pero de otro modo son estatuas corrientes.

**Altar:** Con un gran cuervo de mármol sobre él, no es necesario una prueba de Religión para imaginarse que el altar esta dedicado a la Reina Cuervo.





**Prisionero:** Mirtala la cocinera ha estado atada al altar y mordida por las ratas durante días. Ha contraído la fiebre de la mugre de ellas, y esta asustada, hasta el punto de la catatonía. Consulta la barra lateral en la página 23 para información sobre cómo tratar con Mirtala. Seguirá a los obvios rescatadores a todos lados, pero no habla a no ser que los PJs tengan éxito en superar su trauma mental. Tiene una pista sobre dónde pueden estar retenidos Adronsius y Sertanian.

## 2 Gnomos rondadores (G) Acechador nivel 2

Humanoide feérico pequeño 125 PX c/u

**Iniciativa** +8 **Sentidos** Percepción +2; visión en la penumbra

**PG** 34; **Maltrecho** 17

**CA** 16; **Fortaleza** 14, **Reflejos** 14, **Voluntad** 12

**Velocidad** 5

ataque básico c/c: **Pico de guerra** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

+7 contra CA; 1d8 + 3 de daño (crít. 1d8 + 1)

ataque a distancia: **Ballesta de mano** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

A distancia 10/20; +7 contra CA; 1d6 + 3 de daño.

### Ventaja en combate

El gnomo rondador inflige 1d6 puntos de daño adicionales en los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja de combate.

**Desaparecer** (reacción inmediata, cuando el gnomo rondador sufre daño; encuentro) \* **Ilusión**

El gnomo rondador se vuelve invisible hasta que ataque o hasta el final de su siguiente turno.

### Sigilo reactivo

Si un gnomo tiene cobertura u ocultación cuando realiza una prueba de iniciativa al comienzo de un encuentro, puede hacer una prueba de Sigilo para evitar ser descubierto.

### Rondar por las sombras

Cuando un gnomo rondador realiza un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia estando oculto y falla, se considera que esigue estando escondido.

**Alineamiento** no alineado **Idiomas** común, élfico

**Habilidades** Arcanos +1, Hurto +9, Sigilo +11

**Fue** 08 (+0) **Des** 17 (+4) **Sab** 12 (+2)

**Con** 16 (+4) **Int** 14 (+3) **Car** 13 (+2)

**Equipo** armadura de cuero, pico de guerra, ballesta de mano con 20 viroles.

## 3 Ratas terribles (R) Bruto nivel 1

Bestia natural Mediana 100 PX c/u

**Iniciativa** +2 **Sentidos** Percepción +5; visión en la oscuridad

**PG** 38; **Maltrecho** 19

**CA** 15; **Fortaleza** 15, **Reflejos** 13, **Voluntad** 11

**Inmune** fiebre de la mugre (ver más adelante)

**Velocidad** 6, Tr 3

ataque básico c/c: **Mordisco** (estándar; a voluntad) \* **Enfermedad**

+4 contra CA; 1d6 + 2 de daño, y el objetivo contrae la fiebre de la mugre (ver más adelante).

**Alineamiento** no alineado **Idiomas** -

**Habilidades** Sigilo +7

**Fue** 14 (+2) **Des** 15 (+2) **Sab** 10 (+0)

**Con** 18 (+4) **Int** 03 (-4) **Car** 06 (-2)

### Fiebre de la mugre Enfermedad de nivel 3

Objetivo curado	-- <b>Efecto inicial:</b> el objetivo pierde un esfuerzo curativo	-- El objetivo sufre un penalizador -2 a la CA y a las defensas de Fortaleza y Reflejos	-- <b>Efecto final:</b> el objetivo sufre un penalizador -2 a la CA y a las defensas de Fortaleza y Reflejos. Pierde todos sus esfuerzos curativos y no puede recuperar puntos de golpe.
-----------------	---	---	--

## CÁMARA DE HONGOS

Nivel de encuentro 1 (500 PX)

### PREPARACIÓN

Los PJs no solo deben tratar con dos dracos de rabia, sino con una cantidad de hongos tóxicos.

2 dracos de rabia (D)

Los dracos de rabia tienen una Percepción pasiva de 13.

Cuando los PJs pueden ver en la habitación 11, lee:

*Esta habitación, repleta con todo de tipo de basura arquitectónica, tiene un mojado, olor a humedad. Entre las ruinas hay todo tipo de hongos, mayoritariamente con sombreros de color marrón o gris.*

Cuando los PJs giran la esquina hacia la habitación 12, lee:

*Veis una vieja mujer dentro de un brillante círculo mágico. Podeis oir su apagda voz: "¡Sacarme de aquí!"*

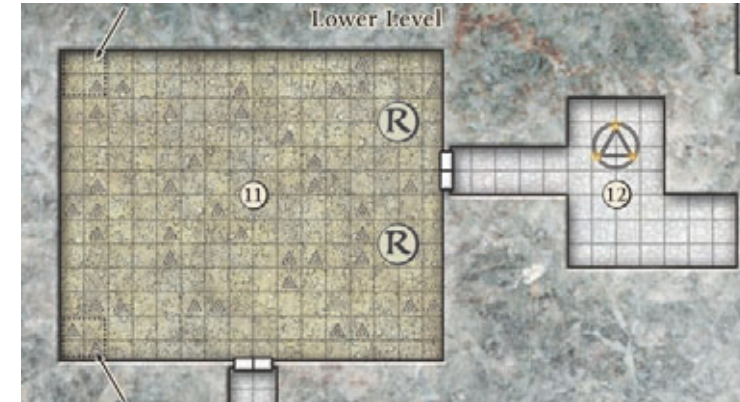
### TÁCTICAS

Los dracos de rabia acechan fuera de la vista detras de pedazos de escombros hasta que los PJs chocan con los hongos, cuando embisten. Las dracos de rabia son afectados por las esporas, pero son lo suficientemente astutos para saber que es mejor evitar ciertos hongos. Los dracos luchan hasta la muerte, pero no abandonarán la habitación 11.

### CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

**Iluminación:** Hongos fosforescentes cubre los muros y el techo, bañando la habitación en luz tenue.

**Círculo Mágico:** Zerriksa esta atrapada en este círculo en la habitación 12. Cualquiera que presione contra la barrera invisible que rodea el perimeto del círculo sufre 1d10 de daño por asalto,



e inflige la mitad de dicho daño a la criatura en su interior. Desmontar el círculo requiere una exitosa prueba de Huerto, Arcanos y/o Percepción CD 20 (no reintentos) para darse cuenta de que a veces el círculo parpadea desapareciendo durante un segudno. Si el círculo esta vacío, no hay barrera y cualquiera puede andar (o ser empujado) hacia él. En ese momento, la barrera reaparece y la trampa reinicializa.

**Pozos** Es una escalada de 20 pies (Atletismo CD 20 muro arriba o CD 5 con cuerda) para alcanzar la habitación 3.

**Hongos:** Algunas casillas poseen hongos en ellas, en una de las variaciones de más adelante. Tira 1d4 cuando un PJ entre en uno de estos cuadrados para determinar la variedad. Todas las casillas de hongo son terreno difícil. Los PJs puede imaginarse que hacen los hongos con una prueba de Dungeons CD 15 con antelación o después del hecho de observar que color de hongo tiene cual efecto. Una vez identificado, una prueba de Acrobacias o Dungeons CD 15 permite a un PJ entrar en una casilla de hongos sin perturbarlo.



**Nubesporas:** Descritas en la *Guía del Dungeon Master* (página 68), las nubesporas son marrones. Si un PJ perturba una nubeespora, emite una nube de esporas que proporciona ocultación en esa casilla durante 5 minutos.

**Hongos Chillantes:** Los blancos hongos chillan cuando alguien pisan su casilla o una casilla adyacente.

**Esporas Mortales:** Estos hongos grises, descritos en la *Guía del Dungeon Master* (página 88), realizan un ataque +6 contra Fortaleza si un PJ pisa su casilla, infligiendo 1d10 de daño veneno y daño continuo 5 de veneno (salvación termina).

**Esporas Dormidero:** Estos hongos de sombrero rojo, cuando son perturbados, realizan un ataque +6 contra la Voluntad de cualquier que les perturbe y a todas las criaturas adyacentes. Con un impacto, la criatura queda ralentizada (salvación termina). Si esa criatura falla su primer tiro de salvación, queda inconsciente (salvación termina).

**Prisionero:** Zerriska la bruja esta dentro de un círculo mágico en la habitación 12. Esta descrita en la página 5. Para rescatarla, los PJs deben tratar de alguna forma con el círculo mágico. Es la única que sabe seguro que Kartenix esta muerto y en las garras de los ettercap. Si la rescatan, los PJs tienen que soportar sus quejas y críticas hasta que la regresen a Brindol. Es muy gruñona para ser agradecida.

<b>2 Dragos de Rabia (D) Bruto nivel 5</b>
Bestia natural Grande (reptil) 200 PX c/u
<b>Iniciativa +3 Sentidos</b> Percepción +3
<b>PG 77; Maltrecho 38;</b> ver también <i>rabia maltrecha</i>
<b>CA 17; Fortaleza 17, Reflejos 15, Voluntad 15</b>
<b>Inmune</b> miedo (solo cuando está maltrecho)
<b>Velocidad 8</b>
ataque básico c/c: <b>Mordisco</b> (estándar; a voluntad)
+9 contra CA; 1d10 + 4 de daño; ver también <i>rabia maltrecha</i> .
ataque básico: <b>Garra</b> (estándar; a voluntad)
+8 contra CA; 1d6 + 4 de daño; ver también <i>rabia maltrecha</i> .
ataque básico: <b>Desgarrar a la carga</b> (estándar; a voluntad)
Cuando el draco de rabia carga, realiza dos ataques de garra contra un único objetivo.
<b>Rabia maltrecha</b> (mientras está maltrecho)
El draco de rabia gana un bonificador de +2 a las tiradas de ataque e inflige 5 puntos de daño adicionales por ataque.
<b>Montura rabiosa</b> (mientras está maltrecho y montado por un jinete amistoso de nivel 5 o superior) *
<b>Montura</b>
El draco de rabia concede a su jinete un bonificador +2 a las tiradas de ataque y de daño en sus ataques cuerpo a cuerpo.
<b>Alineamiento</b> no alineado <b>Idiomas</b> -
<b>Fue 19 (+6) Des 13 (+3) Sab 13 (+3)</b>
<b>Con 17 (+5) Int 03 (-2) Car 12 (+3)</b>

# CRIPTA VON JALLACH

Nivel de Encuentro 1 (525 PX)

## PREPARACIÓN

Esta habitación presenta algunos enjambres, una obvia trampa de suelo, un gnomo que se revela en un momento inconveniente para los PJs.

2 enjambres de dracos colmillos de aguja (D)

1 gnomo rondador (G)

Los colmillos de agujas se unen en dos enjambres una vez que los PJs cruzan el umbral hacia la habitación 13, surgiendo de los huecos alrededor del perímetro de la habitación.

Cuando los PJs asciendan hacia la habitación 13, lee:

*Un cuadrado delimitado por resplandecientes runas domina el suelo de esta habitación. El muro este tiene dos puertas. Los muros están cubiertos por nichos vacíos diseñados para albergar cuerpos muertos.*

## TÁCTICAS

Los colmillos de aguja arrolan al primer PJ o PJs que entren en la habitación. Los colmillos de aguja han aprendido a través de dolorosa experiencia a no tocar las runas sobre el suelo. El gnomo rondador espera hasta que los dracos



colmillos de aguja están luchando y las runas resplandeciendo para atacar.

El gnomo huye si es reducido a 10 puntos de golpe o menos y si piensa que puede llegar hasta la escalera.

## CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

**Iluminación:** Las runas en el suelo en la habitación 13 brillan como velas -luz tenue en un radio de 2 casillas. La habitación 14 solo posee la iluminación que los PJs lleven con ellos.

**Inscripción en el Dintel:** En lo alto de las escaleras que llevan a la habitación 13 esta tallado sobre la entreada, “Tumba Familiar Von Jallach”.

**Huecos:** Los Von Jallach nunca llegaron a usar su cripta familiar -el Castillo Rugido-Quebrantado cayó antes de que tuvieran oportunidad. Pero en las esquinas traseras de los huecos en la habitación 13 están los escombros y basuras que los dracos colmillos de aguja han reunido en sus nidos.

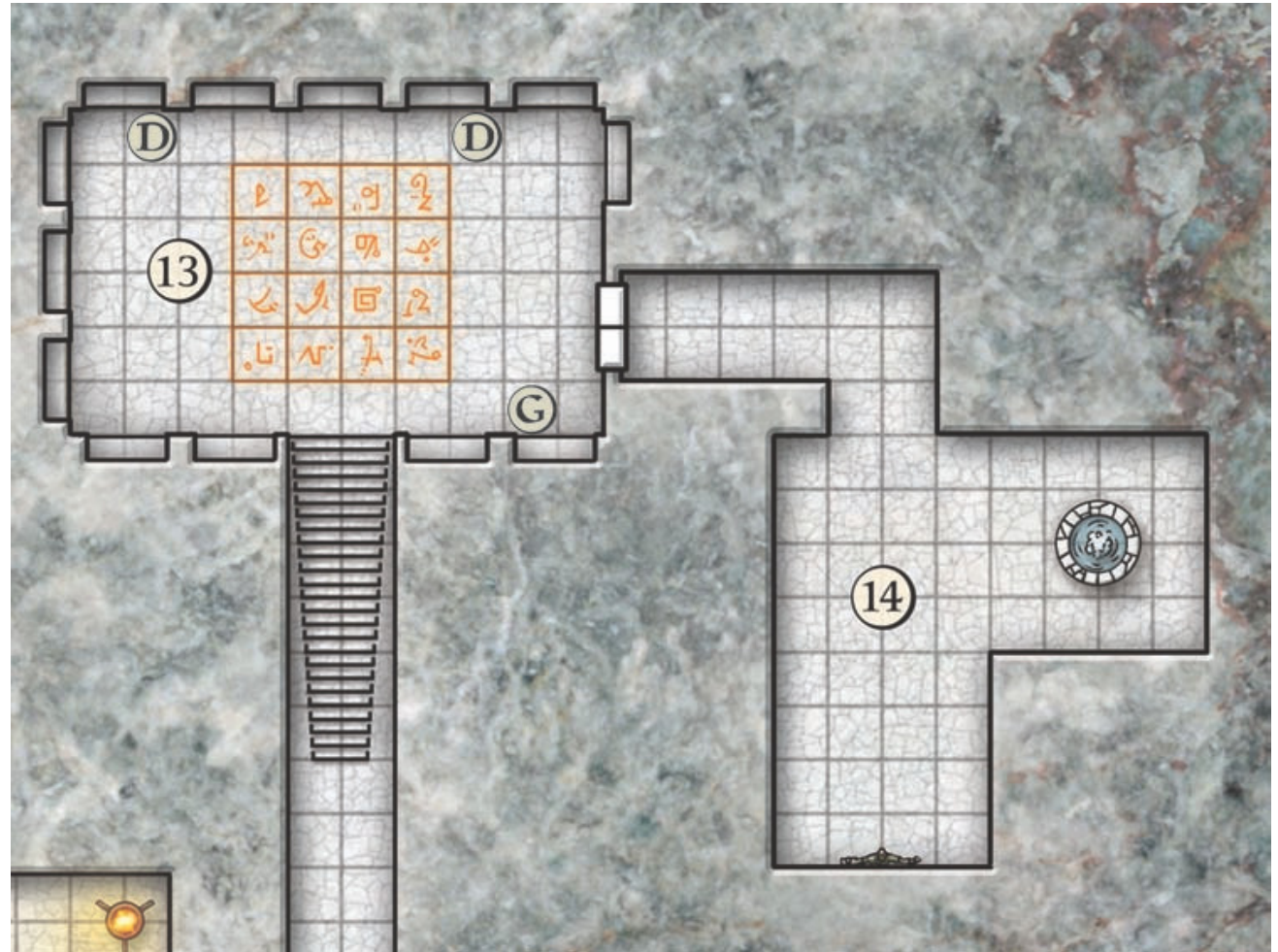
**Runas del Suelo:** Las ruinas en la habitación 13



laten con luz cada pocos segundos. Infligen 2d6 de daño a cualquier criatura que ponga un pie en ellas, y 1d4 de daño a cualquier criatura que salte o vuele sobre ellas. Una prueba de Arcanos CD 10 revela que las runas deletrean “Von Jallach” en un alfabeto fonético que a veces usan los magos.

**Fuente:** El agua en la habitación 14 es fresca y esta alimentada por una cisterna intacta en las ruinas de arriba.

**Prisionero:** Adronsius el alquimista esta encadenado a la pared en la habitación 14. Esta descrito en la página 6. Es necesario una prueba de Fuerza CD 20 para arrancar los grilletes de la pared, una prueba de Hurto CD 15 para abrir la cerradura, o usar la llave (en posesión del gnomo al comienzo del encuentro). Adronsius puede proporcionar las indicaciones donde Jelissa esta siendo retenida.



### Gnomo rondador (G) Acechador nivel 2

Humanoide feérico pequeño 125 PX

**Iniciativa** +8 **Sentidos** Percepción +2; visión en la penumbra

**PG** 34; **Maltrecho** 17

**CA** 16; **Fortaleza** 14, **Reflejos** 14, **Voluntad** 12

**Velocidad** 5

ataque básico c/c: **Pico de guerra** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

+7 contra CA; 1d8 + 3 de daño (crít. 1d8 + 1)

ataque a distancia: **Ballesta de mano** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

A distancia 10/20; +7 contra CA; 1d6 + 3 de daño.

#### Ventaja en combate

El gnomo rondador inflige 1d6 puntos de daño adicionales en los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja de combate.

**Desaparecer** (reacción inmediata, cuando el gnomo rondador sufre daño; encuentro) \* **Ilusión**

El gnomo rondador se vuelve invisible hasta que ataque o hasta el final de su siguiente turno.

#### Sigilo reactivo

Si un gnomo tiene cobertura u ocultación cuando realiza una prueba de iniciativa al comienzo de un encuentro, puede hacer una prueba de Sigilo para evitar ser descubierto.

#### Rondar por las sombras

Cuando un gnomo rondador realiza un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia estando oculto y falla, se considera que esigue estando escondido.

**Alineamiento** no alineado **Idiomas** común, élfico

**Habilidades** Arcanos +1, Hurto +9, Sigilo +11

**Fue** 08 (+0) **Des** 17 (+4) **Sab** 12 (+2)

**Con** 16 (+4) **Int** 14 (+3) **Car** 13 (+2)

**Equipo** armadura de cuero, pico de guerra, ballesta de mano con 20 virotes.

### 2 Enjambres de dracos colmillos de aguja (D) Soldado nivel 2

Bestia natural Mediana (reptil, enjambre) 125 PX c/u

**Iniciativa** +7 **Sentidos** Percepción +7

**Ataque de enjambre** aura 1; el enjambre de dracos colmillos de aguja realiza un ataque básico como acción gratuita contra cada enemigo que comience su turno dentro del aura.

**PG** 38; **Maltrecho** 19

**CA** 18; **Fortaleza** 15, **Reflejos** 17, **Voluntad** 14

**Inmune** miedo; **Resiste** mitad de daño de los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia; **Vulnerable** 5 contra los ataques cercanos y de área.

**Velocidad** 7

ataque básico c/c: **Enjambre de dientes** (estándar; a voluntad)

+8 contra CA; 1d10 + 4 de daño, o 2d10 + 4 contra un oponente tumbado.

ataque c/c: **Derribar** (menor; a voluntad)

+7 contra Fortaleza; el objetivo queda tumbado.

**Alineamiento** no alineado **Idomas** -

**Fue** 15 (+3) **Des** 18 (+5) **Sab** 12 (+2)

**Con** 14 (+3) **Int** 02 (-3) **Car** 10 (+1)



## CRIPTA VON ADREZ-KAUTHIN

Nivel de Encuentro 1 (550 PX)

### PREPARACIÓN

Esta habitación, la entrada al nivel superior, tiene una lucha con un mezlca de artillera de draco y hobgoblin soldados.

**1 goblin maldecidor (G)**

**2 dracos escupidores (S)**

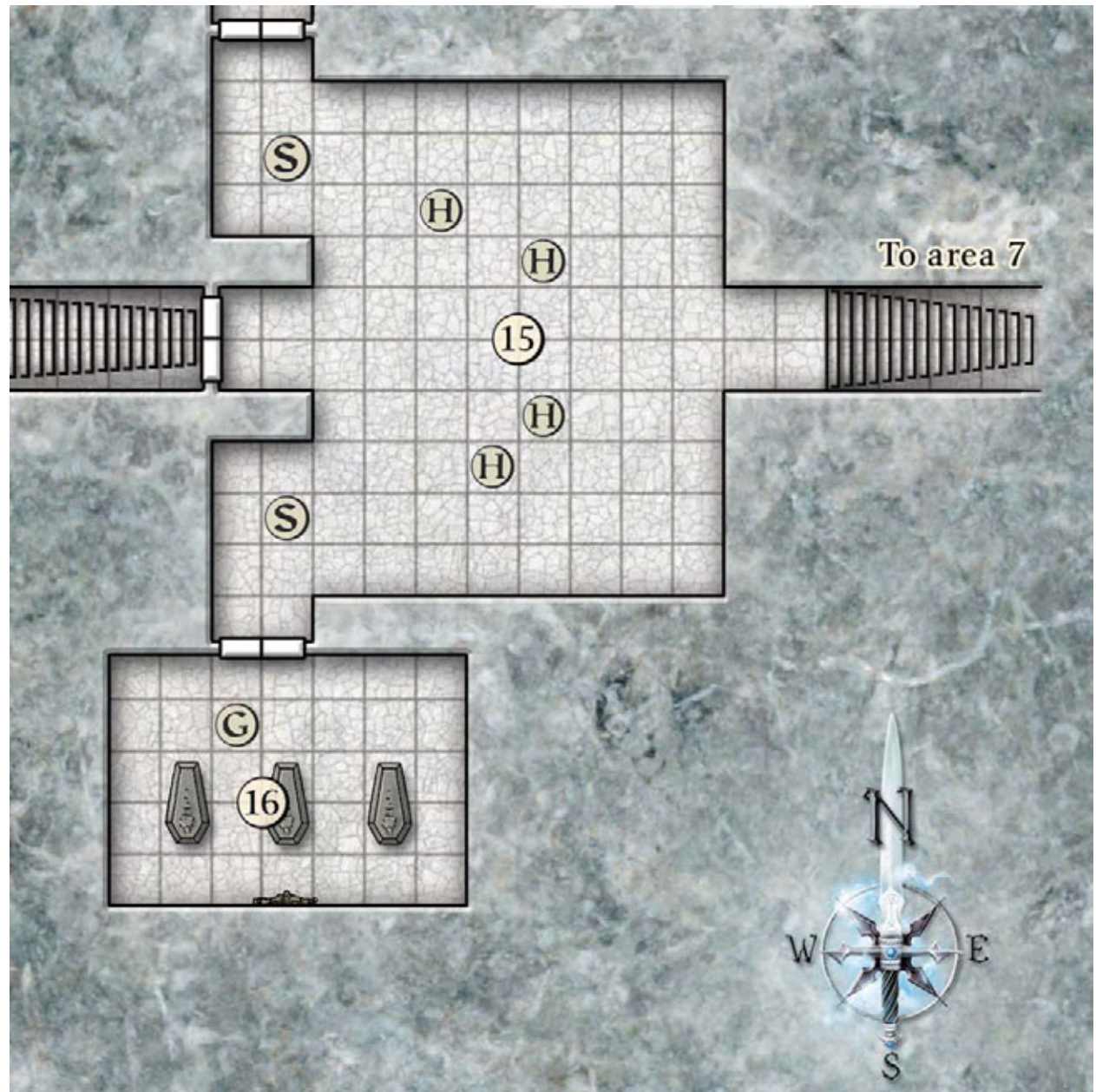
**4 hobgoblin rasos (H)**

Los hobgoblin rasos están en el centro de la habitación 15, y los dracos escupidores a lo largo del borde occidental de la habitación. El goblin maldecidor surge de la habitación 16 para unirse a la batalla al comienzo del segundo asalto.

**Cuando los PJs asciendan las escaleras, lee:**

Tallado en los últimos tres escalones de la escalera están las palabras “Von Adrez”, “Kauthin” y “Cripta”. Una vez que llegais lo suficientemente alta para mirar hacia la habitación en lo alto de las escaleras, veis imágenes bajo relieves de humanos cargando cestas, sacos y cajas -todas representadas caminando por la sala.

Cuatro hobgoblin se encuentran de guardia en el centro de la habitación, y detrás de ellos hay dos dracos escupidores.



## TÁCTICAS

La estrategia hobgoblin es sencilla: moverse a cuerpo a cuerpo y permanecer juntos. De igual modo, los dracos escupidores intentan escupir cada asalto. El goblin usa su *nube irritante* si los PJs son grupados. Entonces maldice a los PJs que están intentando huir de los hobgoblin y usa *incitar bravura* si piensa que los hobgoblin van a morir.

Los dracos luchan hasta la muerte. Los hobgoblin no huyen a no ser que el maldecidor huya o caiga, momento en el cual huyen hacia la habitación 21. El maldecidor huye hacia la habitación 21 si esta por debajo de 10 puntos de golpe.

## CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

**Iluminación:** Los braseros en las esquinas noreste y sureste de la habitación desprenden luz brillante en un radio de 10 casillas. La habitación 16 solo tiene las luces que los PJs lleven con ellos.

**Bajos Relieves:** Las tallas muestran las operaciones mercantiles de la familia Von Adrez-Kauthin (Historia CD 20), una vez bastante importantes en la región.

**Sarcófagos Bajos:** Cada sarcófago esta incrustado en el suelo así que sobresale solo 6 pulgadas o así (no lo suficiente para afectar al movimiento). Se necesita una prueba de Fuerza CD 20 para empujar cada tapa de los sarcófagos. El del suroeste posee una parcela de tesoro G y H en él.

**Prisionero:** Esposada al muro en la habitación 16 esta Jalissa, una acólita de Ioun y unas de las habitantes de Brindol que los PJs están intentando salvar. Consulta la página 4 para una descripción

completa. Jalissa sabe que el niño Thurann esta en algún lado cerca. Una prueba de Fuerza CD 20 es suficiente para arrancar los grilletes del muro, y una prueba de Hurto CD 15 puede abrir la cerradura. O los PJs puede hacer lo obvio y usar la llave que el goblin maldecidor posee.





### Goblin maldecidor (G) Controlador nivel 3 (líder)

Humanoide natural Pequeño 150 PX

**Iniciativa** +3 **Sentidos** Percepción +2, visión en la penumbra

**PG** 46; **Maltrecho** 23

**CA** 17; **Fortaleza** 14, **Reflejos** 15, **Voluntad** 16; ver también *liderar desde la retaguardia*

**Velocidad** 6; ver también *tácticas de goblin*

ataque básico c/c: **Cetro del maldecidor** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

+7 contra CA; 1d6 + 1 de daño.

ataque a distancia: **Maldición cegadora** (estándar; a voluntad)

A distancia 10; +7 contra Fortaleza; 2d6 + 1 de daño, y el objetivo queda cegado (salvación termina).

ataque a distancia: **Maldición punzante** (estándar; recarga 5-6)

A distancia 10; +7 contra Voluntad; el objetivo sufre 3d6 + 1 puntos de daño si se mueve durante su turno (salvación termina).

ataque de área: **Nube irritante** (estándar; mantener menor; encuentro) \* **Zona**

Área explosión 3 en un radio de 10 casillas; impacto automático; todos los enemigos dentro de la zona sufren un penalizador -2 a las tiradas de ataque. La zona concede ocultación al goblin maldecidor y sus aliados. El goblin maldecidor puede mantener la zona como acción menor, moviéndola hasta 5 casillas.

ataque a distancia: **Incitar bravura** (reacción inmediata, cuando un aliado emplea *tácticas de goblin*; a voluntad)

A distancia 10; el aliado objetivo puede desplazarse 2 casillas más y realizar un ataque.

**Tácticas de goblin** (reacción inmediata cuando falla un ataque cuerpo a cuerpo contra él; a voluntad)

El goblin se desplaza 1 casilla.

**Liderar desde la retaguardia** (interrupción inmediata, cuando es objetivo de un ataque a distancia; a voluntad)

El goblin maldecidor puede cambiar el objetivo del ataque a un aliado adyacente de su nivel o menor.

**Alineamiento** maligno **Idiomas** común, goblin

**Habilidades** Sigilo +10, Hurto +10

**Fue** 10 (+1) **Des** 15 (+3) **Sab** 13 (+2)

**Con** 14 (+3) **Int** 09 (+0) **Car** 18 (+5)

**Equipo** ropas de cuero, cetro de maldecidor

### 4 Hobgoblin rasos (H) Esbirro nivel 3

Humanoide natural Mediano 38 PX c/u

**Iniciativa** +4 **Sentidos** **Percepción** +1; visión en la penumbra

**PG** 1; un ataque fallido nunca causa daño a un esbirro.

**CA** 17 (19 con *soldado de falange*); **Fortaleza** 15, **Reflejos** 13, **Voluntad** 12

**Velocidad** 6

Ataque básico c/c: **Espada larga** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

+6 contra CA; 5 puntos de daño

**Entereza del hobgoblin** (reacción inmediata, cuando el hobgoblin raso sufre un efecto que una salvación puede terminar; encuentro)

El hobgoblin raso realiza una tirada de salvación contra el efecto desencadenante.

**Soldado de falange**

El hobgoblin raso gana un bonificador +2 a la CA mientras tenga al menos un aliado hobgoblin adyacente.

**Alineamiento** maligno **Idiomas** común, goblin

**Habilidades** Atletismo +6, Historia +2

**Fue** 18 (+4) **Des** 14 (+2) **Sab** 13 (+1)

**Con** 15 (+2) **Int** 10 (+0) **Car** 9 (-1)

**Equipo** armadura de cuero, escudo ligero, espada larga

### 2 Dracos escupidores Artillero nivel 3

Bestia natural Mediana (réptil) 150 PX c/u

**Iniciativa** +5 **Sentidos** Percepción +3

**PG** 38; **Maltrecho** 19

**CA** 17; **Fortaleza** 14, **Reflejos** 16, **Voluntad** 14

**Resiste** ácido 10

**Velocidad** 7

ataque básico c/c: **Mordisco** (estándar; a voluntad)

+6 contra CA; 1d6 + 2 de daño.

ataque a distancia: **Escupitajo cáustico** (estándar; a voluntad) \* **Ácido**

A distancia 10; +8 contra Reflejos; 1d10 + 4 de daño por ácido.

**Alineamiento** no alinado **Idiomas** -

**Fue** 14 (+3) **Des** 18 (+5) **Sab** 14 (+3)

**Con** 14 (+3) **Int** 03 (-3) **Car** 12 (+2)

# CRIPTA DE LA GUARDIA DE HONOR

Nivel de Encuentro 2 (650 PX)

## PREPARACIÓN

Este encuentro puede tener lugar en cualquiera de las tres habitaciones; los guls y zombis realizan una patrulla interminable en el centro de este nivel, y los PJs están obligados a ejecutarlos finalmente.

2 guls

2 zombis

Situa los monstruos en cualquier entrada que normalmente traspasarían siguiendo su patrulla (ver más adelante).

Quando los PJs alcance la entrada a la habitación 17, lee:

*Esta habitación tiene nichos repletos de restos esqueléticos a lo largo del muro sur, más un anexo con una fuente y un niño amarrado al este.*

Quando los PJs alcance la entrada a la habitación 18, lee:

*Un tranquilo estanque de agua domina esta habitación, la cual notablemente es más húmeda que las demás dentro de las catacumbas. Un brillo de gotas de agua cubre los muros.*

Quando los PJs alcance la entrada a la habitación 19, lee:

*El centro de esta habitación posee un mosaico de un sol brillante. Pasaje que llevan al este y luego al nore, al norte y luego al este y hacia le este.*

## TÁCTICAS

Los zombis y guls viajan juntos. Comienzan en la habitación 19, caminando hacia la habitación 17 donde examinan a Thurann, para luego bajar las escaleras hacia la habitación 18 y los guls perturban el agua. Después de que los guls pasen un minuto o así observado las ondas, se dirigen hacia las escaleras occidentales de vuelta a la habitación 19, donde pasan unos 5 minutos disfrutando del poder poder del sol negro antes de repetir el circuito. Todo los lleva unos 10 minutos.

Los zombis atacan al enemigo más cercano, pero los guls intentan paralizar a cualquier PJs que parezca clérigo o que parezca rápido. Si un gul paraliza a un PJ, entonces ambos guls atacan al PJ paralizado. Los gul gritan a los zombis a que hagan lo mismo, pero los zombis no les escucharán.

Los zombis y guls luchan hasta la muerte. Dan caza a través de las habitaciones 17, 18 y 19, pero no más allá.

## CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

**Iluminación:** La habitación 17 solo tiene la iluminación que los PJs lleven con ellos. La aguja decorativa en el centro de la fuente en la habitación 18 brilla como una antorcha, desprendiendo luz brillante en un radio de 5 casillas. El sol brillante en el suelo de la habitación 19 absorbe activamente luz -nunca desprendiendo más que luz tenue, sin importar cuan potente sea la fuente de luz.

**Habitación del Estanque Escudriñador:** Si es perturbado el estanque de agua en el centro de la habitación 18 muestra borrosas imágenes de muchas de las habitaciones en las catacumbas. En lugar de acertijos corriente, las olas y onadas crean burdas pero reconocibles imágenes. Los DMs puede necesitar alterar algunas de estas imágenes para reflejar las habitaciones que los PJs ya han limpiado o de prisioneros que ya han rescatado.

**Habitación 9:** Una habitación con cuatro sarcófagos y un hobgoblin vigila dando vueltas.

**Habitación 10:** Una habitación con una estatua de una bestia desplazadora y un altar con un cuervo encima. Una mujer (Mirtala) esta atada sobre el altar.

**Habitación 15:** Una habitación con hobgoblin y dos dragos.

**Habitación 21:** Una habitación con un único sarcófago. Un yelmo putiagudo se encuentra encima del sarcófago, y un enorme hobgoblin con armadura de puesa lo esta observando. Si esta presente, Adronsius reconoce el yelmo cimera de dragón.



**Habitación 22:** Una habitación vacía con cuatro pesadas columnas cuadradas cerca de las esquinas.

**Habitación 23:** Una capilla con bancos y un obelisco. En la base el obelisco hay escudos rodos con el emblema de la Mano Roja sobre ellos. No es necesario que este Adronsius para imagina lo que son.

**Habitación 24:** Una habitación con dos tronos cerca uno del otro. Uno tiene un esqueleto, el otro tiene un ser bipedo de una raza no clara.

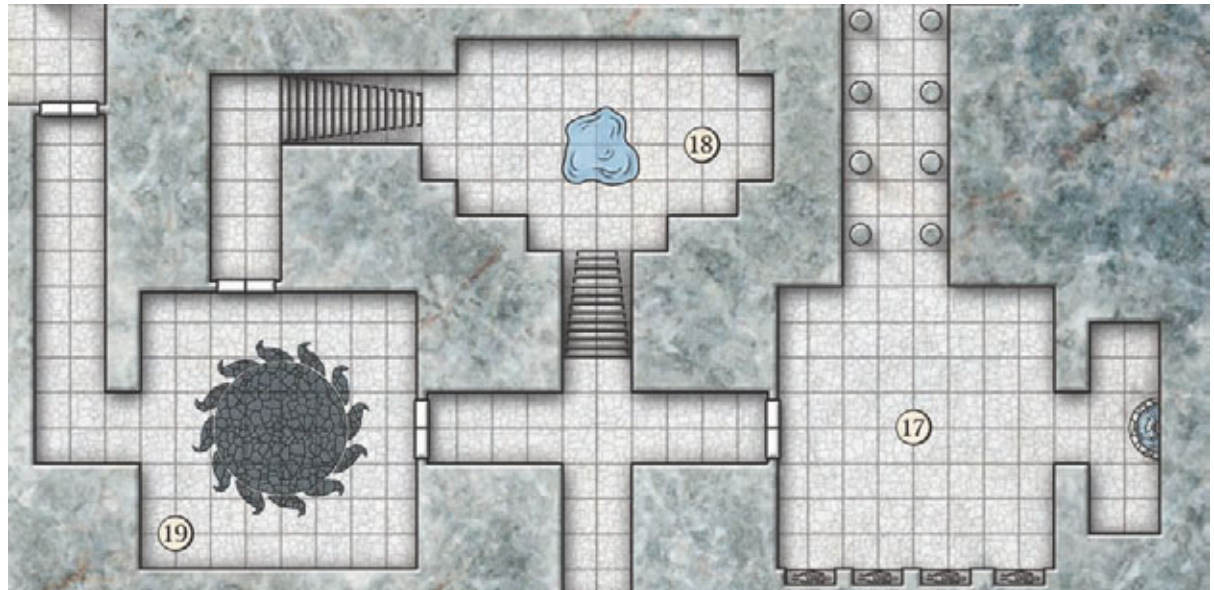
**Habitación 5:** Una habitación vacía con nichos funerarios en los muros.

**Habitación 6:** Una habitación con dos celdas, una de las cuales retiene a un hombre viejo (Sertanian).

El estanque muestra cada habitación solo durante 3 segundos, y las ondas no muestran muchos detalles. Salpicar o meter una mano en el agua proporciona suficientes ondas para repetir la lista anterior una vez, con más o menos vigorosas ondas durando más o menos.

**Sol Brillante:** Cuando cualquier criatura cruza el umbral para entrar en la habitación 19, el diseño del sol brillante situado en el suelo se vuelve negro y las luces disminuyen. Las criaturas muerta viviente que comience su turno en una casilla que es parte de del sol brillante negro recuperan 5 puntos de golpe.

**Corredor Defectuoso:** El pasillo que se dirige al oeste desde la habitación 19 tiene una gran grieta a lo largo de su longitud. Una prueba de



Dungeons CD 15 es suficiente para revelar que el suelo se derrumbará si los PJs andan demasiado juntos (y cualquiera puede ver claramente que el pasillo es peligroso). Los PJs al menos a dos casillas de distancia de otros PJs están seguros, pero dos criaturas más cerca de eso desencadenan un derrumbamiento que inflige 1d10 a todos en el corredor ya que toda su longitud de derrumba 10 pies. Tras el derrumbe, el corredor es terreno difícil y debe ser escalado 10 pies en cada extremo (Atletismo CD 10).

**Inscripción en la Pared:** Tallado en los muros esta este mensaje repetitivo: "Honor a los Heroicos Guardianes de Rugido-Quebrantado".

**Huecos:** A lo largo del muro sur de la habitación 18 hay nichos con los restos de esqueletos humanos. Los PJs que pasen al menos 20 minutos

buscando en ellos (dividiendo el tiempo si es necesario) encuentran una parcela de tesoro I.

**Prisionero:** Thurann, el hijo de 8 años del capitán de la guardia, esta amarrado a la base de la fuente tranquila en el anexo de la habitación 17. Thurann esta descrito en la página 5. No sabe que su padre esta muerto, pero sabe que Zerriska esta atrapada en un círculo mágico más allá de la cámara de los hongos escaleras abajo.

### 2 Guls Soldado nivel 5

Humanoide natural Mediano (muerto viviente) 200 PX c/u

**Iniciativa** +8 **Sentidos** Percepción +2; visión en la oscuridad

**PG** 63; **Maltrecho** 31

**CA** 21; **Fortaleza** 18, **Reflejos** 20, **Voluntad** 17

**Inmune** enfermedad, veneno; **Resiste** necrótico 10; **Vulnerable** radiante 5

**Velocidad** 8, Tr 4

ataque básico c/c: **Garras** (estándar; a voluntad)

+12 contra CA; 1d6 + 4 de daño, y el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).

ataque c/c: **Mordisco de gul** (estándar; a voluntad)

El objetivo debe estar inmovilizado, aturdido o inconsciente; +10 contra CA; 3d6 + 4 de daño, y el objetivo queda aturdido (salvación termina).

**Alineamiento** caótico maligno **Idiomas** común

**Habilidades** Sigilo +11

**Fue** 14 (+4) **Des** 19 (+6) **Sab** 11 (+2)

**Con** 15 (+4) **Int** 10 (+2) **Car** 12 (+3)

### 2 Zombis Bruto nivel 2

Animado natural Mediano (muerto viviente) 125 PX c/u

**Iniciativa** -1 **Sentidos** Percepción +0; visión en la oscuridad

**PG** 40; **Maltrecho** 20 ver también *debilidad zombi*

**Inmune** enfermedad, veneno; **Resiste** necrótico 10; **Vulnerable** radiante 5

**Velocidad** 4

ataque básico c/c: **Golpetazo** (estándar; a voluntad)

+6 contra CA; 2d6 + 2 de daño.

ataque c/c: **Agarre zombi** (estándar; a voluntad)

+4 contra Fortaleza; el objetivo queda sujeto (hasta que escapa). Las pruebas para escapar de la presa del zombi tienen un penalizador -5

**Debilidad zombi**

Cualquier crítico contra el zombi le reduce instantaneamente a 0 puntos de golpe.

**Alineamiento** no alienado **Idiomas** -

**Fue** 14 (+3) **Des** 6 (-1) **Sab** 8 (+0)

**Con** 10 (+1) **Int** 1 (-4) **Car** 3 (-3)

## ESTANCIA DE SINRUTH

**Nivel de Encuentro 2 (625 PX)**

### PREPARACIÓN

Esta habitación solo tiene un combate con Sinruth, el líder de los hobgoblin.

**Sinruth (S)**

Sinruth comienza en la habitación 21 pero se mueve a la habitación 20 si escucha a los PJs allí.

**Cuando los PJs alcance la habitación 20, lee:**

*En esta habitación triangular ha dispersos por el suelo delgados menhires. Un pasaje lleva al norte, luego gita al oeste y algo más allá del giro esta desprendiendo luz.*

### TÁCTICAS

Sinruth lucha con temeraria despreocupación -desea estar rodeado por los PJs para que así su cadena pueda actuar. Tira a la gente cerca si es posible, y luego usa *cadena torbellino* tan pronto como dos o tres PJs estén adyacentes.



Si hay enemigos adyacentes pero ninguna a menos de 2 casillas, Sinruth alterna entre tirar a la gente hacia su armadura de puas y derribarlo, para luego pisotarlo. Si esta luchando en la habitación 20, intenta situarse para así tirar a sus enemigos hacia una casilla con un menhir en ella.

Sinruth lucha hasta la muerte a no ser que lo quieras salvarlo como un adversario futuro, en cuyo caso huye a través de cualquier habitación que crea que este habitada, imaginándose que eso ralentizará a sus perseguidores.

## CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

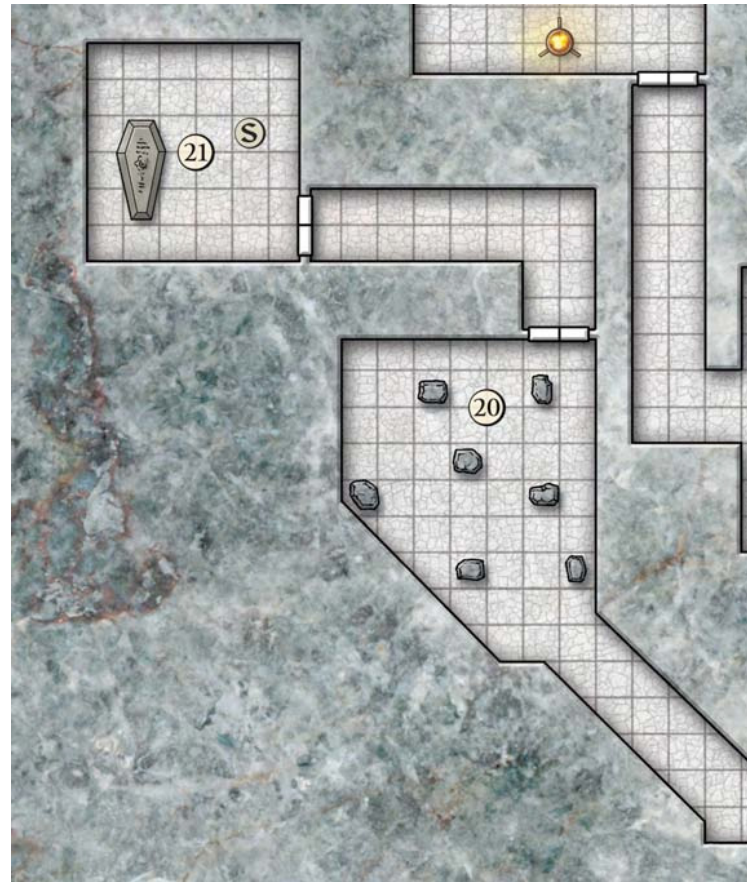
**Iluminación:** La habitación 20 no tiene iluminación más allá de la que los PJs lleven con ellos. La habitación 21 tiene una linterna que emite luz brillante en un radio de 10 casillas.

**Menhires:** Los menhires en la habitación tienen 8 pies de alto y ancho -no ocupan toda la casilla. Son notablemente fríos al tacto. Cualquier criatura que comience su turno en una casilla con un menhir sufre 1d6 de daño por frío.

**Sarcófago:** Las parcelas de tesoro J y K pueden ser encontradas dentro, y solo se necesita una prueba de Fuerza CD 15 para abrirla -la tapa esta suelta.

**Tesoro de Brindol:** Sinruth lleva los guanteletes de la Cámara del Gran Valor, y el yelmo cimera dragón se encuentra sobre el sarcófago en la habitación 21.

**Papeles de Sinruth:** En su bolsillo superior, Sinruth guarda un mapa de la región (similar al de la página 4, pero con diversas sendas y buenos lugares de emboscada marcados), un mapa de Brindol (similar al de la página 5, pero con la Cámara del Gran Valor) y una carta del Emisario (ver página 58).



**Sinruth, hobgoblin jefe (S) Soldado solitario nivel 2**

Humanoide natural Mediano, goblin 150 PX

**Iniciativa** +7 **Sentidos** Percepción +3; visión en la penumbra

**CA** 22 (24 con *soldado de falange*); **Fortaleza** 16, **Reflejos** 16, **Voluntad** 12

**Tiradas de salvación** +5

**Velocidad** 5

**Puntos de acción** 2

ataque c/c: **Tirón de cadena** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

Requiere cadena armada; alcance 2; +8 contra CA; 1d10 + 4 de daño, y el objetivo es tirado 1. Si una criatura esta adyacente, en su lugar *tirón de cadena* golpea brevemente a la criatura contra la armadura de puas de Sinruth para un daño adicional de 1d6.

ataque c/c: **Derribo de cadena** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

Requiere cadena armada; alcance 2; +6 contra Reflejos; 1d6 + 4 de daño, y el objetivo es derribado.

ataque cercano **Cadena torbellino** (estándar; recarga 5-6) \* **Arma**

Requiere cadena armada; cercano explosión 1; +8 contra CA; 1d6 + 4 de daño.

**Pisotón militar** (menor; a voluntad) \* **Arma**

Requiere un objetivo adyacente derribado; +6 contra CA; 1d6 + 4 de daño.

**Entereza de hobgoblin** (reacción inmediata, cuando Sinruth sufre un efecto que una salvación puede terminar; encuentro)

Sinruth realiza una tirada de salvación contra el efecto desencadenante.

**Soldado de falange**

Sinruth gana un bonificador +2 a la CA mientras tenga al menos un aliado hobgoblin adyacente.

**Alineamiento** maligno **Idiomas** común, goblin

**Habilidades** Atletismo +9, Intimidar +8

**Fue** 17 (+4) **Des** 14 (+3) **Sab** 10 (+1)

**Con** 13 (+2) **Int** 10 (+1) **Car** 14 (+3)

**Equipo** armadura completa, cadena armada

# CRIPTA DEL GUARDIÁN DE LA CÁMARA

## Nivel de Encuentro 1 (550 PX)

## PREPARACIÓN

Los hombres rata liberan a un desbocado evistro,  
luego se unen al alboroto.

**1 evistro (E)**

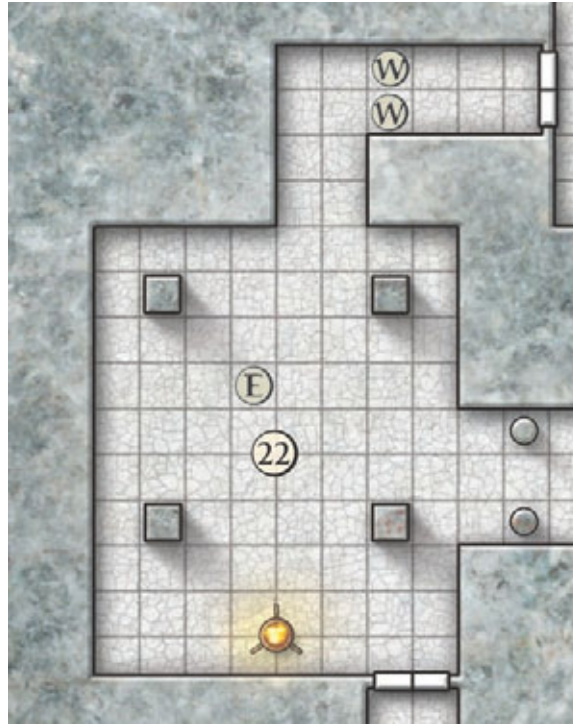
**2 hombres rata (W)**

**Cuando los PJs se muevan cerca de tanto la entrada sur o este, lee:**

Una horrible criatura pasea encerrado por un cuadrado de columnas, pero se detiene poco antes de cruzar su límite.

**Cuando los PJs atraigan la atención del evistro, lee:**

*El evistro se lanza contra una barrera invisible, incapaz de alcanzarlos. Pero entonces un hombre rata aparece en la puerta norte y chilla, “¡Te libero, guardián de la cripta!”.*



**Prisión Cuadrada:** El evistro esta obligado a permanecer dentro del cuadrado en medio de la cámara hasta que alguien le conceda permiso para salir. Luego se toma hasta una hora para encontrar y matar a cualquier intruso que pueda descubrir. Considera que los goblin, hobgoblin y demás criaturas que viven aquí como “residentes”.

## TÁCTICAS

El evistro lucha hasta la muerte. Los hombres rata huyen cuando son recudidos a menos de 10 puntos de golpe, dirigiendose a la habitación 23.

A diferencia de otros guardianes que estaban vinculados a determinadas cámaras, el evistro persigue a los PJs que huyen por todos lados hasta la habitación de entrada.

## CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

**Iluminación:** El brasero en la esquina proporciona luz brillante en un radio de 10 casillas.



### 2 Hombres rata (W) Hostigador nivel 3

Humanoide natural Mediano (cambiaformas) 150 PX  
c/u

**Iniciativa** +7 **Sentidos** Percepción +7; visión en la penumbra

**PG** 48; **Maltrecho** 24

**Regeneración** 5 (si sufre daño de un arma de plata, su regeneración no funciona en su siguiente turno)

**CA** 17; **Fortaleza** 15, **Reflejos** 16, **Voluntad** 13

Inmune fiebre de la mugre (ver abajo)

**Velocidad** 6, Tr 4 (no en forma humana)

ataque básico c/c: **Espada corta** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

+8 contra CA; 1d6 + 4 de daño.

ataque básico c/c: **Mordisco** (estándar; a voluntad) \* **Enfermedad**

+8 contra CA; 1d4 + 2 de daño, y el objetivo sufre 2 de daño continuo (salvación termina) y contrae la fiebre de la mugre (ver más abajo).

**Cambiar forma** (menor; a voluntad) \* **Polimorfismo**

Puedes alterar su forma física para parecer una rata terrible o un humano único (ver “cambio de forma”, página 28 del MM). En forma humana pierde el ataque de mordisco.

**Ventaja en combate**

Inflige 1d6 puntos de daño adicionales en los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja de combate.

**Alineamiento** maligno **Idiomas** común

**Habilidades** Engañar +6, Hurto +10, Recursos +6, Sigilo +10

**Fue** 10 (+1) **Des** 18 (+5) **Sab** 12 (+2)

**Con** 16 (+4) **Int** 10 (+1) **Car** 11 (+1)

**Equipo** capa, espada corta.

### Fiebre de la mugre Enfermedad de nivel 3

Objetivo curado

-- **Efecto inicial:** el objetivo pierde un esfuerzo curativo

-- El objetivo sufre un penalizador -2 a la CA y a las defensas de Fortaleza y Reflejos

-- **Efecto final:** el objetivo sufre un penalizador -2 a la CA y a las defensas de Fortaleza y Reflejos. Pierde todos sus esfuerzos curativos y no puede recuperar puntos de golpe.

### Evistro (demonio de la matanza) (E) Bruto nivel 6

Bestia mágica elemental Mediana (demonio) 250 PX

**Iniciativa** +4 **Sentidos** Percepción +4

**PG** 90; **Maltrecho** 45

**CA** 16; **Fortaleza** 18, **Reflejos** 14, **Voluntad** 14

**Resiste** variable 10 (1/encuentro; ver glosario)

**Velocidad** 6

ataque básico c/c: **Garras** (estándar; a voluntad)

+9 contra CA; 1d12 + 5 de daño.

ataque c/c: **Mordisco destructivo** (menor; a voluntad)

Solo contra objetivos maltrechos; +8 contra CA; 1d6 + 5 de daño.

**Matanza**

El demonio de la matanza gana un bonificador +1 a los ataques cuerpo a cuerpo si tiene uno o más aliados adyacentes a su objetivo (+3 si uno de estos aliados es otro demonio de la matanza). Este bonificador se apila con la ventaja en combate.

**Alineamiento** caótico maligno **Idiomas** abisal

**Fue** 21 (+8) **Des** 12 (+4) **Sab** 12 (+4)

**Con** 20 (+8) **Int** 05 (+0) **Car** 07 (+1)

## CAPILLA DEL OBELISCO

Nivel de Encuentro 1 (450 PX)

### PREPARACIÓN

El resto de los hombres rara están aquí, junto al gnomo arcanista que lidera a los gnomos.

1 gnomo arcanista (A)

2 hombres rata (W)

Cuando los PJs alcancen la entrada suroeste, lee:

*Hileras de banco deja claro que esto fue una vez una capilla dedicada al obelisco con runas inscritas en el extremo norte de la habitación. Un gnomo se encuentra al lado del obelisco, y deslizándose hacia la entrada hay dos hombres ratas más, sus dientes brillando a la luz de las antorchas.*

### TÁCTICAS

Los hombres rata intentan mantener a los PJs ocupados en combate cuerpo a cuerpo para que así el gnomo pueda realizar con seguridad ataques a distancia. Los hombres rara intentan flanquear a un PJ, pero no si eso significa arriesgarse a que un enemigo corra para enfrentarse al gnomo.

Los hombres rata saben que están acorralados. Luchan hasta la muerte. Pero el gnomo guarda su *paso feérico* y *sigilo reactivo* para intentar escapar si es reducido a menos de 15 puntos de golpe.



### CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

**Ilumación:** Antorchas a la izquierda y derecha del obelisco normalmente emitirían luz brillante en un radio de 5 casillas, pero parece que el obelisco tiene la misma propiedad de absorber la luz que el sol brillante en la habitación 19, así que la iluminación en esta habitación nunca pasa de tenue.

**Bancos:** Las casillas con bancos cuentan como terreno difícil.

**Obelisco:** Una prueba de Religión CD 15 revela iconografía común a los adoradores de Vecna. Aparte de su retorcido efecto de iluminación, el obelisco no es mágico.

**Tesoro Rugido-Quebrantado:** La espada ceremonial, los escudos rotos y el estandarte de batalla se encuentran aquí.



<b>Gnomo arcanista (A) Controlador nivel 3 (líder)</b>
<b>Humanoide féérico Pequeño 150 PX</b>
<b>Iniciativa</b> +1 <b>Sentidos</b> Percepción +1, visión en la penumbra
<b>Aura de ilusión (Ilusión)</b> aura 5; el gnomo arcanista y todos los aliados en el aura obtienen ocultación.
<b>PG</b> 46; <b>Maltrecho</b> 23
<b>CA</b> 16; <b>Fortaleza</b> 13, <b>Reflejos</b> 15, <b>Voluntad</b> 13
<b>Velocidad</b> 5;
ataque básico c/c: <b>Daga</b> (estándar; a voluntad) * <b>Arma</b> +6 contra CA; 1d4 de daño.
ataque a distancia: <b>Rayo centelleante</b> (estándar; a voluntad) * <b>Radiante</b>
A distancia 10; +6 contra Fortaleza; 1d6 + 4 de daño radiante y el objetivo queda atontado (salvación termina)
ataque a distancia: <b>Encanto sorprendente</b> (menor; a voluntad) * <b>Miedo, ilusión</b>
A distancia 10; +7 contra Voluntad; el objetivo se desliza 1 casilla.
ataque cercano: <b>Terreno ilusorio</b> (estándar; recarga 4-5-6) * <b>Ilusión</b>
Cercano explosión 5; objetivo enemigos; +7 contra Voluntad; el objetivo queda ralentizado (salvación termina)
<b>Desaparecer</b> (reacción inmediata, cuando el gnomo rondador sufre daño; encuentro) * <b>Ilusión</b>
El gnomo arcanista se vuelve invisible hasta que ataque o hasta el final de su siguiente turno.
<b>Paso féérico</b> (movimiento; encuentro) * <b>Teleportación</b>
El gnomo arcanista se teleporta 5 casillas.
<b>Sigilo reactivo</b>

Si un gnomo tiene cobertura u ocultación cuando realiza una prueba de iniciativa al comienzo de un encuentro, puede hacer una prueba de Sigilo para evitar ser descubierto.
<b>Alineamiento</b> no alineado <b>Idiomas</b> común, élfico
<b>Habilidades:</b> Arcanos +12, Engañar +8, Perspicacia +6, Sigilo +8
<b>Fue</b> 10 (+1) <b>Des</b> 10 (+1) <b>Sab</b> 11 (+1)
<b>Con</b> 14 (+3) <b>Int</b> 18 (+5) <b>Car</b> 15 (+3)
<b>Equipo</b> túnica, daga.

<b>2 Hombres rata (W) Hostigador nivel 3</b>
<b>Humanoide natural Mediano (cambiaformas) 150 PX c/u</b>
<b>Iniciativa</b> +7 <b>Sentidos</b> Percepción +7; visión en la penumbra
<b>PG</b> 48; <b>Maltrecho</b> 24
<b>Regeneración</b> 5 (si sufre daño de un arma de plata, su regeneración no funciona en su siguiente turno)
<b>CA</b> 17; <b>Fortaleza</b> 15, <b>Reflejos</b> 16, <b>Voluntad</b> 13
Inmune fiebre de la mugre (ver abajo)
<b>Velocidad</b> 6, Tr 4 (no en forma humana)
ataque básico c/c: <b>Espada corta</b> (estándar; a voluntad) * <b>Arma</b>
+8 contra CA; 1d6 + 4 de daño.
ataque básico c/c: <b>Mordisco</b> (estándar; a voluntad) * <b>Enfermedad</b>
+8 contra CA; 1d4 + 2 de daño, y el objetivo sufre 2 de daño continuo (salvación termina) y contrae la fiebre de la mugre (ver más abajo).
<b>Cambiar forma</b> (menor; a voluntad) * <b>Polimorfismo</b>
Puedes alterar su forma física para parecer una rata terrible o un humano único (ver “cambio de forma”, página 28 del MM). En forma humana pierde el ataque de mordisco.
<b>Ventaja en combate</b>
Inflige 1d6 puntos de daño adicionales en los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja de combate.
<b>Alineamiento</b> maligno <b>Idiomas</b> común
<b>Habilidades</b> Engañar +6, Hurto +10, Recursos +6, Sigilo +10
<b>Fue</b> 10 (+1) <b>Des</b> 18 (+5) <b>Sab</b> 12 (+2)
<b>Con</b> 16 (+4) <b>Int</b> 10 (+1) <b>Car</b> 11 (+1)
<b>Equipo</b> capa, espada corta.

# CÁMARA DE AUDIENCIA DE LOS SEÑORES DE RUGIDO-QUEBRANTADO

Nivel de Encuentro 1 (500 PX)

## PREPARACIÓN

El agarre mortal dirige a los demás muertos vivientes en las catacumbas Rugido-Quebrantado. A diferencia de Sinruth, el wight adora a los intrusos -posee la energía vital que ansía.

1 wight de agarre mortal (D)

1 esqueleto de esquirlas de hueso (B)

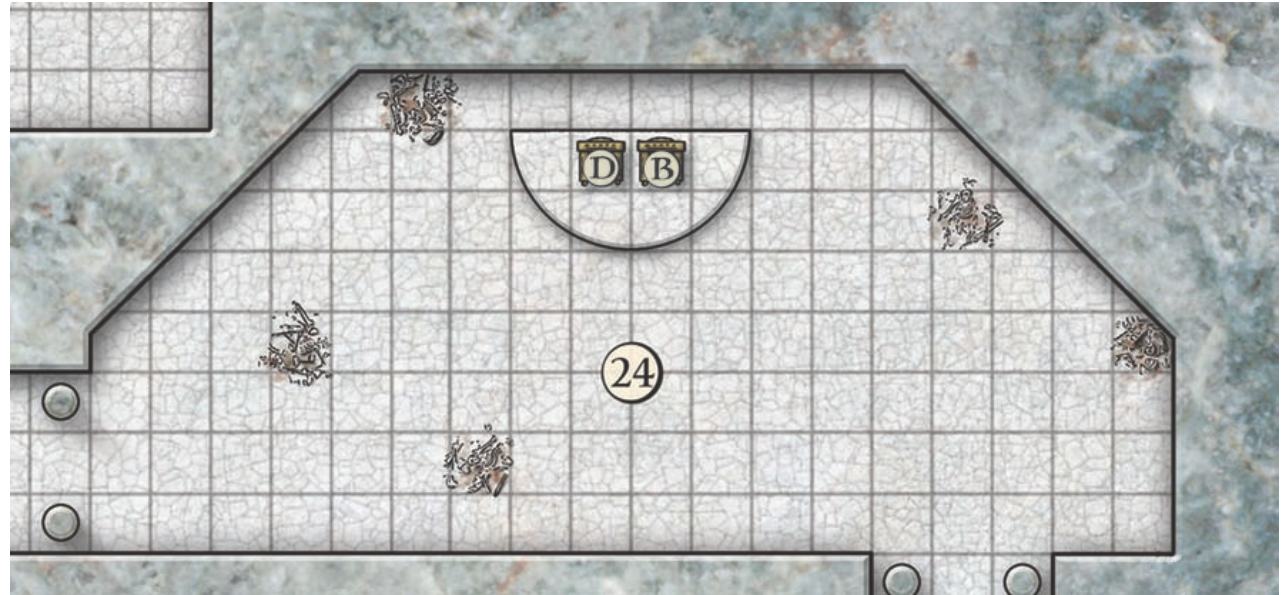
5 esqueletos decrépitos

Los esqueletos decrépitos se alzan en medio del primer asalto (tira iniciativa por ellos, pero no los situes todavía).

**Cuando los PJs alcancen cualquiera de las entradas, lee:**

*Dos tronos se encuentran en el muro norte de esta inmensa cámara. Uno tiene un descompuesto pero aún carnoso cuerpo sobre él, y el otro tiene un esqueleto blanquecino. Otros montones de huesos salpican el suelo.*

*Los ojos del cuerpo carnoso comienzan a brillar. "Intrusssoossss!" balbucea. "¡Conssssssmirlosssss!".*



## TÁCTICAS

La primera cosa que el wight de agarre mortal hace es gritar "¡Alzaros, mis guerreros!". En ese momento, cinco montones de huesos se juntan en esqueleto decrépitos -situalos en el mapa en este momento. Entonces el wight realiza su turno, y los esqueletos decrépitos toman su lugar normal en el orden de iniciativa.

El wight intenta paralizar tantos enemigos como sea posible con *rayo funerario*, especialmente cualquier PJ que parezca un clérigo o un paladín. Cuando los PJs se acercan demasiado, el wight usa *apariciencia horripilante* para tomar un respiro. Salva su poder reanimador para cuando el esqueleto de esquirlas de hueso muere, porque sabe que los esqueletos decrépitos van a estar regresando indefinidamente.

El esqueleto de esquirlas de hueso escoge cualquiera que parezca ser el combatiente más competente en cuerpo a cuerpo y ataca, primero con *esquirlas de hueso* y

luego con la cimitarra. Usa su *estallido de esquirlas* si puede impactar a tres o más PJs con ello.

Los esqueletos decrépitos son mejorados por las energías necrománticas que fluyen a través de las catacumbas. Cada asalto al comienzo del turno de los esqueletos decrépitos, un esqueleto decrépito muerto regresa a la vida. La única forma para detener esta reanimación perpetua es que todas las criaturas vivas abandonen la cámara o que todos los esqueletos decrépitos estén muerto al comienzo del turno de los esqueletos decrépitos.

## CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

**Iluminación:** Ninguna más allá de la que los PJs lleven consigo.

**Tronos:** Parecen de oro, pero solo es un engaño.

**Montones de huesos:** Cinco de estos -tu eliges cuales-



se animan y se convierten en esqueletos decrepitos al comienzo del primer turno del wight de agarre mortal. Los otros son sencillamente terreno difícil -de todas formas no es probable que los PJs pisen estas casillas.

**Frescos:** Pinturas sobre los muros muestran una serie de viejos, humanos con túnicas, de pie en las nubes o conduciendo carros por los cielos. Las caras son más realistas que los demás elementos, sugiriendo que el arte tenía intención de retrato. Una prueba de Historia (CD 20) indica que al menos algunos encajan con las descripciones históricas de los señores de Rugido-Quebrantado. Tres de los retratos a lo largo del muro sur han sido borrados.

**Tesoros:** Las parcelas L, M y N están en esta habitación, preferiblemente colgados en los muros o unidos al trono de alguna forma.

ataque a distancia: **Reanimar** (menor; encuentro) \* **Curación, necrótico**

Distancia 10; afecta a una criatura muerta viviente de un nivel no superior al del wight de agarre mortal +2; el objetivo se levanta como una acción gratuita con una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad de su valor de maltrecho. Este poder no afecta a esbirros.

ataque de área: **Apariencia horripilante** (estándar; recarga 4-5-6) \* **Miedo**

Cercano estallido 5; +7 contra Voluntad; 1d6 de daño y el objetivo es empujado 3 casillas.

**Alineamiento** maligno **Idiomas** común

**Habilidades** Arcanos +10, Religión +10

**Fue** 10 (+2) **Des** 14 (+4) **Sab** 09 (+1)

**Con** 14 (+4) **Int** 16 (+5) **Car** 18 (+6)

**Equeleto de esquiras de hueso (B) Bruto nivel 5**

Animado natural Mediano (muerto viviente) 200 PX

**Iniciativa** +5 **Sentidos** Percepción 4, visión en la oscuridad

**PG** 77; **Maltrecho** 38, ver también *estallido de esquiras*

**CA** 17; **Fortaleza** 16, **Reflejos** 16, **Voluntad** 15

**Inmune** enfermedad, venendo; **Resiste** necrótico 10; **Vulnerable** radiante 5

**Velocidad** 6

ataque básico c/c: **Cimitarra** (estándar; a voluntad) \* **Necrótico, arma**

+9 contra CA; 1d8 + 3 de daño (crit. 1d8 + 11) más 5 de daño necrótico.

ataque básico c/c: **Esquiras de hueso** (estándar; a voluntad) \* **Necrótico**

+9 contra CA; 1d4 + 3 de daño, y daño continuado 5 de necrótico.

ataque cercano: **Estallido de esquiras** (cuando queda maltrecho por primera vez y de nuevo cuando quede reducido a 0 puntos de golpe) \* **Necrótico**

Cercano explosión 3; +8 contra Reflejos; 2d6 +3 de daño necrótico.

**Alineamiento** no alineado **Idiomas** -

**Fue** 16 (+5) **Des** 16 (+5) **Sab** 14 (+4)

**Con** 17 (+5) **Int** 03 (-2) **Car** 03 (-2)

**Equipo** cimitarra.

**5 Esqueletos decrepitos Esbirro nivel 1**

Animado natural Mediano (muerto viviente) 25 PX c/c

**Iniciativa** +3 **Sentidos** Percepción +2, visión en la oscuridad

**PG** 1; un ataque fallido nunca causa daño a un esbirro.

**CA** 16; **Fortaleza** 13, **Reflejos** 14, **Voluntad** 13

**Inmune** enfermedad, veneno

**Velocidad** 6

ataque básico c/c: **Espada larga** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

+6 contra CA; 4 de daño.

ataque básico a distancia: **Arco corto** (estándar; a voluntad) \* **Arma**

Distancia 15/30; +6 contra CA; 3 de daño.

**Alineamiento** no alineado **Idiomas** -

**Fue** 15 (+2) **Des** 17 (+3) **Sab** 14 (+2)

**Con** 13 (+1) **Int** 03 (-4) **Car** 03 (-4)

**Equipo** escudo pesado, espada larga, arco corto, carcaj con 10 flechas.

**Wight de agarre mortal (D) Controlador nivel 4**

Humanoide natural Mediano (muerto viviente) 175 PX

**Iniciativa** +4 **Sentidos** Percepción +1, visión en la oscuridad

**PG** 54; **Maltrecho** 27

**CA** 18; **Fortaleza** 15, **Reflejos** 16, **Voluntad** 17

**Inmune** enfermedad, veneno; **Resiste** necrótico 10; **Vulnerable** radiante 5

**Velocidad** 6

ataque básico c/c: **Garra** (estándar; a voluntad) \* **Necrótico**

+9 contra CA; 1d6 de daño necrótico, y el objetivo pierde 1 esfuerzo curativo.

ataque a distancia: **Rayo funerario** (estándar; a voluntad) \* **Necrótico**

Distancia 20; +6 contra Reflejos; 1d6 + 4 de daño necrótico, y el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).

Valiente Sinruth,

¡La Mano Roja se alzará de nuevo!. Los demás restos sienten gran alegría por tus recientes ataques sobre el comercio que llega hacia La Plaga Que es Brindol.

Estamos particularmente satisfechos con tu capacidad de inspirar un espíritu luchador en los demás, ya tengan verdadera sangre goblin o sencillamente deseen tenerla. Para ser franco, pensamos que deberías tener muchos más soldados bajo tu mando.

Muchos, muchos más.

Y los acotecimientos recientes han hecho que varios restos se queden sin liderazgo. Con un valiente golpe por tu parte, los restos se unirían a la Mano Roja que tan orgullosamente exhibes.

Mientras golpeas con valor, haz esto: Ataca a La Plaga Que es Brindo por la noche. Centra tus esfuerzos en la Cámara del Gran Valor, ya que se burla de las muchas victorias duramente ganadas por la primera Mano Roja de la Condenación. Toma de ellos los trofeos de la guerra que cuelgan de forma vergonzosa en sus muro y lleva esta reliquias a Rugido-Quebrantado.

Haz esto antes de la próxima luna llena. Y respecto a tus anteriores preguntas, entregar cautivos a tus aliados no muertos en Rugido-Quebrantado es perfectamente aceptable. La guerra a veces hace extraños compañeros de cama, y apreciamos como has unido tales fuerzas dispares bajo tu estandarte. Cualquier prisionero que lleves a Rugido-Quebrantado puedes entregarlo al wight.

Lucha con el valor de tus ancestros, Sinruth. ¡Y manten tus manos machadas con la sangre de los débiles!.

Te visitaré el mes siguiente, en un momento de mi elección.

El Emisario