



HERÓICO

1-10

ASEDIO A VIGILIA DE BORDRIN

Traducción y maquetación por acrobata2000@hotmail.com

by *Robert J. Schwalb*

illustrations by William O'Connor and David Griffith cartography by Mike Schley

¿Cómo podemos olvidar el sufrimiento de los nuestros durante la Edad de las Cadenas? ¿Cómo podemos dejar a un lado aquellos antiguos rencores cuando el riesgo de la esclavitud es mayor ahora que nunca?

Los guerreros asociados, los orcos están sobre nosotros, marchando otra vez al ritmo de los tambores de los gigantes. En nuestra manos está detenerlos — debemos mantenernos firmes sin importar cuantos vengan. Si titubeamos, caeremos en el miedo. No solo nuestra forma de vida y nosotros mismos sufriremos; sino que toda la gente del Valle de Elsir morirá también. Estamos en guerra. Es el momento de que hombres y mujeres con coraje nos levantemos y defendamos a aquellos que no pueden hacerlo por sí mismos.

Visita nuestra página web
<http://archiroleros.com>

TM & © 2008 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

ARCHI & ROLEROS

¿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? Sencillamente, es una serie 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 nivel 30.

Anteriores Senda-Aventuras, presentadas en las reglas de D&D 3ª edición, se llevaba a los personajes de niveles 1 a 20. Pero con los tres grados en la nueva edición madurada y lista para explorar, impulsamos el tope de 'Escalas de Guerra'. Cada grado contempla aproximadamente seis aventuras, lo cuál 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.

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, de la cosmología de D&D 4ª 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 a nuestra página web archiroleros.com.

“Asedio a Vigilia de Bordrin” es una aventura para cinco personajes de nivel 3. Al final de la aventura los personajes deberían estar a mitad de camino del nivel 4. Puedes jugar esta aventura como continuación de “Rescate de Rugido-Quebrantado”, continuando así la campaña Escalas de Guerra, o puedes jugarla como parte de una campaña diseñada por ti. Esta aventura se caracteriza por la exploración, diversas oportunidades de rolear tu personaje, y combates en diferentes entornos, además de poder acoplarse a cualquier campaña.

En esta ventura, una nueva amenaza se teje desde el oeste. Una enorme horda de orcos y demás criaturas despreciables emergen de las tierras devastadas para saquear y conquistar. Mientras el Valle de Elsir y otras tierras movilizan sus escasas fuerzas para responder al daño, los héroes del valle son reclutados para aunar fuerzas y ayudar a repeler este nuevo mal antes de que sea demasiado tarde.

TRASFONDO

El oeste de las tierras de la Montañas Morada-Pétrea ha sido un pútrido fango de necesidad y sufrimiento. Esta tierra árida y baldía es adecuada únicamente para orcos, tragoides y otras criaturas sanguinarias. Cada cierto tiempo un señor de la guerra reúne un pequeño ejército y sale en tropel de estas malas tierras para probar su fuerza y armas contra los robustos defensores enanos, pero nunca han cruzado las montañas porque en el paso montañoso se asienta un antiguo bastión enano llamado Vigilia de Bordrin. No importa cuantos orcos puedan llegar a congregarse, acaban muriendo en sus murallas con su sangre negra esparcida sobre la piedra robusta.

Así, en un primer momento, los rumores de que un nuevo anfitrión en estos pantanos abandonados y bosques muertos parecían una pequeña amenaza — nada que los guardianes defensores no pudieran manejar. Pero este ejército, sin embargo es diferente.

Al contrario que otros orcos que han emergido otras veces, tienen ahora un líder que puede mantenerlos largo tiempo unidos para la victoria. El líder de los orcos es un enorme caudillo guerrero orco llamado Colmillo. No es un verdadero orco y en sus venas corre sangre de ogros, lo que le hace más grande, más fuerte, y eminentemente más peligroso.

Habiendo matado a media docena de caudillos orcos, juntó a las tribus rebeldes para montar una ofensiva contra Vigilia de Bordrin y así reclamar la posesión de las tierras más allá de sus muros.

Colmillo conoce la historia de las Montañas Morada-Pétrea bien. Sabe que, a menos que pueda encontrar una vía secundaria que borde la fortaleza en las montañas, no importará cuántos guerreros que él lidera caigan.

Alguna vez ingenioso y con numerosos aliados y contactos, Colmillo recurrió a su amante ocasional y consejera shadar-kai llamada Myrissa. La envió al Páramo Sombrío para reclutar aliados para que ayudaran en su causa, y poco tiempo después volvió con un pequeño ejército de Oscuros, dirigidos por un misterioso y siniestro Trepador Oscuro, conocido como el emisario. Este líder se ofreció ayudar a Colmillo a cambio del siguiente negocio: los Oscuros abastecerían a los ejércitos de Colmillo con armamento sin importar el precio que pusiera el Trepador Oscuro y sus seguidores, y a cambio, los Trepadores Oscuros encontrarían un camino a través de las montañas. Colmillo estuvo de acuerdo y pagó el precio exorbitante, ganando un arsenal fino, y también, la esperanza de conseguir la llave para la victoria.

No pasó mucho tiempo cuando los Trepadores Oscuros volvieron y revelaron un número de túneles excavados bajo la montaña. Le mostraron al caudillo las localizaciones de cada uno, explicándole cómo se conectaban los pasajes de un lado de las montañas con el otro.

Ningún túnel era lo suficientemente grande como para dar cabida a su ejército entero, así, Colmillo le dio a su horda órdenes de movilización, los envió a escalar la falda de la montaña, mientras sus exploradores se movían delante para asegurar los túneles y preparar el camino para que Colmillo y sus guerreros de élite golpearan la fortaleza desde debajo.

RESUMEN DE LA AVENTURA

Si bien los enanos han tenido éxito en contener las hordas del orcos en el pasado, esta vez es diferente. Los enanos de Mirador están preocupados porque los muros de Vigilia de Bordrin no están lo suficientemente preparados para soportar el diluvio que se avecina. Todas sus dudas provienen de los informes traídos de sus propios exploradores, los cuales mencionaron que interminable filas de orcos, trolls, y cosas peores marchaban inexorablemente por las Montañas Morada-Pétrea. Para reforzar el escaso número de defensores para dirigir Vigilia, Mirador hizo un llamamiento a las armas, requiriendo hombres y mujeres fuertes procedentes del Valle de Elsir para dirigirlos a Mirador y reunir así fuerzas con los defensores en las montañas. Con la memoria de la última guerra que devastó el Valle, las milicias establecidas y los aventureros de más allá procedentes de Brindol respondieron a la llamada.

Esta aventura asume que los personajes están entre los que van a auxiliar a los enanos. Tras su éxito en Rugido-Quebrado y tras haber ganado suficiente experiencia, debería estar claro para los lugareños y cualquier aliado PNJ que los personajes deberían estar en esa unión de enanos por derecho. Por supuesto, si los PJs necesitan que se les refresque la memoria, convéncelos para que se dirijan hacia esta dirección y lánzales algunos orcos donde ellos suelen vivir, para que de esta manera se den cuenta de la severidad de la amenaza. Alternativamente, Mirador es una ciudad de cierto tamaño, lo que le convierte en un lugar ideal para que los personajes gasten su oro ganado con esfuerzo.

A lo largo del camino, los personajes encuentran una patrulla de orcos, lo que sugiere que los orcos en cierta forma han cruzado las montañas. Con esta información, los personajes deberían acercarse al Concilio de Ancianos para revelar la nueva amenaza. Con esta revelación, el Concilio cree que la situación es comprometida y que se ha abierto una brecha en los túneles bajo las montañas.

Aunque este acontecimiento plantea gran peligro para sus defensas, la horda del orcos está todavía muy lejana así que hay tiempo de sellar los túneles e impedir los orcos atraviesen los túneles. De esta manera, recae sobre los PJs y otros dos grupos el asegurar los túneles y sellar el Nexo para impedir el traspaso de las defensas.

El Concilio de Ancianos asigna la tarea de asegurar los túneles bajo el Monasterio de la Cadena Partida a los PJs, y manda a otros grupos hacia los otros puntos débiles en sus defensas. Una vez que los personajes llegan al viejo monasterio, está claro que los otros lugares podrían estar comprometidos y los otros grupos de aventureros podrían estar dominados. Asumiendo que los PJs encuentren a Kalad (ver página 38), los héroes aprenden que el paladín enano ya ha asegurado el túnel que se dirige hacia Vigilia de Bordrin, pero descubren que los túneles de Respiraderos probablemente no estén asegurados. Así, los personajes deben viajar hasta los túneles inferiores, y abrirse paso a través de los orcos invasores, y deben localizar el viejo Nexo para completar su misión antes de que las hordas de los orcos lleguen. Sellar el Nexo supone una misión principal valorada en 750 XP.

LA MISIÓN

“Asedio a Vigilia de Bordrin” ofrece la oportunidad a los PJs de ganar PX por misión en un par de lugares. Aquí se proporciona la lista de misiones y sus recompensas en la aventura.

Misión Mayor - Sellar el Nexo

Los PJs deben adentrarse a través de los túneles inferiores, abrirse camino a través de los orcos invasores, y localizar el viejo Nexo y completar esta misión antes de que las hordas de los orcos lleguen.

Recompensa: 750 PX (y 1.000 po [cuatro parcelas])

PREPARÁNDOSE LA AVENTURA

“Asedio a Vigilia de Bordrin sumerge a los personajes en ambientes mortíferos y en pozos contra diversas tropas de avanzadilla procedentes de una horda mortífera de orcos. De tal manera que los personajes se adentran en enormes cámaras y usan sus talentos contra sus terribles enemigos, todo esto transcurre mientras tratan de alcanzar lo antes posible el Nexa antes de que la horda llegue.

Obviamente, una buena lectura de la aventura te ayudará, pero si tienes prisa, entonces sáltate la introducción y ve directamente a la aventura. Al menos, deberías revisar los encuentros, poniendo especial atención a las criaturas, sus poderes, y el trasfondo en donde los personajes se ven inmersos.

QUÉ NECESITAS PARA JUGAR

Esta aventura incluye los encuentros a los que los PJs se enfrentan cuando exploran y se aventuran en las zonas. También provee mapas tácticos y demás material para la aventura. Si tú y tus jugadores no habéis leído aún las reglas de *Dungeon&Dragon* 4ª edición, este puede ser tu primer paso para poder entender las reglas. También como se ha mencionado anteriormente, lee al menos los primeros encuentros descritos en esta aventura antes de comenzar. Haciendo esto, te familiarizarás con el material y el formato de presentación. También puedes echar un vistazo a las secciones que tratan sobre el formato de recompensas 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. Se entiende como un encuentro de dificultad media como aquel en donde el nivel del encuentro es igual al nivel del grupo. Los encuentros que son 1 ó 2 niveles inferiores al grupo se consideran ‘encuentros fáciles’, mientras que los encuentros que son 2 o más niveles por encima del grupo se consideran ‘encuentros difíciles’.

Al superar un encuentro, el grupo recibe los PX indicados al lado del nivel del encuentro. Esta cantidad se divide entre el número de los miembros del grupo, repartiendo una cantidad igual entre cada personaje.

PREPARACIÓN

Esta sección del encuentro táctico te proporciona los parámetros básicos del encuentro. Primero, te proporciona el contexto o la información de trasfondo del encuentro. Después, te proporciona la disposición de los monstruos para que los localices en el mapa táctico. El mapa de cada área de encuentro indica dónde se sitúan los monstruos cuando el combate comienza. La sección de preparación también describe qué están haciendo los monstruos y cómo reaccionan cuando los PJs llegan.

TEXTO EN VOZ ALTA

El texto en voz alta proporciona información acerca de lo que los PJs ven o de lo que son conscientes. No tienes por qué leer palabra por palabra; siéntete libre de decir con otras palabras o utilizar las tuyas propias cuando describas esta información. Usa el texto en voz alta sabiamente. Están descritas como las situaciones más usuales de acercamiento al encuentro pero las acciones de los PJs pueden ser que se requiera que la información del texto se cambie según las circunstancias.

ESTADÍSTICAS DE LOS MONSTRUOS

Los encuentros incluyen bloques de estadística para cada tipo de monstruos que se presentan en el encuentro. Si se presenta más de un tipo particular de monstruo, el bloque de estadística indica cuántas criaturas pueden encontrarse.

TÁCTICAS

Esta entrada describe las acciones especiales que los monstruos llevan a cabo para derrotar a los aventureros. Algunas veces esto significa que los monstruos tienen especial ventaja de las características del área o hacen un uso especial de los poderes o de su equipo.

MAPA

Cada encuentro incluye un mapa marcado con la localización inicial de cada monstruo. El mapa también indica las localizaciones de cada característica especial del área.

CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

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

PREPARACIÓN DEL TESORO

Como primera entrega de la campaña ‘Escalas de Guerra’, “Asedio a Vigilia de Bordrin” hace uso de la recompensa del sistema de parcelas de tesoro como se describe en La Guía del Dungeon Master. Los personajes deberían conseguir 15 parcelas al final de la aventura. De estas parcelas, deberían ganar la recompensa por completar la misión (cuatro parcelas valoradas en 1.000 po), y cualquier tesoro que encuentren a lo largo del camino (las once restantes). Puedes proporcionar estos tesoros en la forma que desees, pero el siguiente recuadro presenta las

habitaciones que contienen tesoro. Durante la preparación, asigna parcelas para aquellas habitaciones en los espacios proporcionados. Coloca en las primeras seis parcelas objetos mágicos que los personajes les gustaría tener.

EMPEZANDO LA AVENTURA

Puedes empezar la aventura de dos formas: de manera rápida o de manera lenta. Usa el método de comienzo rápido si quieres ir directamente a la acción. El comienzo lento hace énfasis en el roleo del personaje y alarga la secuencia de inicio para construir la tensión necesaria para dirigir a los personajes hacia la misión mayor.

COMIENZO RÁPIDO

Cuando uses este método, lee en voz alta el siguiente texto y lleva a cabo el desafío de habilidad descrito bajo la sección del Monasterio de la cadena partida de la página 27.

La guerra se acerca. Hace una semana, una llamada a las armas sonó a lo largo del Valle de Elsir, convocando a guerreros para ayudar a defender Vigilia de Bordrin en las Montañas Morada-Pétrea lejos en el oeste. Durante meses se había propagado la posibilidad de que un ejército de orcos se encontraba en las fronteras, pero ahora, esos rumores son ciertos. Vosotros, junto con grupos de la milicia y otros aventureros provenientes de diversas partes del Valle, marchasteis al oeste hasta llegar a la ciudad de Mirador, una gran comunidad fortificada levantada hace siglos por los enanos. Una vez allí, vuestro grupo de aventureros y otros dos grupos fuisteis invitados para asistir al Concilio de Ancianos, dónde descubristeis que Vigilia de Bordrin estaba en peligro — escuadrones de avanzada de orcos habían descubierto los túneles bajo las montañas y estaban atravesándolos

PARCELAS DE TESORO

- Parcela A: _____, M-2.
- Parcela B: _____, M-4.
- Parcela C: _____, M-4.
- Parcela D: _____, M-5.
- Parcela E: _____, M-5.
- Parcela F: _____, M-5.
- Parcela G: _____, V-3.
- Parcela H: _____, V-3.
- Parcela I: _____, V-4.
- Parcela J: _____, V-4.
- Parcela K: _____, V-4.

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 desean tus jugadores para las cuatro primeras parcelas.

- Parcela 1: Objeto mágico, nivel 7
- Parcela 2: Objeto mágico, nivel 7
- Parcela 3: Objeto mágico, nivel 7
- Parcela 4: Objeto mágico, nivel 5
- Parcela 5: Objeto mágico, nivel 5
- Parcela 6: Objeto mágico, nivel 4
- Parcela 7: dos pociones de curación, dos gemas valoradas en 100 po, 80 po
- Parcela 8: una poción de curación, 250 po de objetos de arte, 40 po

- Parcela 9: 80 po, 300 pp
- Parcela 10: una poción de curación, 90 po
- Parcela 11: 50 po, 400 pp

Adaptando la aventura: “Asedio a Vigilia de Bordrin” está diseñada para cinco personajes. Pero, puedes adaptarla para grupos más numerosos simplemente añadiendo más tesoro e insertando algunos monstruos adicionales usando las pautas indicadas en la Guía del Dungeon Master. Cuando adaptes la aventura para grupos más numerosos hazlo fácil. Cuando sea posible, simplemente añade un monstruo cuyo nivel sea igual al nivel del encuentro por cada PJ adicional. En cualquier caso, busca monstruos apropiados extraídos de esta aventura y del Manual de Monstruos para ayudarte a endurecer la resistencia. Esta aventura está diseñada para personajes de nivel 3. Un grupo de personajes de 2º nivel puede también jugar la aventura, así como un grupo de personajes de 1º nivel más numeroso, pero asegúrate de dar a los personajes suficientes oportunidades de poder llevar a cabo descansos prolongados para tener una posibilidad de sobrevivir a la expedición. Para grupos de mayor nivel, adaptar la aventura desentraña un trabajo mayor. Necesitarás añadir monstruos e incrementar las recompensas de tesoro hasta la cantidad adecuada para los personajes. De todas formas, no es tan arduo ajustar la aventura. Con un poco de trabajo, puedes jugar este escenario con grupos de tres a ocho jugadores, y con personajes de nivel 1 a 5.

para asediar las defensas y refuerzos de la fortaleza. El Concilio pidió a vuestro grupo descender a esos túneles, expulsar a los orcos, y sellarlos antes de que el ejército principal llegara.

Por tal misión, el Concilio prometió pagar a cada grupo 1.000 po tras su regreso. Vuestro equipo se dirigirá al viejo Monasterio de la Cadena Partida hacia el suroeste, desde dónde se puede acceder a los túneles inferiores, mientras un grupo se dirige hacia Vigilia de Bordrin para asegurar esos pasajes, y el otro para asegurar Vigilia de Bordrin. Con vuestra misión clara, vosotros y vuestra compañía se dirigirá hacia las montañas para encontraros con vuestro destino.

COMIENZO LENTO

Más que ir directamente hacia la aventura, puedes extender la secuencia de inicio para permitir que la aventura fluya de manera más natural, dando a los personajes la oportunidad de desarrollar sus personajes y participar en los eventos que conducen a la aventura propiamente dicha. Ten en cuenta o usa los siguientes eventos resumidos en el inicio rápido.

♦ Los personajes escuchan la señal de alarma y el llamamiento a las armas cuando se encuentran disfrutando de su tiempo libre en su refugio favorito o algún lugar donde los personajes suelen ir pasar la mayor parte de su tiempo. Personajes interesados pueden fisgonear más a fondo acerca de la naturaleza de la amenaza, Vigilia de Bordrin, y las Montañas Morada-Pétrea. Puedes llevar a cabo esta situación roleando, proporcionando dicha información a través de un PNJ local o otros personajes introducidos en la aventura previa. Llegado a este punto, el concilio de la ciudad se interesa por los personajes y pregunta si van ayudar a los enanos. Los personajes mercenarios pueden ser contratados en un desafío social para negociar los términos de sus servicios. Este desafío de habilidad sería de nivel 3 y tendría una complejidad de 2 usando como habilidades primarias: Engañar, Diplomacia, Perspicacia e Intimidar. Un éxito supon-

dría una recompensa monetaria (elige uno o dos parcelas y no las uses luego en la aventura). Un fallo implica que los personajes consiguen sólo una parcela de tesoro y un penalizador -2 general para todas las pruebas de Diplomacia llevadas a cabo cuando los PJs regresen a Brindol.

♦ Una vez los personajes se establezcan en Brindol, necesitan viajar a lo largo de la Carretera de los Enanos o a lo largo del río Elsir para llegar a Mirador. A lo largo del camino, pueden tener algunos encuentros en la intemperie o tierras salvajes (especialmente si los PJs no son de nivel 3 cuando la aventura empiece). La sección de Encuentros en las Tierras Salvajes de la página 23 proporciona varias opciones.

♦ Después de un largo viaje (y posiblemente sin incidentes) fuera del Valle de Elsir, los personajes tropiezan con una banda de orcos justo en el exterior del bosque de Oeste-Profundo. Estos exploradores dejaron las montañas – saltándose las órdenes – para saquear un poco por las tierras. Los personajes se encuentran con dos orcos incursores y cinco orcos de segunda. Los jugadores astutos podrían darse cuenta de que los orcos están a este lado de la montaña, quizás esto significa que ¡el enemigo ha abierto una brecha en Vigilia de Bordrin!

En Mirador los personajes son libres de explorar la ciudad, abastecerse, y comprar equipo nuevo. Poco después de que lleguen, deberían saber que ellos no son los únicos aventureros en la ciudad. De hecho, la ciudad está lleno de ellos. Asimismo, el Concilio de Ancianos convoca poco tiempo después de que los PJs entren en Mirador para discutir la amenaza que acecha más allá de la ciudad y el valle, y tras ello, Caer-Mirador convoca a varios grupos de aventureros, la milicia, y demás (mira página 20).

Una vez allí, los personajes y otros aventureros se dirigirán a través de laberínticos corredores hasta alcanzar la Cámara-Alta. Erigida sobre un altar de 20 pies de alto se encuentran los cinco ancianos. Cada uno de los tres enanos tienen largas barbas que les cuelgan hasta los pies, siendo dos de ellos ancianos, grises

y arrugados, El tercero es más joven, de cabello moreno y rasgos duros. Las dos ancianas enanas son ambas atractivas, una pelirroja y la otra de pelo castaño. Todos llevan la ropa de su trabajo – lujosos tejidos adamascados púrpura plateados. Dispuestos bajo ellos, ocupando completamente la sala, se encuentran una aglomeración de soldados, combatientes, y aventureros, con un representante de cada raza y ocupación, y la mayoría dispuestos en pequeños grupos, aunque algunos de ellos se encuentran entremezclados. Los personajes que hayan conocido a cualquiera de los otros grupos durante la ciudad – Los Jinetes-Libres, Montaraces-Lejanos, u otros (ver página 26 para los nombres) – deberían verlos aquí o mismo que otros grupos que hayas diseñado. Permite a los jugadores que se entremezclen con estos grupos como quieran los PJs, pero pocos grupos saben lo que está pasando y si los personajes se enfrentaron a los orcos, ya saben más que la mayoría de los invitados. La mayoría de los grupos son educados, pero los Montaraces-Lejanos muestran una confianza en sí mismos rozando la arrogancia. Cuando estés listo para proceder, el más joven de los ancianos da un paso hacia delante y dirige unas palabras a la multitud. Lee o parafrasea el siguiente texto:

Bienvenidos a la Cámara Alta amigos. Soy Elder Cadrack. No me gusta perder el tiempo con charlatanería, así que iré directo al grano. Estamos en guerra. Una enorme hueste de orcos viene del oeste. Su intención es clara. Atravesarán las montañas para la masacre. Aquellos que no luchen tendrás les esperará una vida corta de esclavitud. Durante mucho tiempo, las ciudades estado de Mirador, y Vigilia de Bordrin en las montañas, se han mantenido firmes en contra de estas incursiones, pero nuestros exploradores nos han informado que nunca se ha reunido un ejército de tal envergadura. Así pues, recurrimos a vuestras almas valientes para ayudar no solo a defender a Mirador, sino también a todo el Valle de Elsir.

Estamos seguros que, cuando los orcos lleguen, éstos subirán a través del paso montañoso.

Tenemos esta información porque recientemente se han producido ataques procedentes de los túneles inferiores, comprometiéndonos en el tiempo. Los defensores han contraatacado a los salvajes, pero está claro que el resto de incursores vendrán... y rápido.

Así que este es plan. Durkik Corazon-de-forja dirigirá a las milicias y os dirigiréis con él para reforzar Vigilia de Bordrin. Los orcos infestan los túneles inferiores, así que hemos asignado la tarea de la seguridad a los Farstriders. Sin embargo, aún queda una misión. Necesitamos que un grupo evacue el monasterio al otro lado de las montañas. Es un trabajo peligroso, debido a los orcos y demás, pero los clérigos necesitan que se les advierta de lo que está por llegar si todavía no lo saben.

¿Hay algún voluntario?

Nadie da un paso al frente para llevar a cabo esta misión, así que ésta recae sobre los PJs. Cuando accedan como voluntarios, Edgar Somerfield, el líder de los Montaraces-Lejanos, enfadadamente dice, “¿Debería recordar al Concilio nuestro acuerdo previo?” Cadrack responde asintiendo con la cabeza y un gesto apaciguador, agradeciendo la ayuda de los PJs, y dando permiso a la multitud congregada para que salga. El anciano habla con el líder de los Montaraces-Lejanos durante unos momentos, tras ello el líder Somerfield sale violentamente de la cámara. Cadrack mantiene a los PJs y les promete 1.000 po cuando regresen. A menos que los personajes tengan otros negocios, eres totalmente libre de continuar con la aventura hacia el Monasterio de la Cadena Partida descrito en la página 27.

Mediación: los PJs podrían tener curiosidad acerca de los Montaraces-Lejanos, y un poco de conversación (CD 15 Recursos) revela que el grupo tiene una prestigiosa carrera, habiendo matado a un dragón negro, exterminado tribus de salvajes humanoides, recuperado legendarias reliquias, y más. Si se le pregunta a Cadrack acerca de ellos, éste menciona que los Montaraces-Lejanos conocieron el Concilio hace tiempo y acordaron que llevarían a cabo la parte más peligrosa del trabajo llevándose así la gloria, por lo que ellos son los que descenderían dentro de las montañas para asegurarlas.

Si el grupo no da un paso adelante, puedes hacer que los Montaraces-Lejanos (ver página 24) u otro grupo dé el paso adelante en su lugar. El Concilio envía a los PJs a defender Vigilia de Bordrin. En cuanto lleguen y pase un poco de tiempo, llegarán rumores de que el grupo no ha regresado todavía, así que un oficial envía a los PJs a averiguar qué ha ocurrido, aunque sólo con la mitad de la recompensa. Suponiendo que no se amotinan, continúa con el Monasterio de manera normal.

MIRADOR

La ciudad de Mirador se asienta sobre las empinadas faldas del este de las Montañas Morada-Pétrea, unos picos blanquecinos tan antiguos como el mundo. La fundación de la ciudad tiene lugar largo tiempo atrás, momento en el que los enanos de esta región se deshicieron de las cadenas de la esclavitud y persiguieron a los orcos y a los gigantes hasta expulsarlos al oeste de las montañas al final de la Edad de las Cadenas. Mirador, y la recia Vigilia de Bordrin, donde fueron levantadas para salvaguardar a los enanos liberados y para ser la primera línea de defensa y así poder sus ancestrales enemigos olvidar su derrota y la búsqueda de la esclavitud de los enanos.

Desde su fundación, Mirador nunca ha estado bajo asedio, aunque Vigilia de Bordrin lo está frecuentemente, al menos una cada siglo. Mirador suministra el paso montañoso con soldados, alimentos, y recursos necesarios, asegurándose de que Vigilia no le falte de nada para cumplir con su ancestral responsabilidad. Mientras que Vigilia está ocupada fundamentalmente por audaces guerreros enanos, la ciudad de Mirador es más cosmopolita y alberga gente de cada raza y cultura conocida de este rincón del mundo. Los enanos son el grupo dominante, pero los humanos y los medianos son el segundo grupo, seguido de los dracónidos, tiflins, y superficiales eladrines y elfos, y una variedad de otras razas menos familiares.

Mirador es ampliamente un centro de comercio, y la gente de ambos lados de la montaña viene a la ciudad a intercambiar bienes, rumores, e información. Los numerosos mercados de la ciudad y las calles bulliciosas hacen de Mirador una ciudad ideal para los negocios, aunque los personajes que busquen una herramienta particular o dispositivo es más probable de encontrar aquí que en ninguna otra parte de millas a la redonda. Hay una robusta industria de explotación minera. Las montañas son ricas en hierro, plata, estaño, y no pocas piedras preciosas. Los mineros enanos y humanos y buscadores se ponen en camino desde Mirador cada día, algunos trabajando en oscuridad de las profundas minas, mientras otros buscan por las alturas tesoros – algunos con éxito, otros no tanto, y otros nunca se les ha vuelto a ver, desaparecidos en las nieblas de los picos.

Aunque la ciudad depende de Vigilia de Bordrin para resistir la mayoría de los ataques procedentes del oeste, la ciudad no está desprovista de sus propias defensas. Los enanos erigieron abruptos muros para protegerse, pero cuando la ciudad creció más allá de sus protecciones, los habitantes levantaron más muros para circundar la creciente población. Esto ha ocurrido cuatro veces, dando como resultado cuatro continuaciones de muros, uno dentro de la otra. Ciudad-Chabola, el noveno distrito no oficial, crece más allá de los muros del este y es solo cuestión de tiempo que el Concilio decida erigir otro muro añadiendo así a los colonos al resto de la ciudad.

Apuntalada en cada muro, en el lado oeste y este del muro, hay una enorme puerta flanqueada por dos torres cuadradas de piedra. La mayor parte del tiempo, las puertas permanecen abiertas, incluso a altas horas de la noche, pero cuando hay problemas, como ahora, las puertas están cerradas al atardecer, y las puertas interiores – aquellas que conducen a Cámara-Alta – podrían estar cerradas incluso más temprano.

Los muros exteriores son de 100 pies de altura – siendo más altos donde la elevación es mayor. Cada muro interior se asienta sobre otros 20 pies de alto. Los guardias patrullan los muros ocasionalmente, aunque las casetas de las puertas contienen media docena de guerreros (enanos ballestero, Manual de Monstruos, página 111).

DISTRITOS

Mirador tiene ocho distritos, cada uno se distingue por el tipo de gente que lo habita o por la industria que puedes encontrar allí.

AMPOLLA

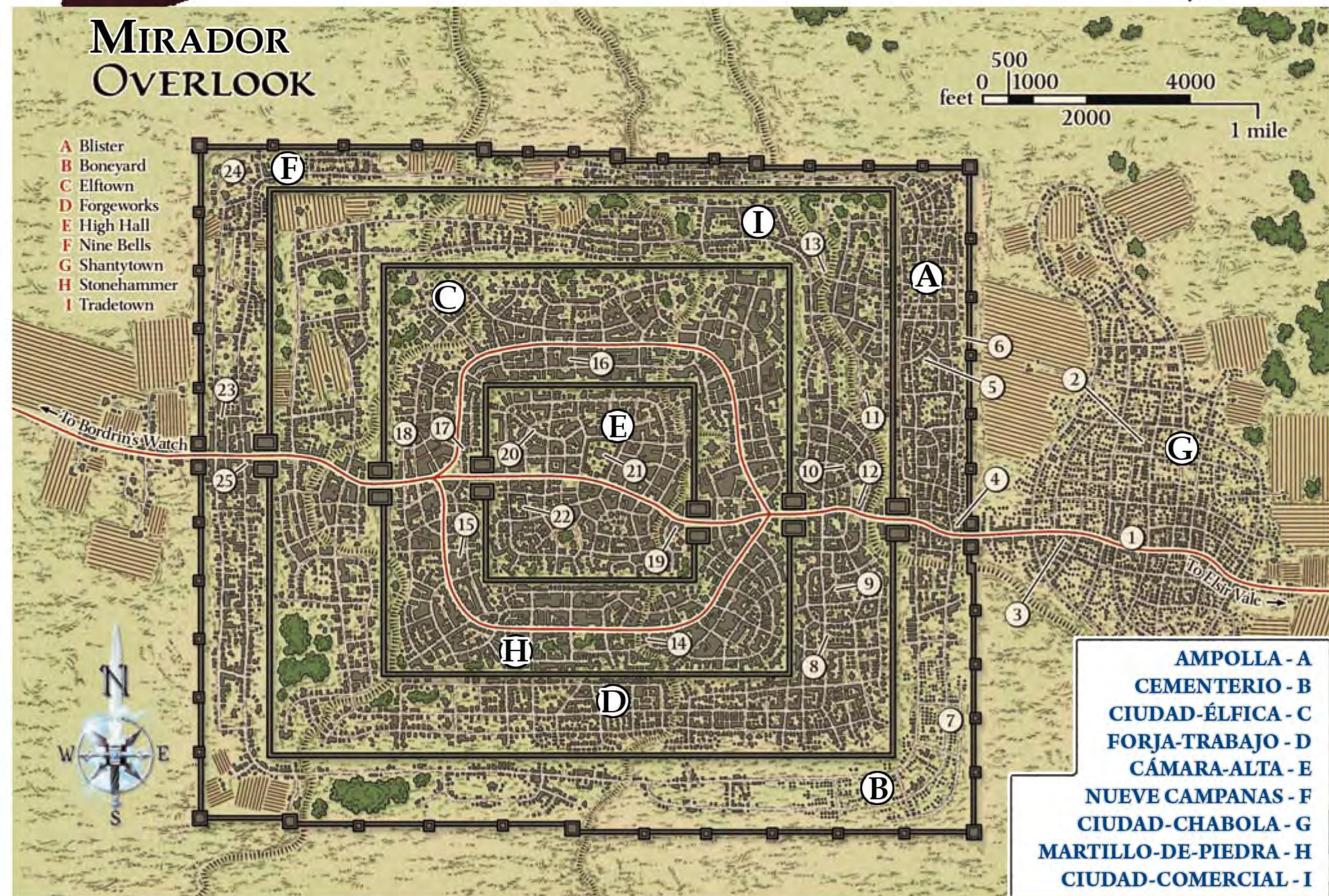
“¿Buscáis trabajo? Deberías pinchar la ampolla para ver lo que sube burbujeando...”

Ampolla es una sección agitada de la ciudad, poblada por mercenarios, aventureros, y ese tipo de personas ambulantes sin un origen propio. Abrasador se caracteriza por una gran cantidad de bodegas de vino, tabernas, antros de placer, salones de juego, y burdeles, Ampolla no es un lugar para perderse.

Buildings: Blister's buildings are a mix of timber and stone of architectural styles ranging the gamut. Old dwarven buildings stand next to almost organic tiefling dreaming halls, while a halfling gambling den sits in the shadow of an old temple dedicated to Sehanine in her more larcenous aspect.

Streets: Blister's roads thread their way through the press of buildings, darkened by shadows cast by structures built too close together. Filth and detritus clog the alleys, sometimes spilling out onto the major thoroughfares—that is, roads large enough to accommodate a horse.

People: Humans, halflings, and dragonborn have the largest numbers in Blister, though one can find a variety of races here. As mentioned, most are adven-



turers, thieves, and traveling folk, representing the city's most diverse population.

Sights: Visitors and inhabitants alike might see a pair of human thugs beating a half-orc with their clubs in an alley, a scantily clad man calling out to passersby, a street magician performing tricks, an elderly alchemist selling cure-alls, street preachers prophesizing the end of the world, tents and stalls, clotheslines stretched across the streets, and bands of adventurers looking for trouble.

Smells: All sorts of odors waft up from Blister, including smells of exotic cuisine to the expected

stench of a crowded district. Wood smoke hangs over the streets, mixing with other, more sinister smells.

Sounds: Merchants hawk their wares amid laughter, screams, the murmur of crowds, the clatter of kitchens, cries of “thief!,” the whistle of a constable in pursuit, the sounds of barking dogs, the hiss of cats, and the growls of spiretop drakes.

CEMENTERIO

“No hay mucho que hacer en el distrito de Cementerio a parte de vomitar.”

Ocupando la esquina sudeste de Mirador, los negocios y aventuras tienen un mal sabor de boca en Cementerio,

ya que se encuentran los mataderos de la ciudad, curtiderías, lugares donde se aplican los tintes, además de los cementerios de la ciudad.

Buildings: As an industrial corner of the city, most buildings are plain and functional, and they are constructed to serve the operation and little else.

Streets: The Boneyard features broad roads in good repair so wagons can easily navigate the district.

People: Humans are the largest group of people here and most are dirty, lacking in sophistication, and

inured to the foul odors wafting up from the more toxic parts of the district.

Sights: Common sights include wagons laden with animal carcasses, workers trudging to their jobs, plumes of acrid smoke, and pipes leaking toxic fluids into the gutters. The Boneyard is as unpleasant to look at as it is to smell.

Smells: A pall of smoke stinking of urine and sulfur hangs over the Boneyard, turning the sun a pale shade of brown. Even though the locals do their

best to keep the streets free of rubbish, the materials and industries produce ripe odors a shade better than death.

Sounds: One can hear the creaks of wagons, the spillage of liquids, crackling fire, the screams of animals at the slaughter, and the grunts of hard labor.

CIUDAD-ÉLFICA

“¿No sabe por qué todavía la llaman la Ciudad-élfica; De toda la vida, no se puede decir que se haya visto a un elfo allí.”

Ciudad-élfica cubre la esquina noroeste de la parte central de la ciudad y toma su nombre del único elfo que vivió allí hace setenta años. La comunidad consta de ricos empresarios y lujosos emprendedores, comerciantes, banqueros, abogados, médicos, y otros miembros de la alta sociedad de Mirador, aunque muchos habitantes procedentes de otro sitio habitan en pequeñas casas en la periferia de este fino distrito.

Buildings: With fine buildings of astonishing architecture, white-washed or painted in pastel colors, Elftown has some of the nicest homes and shops in the city. Even the smaller houses are sumptuous compared to those of pretty much anywhere else in the city, and all are accented by parks, lawns of green grass, statuary, and beds of exotic flowers and semimobile plants.

Streets: Aside from the broad Dwarfroad that winds though Elftown, most streets are large enough to accommodate two carriages side by side. The roads are covered in pale white stone and maintained by a legion of well-paid servants. Even the side streets are clean and lit with everburning torches contained in iron lanterns to chase away the shadows.

People: In spite of the name, few, if any, elves live in Elftown, though several eladrin are affiliated with the ambassador who takes residence here. Instead,

MIRADOR

La ciudad de piedra se asienta sobre un lado de las Montañas Morada-Pétrea. Construida como refugio de los recién liberados enanos de los antiguos maestros gigantes, mirador tiene raíces nobles y se ha convertido en un refugio para todo tipo de personas del Valle de Elsir y de más allá.

Población: 12.250; 5.000 de ellos viven en pequeñas comunidades repartidas por los pies de las montañas. La mayoría de la gente de Mirador son enanos, humanos, y medianos, aunque hay unos pocos dracónidos, tiflins, eladrines, y comunidades de elfos aisladas en sus propios vecindarios. La importancia de Mirador como centro de comercio es producto del gran número de viajeros que vienen de las tierras de más allá y de la variedad de razas, culturas, y creencias, creando en la ciudad una atmósfera cosmopolita.

Gobierno: El Concilio de Ancianos, un grupo de cinco enanos y enanas gobierna Mirador. Cada uno es elegido para gobernar durante un periodo de 10 años. Los enanos ven el proceso de gobernar como una carga y ninguno aprecia mucho en el trabajo, prefiriéndole dar tal tarea a cualquier otro. Encabezando el Concilio está el Gran Anciano, Morgoff Piedra-Primera, un enano que está a punto de retirarse.

Un representante de cada uno de los ocho distritos de Mirador acude y asiste en el Concilio, sirviendo como consejero y hacer públicas las querellas de sus electores.

Aunque estos individuos tienen el poder de influir, realmente no tienen ninguna autoridad en la ciudad, aunque muchos son ricos y poderosos por medio del oficio que mantienen.

Defensas: Mirador mantiene una guarnición de 150 guerreros armados y preparados para cualquier amenaza. En tiempo de problemas (como ahora), Mirador puede reunir otros 500 guerreros procedentes de la milicia local, y otros 100 de asentamientos limítrofes. En Vigilia de Bordrin, otros 500 centenares de guerreros protegen el paso montañoso dentro de sus escarpados muros y elevadas torres.

Distritos: Ampolla, Cementerio, Ciudad-Élfica, Forja-Trabajo, Cámara-Alta, Nueve Campanas, Martillo-de-Piedra, Ciudad-Comercial, Ciudad-Chabola (no oficial).

Las posadas: Descanso de Belden; Casa de Acogida de Cadrick; Sabanas-Limpas; La Casa durmiente; Fogón de la Montaña; Polliver; Vuelta-de-Cuchara; y muchas otras.

Las tabernas: Los Espíritus-Fatuos; La Destilería de Dergan; Michael, el Rubio; El Diablillo en Escabeche; La cubeta y el cerdo; La Jarra Salada; y muchas más.

Suministros: El emporio de Supervivencia Dungeon; Consorcio de Elsir; Merty; Tesoros Morada-Pétrea.

Templos: Lazo-Divino (varios); Templo de Erathis; El Yunque de Piedra (Móradin).

wealthy humans and dwarves command this section of the city, though one can be sure to find a handful of dragonborn, a smattering of tieflings, and a few reckless halflings.

Sights: Observers can see black carriages pulled by teams of matching horses, patrols of uniformed guards, and fountains sending spray into the air, as well as servants painting houses, cleaning the streets, and avoiding attention.

Smells: One is likely to smell fine cooking, fresh-cut grass, the perfume of brilliant flowers, incense, and other pleasant aromas.

Sounds: Notes played on a harp, the singing of a lovely young woman (or a younger man), a haughty noble screaming at a servant, the whinny of horses, and the clink of gold are common sounds.

FORJA-TRABAJO

“Déjeme contarle lo que sé sobre este lugar. Si andáis buscando armaduras, no hay ningún otro sitio mejor al que podáis ir.”

Forja-trabajo, o simplemente La Forja, es un distrito de clase media entregado al próspero trabajo de los artesanos, al comercio del día a día, y a los hombres y mujeres que trabajan duro como auténticos profesiones. En La Forja, más de la mitad de edificios son talleres con apartamentos en lo alto. Los almacenes, los negocios, los establos, y otros lugares relacionados con la industria complementan el resto. Las Forjas se asientan en la parte Media de la Ciudad, al sur del distrito Ciudad-Comercial.

Buildings: Small shops with flats above line the streets, punctuated with the occasional tavern, shrine to Moradin or Erathis, and speckled with overlarge warehouses.

Streets: Broad streets, wide enough to accommodate aurochs and wagons, run through this district, while narrow alleys branch off to disappear in the maze of buildings beyond. Cobbles cover the ground

and most are even to provide smooth transport to and from the Forge.

People: Dwarves and humans live side by side in the Forgeworks, but one can also find a small population of half-elves, gnomes, and a few others as well. During the day, business here brings folk from all over the city to do business.

Sights: Blacksmiths hard at work at their forges, weavers chatting while working their looms, painters, tailors, and a host of other shops and business, all produce goods for the citizens of Overlook and beyond.

Smells: The air is pregnant with the smells of sweat, smoke, and industry. Street vendors sell meat

pies, sausages, and other portable foods for workers and visitors alike, lending the pleasant (or not so pleasant) aromas of their fare to the atmosphere. Although a busy part of Overlook, the Forgeworks is surprisingly clean.

Sounds: Frequent sounds are hammers on anvils, a sharp curse, the hum of conversation, wagons creaking, aurochs straining in their traces, and the sound of footfalls from passersby.

CÁMARA-ALTA

“Ah, el corazón y el alma de Mirador. Cámara-Alta es donde los dirigentes y gobernantes toman todas las decisiones.”



Cámara-Alta, o La Vieja Ciudad, es donde los líderes de la ciudad se reúnen en asamblea para gobernar Mirador. Pocos ciudadanos tienen cabida en Cámara-Alta ya que cada pulgada del espacio disponible ha sido entregada para albergar a los diversos ministerios que adornan el gobierno de la ciudad. Excepto unos pocos ciudadanos sumamente ricos, la gran mayoría de la gente es expulsada fuera de Cámara-Alta al final del día para dirigirse a sus casas en Ciudad-Élfica, Martillo-de-Piedra, o a otro sitio.

Buildings: High Hall consists of a forest of massive buildings packed tightly inside its walls. Towers thrust up from the fortresslike structures, climbing high above the walls and affording a look at the entire city and the lands all around. Most buildings house one of the dozen or so ministries that see to keeping the city operating. Examples include the Ministry of Commerce, the Ministry of Foreign Affairs, the Ministry of War, and so on. Each operates out of a marble or brick building fronted by impressive statues of dwarf warriors, artisans, and historical figures, while the walls themselves bear intricate carvings and bas-reliefs capturing key moments from the city's history.

The outer edge of High Hall holds the businesses and few homes of those who grease the engines of politics. Restaurants, inns, and a few shops provide patronage to the city's elite, but they shut down at nightfall.

Streets: Suffering from too many buildings in a confined space, High Hall's roads are positively perilous. Tight and cramped while winding through the heart of Overlook, they contain numerous shadowy alcoves, dead-ends, and limited range of sight as they turn and twist. Although High Hall doesn't have a thievery problem, it does suffer from hired killers. The dwarves deal honorably with one another, but the same cannot be said for all the city's representatives, and rival humans, tieflings, and others might resort

to murder to eliminate an inflexible politician. Thus, most high-ranking officials surround themselves with guards, making travel anywhere in High Hall all the harder.

People: The Council of Elders might all be dwarves, but the rest of the city's government is as diverse as the city. Bureaucrats, functionaries, messengers, and palanquins bearing representatives from other districts all make their way through High Hall throughout the day, and sometimes at night.

Sights: Buildings, buildings, and more buildings crowd the district, their carved façades telling ancient stories of heroic dwarves, the end of the Age of Chains, and other historical events that helped shape this region. One might see workers cleaning up a murder scene, while street vendors sell everything from amulets that promise to bring good luck in the courts, to food dealers, and tattered street lawyers searching for clients.

Smells: Overcrowding and the malaise of too many people gives High Hall an unpleasant aroma in spite of the fact that the Council spares no expense in keeping this part of the city clean. Wafting up from the streets is a mix of rubbish, food, and sweat, but compared to other sections of Overlook, High Hall is tolerable.

Sounds: Throughout the day, a steady hum of conversation sounds, punctuated with the ringing of bells, the angry shouts of guards as they escort their worthy charges through the press of people, voices raised in protest at some new law, and an assortment of other noises make High Hall loud. At night, however, it becomes deathly quiet.

NUEVE CAMPANAS

"Nueve Campanas, Los Nueve Infiernos; para mí los dos son lo mismo."

El distrito de Nueve Campanas toma su nombre de los nueve templos que se encuentran en el corazón del distrito. Desde que los templos proveen comida y bebida a los enfermos y a los pobres, este distrito atrae a los hambrientos, enfermos, y los desamparados de las calles. Antes de que los muros estuviesen levantadas aquí, Nueve Campanas fue un lugar de gran riqueza — una comunidad favorecida por aquellos ciudadanos ricos que quisieron escapar del clamor de la ciudad. Sin embargo, después de que fue anexada al distrito de Ampolla y al de Cementerio, muchas propiedades fueron abandonadas y los ciudadanos emigraron a Martillo-de-Piedra o a Ciudad-Élfica para escapar de la marea de los desamparados que venían a lavarse a este lugar. Ahora, Nueve Campanas es la peor parte de la ciudad y se considera una vergüenza para la elite de la ciudad.

Buildings: With rotting estates, old vineyards now overrun by tents and wooden shacks, sagging row-houses, and communities of tents, Nine Bells decays even while the rest of the city grows strong. The businesses, such as they are, cater to darker interests, including dreaming halls, sinister taverns, fighting pits, and disease-ridden brothels. Huddled in one corner of this district are nine great temples, raised long ago, but faced, on all sides, by poverty, despair, and the worst sorts of people imaginable. Called the Divine Knot, a few of these temples have been abandoned, while the rest keep small staffs of dedicated servants who soldier on to fight the misery plaguing this district.

Streets: As one might expect, Nine Bells' streets are muddy lanes and narrow alleys, all filthy and most worming through the press of decaying buildings. Closest to the temples, the muddy roads gain cobbles, typically clean and free of debris.

People: Nine Bells is the bottom of the barrel, so to speak, and it welcomes anyone who has nowhere

else to go. Humans, dwarves, tieflings, halflings, gnomes, and even a few half-orcs scratch out an existence in this wretched mire. Despair is strong here and it drives many of its people to commit unspeakable acts to survive. Drugs, prostitution, and even slavery can all be found here.

Sights: A dead dog rotting in the streets, a swarm of rats cornering a gaunt gnome in a darkened alley, a hideous crone hobbling under the weight of her scavenged scraps, a gang of children armed with sharp knives and hungry eyes, and a robed priest swinging a smoking censer to chase away the spirits can all be found in Nine Bells.

Smells: A fecal stench hangs in the air, mixed with the equally nauseating odors of vomit, rot, and rubbish. People here are unclean and their odors mingle with that of the befouled air to create a symphony of noxious odors. Nearest to the temples, the air grows a bit more tolerable thanks to incense and the modicum of respect the people show the men and women of the cloth.

Sounds: Within this area, one can hear mad laughter echoing out of a darkened ally, a woman's cry, a wailing child, the sound of flies devouring an abandoned carcass, the splash of effluvia, and the whisper of a threat.

MARTILLO-DE-PIEDRA

"Hay una clase de olor diferente en Martillo-de-Piedra. . . Es el olor de la arrogancia."

Martillo-de-Piedra ocupa la mitad sur de la parte central de la ciudad interior, y circunda Cámara-Alta hasta llegar a la Carretera-Enana. Al igual que la Ciudad-Élfica, Martillo-de-Piedra alberga a los ciudadanos ricos de Mirador, sobre todo enanos. Desde que este distrito está más limpio, más seguro, y más privatizado para las clases sociales altas ha existido un gran resentimiento por parte de los ciudadanos con un estatus social inferior hacia los ciudadanos de Martillo-de-Piedra.

exists toward the folks of Stonehammer from those of lower means and status.

Buildings: Stonehammer is the most dwarven of districts, and its buildings are grand, sweeping, and magnificent to behold. Towers that thrust up from lower levels rival those found in High Hall in terms of height and grandeur. Since space is at a premium, the dwarves here have built upward. The wealthiest citizens live in the aeries, while servants, low-born dwarves, and all those who support the sumptuous lifestyles of the elite dwell in the 'Dark—the bowels of Stonehammer.

Streets: The towers feature wide, sturdy bridges of stone, each fitted with high railings to prevent accidents and equipped with everburning torches for safety. In the 'Dark, the roads are tight and twisting, threading around the towers' bases, and plunged in nearly perpetual darkness.

People: Stonehammer is exclusively a dwarven district and nondwarves are not permitted to live here. Other races often work in the 'Dark, but even they must keep their residences outside the district. Folk here are wealthy and powerful, and they represent the best the city has to offer.

Sights: A knot of dwarf priests bestow blessings on a newly completed bridge, a palanquin borne by a dozen human thralls bears a dwarf lady to an upscale market, a pompous dwarf aristocrat waxes on about his successful ventures in Tradetown, and stern-faced guards armed with halberds block access into the innards of an impressive tower.

Smells: None; the air is clean, although a breeze might push the fetid odors from the rest of the city, but such occasions are rare and brief. In the 'Dark, dust, sweat, and wood smoke fill the air, tinged with a faint chemical smell.

Sounds: Deep, resonating laughter, the bass voice of a dwarf noble, the grunt of a thrall bearing the weight of his charge, the hiss of a spiretop drake, and the sounds of good living permeate the district.

CIUDAD-COMERCIAL

"Tenga cuidado en Ciudad-Comercial, hijo. Puedes ir allí con el bolsillo lleno y volver nada más que una cubeta de frijoles."

Ciudad-Comercial es una fusión de todo tipo de razas, culturas, y ocupaciones. De alguna manera, Ciudad-Comercial se parece bastante al distrito de Ampolla, pero lleva asentada más tiempo y posee una fabulosa mezcla de riqueza y, a la vez, de horrible pobreza. Ciudad-Comercial, como se podría esperar, es un distrito comercial minorista, donde mercaderes, comerciantes, y estafadores vienen a negociar. La mayoría de las personas dependientes de negocios tienen casas aquí y se reúnen en cafés, bares caros, y termas para llevar a cabo sus negocios. El contraste oscuro de este bullicioso comercio, es que Ciudad-Comercial alberga a un poderoso gremio de ladrones conocido como Los Perdidos. Una organización clandestina, que tiene acuerdos con casi todas las empresas de importancia aquí. Se dedican a ofrecer protección (o más bien la exoneración) frente al robo y la promesa de dejar tranquilos a sus clientes.

Buildings: Tradetown is a hodgepodge of stone buildings (many of dwarven architecture), wooden structures, warehouses, shops, inns, taverns, and everything and anything a person might want in a city of this size.

Streets: Tradetown is every bit as cramped as the Blister and in some ways more so for the vendors and hawkers crowding the streets. Moving merchandise into Tradetown is a chore and often requires porters rather than wagons to transport anything of size. The

roads are cobbled, but alleys and side-streets might be muddy and covered in rubbish.

People: Tradetown is home to a dizzying number of people, from elves and eladrin to lumbering half-orcs and goliaths. Humans and gnomes rub elbows in taverns, while dwarves of low character might engage in backroom deals with sinister tieflings.

Sights: Merchants line the roads, selling an assortment of goods that range from magic items, ritual ingredients, and curiosities, to common goods such as pots, pans, cutlery, trade goods, and everything in between. Shady men and women walk the streets, eyes in constant motion as they search for new marks, while grifters and charlatans peddle cure-alls or use trickery to part their customers from their coin. Urchins run through the alleys, leading visitors through the safer parts of Tradetown, while disguised halflings lead other visitors to the nastier corners, where the travelers can find beatings and robberies instead of their destinations.

Smells: An unsettling mixture of roasting meats, beer, ale, and spices blends with excrement, sweat, and the strange odors of illegal substances, wreathing the district in a perpetual haze.

Sounds: One can hear woman's laughter, a dragonborn's growl, an argument, a shout of "thief!", children playing, a yelping dog, a persistent merchant's pitch, and the whispered invitations from second-story rooms overlooking the narrow streets.

CIUDAD-CHABOLA

¿"Crees que Nueve Campanas es un mal lugar? Duerme una noche en la Ciudad-Chabola."

Realmente, Ciudad-Chabola no es un verdadero distrito. Se encuentra adherido a la ciudad como una protuberancia ulcerosa. Ciudad-Chabola es un laberinto lamentable de tiendas de campaña, chabolas, y putrefactos edificios de madera.

Es hogar de la gente más pobre y desesperada que no tiene a dónde ir. La mayor parte de las personas de Ciudad-Chabola son refugiados de otras tierras, víctimas de tragedias u otras circunstancias, o simplemente exiliados que quieren pasar inadvertidos y llevar sus negocios sin llamar demasiado la atención. Así, las personas de Ciudad-Chabola son mendigos, agricultores desamparados, aventureros tullidos, e incluso, muertos vivientes, nigromantes, cultistas, y cosas peores; todo lo más depravado que se pueda encontrar en la región.

Buildings: Tents and lean-tos make up the majority of "buildings" in Shantytown, though some wooden structures rise up from the mess like islands in a sea of misery.

Streets: Little better than muddy paths wending through heaps of debris and filth, no one is sure if the mud is actually mud. . . .

People: People of all races and from all lands live here, though humans appear to be the most numerous. Most have hard luck stories, but a few live here by choice—for easy hunting or to escape notice.

Sights: One can see a filthy child screaming in the middle of a street, a flock of chickens fleeing from a hungry cat, a brown-clad cultist with a rat skull on a thong around his neck, a shrine dedicated to a sinister god, and a bloated corpse ripening in the sun.

Smells: Filth, filth, and more filth—the stench of Shantytown is staggering.

Sounds: Within this area one can hear laughter and crying, moans and sighs, the squelch of foot-falls, the grunt of pain, the short shriek of butchered animal, the howl of a dog in pain.

LOCALIZACIONES IMPORTANTES

Los distritos están ampliamente descritos así que puedes encargarte de surtirlos con tiendas, templos y posadas que que necesites, pero sólo unas pocas merecen ser mencionadas.

Cada entrada corresponde con una localización mostrada en el mapa de Mirador.

1. CARRETERA DE LOS ENANOS

La vieja Carretera de los Enanos emerge desde el Valle de Elsir y trepa por las Montañas Morada-Pétrea, atravesando Mirador y ascendiendo hasta Vigilia de Bordrin y bajando hacia la otra parte de las malas tierras que hay más allá. La vieja carretera es más antigua que Mirador, habiendo sido pavimentada durante las Edad de las Cadenas por los esclavos enanos para sus maestros gigantes. Tras la rebelión de los enanos, la Carretera de los Enanos sirvió como ruta de comercio primaria para el viejo reino enano que hubo después, pero aproximadamente durante el último siglo, goblins, bandidos, y peores cosas, han hecho de la carretera un lugar peligroso. Cerca de Mirador la carretera es un tanto segura y los ciudadanos que viven cerca de la ciudad todavía la utilizan.

2. EL REDUCTO GRIS DE RUFUS CRUMLEY

El así llamado "reducto gris" es una ladeada torre de piedra gris y negra que tiene la dudosa distinción de ser la estructura más alta de Ciudad-Chabola. Se especula que es tan antigua como la ciudad. La torre ha tenido muchos dueños a lo largo de los siglos, pero es actualmente la morada de Rufus Crumley. Un aficionado a la nigromancia y a las artes oscuras, Crumley es una figura poco popular en Ciudad-Chabola, pero suficientemente poderosa como para que nadie se atreva a acusarle de sus acciones a las autoridades. Para la mayor parte, Crumley se guarda sus espaldas, trabajando en su laboratorio para dirigir los secretos de los no-muertos y la magia adulterada. Se comenta que horrores no-muertos guardan la torre, e incluso los ladrones del "distrito" se atreven a robar aquí. Es bien sabido que Crumley paga buen oro por cadáveres y conoce algunos rituales útiles para quitar enfermedades, y, retrasar la muerte.

RufusCrumley

Controlador nivel 9

Humanoide natural Mediano, humano

800 PX

Iniciativa+7

Sentidos Percepción +8

PG 188; Maltrecho 94

CA 25; Fortaleza 20; Reflejos 24; Voluntad 22

TS +2

Velocidad 6

Puntos de Acción 1

⚔ Daga (estándar; a voluntad)- Veneno, Arma

+13 contra CA; 1d4 + 3 daño, y 5 de daño por veneno continuo (salvación termina)

☠ Rayo de putrefacción (estándar; a voluntad) - Necrótico

A distancia 10; +13 contra Fortaleza; 1d6 + 6 daño necrótico y el objetivo queda ralentizado hasta el final del siguiente turno de Rufus.

💣 Viento severo (estándar; recarga 3/3) - Necrótico

Área explosión 2 en un radio 10; +14 contra Fortaleza; 2d8 + 6 daño necrótico. Un remolino de nubes de almas aparece en el área y permanece hasta el final del siguiente turno de Rufus. El área concede ocultación, y cualquier criatura que comience su turno en el área sufre 6 de daño necrótico.

Invisibilidad (estándar; mantener: estándar; encuentro) - Ilusión

Rufus puede volverse invisible hasta el final de su siguiente turno.

Alineamiento maligno

Idiomas Común, Infernal, Celestial

Habilidades Arcanos +16, Intimidar +13

Fue 11 (+4)

Des 16 (+7)

Sab 19 (+8)

Con 14 (+6)

Int 22 (+10)

Car 14 (+6)

Equipo ropas llenas de parches, daga, bastón.

Consejo para el DM: aunque Rufus usa la magia negra, realmente no es una amenaza para Mirador ya que su trabajo está centrado en aspectos teóricos. Si los PJs necesitaran discretamente curación, tratar las enfermedades o la muerte, Rufus proporcionará tales servicios sin preguntar, siendo así un aliado pero de dudosa reputación.

3. SABANAS-LIMPIAS

Un edificio combado y medio podrido se asoma sobre la Carretera de los Enanos. Esta posada nunca ha tenido sábanas limpias desde que abrió por primera vez hace una década. Lo que realmente ofrece es cobijo y una sospechosa comida. El alojamiento de Sábanas-Limpias incluye un par de habitaciones privadas, o una litera en una sala común en el ático.

El piso principal consiste en una cocina y en un comedor donde los clientes pueden comer comidas chamuscadas o semicrudas, cerveza tibia, y agua gris por un razonable precio.

Consejo para el DM: Yerrin Dalovoy, un mediano con una cicatriz en su mejilla izquierda frecuente el lugar, habiendo ganado hace tres años el juego Apuesta Tres Dragón. Utiliza la posada como tapadera para infiltrar drogas y venenos dentro de Mirador, abasteciendo a sus contactos en Los Ciudadanos Perdidos con comodidades útiles para sus intereses criminales.

4. FOGÓN DE LA MONTAÑA

Justo en el interior de las puertas y frente a la Carretera de los Enanos se encuentra una posada de tres pisos llamada el Fogón de la Montaña. Famosa por su limpieza y alojamientos aseados, comidas refinadas, y educados empleados, el Fogón es uno de los lugares más famosos para hacer un alto en Mirador. La matrona enana Reglen lleva el lugar con esmero, y sus persistencia y dedicación ha tenido su fruto. Desafortunadamente, Los Ciudadanos Perdidos le están presionando para que pague por su protección. Hasta ahora, se ha resistido y ha sufrido y aguantado acciones de vandalismo y oscuras amenazas. Pagará bien a cualquiera que se encargue de quitarse de encima a estos secuaces.

5. LA CUBETA Y EL CERDO

Uno de los antros con menos reputación del distrito de Ampolla, la Cubeta y el Cerdo es una taberna de un solo piso dirigidas por dos casas de mala reputación. La taberna consiste en una barra de bar, donde varios cubículos se alinean con las paredes, y filas de mesas y bancos llenan los espacios abiertos en el centro. Una barra de bar de madera, repleta de nombres e improperios esculpidos en ella, corre alrededor del muro de atrás, donde una docena de barriles contienen varios tipos de cerveza.

Aventureros y mercenarios holgazanean en La Cubeta y el Cerdo, porque es un buen lugar donde encontrar trabajo e intercambiar noticias. Mercaderes, magos, y tipos de mala reputación entran y salen de las puertas (NdT: del tipo de vaqueros del oeste americano) durante día y noche, por lo que no es difícil escuchar rápidamente a alguien ofertar un trabajo. Kyle Rester cultiva esta atmósfera desde que fue un aventurero cuando era joven. Su brillante pelo rojo se ha tornado gris y su pecosa cara se ha arrugado y fruncido con la edad, pero es competente y sabe como manejarse con una espada.

6. EL EMPORIO DE SUPERVIVENCIA DUNGEON

Un estrecho edificio, pero profundo, el Emporio de Supervivencia Dungeon es un almacén general especializado en bienes comunes tales como cuerdas, tiendas de campaña y petates – todas disponibles por un precio razonable. La tienda no negocia con armas, ni armaduras, pero si un cliente flirtea lo suficiente con Myra Edgerton, una semielfa de tamaño prodigioso, podría tener acceso al almacén de objetos maravillosos que ha ido coleccionando a lo largo de los años.

Consejo del DM: Myra es en realidad una asesina doppelganger (Manual de Monstruos página 79) y usa su cobertura evitar sospechosos riesgos nocturnos hacia ella. Es cuidadosa a la hora de mostrar su verdadera naturaleza, y actúa para aquellos que necesitan un trabajo fino y discreto con su hoja, alegando incluso que conoce gente, cuando de hecho, ella es la “gente”.

7. TUMBAS

Los aventureros no tienen muchas razones para ir a explorar el distrito de Cementerio a menos que necesiten cuero, tintes, o servicios funerarios. De hecho, lo que hace que venga la mayoría de la gente a Cementerio son Las Tumbas, el viejo cementerio de Mirador. Las Tumbas contienen las criptas funerarias de los ciudadanos enterrados desde la fundación de la ciudad. Casualmente el Cementerio fue tragado por la ciudad cuando éste se anexó a ésta hace cien años. A pesar de que los guardas del cementerio mantienen

Las Tumbas, el cementerio es un lugar sombrío y terrorífico lugar, reafirmado por un sobrecogedor templo de La Reina Cuervo que se encorva en el corazón de un laberinto de lápidas, criptas y tumbas.

Consejo para el DM: aunque no pasa desapercibido, Las Tumbas pierden una docena de cadáveres cada año. Nadie está seguro dónde van o si hay ladrones de tumbas implicados, pero los guardas – que dejan mucho que desear en su tarea de vigilancia – ven estas pérdidas como aceptables.

8. LA DESTILERÍA DE DERGAN

La Destilería de Dergan es hogar de Dergan Scout, el cual aún usa la vieja receta, transmitida a través de una docena de generaciones de los maestros enanos destiladores, para que su cerveza sea de las de mucho cuerpo. El fabricante de cerveza actual es un enano llamado Forsworth Clangman, el cual se enorgullece de continuar la tradición familiar. La Destilería es muy apreciada por los trabajadores del distrito de Forja-Trabajo, y trabajadores que se encuentran fuera de servicio, los cuales son asiduos a gastar su salario bebiendo en el confort que ofrece esta oscura taberna y destilería.

9. TESOROS MORADA-PÉTREA

Mikal Resnfield lleva Los Tesoros Morada-Pétrea, una humilde tienda especializada en la venta de bienes producidos en Mirador y en las cercanías. Rensfield, un emprendedor mercader humano, solicita materiales acabados de artesanos de la ciudad y de los pueblos de alrededor y les saca su provecho en la Forja-Trabajo. Sus mercancías son una eléctrica mezcla de equipo mundano, armas, armaduras, y objetos mágicos superficiales que ha recolectado durante un robo a exploradores locales. El negocio de los Tesoros, como suele llamarlos, hacen que esta acción sea una actividad enérgica en la ciudad, y muchos aventureros que saben distinguir la calidad, compran aquí exclusivamente.

10. EL DESCANSO DE BELDEN

Una adorable pareja de ancianos lleva El Descanso de Belden. Rory Teng, un humano y su mujer Ruth, semielfa, llevan manejando la posada desde que fue por primera vez construida, y la posada tiene su reputación debido a sus confortables habitaciones, excelente comida, y corteses empleados. Los precios son razonables y los dueños encuentran siempre nuevas formas de satisfacer a sus inquilinos durante su estancia. La posada consiste en un salón y un restaurante en la planta principal, y las habitaciones privadas en los dos pisos superiores.

Consejo para el DM: Rory y su mujer son cultistas secretos de Asmodeus y la pareja guarda una capilla dedicada al dios oscuro en una habitación secreta que se accede por el sótano. En día “benditos” o “impíos” (según se mire), ellos y sus seguidores consagrados se reúnen bajo la posada y realizan sus sacrificios de sangre a su señor. Esconden sus actividades bien, pero el hecho de que los ti-flins permanezcan aquí libremente es una gran pista de hasta donde sus devotos verdaderamente mienten.

11. LA JARRA SALADA

Esta taberna está se asienta sobre un pendiente risco que corre a lo largo de Ciudad-Comercial en la parte de la mitad del muro, así que el sol brilla por encima del edificio sólo a mediodía. El resto del tiempo, las sombras cubren el lugar, proporcionándole una atmósfera adecuada para un refugio de ladrones y escoria. Fundada hace una docena de años por un ex-pirata llamado Kyne, La Jarra Salada atrajo inmediatamente a lo peor de la clientela – prostitutas, gamberros, asesinos, ladrones, y por supuesto, aventureros. Las peleas son frecuentes aquí todo el tiempo y los asesinos son tan comunes que cuando se produce un apuñalamiento, el cantinero – un bruto hobgoblin llamado Krunt, colecciona los cuerpos y los vende a la mañana siguiente. A pesar del peligro, La Jarra Salada es un buen lugar para escuchar rumores y saber qué está ocurriendo en la ciudad.

12. MERTY

Esta llamativa tienda se encuentra frente a la Carretera de los Enanos a su paso entre Ciudad-Comercial y la Forja-trabajo. El lugar está pintado en colores al pastel y grandes cristales en las ventanas. En la parte frontal hay dispuestos aventureros batallando con monstruos de cartón-piedra. Mery vende todo tipo de variedad de equipo, todo al 150% por encima de su precio normal. La tienda es una opción ideal para aventureros que busquen objetos mágicos y artículos difíciles de encontrar. Un mediano llamado Riely Pie-Cambiante lleva el lugar y tiene a un gnomo artífice para que le eche una mano con su mercancía.

13. TEMPLO DE ERATHIS

En el corazón de Ciudad-Comercial se alza una pequeña capilla dedicada a Erathis. El templo está decorado con un simple altar, iluminado con varillas de incienso y con pequeños fragmentos de papeles de ciudadanos que contienen oraciones de ofrendas al dios de la buena fortuna. El templo contiene además un gran ídolo de la diosa mirando hacia el horizonte y la gente suele venir aquí tanto de noche como de día. Una agradable mujer mayor llamada Haelyn atiende el templo y acepta los diezmos de penitentes y aquellos que buscan la bendición de la deidad. Haelyn podría conocer algunos rituales para quitar enfermedades, pero ella no es, de hecho, una clériga.

14. LOS ESPÍRITUS-FATUOS

Un orgulloso gallo cuelga de la entrada de la puerta del Espíritus-Fatuos. Más restaurante que taberna, Los Espíritus-Fatuos ofertan una fina selección de vinos, cervezas, y licores para acompañar las elaboradas comidas del Chef Drebben. Los Espíritus-Fatuos dan de comer a la élite de la ciudad, y alguien que no sea político podría esperar meses para reservar sitio.

Irónicamente un fantasma en su sótano vive en Los Espíritus-Fatuos. Drebben ha contenido a este indeseado invitado colocando símbolos sagrados alrededor de su guarida, pero en el mejor de los casos teme que su solución sea temporal. Contrataría a alguien para espantar al fantasma, pero crear una sensación de pánico o miedo es malo para su negocio.

15. YUNQUE DE PIEDRA

Yunque de Piedra es uno de los edificios más grandes de Mirador, es una catedral dedicada a Móradin. La fundación de la iglesia se remonta hace mucho tiempo, donde los escribas transcribían los textos sagrados de Móradin, libros sagrados, y recopilaban libros de rituales para el clero. Algunos dicen que esta cavernosa cripta alberga enterradas en sus profundidades más de una legión de escribas y reliquias ancestrales de la Edad de las Cadenas. Arriba, muros de piedra superponen bloques de piedra más grandes incluso que una casa que se alzan más arriba incluso que los puentes y edificios de Martillo-de-Piedra. Sus pisos más elevados están claveteados con ventanas reforzadas en plomo que destellan con el sol, cada una de las cuales se asemejan a martillos. Las puertas de la sala de adoración se elevan 40 pies y es necesario seis enanos para abrirlas o cerrarlas debido a su enorme peso.

El Yunque de piedra se abre a cualquier persona que rinda homenaje a Móradin, pero su situación en la ciudad le hace un lugar de ambiente poco acogedor donde se congregan mayoritariamente enanos. El sacerdote actual de mayor rango es Durkik Corazón-de-Forja, el cual ha servido durante tres décadas. Durkik, de raza enano, comenzó su carrera como un religioso sirviente de su dios, pero años de corrupción, riqueza, y estatus han hecho mella en sus ideales, lo que le hace ser un poco mejor que cualquiera de los burócratas exprimen la vida de la ciudad.

16. LA CASA DURMIENTE

La Casa Durmiente tiene un servicio ejemplar y deja de lado a sus indeseados invitados con sus exorbitantes precios. Una gran torre se eleva siete pisos de altura, la cual, tiene engarzada muchas ventanas arqueadas. El edificio aparece como si tuviera más cristales que piedra en su construcción. La Casa ofrece alojamientos privados únicamente; cada suite de lujosas habitaciones incluye una pequeña cocina, un salón, un dormitorio, y también dos sirvientes que están a disposición para todo lo que necesiten los invitados.

Kalaban Viento-susurrante, un expatriado eladrín, dueño de La Casa Durmiente mima en exceso a sus invitados. Un hombre culto y educado, ha dedicado su vida al servicio. Todo aquel que afronta una habitación aquí no se marcha a disgusto.

17. VUELTA-DE-CUCHARA

Vuelta-de-Cuchara es un restaurante situado al borde sur de Ciudad-Élfica, Fundada por un grupo de dirigentes medianos de las tierras fluviales del sur. Ofertan un gran menú de variados licores. El restaurante es agradable, con sillas acolchadas y mesas bajas. El restaurante Vuelta-de-Cuchara oferta numerosos platos de una calidad impecable.

18. EL CONSORCIO DE ELSIR

Hace 40 años, un grupo de mercaderes dejaron atrás sus diferencias y entrelazaron sus negocios para fundar el Consorcio de Elsir. Su unión les permitió expandir sus mercados individuales al menos a cada comunidad del Valle de Elsir una década después, y han tomado auge como una de las más poderosas fuerzas comerciales de la región. Desde entonces, el Consorcio ha crecido más y

más con un mayor éxito, un hecho que se hace remarcable en Ciudad-Comercial y en cualquier parte donde el Consorcio ha comenzado a tener influencia. Mirador alberga los almacenes del Consorcio y las instalaciones de producción de Ciudad-Élfica. Frente a estos edificios se encuentra una pequeña tienda que proporciona materiales, armas, armaduras, y otros materiales (ninguno mágicos) a un 10% de descuento de los que se muestran en el Manual del Jugador.

Consejo para DM: el Consorcio es en realidad una congregación de mercaderes poderosos, pero sus intereses se mueven más allá que simplemente extender sus bienes mundanos alrededor del Valle de Elsir. El Consorcio espera expulsar al Concilio gobernante actual e instalar un gobierno que favorezca los intereses del Consorcio, preferentemente gobernantes que sean elegidos a dedo por los mercaderes. Un pequeño grupo de dirigentes creen que el desacuerdo venidero será bueno para ellos, ya que esperan que la desastrosa derrota de Vigilia de Bordrin repercuta negativamente en la influencia del Concilio y se abran así las puertas. Cuando esto ocurra, El Consorcio intentará compartir la morada con sus mercenarios, los cuales están escondidos a través de la ciudad, apoderarse del gobierno, y hacer pedazos por ellos mismos a los ejércitos de los orcos.

19. POLLIVER

Polliver es una pequeña posada y club usado por oficiales de visita y para oficiales locales con necesidades de reuniones clandestinas. Es un edificio grande con cuatro plantas que se asienta en lo alto de una torre cercana a la puerta este dentro de Cámara-Alta. Grandes ventanas dan acceso a todos sus lados, con cortinas que pueden echarse para dar intimidad, mientras un par de grifos dorados permanecen mirando a ambos lados de las puertas de bronce. El interior es tan espléndido como el exterior, con elevados techos, suelos estampados de inestimable madera para el disfrute de sus invitados. Habitaciones enormes, equivalentes a los encontrados en La Casa Durmiente, cubren los pisos superiores, mientras un bar, restaurante, sala de

sala de juego, y salón para fumar cubren totalmente la planta superior. Los oficiales y embajadores usan Polliver para transmitir reuniones privadas, hacer pactos secretos, y trazar el curso de Mirador. De tal manera, que los miembros se obtienen, no por circunstancias de nacimiento o riqueza, sino por la discreción del candidato. Convertirse un miembro de Polliver es un gasto que a muchos en Mirador les merece la pena.

20. MICHAEL, EL RUBIO

Al contrario que Polliver y otros establecimientos caros de Cámara-Alta y Martillo-de-Piedra, “Michael, el Rubio” es una soterrada taberna especializada en servir a la clase trabajadora, ofertando precios justos, buenos brebajes, y un confortable ambiente por una modesta tarifa. Algunos oficiales suelen cenar aquí, pero aquellos que buscan información de calidad deberán fisgonear en el fondo de las jarras de los malhumorados clientes para obtener algunos secretos.

21. CAER-MIRADOR (GOBIERNO)

Elevándose por encima de otros distritos y edificios en la ciudad se encuentra Caer-Mirador, una desparramada fortaleza de piedra extraída de las profundidades de la tierra de las minas que los enanos excavaron en la época oscura de su esclavitud. El castillo consiste en ocho periféricas torres dispuestas en forma de estrella que rodean una fortaleza techada con tejado en forma de domo. Cercando todas las torres y a la propia fortaleza se encuentra otra muralla de piedra, más alta que el muro de Cámara-Alta, el cual se eleva 200 pies de alto.

Además de ser una estructura impresionante, su arquitectura está cubierta de detalles además de ser una de las fortalezas más grandes de la región. Esculturas, grabados, y bajo-relieves adornan los muros, cargados con escenas históricas de los enanos en los que se plasma el rencor vivido que todo enano guarda aún en su corazón. Adornos en espiral contienen amenazas y promesas, juramentos de venganza contra los orcos, gigantes, y cualquiera que haya ofendido a esta gente.

En el interior se encuentra el mismo tipo de artesanía a través de su edificio, desde brillantes tapices hasta el trabajo en la piedra grabado que cubre el suelo, y estatuas de los valerosos Primeros-Nacidos que sacrificaron sus vidas para liberar a los de su especie. Todo esto, tanto dentro como fuera, presenta un color pálido en contraste con la brillante y majestuosa Cámara del Concilio: Cámara-Alta. Esta habitación soberbia mide 200 pies de diámetro y un gran domo lo cubre. Un estrado, elevado 20 pies por encima de una habitación reverberante, alberga las cinco respaldadas sillas para los cónsules. El suelo alrededor al estrado está pulido como el cristal, el cual refleja el mural situado por encima en el domo. En él se puede distinguir la Rendición de la furia de Móradin contra los primordiales, donde se cuenta la historia del regalo de los dioses, la traición, la Edad de las Cadenas, y la culminación de la liberación de los enanos.

Caer-Mirador proporciona los aposentos de los ancianos así como pequeños apartamentos para los representantes de los distritos y sus familias. Cada uno es una suntuosa habitación con elevados techos y suelos de mármol con chimeneas suficientemente grandes como para dar cabida a una persona, las cuales albergan rugientes fuegos, calentando así todo el castillo gracias a la ingeniería, mientras antorchas siempreardientes iluminan los muros y las habitaciones con una delicada luz blanca. Pocos, sin embargo, tienen la oportunidad de poder contemplar este lugar, ya que los guardaespaldas protegen a los cónsules siempre atentos a la seguridad de las habitaciones privadas y las cámaras acorazadas.

22. MINISTRO DE GUERRA

Ministro de Guerra está compuesto por una única estructura, formada por seis edificios dispuestos dentro del muro del patio. Tres edificios son barracas para la guarnición militar que protege y patrulla la ciudad. El cuarto sirve como armería y herrería, la cual produce armas, munición, y armaduras para los reclutas. El quinto edificio son los cuarteles de los oficiales, mientras que el sexto contiene las oficinas del Ministro de Guerra.

Ministro de Guerra contiene tanto soldados como miembros de la guardia, donde su régimen de entrenamiento es prácticamente idéntico. Ministro de Guerra acepta todo tipo de candidatos que sean capaces y encajen con el oficio, para luego ubicarlos bien en la guardia, bien en la guarnición militar. Algunos candidatos, sin importar cual sea su afán, son rechazados. Encabezando las listas de rechazados están los gnomos, cualquier goblinoide (reformado o no), orcos (y subespecies), y cualquier individuo que no tenga la fuerza, disciplina, o ética para servir.

Consejo para el DM: hay rumores que dicen que la tercera rama de Ministro de Guerra consiste en un grupo encubierto de operativos que combinan equipos de personas individuales con talentos no convencionales, tales como magos, brujos, y otros. Si tal grupo existe, tanto el Concilio como Ministro de Guerra negarían su existencia.

23. CASA DE ACOGIDA DE CADRICK

Cuando otros distritos proporcionan hospedaje, uno se pregunta por qué alguien alquilaría una habitación en Nueve Campanas. Hay unas pocas razones y aquellos que buscan un lugar para estar aquí es, bien porque eres muy pobre o bien, estás muy desesperado por encontrar un lugar donde guarecerte. Bajo cualquier circunstancia, La Casa de Acogida de Cadrack recibe a cualquiera en sus mohosos muros, ofertándole una sucia y barata tarifa que incluso incluye una barra de pan (¡con cereales!) y un vaso de agua turbia. Nunca pasarás miedo por estar solo

en una habitación ya que los piojos y otras sabandijas infestan los colchones y las sábanas. No se han escatimado con detalles en este interesante lugar, las paredes están adornadas con papel-pintado que presentan rasgaduras, moldes temblorosos, nubes de moscas, y arañas tan grandes como un zapato que no dejan dormir, cuyos sonidos no te dejan dormir.

Wendell Scott lleva la Casa de Acogida y no se sabe bien quien fue Cadrack, aunque Wendell te lo dirá si es capaz de espabilarse alguna vez para poder responderte. Un ejército de psicofantasmas y vagabundos acechan en las sombras de este edificio, los cuales viven aquí gracias a la benevolencia y falta de memoria de Wendell.

Consejo para DM: los vagabundos que merodean alrededor de la Casa de Acogida de Cadrack son una banda de alborotadores y agitadores anarquistas que quieren ver el Concilio disuelto y quitar las leyes, dejando así que la ciudad tenga un orden más natural. Esta gente esconde sus intenciones y sus propósitos bien, excepto por las pintadas que muestran alrededor de la posada, tales como “¡Los enanos apestan!” “Vivan los orcos” “Armen tuvo aquí”. Claramente este es un grupo desorganizado y condenado al fracaso, pero si alguien les liderara en una dirección, hay suficientes de ellos que podrían ser peligrosos.

24. LAZO-DIVINO

Lazo-Divino es el nombre que se le da para referirse a los nueve templos que ocupan la esquina noroeste del distrito de Nueve Campanas. Cada templo es una espléndida casa de adoración diseñada para el honor de los dioses, pero están deteriorados por las inmundicias que abarrotan este lugar. Durante años, los sacerdotes han trabajado en la limpieza de las zonas próximas pero los continuos fracasos han hecho mella en su arrojo, teniendo que dejar las puertas de los templos cerradas (especialmente el de Ioun, Móradin, y Pelor). El resto – el de Avandra, Baha-

mut, Erathis, Kord, y la Reina Cuervo, y extrañamente, Zehir –permanecen, pero con pocos clérigos y una congregación menor.

25. EL DIABLILLO EN ESCABECHE

El Diablillo en Escabeche es una taberna famosa localizada justo dentro de Nueve Campanas. Ha cogido su nombre de un enorme barril que contiene un diablillo muerto suspendido en un fluido marrón sentado con altanería en la vieja barra de madera del bar. El Diablillo en Escabeche no es un lugar para gente sin pretensiones. Guarecido en un lado de la calle alejado unos cuantos edificios de las puertas de del oeste, el Diablillo en Escabeche se emplaza al final de un sucio callejón, que se encuentra iluminado únicamente por las ventanas de otros edificios colindantes. El Diablillo en Escabeche proporciona vino aguada y un líquido amarillento que cuela o pasa como cerveza a mendigos lastimosos, contadores de cuentos, vagabundos, locos, y ciudadanos sin ambición alguna. Las peleas son comunes aquí, y en el sótano, los dirigentes del Diablillo muestran brutales peleas a muerte entre Kóbolds.

ENCUETROS URBANOS

Entre expedición y expedición, los personajes pueden retirarse a Mirador para descansar y recuperarse, adquirir rituales y equipo, o obtener información adicional. Mientras tanto puedes utilizar cualquiera de los siguientes encuentros en la ciudad para hacer de ella un lugar más interesante.

ANARQUISTAS (NIVEL 1; 498 PX)

- ◆ 2 bandidos humanos (nivel 2 hostigadores; Manual Monstruos, página 171)
- ◆ 8 chusma humana (nivel 2 esbirros; Manual Monstruos, página 171)

Con el temor de un ejército de orcos extendiéndose a través de Mirador como un cáncer, un envalentonado grupo aprovechan la confusión y el caos como manera para hacer de las suyas. Un grupo de anarquistas emerge desde Nueve Campanas para causar problemas a los distritos de clase superior.

DRACOS ENFURECIDOS (NIVEL 1; 500 PX)

- ◆ 5 dragos de lo alto de las espiras (nivel 1 hostigadores; Manual Monstruos, página 179)

Hace años que Mirador trajo un grupo de dragos de lo alto de las espiras para apaliar el problema de las ratas. Funcionó, pero ahora los dragos están por todos lados. Normalmente, los dragos se comportan bien con las razas humanoides de su alrededor, pero si los huevos son amenazados, entran en furia, como ha ocurrido ahora. Un ladrón pretendió robar algunos huevos para sacarles luego gran provecho fuera de la ciudad para poner fin a sus problemas, pero al final el pobre la muerte en lugar de oro.

PATRULLA DE RECLUTAMIENTO (NIVEL 1; 594 PX)

- ◆ 2 medianos ladrones (nivel 2 hostigadores; Manual Monstruos, página 195)
- ◆ 2 lacayos humanos (nivel 7 esbirros; Manual Monstruos, página 171)
- ◆ 4 chusma humana (nivel 2 esbirros; Manual Monstruos, página 171)

Mirador ha dado la voz de alarma sobre la guerra, y mucha gente ha respondido a tal situación sin la necesidad de formar parte de patrullas de reclutamiento. Unas pocas bandas, sin embargo, emergieron de Nueve Campanas, Ampolla, y Cementerio, y ahora patrullan las calles de la ciudad, emboscando a todo aquel que encuentran para que sirva como patriota y recluta fresco en Ministro de Guerra.

LOS PERDIDOS (NIVEL 2; 675 PX)

- ♦ 1 mágico humano (nivel 4 artillero; Manual Monstruos, página 172)
- ♦ 4 bandidos humanos (nivel 2 hostigadores; Manual Monstruos, página 171)

Los personajes tropiezan con un grupo de Los Perdidos que en ese momento están intimidando al dueño de una tienda para que pague por su “protección”. Estos individuos responden con violencia a cualquier persona que se les imponga, pero huyen si la magia aparece. De aquí en adelante, si los personajes se inmiscuyen tendrán a Los Perdidos como enemigos, y durante su periplo de aventuras, los PJs descubrirán que algunas tiendas y tabernas se niegan a servirles ya que están acosados por esta banda de criminales.

MISTERIOSOS ASESINATOS (NIVEL 3; 750 PX)

- ♦ 2 doppelganger furtivo (nivel 3 hostigador; Manual Monstruos, página 79)
- ♦ 3 guardias humanos (nivel 3 soldado; Manual Monstruos, página 171)

Cuando se muevan a través de la ciudad, los personajes se topan con una cruel pelea en un callejón oscuro. Allí, los atacadores están terminando de acribillar otro grupo de aventureros. Cuando los PJs acaben con los atacadores, encontrarán una lista de nombres, algunos conocidos y otros no, incluyendo a los Jinetes-Libres (ver página 24) y cuatro de los cinco personajes jugadores. Estos asesinos fueron contratados por una entidad misteriosa en la ciudad que está trabajando en eliminar problemas potenciales como dicta su plan. Una aventura futura proporcionará más información acerca de este siniestro complot.

MÁS ALLÁ DE MIRADOR

Mirador es uno de los lugares de mayor interés de las Montañas Morada-Pétrea, pero no es el único lugar. Ruinas del viejo reino enano motean los picos miles de millas hacia el norte y al sur, mientras viejas cavernas se conectan mediante túneles bajo la montaña. Sin embargo, cuanto más cercano se esté de Mirador más seguro y más poblados se encontrarán, así como otros lugares de interés.

Tregua: supuestamente fue el lugar donde se produjo la victoria sobre los gigantes y los orcos, donde los enanos liberados firmaron un acuerdo de paz que les uniría en una única nación. Ahora ya no existe el reino, así que Tregua es sólo una reliquia del pasado llena de sus semejantes quienes sólo recuerdan mejores días.

Vigilia de Bordrin: situado a horcajadas en la Carretera de los Enanos se encuentra una poderosa fortaleza que fue levantada para controlar el tráfico a lo largo de las montañas y proteger el Valle de Elsir de ataques. Vigilia de Bordrin contiene uno de los tres puntos de acceso a los túneles debajo de las montañas. La fortaleza consiste en un muro muy largo, de 150 pies de altura y 80 pies de grueso en su base, en el cual se sitúan abruptas torres con aspilleras. Almenas cubren el muro, permitiendo a los centinelas vigilar el paso y defender la fortaleza de ataques. En lo alto de cada torre se sitúan un par de catapultas. Hay balistas posicionadas cada 40 pies a lo largo del muro.

En el centro del paso se encuentra una gigantesca puerta. Sus puertas son de 100 pies de altura, y se necesita de la fuerza de 40 toros salvajes empujando para poder abrirla. La guardabarrera de vigilancia que rodea las puertas consiste en dos torres, cada una de ellas tan altas como el muro y más anchas que tres torres situadas juntas. Vigilia de Bordrin puede albergar 3.000 soldados en las murallas y en las torres, pero la superficie situada en el lado este del paso puede mantener firme dicha cantidad de soldados si fuera necesario. Los graneros se rellenan cada

estación del año, alimentados por las ciudades, villorrios y comunidades bajo la protección de Mirador. Los almacenes pueden albergar una cantidad modesta de comida y bebida durante 6 meses sin necesidad de ser reabastecidos.

Como el Monasterio, Vigilia contiene una escalera secreta que conduce hacia el interior de la montaña y se conecta con una gran sala conocida como el Nexo. Así, los soldados de Vigilia podrían moverse bajo los pies de sus enemigos y golpearlos desde detrás. Este pasaje no ha sido usado durante siglos y sólo unos pocos sospechan de su existencia.

Río Elsir: la cabecera del río de Elsir fluye a través de una serie de cascadas que se derraman desde las montañas hasta el valle al este. Desde Mojado (ver a continuación) hasta las montañas no es posible la navegación por barcas puesto que las aguas del río son muy agitadas y están cubiertas de rocas, pero desde Mojado hacia el este es navegable, incluso hasta Brindol.

Contienda: dos familias de enanos dominan la pequeña villa, como su nombre indica, y ambas son propensas a la violencia. La única razón por la cual permanecen allí es a causa de los forasteros.

Esperanza: como otra mota de ciudad, Esperanza apareció tras encontrar una veta de plata. Una vez que la veta se agotó, la mayoría de los mineros se desplazaron al norte hacia Tregua, pero unos pocos ciudadanos testarudos aún viven aquí, trabajando en las minas en busca de metales preciosos. Viajeros han informado que algo no va bien con esa gente y existe un sentimiento que indica que los ciudadanos de Esperanza esconden algo siniestro.

Linterna: es un asentamiento minúsculo de sólo cincuenta almas, sin ser más que un campamento forestal. El Monasterio de la Cadena Partida: aproximadamente a dieciocho millas al suroeste de Mirador se asienta el viejo Monasterio de la Cadena Partida. Levantado para ser la morada de guerreros sagrados en adoración a Móradin. Los templarios se retiraron de Mirador, sintiendo que la ciudad había perdido su identidad. Incluso sabiendo que entre el monasterio y la ciudad existe una relación tensa,

ambas permanecen aliadas. El monasterio contiene uno de los tres puntos de acceso hacia los túneles bajo las Montañas Morada-Pétrea. Los templarios son distinguidos por ser los únicos que tienen el conocimiento sobre cómo cerrar los túneles.

Piedra de Myler: este pueblo fue una vez una gran ciudad, pero años de decadencia, enfermedad, y tragedia redujo el lugar a un puñado de gente desesperada a gastar a duras penas una existencia en las ruinas del pasado.

Vieja Guarida: una armería de comercio usada por exploradores y elfos indistintamente, este sitio es una aglomeración de edificios de madera rodeados por una empalizada.

Grilletes: La hermana de Mirador. Grilletes fue una poderosa ciudad y fue la anterior capital del reino enano caído. Cayó hace aproximadamente dos siglos cuando los orcos la arrasaron antes de que el reino pudiera responder.

Mojado: es un pequeño pueblo en la cabecera del río de Elsir. Es una comunidad folclórica de granjeros y pescadores. Se llevan bien con los elfos, quizás sea la única cosa que mantiene a raya a los elfos como los ciudadanos de Linterna.

Los Respiraderos: fisuras naturales expulsan vapor procedente de un sobrecalentado lago bajo la tierra. Los túneles son peligrosos ya que están atorados con inmundos monstruos de la Infraoscuridad, flora peligrosa, y depravada fauna. Para más información sobre Los Respiraderos, ve a la página 39.

Oeste-Profundo: este denso bosque crece entre la estrecha depresión de las montañas Morada-Pétrea y las Humosierpe. Un peligroso lugar en donde viven tribus de elfos xenófobos que no aceptan con agrado a los intrusos. El conflicto entre los habitantes de Linterna y los elfos ha estado casi a punto de llevarse hasta una guerra abierta, pero es bien sabido que si los elfos atacaran, los enanos se verían forzados a responder.



ENCUENTROS EN LO SALVAJE

Los personajes tienen muchas oportunidades de meterse en problemas cuando viajen hacia Mirador o cuando exploren las tierras salvajes de los alrededores de Mirador. Pueden meterse en problemas cuando comiencen a llevar a cabo su misión, o, también, puedes usarlos si los personajes no tienen el nivel adecuado para sobrevivir a los encuentros de esta aventura. Así, podrás introducir los siguientes encuentros para que adquieran la experiencia adecuada.

OPORTUNISTAS (NIVEL 1; 500 PX)

- ◆ 1 Bugbear combatiente (bruto nivel 5; Pág. 147 Manual de Monstruos)
- ◆ 2 Goblins combatientes (hostigadores nivel 1; Pág. 143 Manual de Monstruos)
- ◆ 4 Goblins cortadores (esbirros nivel 1; Pág. 143 Manual de Monstruos)

Un bruto bugbear llamado Rorrag lidera una pequeña fuerza fuera de Oeste-Profundo hacia los pequeños asentamientos para saquearlos y llevar a cabo sus matanzas. Rorrag es consciente de la inminente llegada de la horda de orcos y

aprovecha esta situación para desvalijar y saquear estas aldeas ahora que los soldados están defendiendo el Valle contra el ataque.

DESERTORES (NIVEL 1; 518 PX)

- 1 Bersérker humano (Hostigador nivel 4; Pág. 172 Manual de Monstruos)
- 2 Bandidos humanos (Hostigadores nivel 2; Pág. 171 Manual de Monstruos)
- 3 Chusma humana (Esbirros nivel 2; Pág. 171 Manual de Monstruos)

No todo aquel que es reclamado para defender el Valle de Elsir tiene el coraje para hacerlo, y unos pocos guerreros han abandonado sus puestos. Sabiendo si son capturados, sólo les espera la muerte, estos hombres y mujeres se han convertido en bandidos para poder sobrevivir.

ORCOS EXPLORADORES (NIVEL 1; 520 PX)

- 2 Orcos exploradores (Hostigadores nivel 3; Pág. 53 de esta aventura)
- 5 Orcos de segunda (Esbirros nivel 4; Pág. 213 Manual de Monstruos)

Una banda de orcos, habiéndose deslizado a través de Los Respiraderos, ahora merodean el campo, emboscando a la milicia, a los aventureros, y cualquier cosa que encuentren que debilite las defensas contra el ataque de la horda. Todos estos orcos tienen sus colmillos como insignias que muestran su alianza con su jefe orog.

ELFOS DE OESTE-PROFUNDO (NIVEL 2; 625 PX)

- 2 Elfos arqueros (artilleros nivel 2; Pág. 110 Manual de Monstruos)
- 3 elfos exploradores (hostigadores nivel 2; Pág. 110 Manual de Monstruos)

Cazadores elfos patrullan los confines de Oeste-Profundo, buscando por todos lados intrusos y tramperos. No están interesados en luchar con los PJs, a menos que los personajes estén molestando el bosque de alguna manera. Dicho esto, los personajes que traten a los elfos con respeto podrían saber que los orcos se han deslizado a través de las montañas. Resolver esto cuenta como un desafío social de complejidad 2, donde se usa Engañar, Diplomacia, Perspicacia, y Naturaleza como habilidades clave. Un éxito (seis éxitos ante tres fracasos) revela que los elfos se han encontrado orcos en el bosque, pero no un número considerable de ellos. Sospechan que podrían formar parte de una horda ya que sus armaduras y armas están intrincadas con un colmillo salvaje.

LOS JINETES-LIBRES

Los personajes no son la única banda de aventureros convocados para ayudar a defender Vigilia de Bordrin; y numerosos aventureros, variados y con experiencia, han llegado a Mirador para prestar su talento en la lucha contra el inminente ejército. La mayoría de estos grupos de aventureros son agradables, pero la competitividad, incluso de los de buen corazón, hace que se encienda. Durante la estancia en Mirador, los personajes podrían encontrarse eventualmente por el camino a los Jinetes-Libres. Si estás usando el ‘inicio lento’, introduce a estos aventureros antes de que los personajes sean convocados al Concilio de los Ancianos.

Los Jinetes-Libres se establecieron hace seis meses en el Cruce de Elsir. Abandonaron esta pequeña comunidad y se dirigieron al este, donde se toparon con una pequeña sucia banda de cultistas en una aislada ciudad llamada Faro. Después, regresaron a Brindol para descansar y advirtieron de la amenaza. Como los PJs, los Jinetes-Libres vinieron al oeste para defender su tierra.

MEGAN DESPLAZA-HOJA

Megan Desplazahoja fue la preciosa hija de un pobre granjero no muy lejano de Brindol. Cuando la Mano Roja invadió el Valle, los goblins y los engendros de dragón asesinaron a su familia, la dejaron marcada de por vida – física y emocionalmente. Ha estado durante la última década afinando sus habilidades, ha jurado por su vida defender a los débiles de los abusos de la oscuridad de tal manera que ninguna otra persona joven vuelva a sufrir los horrores a los que ella se enfrentó y tuvo que soportar.

Megan desplaza-hoja

Soldado nivel 3

Humanoide natural Mediano, humano

150 PX

Iniciativa +4

Sentidos Percepción +3

PG 44; Maltrecho 22

CA 19; Fortaleza 18; Reflejos 15; Voluntad 16

Velocidad 5

⚔ Espada larga (estándar; a voluntad) - Arma

+11 contra CA; 1d8 + 5 daño, y el objetivo queda ‘señalado’ hasta el final del siguiente turno de Megan.

🏹 Arco largo (estándar; a voluntad) - Arma

A distancia 20/40; +4 contra CA; 1d10 + 1 daño.

⚡ Impacto seguro (estándar; a voluntad) - Arma

+13 contra CA; 1d8 + 1 daño.

⚔ Atado al hierro (estándar; a voluntad) - Arma

Requiere escudo; +11 contra CA; 1d8 + 5 daño, y el objetivo, si es de tamaño Grande o más pequeño, es empujado 1 casilla. El objetivo queda ‘señalado’ hasta el final del siguiente turno de Megan. Además, Megan puede desplazarse al espacio vacío que ha dejado el objetivo empujado.

⚔ Danza de Acero (estándar; encuentro) - Arma

+11 contra CA; 2d8 + 5 daño, y el objetivo queda ‘señalado’ y ralentizado hasta el final del siguiente turno de Megan.

Sin aperturas (interrupción inmediata, cuando un enemigo ataque y obtenga ventaja en el combate; encuentro)

Megan cancela la ventaja en el combate que normalmente concedería.

Alineamiento Bueno

Idiomas Común, Goblin

Habilidades Intimidar +6

Fue 18 (+5)

Des 13 (+2)

Sab 14 (+3)

Con 12 (+2)

Int 11 (+1)

Car 10 (+1)

Equipo armadura de escamas, escudo ligero, espada larga, arco largo con un carcaj de 20 flechas, equipo de aventurero.

Como líder de los Jinetes-Libres, Megan ve a sus seguidores aventureros como parte de su familia y su protectora – protectora siempre que tengan algún conflicto. Ella puede arrancarse como una persona brusca pero tiene buenas intenciones y lucha sin miedo en la batalla. Megan tiene una atractiva figura, tiene su pelo rubio corto, y tiene una horrible cicatriz que le cruza la frente y baja hasta su mejilla izquierda.

RAGNUM PIEDRA-AUSTERA

El corazón de los Jinetes-Libres es Ragnum Piedra-Austera un enano de aspecto grisáceo clérigo de Móradin. Nacido en Mirador, abandonó la ciudad disgustado después de ver la decadencia de su iglesia. Aunque enemistado con los de su tipo, nunca abandonaría la ciudad a los ejércitos de orcos, así que convenció a sus compañeros para realizar su viaje al oeste. Ragnum mide 4’-1/2 y pesa poco más de 200 libras. Tiene el pelo rojizo con mechas grisáceas y una gruesa barba trenzada. Rudo y serio, cree firmemente en hacer su deber y honor y es un enemigo implacable.

SYLEN HOJA-TREPADORA

Nacido en Bosque-Profundo, Sylen abandonó su tierra forestal, estando en desacuerdo con los suyos por la falta de confianza que mostraban y recordando cómo su gente ayudó en la defensa del Valle contra la Mano Roja. Se enamoró de Megan y comenzaron una ardiente aventura amorosa que ha perdurado a lo largo de los años. Aunque tiene un sentimiento fuerte hacia ella, se siente avergonzado por el hecho de que fue traicionado por los suyos y su cultura y el hecho de tener que coquetear en un mundo de humanos. Sylen es delgado, con el pelo largo castaño y rasgos angulados lo que hace que parezca un zorro. Se siente más cómodo con sus vestimentas de cazador y lleva ropas teñidas en verdes y marrones. Es amigable y un compañero constante, pero mantiene su secreto cercano a su corazón.

Ragnum Piedra-Austera

Controlador nivel 3 (Líder)

Humanoide natural Mediano, enano

150 PX

⬆️ **Iniciativa** +1

⚡ **Sentidos** Percepción +4; visión penumbra

PG 46; Maltrecho 23

CA 17; Fortaleza 16; Reflejos 13; Voluntad 16

Tiradas de salvación +5 contra efectos de veneno

Velocidad 5

⬆️ **Martillo de guerra** (estándar; a voluntad) - Arma

+8 contra CA; 1d10 + 4 daño.

⚡ **Ballesta** (estándar; a voluntad) - Arma

A distancia 15/30; +5 contra CA; 1d8 daño.

⬆️ **Escudo del sacerdote** (estándar; a voluntad) - Arma

+8 contra CA; 1d10 + 4 daño y Ragnum o un aliado adyacente obtiene un bonificador +1 de poder a la CA hasta el final del siguiente turno de Ragnum.

⬆️ **Trueno encolerizado** (estándar; encuentro) - Arma, Trueno

+8 contra CA; 1d10 + 4 daño por trueno, y el objetivo queda atontado hasta el final del siguiente turno de Ragnum.

⚡ **Palabra curadora** (menor; 2/encuentro [1/asalto]) - Curación

Un aliado; el objetivo gasta un esfuerzo curativo y recupera puntos de golpe adicionales igual a 1d6 + 3 pg.

⬆️ **Curar heridas leves** (estándar, diario) - Curación

Toque cuerpo a cuerpo; el objetivo recupera un número de pg igual a su ‘valor del esfuerzo’ + 3.

Mantener la posición

Cuando un efecto obligue a un enano a mover - a través de tirar, empujar, o deslizar - el enano se mueve una casilla menos que el efecto especificado. Cuando un ataque deje tumbado al enano, éste puede realizar una tirada de salvación para evitar quedar tumbado.

Alineamiento Legal Bueno

Idiomas Común, Enano

Habilidades Dungeons +6, Aguante +5, Religión +6

Fue 16 (+4) Des 10 (+1) Sab 16 (+4)

Con 14 (+3) Int 11 (+1) Car 13 (+2)

Equipo cota de mallas, martillo de guerra, ballesta con 10 virotes, símbolo, equipo aventurero.

GHENA TENSION

Una arcanista de cierto talento, Ghena fue muy apreciada como maga que ayudó a salvar el Valle de Elsir contra la Mano Roja hace una década. Cuando aprendió todo lo que pudo, trató de buscarse un hueco en el mundo. A Ghena le agrada el trabajo con los Jinetes-Libres, pero los ve como algo pasajero, ya que cree que está destinada a algo mayor, más allá de lo que su actual compañía podría alcanzar.

Sylen hoja-trepadora

Hostigador nivel 3

Humanoide feérico Mediano, elfo

150 PX

⬆️ **Iniciativa** +7

⚡ **Sentidos** Percepción +10; visión penumbra

Percepción de grupo aura 5; todos los aliados en el aura obtienen un bonificador +1 racial a las pruebas de Percepción.

PG 44; Maltrecho 22

CA 19; Fortaleza 15; Reflejos 17; Voluntad 15

Velocidad 7

⬆️ **Espada larga** (estándar; a voluntad) - Arma

+8 contra CA; 1d8 + 2 daño.

⚡ **Arco largo** (estándar; a voluntad) - Arma

A distancia 20/40; +9 contra CA; 1d10 + 4 daño.

Precisión élfica (gratuita; encuentro)

Sylen puede volver a tirar una tirada de ataque. Debe usar la segunda tirada, incluso aunque sea menor.

⬆️ **Presa del Cazador** (menor; a voluntad [1/asalto])

El enemigo más cercano se convierte en la Presa de Sylen. Una vez por asalto Sylen puede infligir 1d6 de daño adicional en los ataques contra su presa. Sylen puede tener una única presa a la vez.

⚡ **Impacto gemelo** (estándar; a voluntad) - Arma

Requiere arco largo; A distancia 20/40; +9 contra CA, dos ataques; 1d10+4 daño por ataque.

⚡ **Cortar y correr** (estándar; encuentro) - Arma

Requiere arco largo; A distancia 20/40; +9 contra CA, dos ataques; 1d10+4 daño por ataque. Sylen puede desplazarse hasta 3 casillas después de su primer o segundo ataque.

Ceder terreno (reacción inmediata, cuando es dañado por un ataque cuerpo a cuerpo; encuentro)

Sylen puede desplazarse 2 casillas y obtener un bonificador +2 de poder a todas las defensas hasta el final de su siguiente turno.

Alineamiento Bueno

Idiomas Común, Élfico

Habilidades Naturaleza +10, Sigilo +10

Fue 14 (+3) Des 18 (+5) Sab 15 (+3)

Con 12 (+2) Int 11 (+1) Car 10 (+1)

Equipo armadura de cuero, espada larga, arco largo con un carcaj de 20 flechas, equipo de aventurero.

Baja, gordita, con una cara redonda y ojos pequeños, tiene el pelo cortado a la altura de los hombros, una cara llena de pecas, y unos dedos delgados. Lleva ropas de viajero y un bastón negro con una abrazadera de refuerzo de plata en ambas puntas.

Ghena Tenson

Controlador nivel 3

Humanoide natural Mediano, humano

150 PX

Iniciativa +2

Sentidos Percepción +3

PG 44; Maltrecho 22

CA 19; Fortaleza 15; Reflejos 18; Voluntad 16

Velocidad 6

⬇

Bastón (estándar; a voluntad) - Arma

+5 contra CA; 1d8 daño.

⚔

Misil mágico (estándar; a voluntad) - Fuerza

A distancia 20; +7 contra Reflejos; 2d4 + 4 daño por fuerza.

☄

Nube de dagas (estándar; a voluntad) - Fuerza

Área explosión 1 en un radio de 10; +7 contra Reflejos; 1d6 + 4 daño por fuerza. El área de poder se cubre de gagas afiladas de fuerza. Cualquier criatura que entre en el área o comience su turno allí sufrirá 2 puntos de daño por fuerza. La nube permanece en el lugar hasta el final del siguiente turno de Ghena.

⚡

Rociada de color (estándar; encuentro) - Radiante

Estallido cercano 5; +7 contra Voluntad; 1d6 + 4 daño radiante, y el objetivo queda atontado hasta el final del siguiente turno de Ghena.

Alineamiento No alineado

Idiomas Común, Dracónico

Habilidades Arcanos +10, Historia +10, Religión +10

Fue 10 (+1)Des 13 (+2)Sab 14 (+3)

Con 12 (+2)Int 18 (+5)Car 10 (+1)

Equipo ropajes, bastón, libro de conjuros, equipo de aventurero

MADRICK

Madrick nunca pensó convertirse en un aventurero; era feliz en su bosque donde vivía en la Tierra Salvaje de las Hadas con su mascota Bandido, un mapache. Sin embargo, los fomorianos asaltaron su comunidad, y sólo su rápido ingenio y la actuación rápida y oportuna de Bandido hicieron que Madrick escaparan. Desafortunadamente para él, llegó a través de un portal al mundo natural. Confundido, sorprendido, y un poco nostálgico, Madrick se hizo cargo de los Jinetes-Libres por falta de algo que hacer y permanecido con ellos desde entonces. Aunque disfruta de la compañía de sus camaradas, siempre está buscando una manera de regresar a casa así que debería rescatar a los de su tipo capturados.

Madrick es bajito, con la piel pálida, grandes ojos negros. Lleva ropas marrones y grises para camuflarse. Su mejor amigo en el mundo es Bandido y el mapache nunca se aleja demasiado de su lado.

Madrick

Hostigador nivel 3

Humanoide feérico Pequeño

150 PX

Iniciativa +6

Sentidos Percepción +6; vision penumbra

PG 44; Maltrecho 22

CA 18; Fortaleza 14; Reflejos 16; Voluntad 16

Velocidad 5

⬇

Daga (estándar; a voluntad) - Arma

+8 contra CA; 1d4+1 daño.

⚔

Daga (estándar; a voluntad) - Arma

A distancia 5/10; +10 contra CA; 1d4 + 3 daño.

⬇

o

⚔

Floreo artero (estándar; a voluntad) - Arma

Requiere daga; cuerpo a cuerpo 1 o a distancia 5/10; +10 contra CA; 1d4+6 daño.

⬇

Impacto de Posición (estándar; encuentro) - Arma

Requiere daga; +10 contra Voluntad; 1d4+3 daño, y deslizas al objetivo 3 casillas.

Ataque furtivo

Una vez por asalto, el ataque de Madrick inflige 2d6 daño adicional al objetivo contra el que tiene ventaja en el combate.

Sigilo Reactivo

Si Madrick tienen cobertura u ocultación cuando realiza una prueba de iniciativa, puede realizar una prueba de Sigilo para evitar ser descubierto.

Alineamiento Bueno

Idiomas Común, Élfico

Habilidades Arcanos +4, Sigilo +11, Hurto +9

Fue 13 (+2)Des 16 (+4)Sab 11 (+1)

Con 12 (+2)Int 12 (+2)Car 16 (+4)

Equipo cuero tachonado, 5 dagas, equipo aventurero, mapache llamado Bandido

OTROS GRUPOS DE AVENTUREROS

Otros numerosos grupos de aventureros han llegado a Mirador, incluyendo los Montaraces-Lejanos, La Mano Verde, La Compañía de Lobos, Los Asesinos, y otros. Puedes dar cuerpo a estos grupos como desees, o simplemente cambiar los nombres, y poner los de tu propia creación en el trasfondo para enfatizar la dura amenaza que azota a la ciudad.

De todos estos grupos, sólo los Montaraces-Lejanos merecen una mención especial. Dirigidos por Edgar Somerfield, un señor de la guerra de cierta fama, Los Montaraces-Lejanos son el grupo más famoso y con éxito en estas tierras, por lo que les ha sido asignado Los Respiraderos. Acabaron con un dragón negro, expulsaron un nido de Kóbolds, y emprendieron una expedición al Páramo Sombrío. A parte de Sommerfield, el grupo incluye unos elfos gemelos exploradores, Uulath y Reiner, un semielfo brujo llamado Jen, y Corben, un guerrero humano. Sus estadísticas no son las requeridas ya que todos van a ser asesinados en su intento de sellar el Nexo, dejando a los PJs que salven Mirador y el Valle de Elsir de los atacantes.

Consejo para el DM: si los personajes están un tiempo en Mirador antes de que se dirijan hacia el monasterio, podrías introducir este grupo con los Jinetes-Libres. Este grupo experimentado podría servir como mentores, o ser amigos cercanos de los PJs durante un tiempo, para hacer que sus muertes sean más conmovedoras cuando los personajes encuentren sus cuerpos.



MONASTERIO DE LA CADENA PARTIDA

Construido hace siglos como morada de una fuerza de élite dedicada a Móradin, El Monasterio de la Cadena Partida preserva la memoria de las dificultades que soportaron en manos de los gigantes, y cómo se entrenaban en el arte de la batalla para luchar contra esos enemigos. Durante generaciones, el monasterio actúa como símbolo de la perseverancia enana y la habilidad técnica en el arte de la batalla y alguien que entrene aquí no solo recibe una educación excelente en religión y en el combate, sino que también gana orgullo y honor.

El monasterio está aproximadamente 20 millas desde Mirador, alto en las montañas, y justo debajo del Martillo, un gran pico con forma parecida al de un martillo. El viaje al monasterio puede estar libre de peligro, o si los PJs necesitan puntos de experiencia adicionales, puede alcanzarlo sin percances con un amplio desafío de habilidad.

Preparación: los personajes deben viajar las montañas usando su habilidad y astucia para evitar monstruos y peligros que acechan en las elevaciones entre Mirador y el Monasterio.

Nivel: 3

Complejidad. 1 (requiere 4 aciertos antes de 3 fallos)

Habilidades primarias: Aguante, Naturaleza, Percepción, Sigilo.

Especial: Una vez los personajes alcancen el monasterio, obtienen un bonificador +2 a todas las pruebas cada vez que repitan este desafío de habilidad.

Aguante (CD 15): una caminata a través de las zonas salvajes sin camino es una tarea lenta y ardua. Al menos dos personajes deben realizar pruebas de Aguante para preservar sus energías y evitar así la fatiga, heridas, y el agotamiento. Las pruebas fallidas hacen que cada miembro del grupo pierda 1 esfuerzo curativo además de contar como un fallo.

Naturaleza (CD 20): Los caminos montañosos son serpenteantes y confusos, siendo fácil perderse. Además de contar como un fallo, dos pruebas fallidas de Naturaleza por los personajes hacen que se pierda 1 esfuerzo curativo ya que tienen que volver a rastrear y reorientarse para recuperar su rumbo.

Percepción (CD 20): El personaje descubre una ruta más fácil para llegar al monasterio, concediéndole un bonificador +2 a todas las pruebas de Aguante, Naturaleza y Sigilo durante el resto del viaje.

Sigilo (CD 15): los personajes se mueven cautelosamente a través de las montañas, siendo cuidadosos para no llamar la atención. Un fallo cerrará la puerta esta opción durante la duración del desafío.

Éxito: los personajes alcanzan el Monasterio o Mirador sin problemas.

Fallo: tira en la siguiente tabla y comienza un encuentro de combate con los monstruos indicados. Después de que termines el encuentro, los PJs deben comenzar su desafío de nuevo hasta alcanzar su destino deseado.

ENCUENTROS EN LAS TIERRAS SALVAJES

d%	Monstruos encontrados
01-10	3 grifos
11-20	2 osos cavernarios
21-30	5 hipogrifos
31-60	6 orcos exploradores
61-70	Orco ojo de Gruumsh y 4 orcos bersérkers
71-80	5 Wights
81-90	5 guls
91-100	4 gnoll merodeadores

Cuando dispongas el campo de batalla, usa un mapa de montaña con terreno difícil (escombros, piedras sueltas de las laderas), cobertura (rocas que sobresalgan, desfiladeros), y ocultación (sombras intensas) para crear una batalla dinámica. Los orcos luchan hasta morir; todos los demás monstruos huyen cuando sus pg son reducidos a 10 puntos de golpe o menos. Ninguno de estos encuentros tiene tesoro.

CARACTERÍSTICA DEL DUNGEON

Ciertos elementos del dungeon son universales a través del complejo.

Puertas: a menos que se diga lo contrario, ninguna de las puertas están cerradas y todas pueden abrirse presionando sobre la manivela. Las puertas se abren hacia dentro y las bisagras están en el interior de la habitación.

Escaleras: las escaleras cuentan como terreno difícil. A menos que se diga otra cosa, las escaleras están hechas de piedra.

DESCANSOS PROLONGADOS

Dentro del dungeon pocos lugares son seguros para realizar un descanso prolongado ya que los orcos se mueven constantemente saqueándolo todo. Para poder realizar un descanso prolongado los personajes tienen que abandonar el monasterio y encontrar un lugar seguro donde esconderse en las inmediaciones. Cualquier situación de ataque que se informe mientras los personajes no estén, hará que los orcos refuercen las habitaciones que han sido limpiadas con tropas frescas traídas de otras localizaciones.

UN VISTAZO AL MONASTERIO DE LA CADENA PARTIDA

El monasterio incluye las siguientes áreas.

MONASTERIO

Esta área incluye el monasterio, el patio y las murallas exteriores. El sitio entero colinda con las montañas, lo que conforma la cuarta muralla. El muro externo se levanta 50 pies de alto y tiene diversos refuerzos a intervalos. Al patio se accede a través de una doble puertas de 30 pies de altura, las cuales nunca están cerradas con llave.

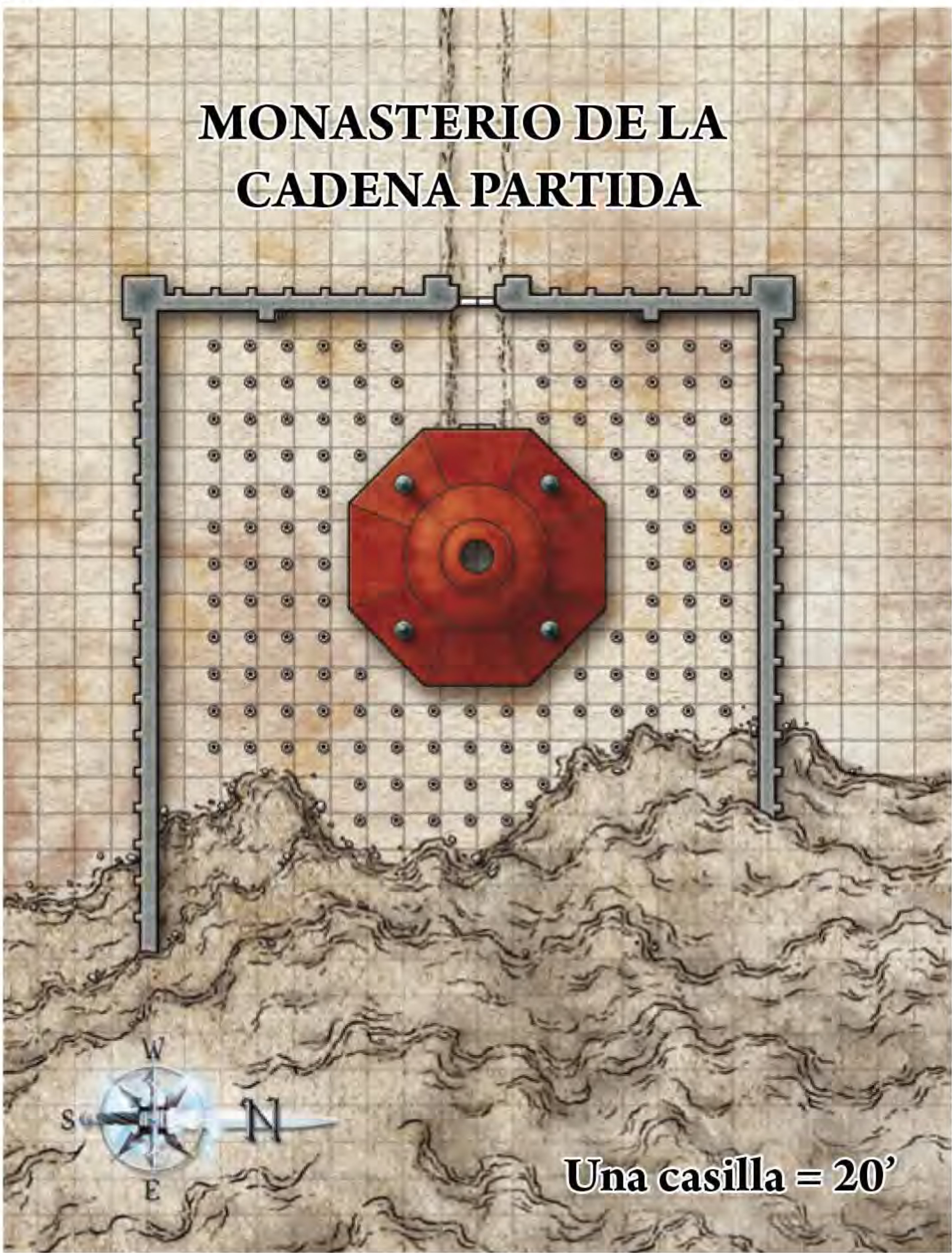
Dentro de los muros está la Cámara de Móradin y el patio interior. Una fina capa de arena cubre el patio y los espacios entre interminables filas de estatuas, cada una esculpida en conmemoración a los actos de antiguos héroes enanos.

Es monasterio tiene un tejado cubierto de tejas rojizas. Bajorrelieves adornan el exterior de las paredes, donde se representan eventos religiosos y héroes perfectamente grabados en la piedra.

Los orcos han invadido el lugar, una banda de las bandas se sitúan en el patio y un segundo grupo en la Cámara. El último grupo está mutilando el altar de Móradin.

LA CÁMARA DE LOS HÉROES

Accediendo a través de una escalera oculta en el interior de la Cámara de Móradin, la Cámara de los Héroes se alarga cientos de pies bajo el monasterio. Aquí, los monjes dormían y reflejaban su devoción a su dios. El final de la Cámara norte se abre a una escalera en forma zigzagueante que cae incluso hacia lo profundo de la montaña hasta llegar a las forjas muy abajo. El área una vez sagrada es ahora una carnicería debido a que los orcos invadieron la cámara y asesinaron a los enanos, dejando sus cuerpos esparcidos por el suelo justo donde se encuentran ahora.



LA FORJA

En el fondo de la gran escalera se encuentra la Cámara de Trabajo, donde los monjes honraban a sus dioses produciendo finas armas, armaduras, y otros bienes, las cuales las vendían para comer y vestirse. Los orcos ahora usan esta habitación para interrogar y extraer toda información a los prisioneros, sometiendo a los prisioneros a terribles tormentos antes de que sus huesos acaben en el fuego.

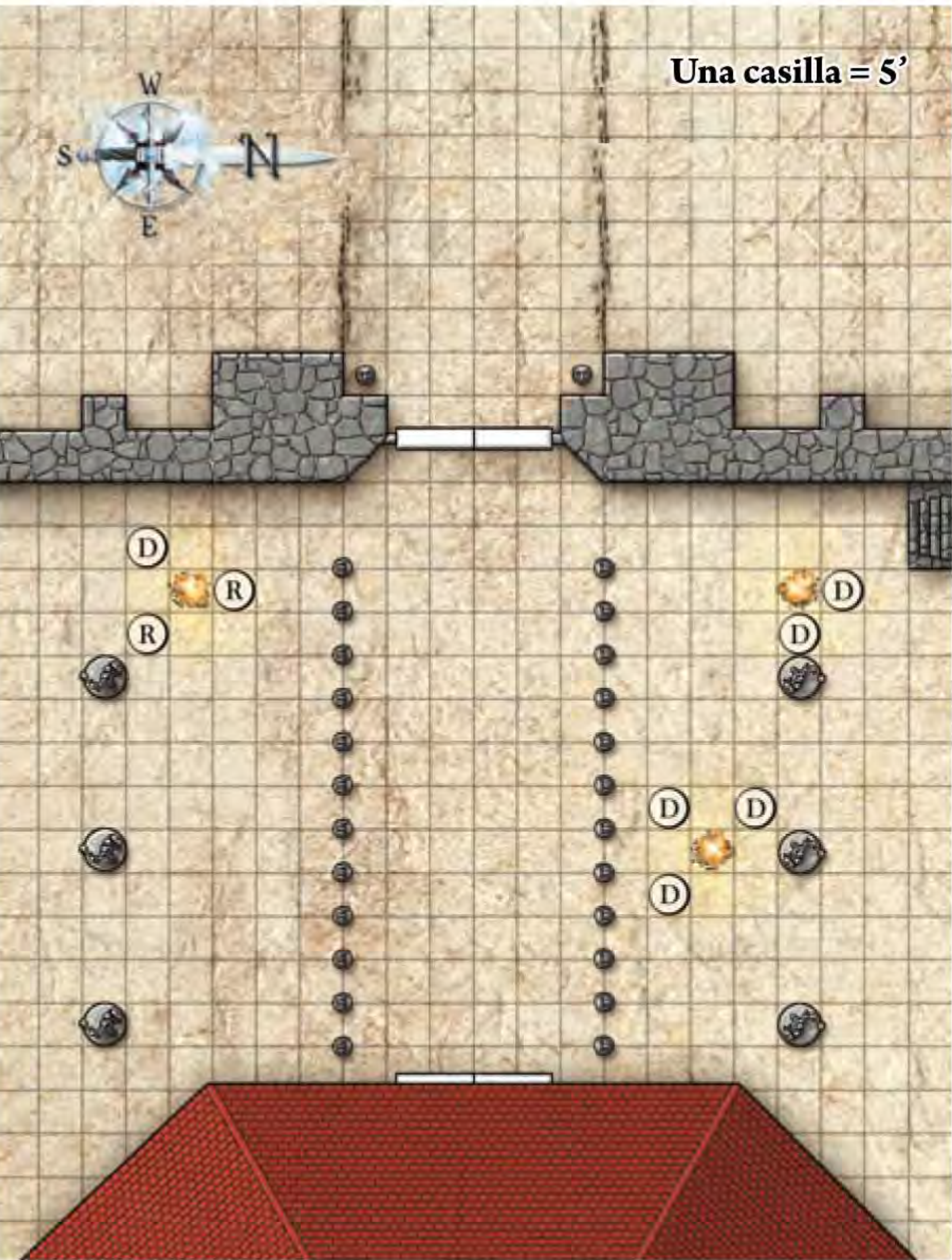
ORCOS CENTINELAS

Encuentro Nivel 1 (564 PX)

DISPOSICIÓN

Una pequeña fuerza de orcos campan en el patio fuera del monasterio, y están atentos de la llegada de intrusos. Cada grupo se ha establecido alrededor de una fogata tal y como se indica en el mapa táctico. Los personajes pueden acceder al patio moviéndose sigilosamente a través de la doble puerta cerrada o trepando el muro.

- 2 Orcos exploradores (R)
- 6 Orcos de segunda (D)



Cuando los personajes se acerquen, lee:

Un edificio grandioso se alza sobre abruptos muros, de aproximadamente 50 pies de alto. Estos muros rodean el complejo y se izan sobre las más altas laderas de la montaña.

Cuando los personajes atraviesen los muros, lee:

Un edificio grandioso se alza sobre abruptos muros, de aproximadamente 50 pies de alto. Estos muros rodean el complejo y se izan sobre las más altas laderas de la montaña.

Prueba de Percepción

CD 10: los personajes avistan humo elevándose procedente del patio.

TÁCTICAS

Aunque tienen el deber de permanecer de guardia, los

2 Orcos Incursores(R)

Hostigadores nivel 3

Humanoide natural Mediano

150 PX

Iniciativa+5

Sentidos Percepción +1; visión penumbra

PG 46; Maltrecho 23; ver también impulso del combatiente

CA 17; Fortaleza 15; Reflejos 14; Voluntad 12

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ Gran Hacha (estándar; a voluntad) - Arma

+8 contra CA; 1d12 + 3 daño (crit. 1d12 + 15).

⚔ Hacha de mano (estándar; a voluntad) - Arma

A distancia 5/10; +7 contra CA; 1d6 + 3 daño; ver también

ojo asesino.

⬇ Impulso del combatiente (estándar; sólo se puede usar entando

maltrecho; encuentro) - Arma, curación

Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 11 pg.

Ojo asesino

Al realizar un ataque a distancia, ignora cobertura y ocultación

(pero no la ocultación total) si el objetivo está a 5 casillas o menos

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas común, gigante

Habilidades Aguante +8, Intimidar +5

Fue 17 (+4) Des 13 (+3) Sab 10 (+2)

Con 16 (+5) Int 8 (+1) Car 9 (+1)

Equipo armadura de cuero, gran hacha, 4 hachas de mano

orcos están relajados y más interesados en saciar su apetito. Al primer signo de problemas, tiran la comida y se enfrentan a sus enemigos.

CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

Iluminación: por la noche, las fogatas emiten luz brillante 20' de radio.

Suelo: una fina capa de arena cubre el suelo a través del patio, y aunque es un poco resbaladiza, no interfiere en el movimiento.

Escaleras: las escaleras conducen a las almenas 10' por encima del campo de batalla. Se mencionan con más detalle en la página 28.

Estatuas: dos filas de estatuas de piedras se alinean en el patio. Un personaje que permanezca en el espacio adyacente a una estatua obtiene cobertura. Trepas una estatua requiere superar una prueba de Atletismo CD10. Cada estatua tiene CA 22, otras defensas 20; pg 50; resistencia 10 a todo tipo de daño.

Estatuas Enormes: las estatuas gigantescas de los campeones xenos se encuentran esparcidas. Estas estatuas proporcionan cobertura total a aquellos que se sitúen detrás de ellas. Trepas una estatua enorme requiere superar una prueba de Atletismo CD 15. Finalmente, cada estatua enorme tiene CA 22, otras defensas 20; 500 pg; resistencia 10 a todo tipo de daño.

Fogatas: cualquier criatura que termine o comience su turno en uno de las casillas de las fogatas sufrirá 1d6 daño por fuego, y 5 de daño continuo por fuego (salvación termina).

6 Orcos de segunda (D)

Esbirro nivel 4

Humanoide natural Mediano

44 PX

Iniciativa+0

Sentidos Percepción +0; visión penumbra

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

CA 16; Fortaleza 15; Reflejos 12; Voluntad 12

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ Clava (estándar; a voluntad)- Arma

+9 contra CA; 5 daño.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas común, gigante

Fue 16 (+5) Des 10 (+2) Sab 10 (+2)

Con 14 (+4) Int 8 (+1) Car 9 (+1)

Equipo armadura de cuero, clava

CÁMARA DE MÓRADIN

Encuentro Nivel 2 (651 PX)

DISPOSICIÓN

Los orcos cogieron a los sacerdotes enanos por sorpresa, surgiendo por debajo y a través de la puerta secreta del altar. La batalla fue cruel y los enanos fueron finalmente asesinados, dejando esta impresionante cámara en manos de los crueles orcos para el pillaje y la destrucción. Una doctora bruja orca (W) se encuentra finalizando sus oraciones a Gruumsh corrompiendo así el altar, mientras un par de orcos boleadores permanecen de guardia en el balcón. Al inicio del segundo asalto, un orco sargento (S) conduce hacia la cámara a una patrulla de 4 orcos de segunda (D) procedentes de las profundidades del templo. Al inicio del segundo asalto, coloca sus miniaturas en los espacios disponibles cerca al altar.

- 1 Orco sargento (S)
- 1 Orca doctora bruja (W)
- 2 Orcos boleadores (B)
- 4 Orco de segunda (D)

Cuando los personajes entren en esta cámara, lee:

El domo de esta enorme cámara presenta un brillante mural de enanos luchando contra gigantes en lo que parece las mismas montañas por las cuales habéis estado viajando. En el centro de la habitación hay un estrado anillado con restos de huellas o pasos salpicados en sangre. Encima del estrado reposa un yunque agrietado, claramente es un altar, pero ahora está profanado cubierto de sangre coagulada y manchas de porquería. Una horrenda bruja orca vestida con andrajosos harapos grita indignada con chirriantes gritos cuando os ve.

Prueba de Percepción

CD 17: *Percibes movimiento procedente del balcón de lo alto — una figura esgrime una ballesta descomunadamente grande sujeta con ambas manos a la vez que babea excitadamente y de manera incontrolada mientras apunta el arma hacia vosotros.*

TÁCTICAS

La doctora bruja orca enloquece al ver a los PJs y grita con la esperanza de atraer refuerzos desde abajo. Ella y sus boleadores orcos pierden tiempo hasta que el sargento orco y los orcos de segunda lleguen. La doctora bruja orca profiere maldiciones, retrasando su turno hasta que uno o más PJs se encuentren en rango. El primer PJ que se acerque a esa distancia, recibe su *Porquería Abominable* por su bravura y, cuando el resto lleguen al mismo punto, la doctora bruja da paso a su segundo asalto con la *Maldición de Gruumsh*. Si algún enemigo llega a aproximársele, cambia de táctica y comienza a usar sus *Garras Repulsivas*.

Cuando el sargento llegue en el segundo asalto, busca cobertura ordenando a sus orcos de segunda que carguen hacia los PJs a la vez de manteniéndolos alejados de la doctora bruja. El sargento lucha desde detrás de los orcos de segunda, usando su arma de alcance para atacar, mientras se beneficia de la protección que le brindan sus tropas. Los orcos de segunda luchan como se les ordene, cargando hacia los PJs y luchando hasta la muerte.

Los orcos saben que el camino de debajo del templo está sellado gracias a Kalad (ver M5), así que luchan hasta la muerte.

CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

Iluminación: dos braseros en lo alto del estrado iluminan la sala con luz brillante.

Techo: 140' de altura.

Balcón: dos escaleras (terreno difícil) conducen al balcón donde se puede contemplar la cámara. Los personajes que se encuentren en el balcón obtienen cobertura con respecto a ataques realizados desde abajo.



Áreas hundidas: las escaleras conducen a áreas hundidas dispuestas con bancos de iglesia. Los bancos de la iglesia están tan hacinados que cada casilla que contenga un banco cuenta como terreno difícil.

Cuerpos de enanos: los restos de los valientes sacerdotes y paladines enanos motean el suelo, su sangre se esparce por la fría piedra.

Estrado: los peldaños que conducen al estrado cuentan como terreno difícil.

Altar: el enorme altar situado en el centro del estrado está dedicado Móradin, cincelado del basalto negro y labrado con la forma de un yunque. La doctora bruja orca ha desacralizado la sagrada piedra, embadurnando con excrementos su superficie y mezclándolos con las entrañas esparcidas de los sacerdotes. Los orcos situados en los espacios adyacentes al corrompido altar obtienen un bonificador +1 de poder a las tiradas de ataque.

Puerta secreta: la base del altar, ingeniosamente elaborada, se desliza para revelar una escalera que conduce hacia abajo. Normalmente se requiere una prueba de Percepción CD 25 para encontrar la puerta secreta, pero en cuanto los orcos emerjan por primera vez, cualquier criatura que los vea, revelará la presencia de la puerta secreta.

Braseros: un personaje puede volcar un brasero realizando una prueba de Fuerza CD10, o infligiéndole 20 de daño. Cuando está volcado, el brasero realiza un ataque cercano estallido 3 a todas las criaturas en el área; +6 contra Reflejos; 1d10 de fuego por daño (crit 2d10 daño por fuego, y daño continuado 5 por fuego (salvación termina)).

Orco Sargento (S)
Humanoide natural Mediano

Nivel 3 Soldado (Líder)
150 PX

Iniciativa+2

Sentidos Percepción +5; visión penumbra

Dirigir con miedo aura 1; los orcos dentro del aura ganan un bonificador +1 de poder a las tiradas de daño.
PG 46; **Maltrecho** 23; ver también *impulso del combatiente*
CA 19; **Fortaleza** 17; **Reflejos** 13; **Voluntad** 14
Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ **Guja** (estándar; a voluntad) - **Arma**

Alcance 2; +10 contra CA; 2d4 + 4 daño.

⬇ **Impulso del combatiente** (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - **Arma, curación**

Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 11 puntos de golpe.

¡**Volver al frente!**(reacción inmediata; cuando un aliado orco en un radio de 5 casillas es forzado a realizar un movimiento obligatorio; a voluntad)

Desliza el orco aliado que provocó la reacción 1 casilla.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas Común, Gigante

Habilidades Aguante +5, Intimidar +5

Fue 19 (+5)

Des 9 (+0)

Sab 13 (+2)

Con 14 (+3)

Int 11 (+1)

Car 11 (+1)

Equipo cota de mallas, guja, capa andrajosa

2 Orcos Boleadores (B)
Humanoide natural Mediano

Nivel 1 Artillero
100 PX

Iniciativa+2

Sentidos Percepción +4; visión penumbra

PG 26; **Maltrecho** 13; ver también *impulso del combatiente*
CA 13; **Fortaleza** 14; **Reflejos** 14; **Voluntad** 11
Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ **Hacha de batalla** (estándar; a voluntad) - **Arma**

+6 contra CA; 1d10 + 3 daño.

⌘ **Ballesta de barriga** (estándar; a voluntad; recarga cuando la criatura usa una acción de movimiento para recargarla)- **Arma**

A distancia 20/40; +8 contra CA; 1d12 + 2 daño y el objetivo es empujado 1 casilla.

⬇ **Impulso del combatiente** (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - **Arma, curación**

Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 6 puntos de golpe.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas Común, Gigante

Habilidades Sigilo +7

Fue 14 (+2)

Des 15 (+2)

Sab 9 (-1)

Con 14 (+2)

Int 9 (-1)

Car 8 (-1)

Equipo armadura de cuero, hacha de batalla, ballesta de barriga con 10 virotes.

Orco Doctor Brujo (W)
Humanoide natural Mediano

Nivel 2 Controlador
125 PX


Iniciativa+2

Sentidos Percepción +3; visión penumbra

PG 33; **Maltrecho** 16
CA 15; **Fortaleza** 13; **Reflejos** 14; **Voluntad** 17
Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ **Garras repulsivas** (estándar; a voluntad) - **Veneno**

+7 contra CA; 1d6 +1 daño, y 5 de daño continuado por veneno (salvación termina)

⌘ **Maldición de Gruumsh** (estándar; recarga ) - **Ácido**

A distancia 10; +6 contra Fortaleza; el objetivo queda cegado (salvación termina), y el orco doctor brujo realiza un ataque secundario. *Ataque secundario:* cercano explosión 1 centrado en el objetivo primario; +6 contra Reflejos; 1d6 + 4 daño de ácido, y daño continuado 2 por ácido (salvación termina).

⌘ **Porquería abominable** (estándar; a voluntad)

A distancia 5/10; +5 contra Reflejos; 1d4 + 4 daño, y el objetivo sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque hasta el final del siguiente turno del orco doctor brujo.

Alineamiento Caótico malvado

Idiomas común, gigante

Habilidades Arcanos +6, Intimidar +10

Fue 11 (+1)

Des 12 (+2)

Sab 14 (+3)

Con 9 (+0)

Int 11 (+1)

Car 18 (+5)

Equipo harapos llenos de suciedad, cetro de hueso

6 Orcos de segunda (D)
Humanoide natural Mediano

Esbirro nivel 4
44 PX

Iniciativa+0

Sentidos Percepción +0; visión penumbra

PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro.
CA 16; **Fortaleza** 15; **Reflejos** 12; **Voluntad** 12
Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ **Clava** (estándar; a voluntad)- **Arma**

+9 contra CA; 5 daño.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas común, gigante

Habilidades

Fue 16 (+3)

Des 10 (+0)

Sab 10 (+0)

Con 14 (+2)

Int 8 (-1)

Car 9 (-1)

Equipo armadura de cuero, clava

CÁMARA DE LOS HÉROES

Encuentro Nivel 4 (889 PX)

DISPOSICIÓN

Los orcos bullen de las profundidades y se resbalan hacia la gran cámara, matando todo lo que encuentran. En las secuelas de la violencia, los orcos buscan por todos lados restos de tesoro, enemigos escondidos, y un camino que desbloquear el pasaje a través de la montaña. Gruumsh corrompiendo así el altar, mientras un par de orcos boleadores permanecen de guardia en el balcón. Al inicio del segundo asalto, un orco sargento (S) conduce hacia la cámara a una patrulla de 4 orcos de segunda (D) procedentes de las profundidades del templo. Al inicio del segundo asalto, coloca sus miniaturas en los espacios disponibles cerca al altar.

1 orco berserker (B)
3 Orog guerrilleros (M)
6 orcos de segunda (D)

Cuando los personajes descendan las escaleras y alcancen esta habitación, lee:

La carnicería en este grandioso vestíbulo es grotesca. Enanos muertos, algunos todavía en su ropa de dormir, basura por el suelo, la sangre esparcida por las baldosas del suelo de piedra, las paredes y las columnas. Con la luz emitida por braseros encendidos, veis a los carniceros: más orcos.

¡Importante!: deja que los personajes realicen pruebas de Sigilo cuando descendan por las escaleras. Si su resultado es 12 ó mayor, cogen a los monstruos por sorpresa.

TÁCTICAS

Los orcos aúllan de furia cuando vean a nuevos enemigos y se dirigen directamente para asesinar a los PJs.

Los orcos berserker cargan contra los personajes más cercanos en su primer asalto, moviéndose previamente si es necesario para luego cargar. Los berserker atacan cruelmente con sus grandes hachas cada asalto hasta estar maltrechos, momento en el que usan su *impulso del combatiente* antes de reanudar su ataque. Los berserker luchan hasta la muerte.

Los Orog guerrilleros son más precavidos al aproximarse. Permanecen cercanos a sus aliados para utilizar su *Contragolpe Feroz* y *Disciplina*, preferentemente cercanos a los otros orogs o el berserker. Si los guerrilleros quedan maltrechos, se desplazan hacia atrás y utilizan sus Nuevas Energías (*Ndt: así venía en la aventura*), volviendo a la batalla al inicio de su siguiente turno. Los orcos de segunda son más imprudentes y confiados. Se lanzan hacia sus enemigos temerariamente y sin estrategia alguna. Todos los monstruos luchan hasta la muerte.

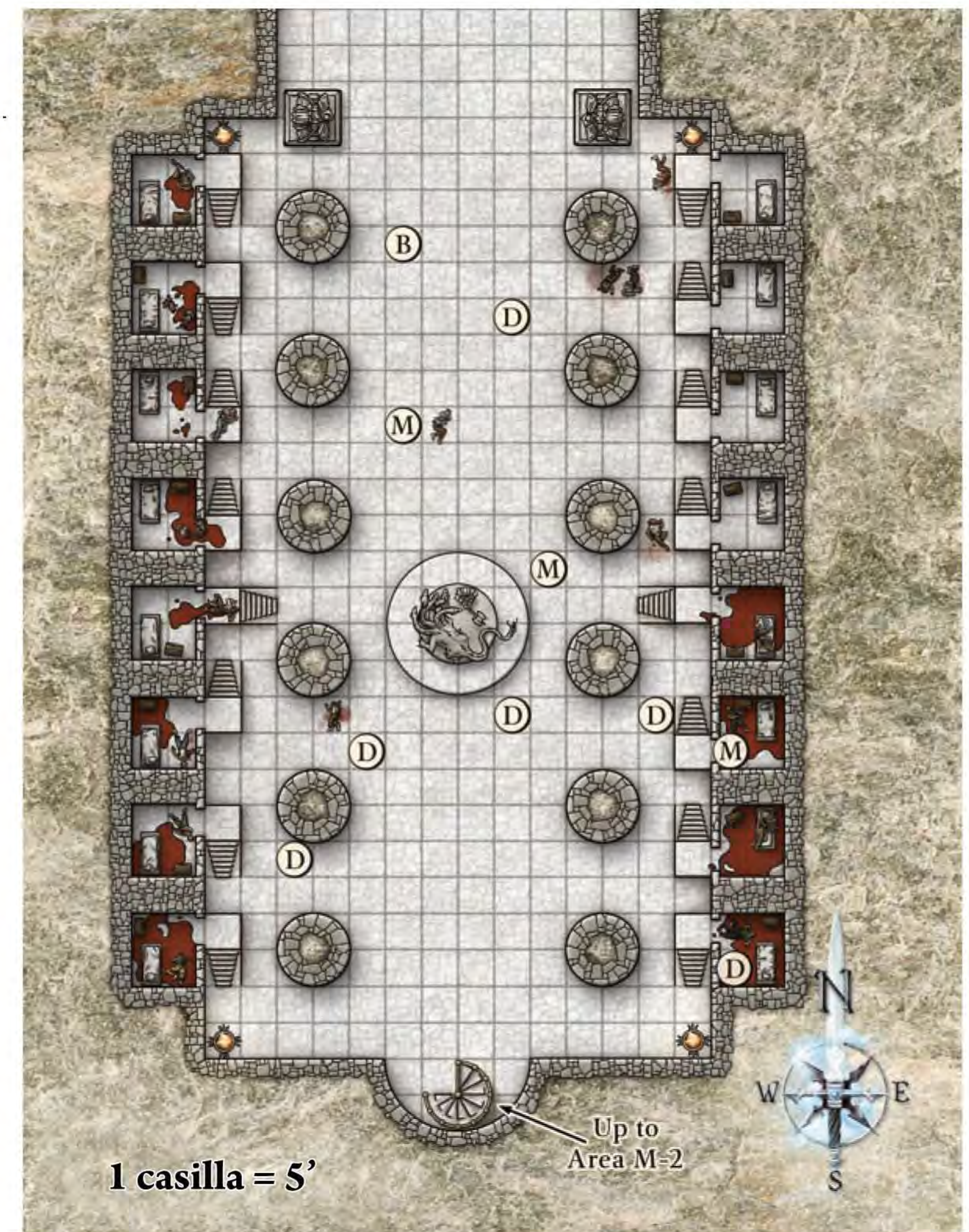
CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

Iluminación: los braseros de las cuatro esquinas vierten luz a 10' de radio, iluminando toda esta enorme sala excepto el centro de la habitación. Un personaje puede volcar un brasero realizando una prueba de Fuerza CD10, o infligiéndole 20 de daño. Cuando está volcado, el brasero realiza un ataque cercano estallido 3 a todas las criaturas en el área; +6 contra Reflejos; 1d10 de fuego por daño (crit 2d10 daño por fuego, y daño continuado 5 por fuego (salvación termina).

Techo: el techo se encuentra a 20 casillas de altura.

Escaleras: una escalera en espiral al final de la pared sur de la habitación conduce hacia las habitaciones 1-2. Las escaleras cuentan como terreno difícil.

Habitaciones contiguas: a lo largo de ambos lados de la habitación hay escaleras que se elevan 30' del suelo y son la entrada de las celdas de los sacerdotes. Los peldaños cuentan como terreno difícil. Las celdas están vacías y desprovistas de algo interesante. Cada una cuenta con un catre, un baúl con objetos personales tales como ropas de repuesto, ropajes, y unas pocas reliquias de las vidas de los enanos antes de que vinieran al monasterio. Los objetos no valen nada, sólo tienen valor sentimental.



Columnas: dos filas de columnas de 10’ de diámetro soportan el peso del techo. Tregar por una columna requiere una prueba de Atletismo CD 25. Cada columna tiene CA 20, otras defensas 18; pg 100; resistencia 10 a todo tipo de daño. Destruir una columna dispara un hundimiento (GDM Pág. 91). Las columnas proporcionan cobertura total a las criaturas que permanezcan detrás de ellas.

Estatuas: una enorme estatua de un guerrero enano luchando contra una hidra domina el centro de la habitación, asentada casi tan alta como el techo. Una prueba de Historia CD 20 revela que la estatua describe una famosa batalla entre Dergan Puño-Sanguinario y una legendaria hidra que devoró a 300 guerreros hasta que el héroe acabó con la bestia en un combate único. Se dice que los huesos de Dergan fueron enterrados en algún lugar de las montañas y, tal y como muestra la estatua, es seguro que sus restos están sellados debajo de las estatuas. Tregar la estatua requiere una prueba de Atletismo CD 20. La estatua tiene CA 25, otras defensas 18; pg 300; resistencia 15 a todo tipo de daño.

Estatuas de Enanos: al final de la zona norte de la habitación, flanqueando la salida, hay un par de estatuas de 30’ de malhumorados enanos, cada una portando un hacha cuyos extremos apuntan hacia abajo y situadas entre sus pies. Las estatuas portan cascos que les cubren todo excepto sus barbas. Las estatuas no representan guerreros enanos particulares, sino más bien son versiones idealizadas de sirvientes elegidos de Móradin. Una prueba de Percepción CD15 revela que las bases de las estatuas son oscuras y suaves, a consecuencia de incontables manos que han debido de tocarlas para recibir la bendición que deben de otorgar. Tregar por una estatua requiere una prueba de Atletismo CD 20. Cada columna tiene CA 20, otras defensas 18; pg 100; resistencia 10 a todo tipo de daño.

Cuerpos: los orcos cogieron por sorpresa a los enanos. Los enanos lucharon valientemente, pero sin sus armaduras, no pudieron contra las armas y los numerosos invasores.

Orco Bersérker (B)
Humanoide natural Mediano

Nivel 4 Bruto
175 PX

Iniciativa+3

Sentidos Percepción +2; visión penumbra

PG 66; **Maltrecho** 33; ver también *impulso del combatiente*

CA 15; **Fortaleza** 17; **Reflejos** 13; **Voluntad** 12

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ **Gran Hacha** (estándar; a voluntad) - **Arma**
+8 contra CA; 1d12 + 5 daño (crit. 1d12 +7)

⬇ **Impulso del combatiente** (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - **Arma, curación**
Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 6 puntos de golpe.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas Común, Gigante

Habilidades Aguante +10; Intimidar +6

Fue 20 (+7) **Des** 13 (+3) **Sab** 10 (+2)

Con 16 (+5) **Int** 8 (+1) **Car** 9 (+1)

Equipo armadura de cuero, gran hacha

6 Orcos de segunda (D)
Humanoide natural Mediano

Esbirro nivel 4
44 PX

Iniciativa+0

Sentidos Percepción +0; visión penumbra

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

CA 16; **Fortaleza** 15; **Reflejos** 12; **Voluntad** 12

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ **Clava** (estándar; a voluntad)- **Arma**
+9 contra CA; 5 daño.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas común, gigante

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

Con 14 (+2) **Int** 8 (-1) **Car** 9 (-1)

Equipo armadura de cuero, clava

3 Orog Guerrilleros (M)
Humanoide natural Mediano

Nivel 3 Soldado
150 PX

Iniciativa+3

Sentidos Percepción +2; visión penumbra

PG 48; **Maltrecho** 24

CA 20; **Fortaleza** 17; **Reflejos** 13; **Voluntad** 14; ver también *disciplina*

Velocidad 5

⬇ **Espada bastarda** (estándar; a voluntad) - **Arma**
+10 contra CA; 1d10 + 4 daño, y el objetivo es ‘señalado’ hasta el final del siguiente turno del Orog guerrillero.

⬇ **Implacable** (estándar; a voluntad) - **Arma**
Requiere espada bastarda; +10 contra CA ; 1d10 + 4 daño, y el objetivo es empujado 1 casilla. El objetivo es ‘señalado’ hasta el siguiente turno del Orog. El Orog guerrillero puede desplazarse hacia una casilla vacía como acción gratuita.

⬇ **Contragolpe feroz** (reacción inmediata; cuando un alidado adyacente estámaltrecho por primera vez; encuentro) - **Arma**
Requiere espada bastarda; +10 contra CA ; 2d10 + 4 daño, y el objetivo es empujado 1 casilla. El Orog guerrillero puede desplazarse hacia una casilla vacía como acción gratuita.

Disciplina

El Orog gana un bonificador +2 a las TS contra cualquier efecto continuado cuando está adyacente a un aliado.

Alineamiento maligno

Idiomas Común, Gigante

Fue 19 (+5) **Des** 10 (+1) **Sab** 13 (+2)

Con 16 (+4) **Int** 9 (+0) **Car** 11 (+1)

Equipo armadura completa, escudo pesada, espada bastarda

EN LAS PROFUNDIDADES

Encuentro Nivel 3 (751 PX)

DISPOSICIÓN

Los enanos construyeron una serie de escaleras y descansillos que conducen al fondo del abismo, donde se conectan con los túneles inferiores de la montaña. de orcos boleadores permanecen de guardia en el balcón.

- 1 Orog Campeón (C)
- 1 Draco de lo alto de las espiras (S)
- 1 Orco boleador (B)
- 1 Orcos de Segunda (D)

Cuando los personajes entren en la habitación, lee:

El suelo deja paso a una caverna maciza. Una escalera larga y una serie de descansillos os conducen hacia abajo hasta el suelo de la caverna casi 100 pies por debajo. Un grupo de orcos trepan por las escaleras.

TÁCTICAS

Los orcos boleadores concentran sus ataques contra los atacantes a distancia, mientras que los dracos se abalanzan para acosar a los personajes que intenten bajar por la escalera. El Orog campeón y los orcos de segunda suben de prisa las escaleras para enfrentarse a los PJs.

CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

- Iluminación:** los braseros proporcionan luz brillante en un radio de 10 casillas.
- Escaleras:** las escaleras que conectan varios descansillos cuentan como terreno difícil.
- Abismo:** una caída desde el borde probablemente sea fatal, infligiendo daño proporcional a la altura de la caída.

Orog Guerrillero (C)
Humanoide natural Mediano

Nivel 3 Soldado
150 PX

Iniciativa+3

Sentidos Percepción +2; visión penumbra

PG 48; Maltrecho 24

CA 20; Fortaleza 17; Reflejos 13; Voluntad 14; ver también disciplina

Velocidad 5

⬇ Espada bastarda (estándar; a voluntad) - Arma

+10 contra CA; 1d10 + 4 daño, y el objetivo es 'señalado' hasta el final del siguiente turno del Orog guerrillero.

⬇ Implacable (estándar; a voluntad) - Arma

Requiere espada bastarda; +10 contra CA ; 1d10 + 4 daño, y el objetivo es empujado 1 casilla. El objetivo es 'señalado' hasta el siguiente turno del Orog. El Orog guerrillero puede desplazarse hacia una casilla vacía como acción gratuita.

⬇ Contragolpe feroz (reacción inmediata; cuando un aliado adyacente está maltrecho por primera vez; encuentro) - Arma

Requiere espada bastarda; +10 contra CA ; 2d10 + 4 daño, y el objetivo es empujado 1 casilla. El Orog guerrillero puede desplazarse hacia una casilla vacía como acción gratuita.

Disciplina

El Orog gana un bonificador +2 a las TS contra cualquier efecto continuado cuando está adyacente a un aliado.

Alineamiento maligno

Idiomas Común, Gigante

Fue 19 (+5)

Des 10 (+1)

Sab 13 (+2)

Con 16 (+4)

Int 9 (+0)

Car 11 (+1)

Equipo armadura completa, escudo pesada, espada bastarda

Draco de lo alto de las espiras (S)

Hostigador nivel 1

Bestia natural Pequeña (reptil)

100 PX

Iniciativa+6

Sentidos Percepción +3

PG 29; Maltrecho 14

CA 16; Fortaleza 11; Reflejos 14; Voluntad 13

Velocidad 4 VI 8 (flotar); ver también Ataque en vuelo

⬇ Mordisco (estándar; a voluntad)

+6 contra CA; 1d6 + 4 daño.

⬇ Arrebatador (estándar; a voluntad)

+4 contra Reflejos; 1 de daño, y el draco roba un objeto pequeño al objetivo, como un frasco, un rollo de pergamino o una moneda.

⬇ Ataque en vuelo (estándar; a voluntad)

El draco vuela hasta 8 casillas y realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo en cualquier punto de su movimiento. El draco no provoca ataques de oportunidad cuando se aleja del objetivo del ataque.

Alineamiento No alineado

Idiomas -

Fue 11 (+0)

Des 18 (+4)

Sab 16 (+3)

Con 13(+1)

Int 3 (-4)

Car 11 (+0)

3 Orcos Boleadores (B)

Nivel 1 Artillero

Humanoide natural Mediano

100 PX

Iniciativa+2

Sentidos Percepción +4; visión penumbra

PG 26; Maltrecho 13; ver también impulso del combatiente

CA 13; Fortaleza 14; Reflejos 14; Voluntad 11

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ Hacha de batalla (estándar; a voluntad) - Arma

+6 contra CA; 1d10 + 3 daño.

⌘ Ballesta de barriga (estándar; a voluntad; recarga cuando la criatura usa una acción de movimiento para recargarla)- Arma

A distancia 20/40; +8 contra CA; 1d12 + 2 daño y el objetivo es empujado 1 casilla.

⬇ Impulso del combatiente (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - Arma, curación

Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 6 puntos de golpe.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas Común, Gigante

Habilidades Sigilo +7

Fue 14 (+2)

Des 15 (+2)

Sab 9 (-1)

Con 14 (+2)

Int 9 (-1)

Car 8 (-1)

Equipo armadura de cuero, hacha de batalla, ballesta de barriga con 10 virotes.

4 Orcos de segunda (D)

Esbirro nivel 4

Humanoide natural Mediano

44 PX

Iniciativa+0

Sentidos Percepción +0; visión penumbra

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

CA 16; Fortaleza 15; Reflejos 12; Voluntad 12

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ Clava (estándar; a voluntad)- Arma

+9 contra CA; 5 daño.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas común, gigante

Fue 16 (+3)

Des 10 (+0)

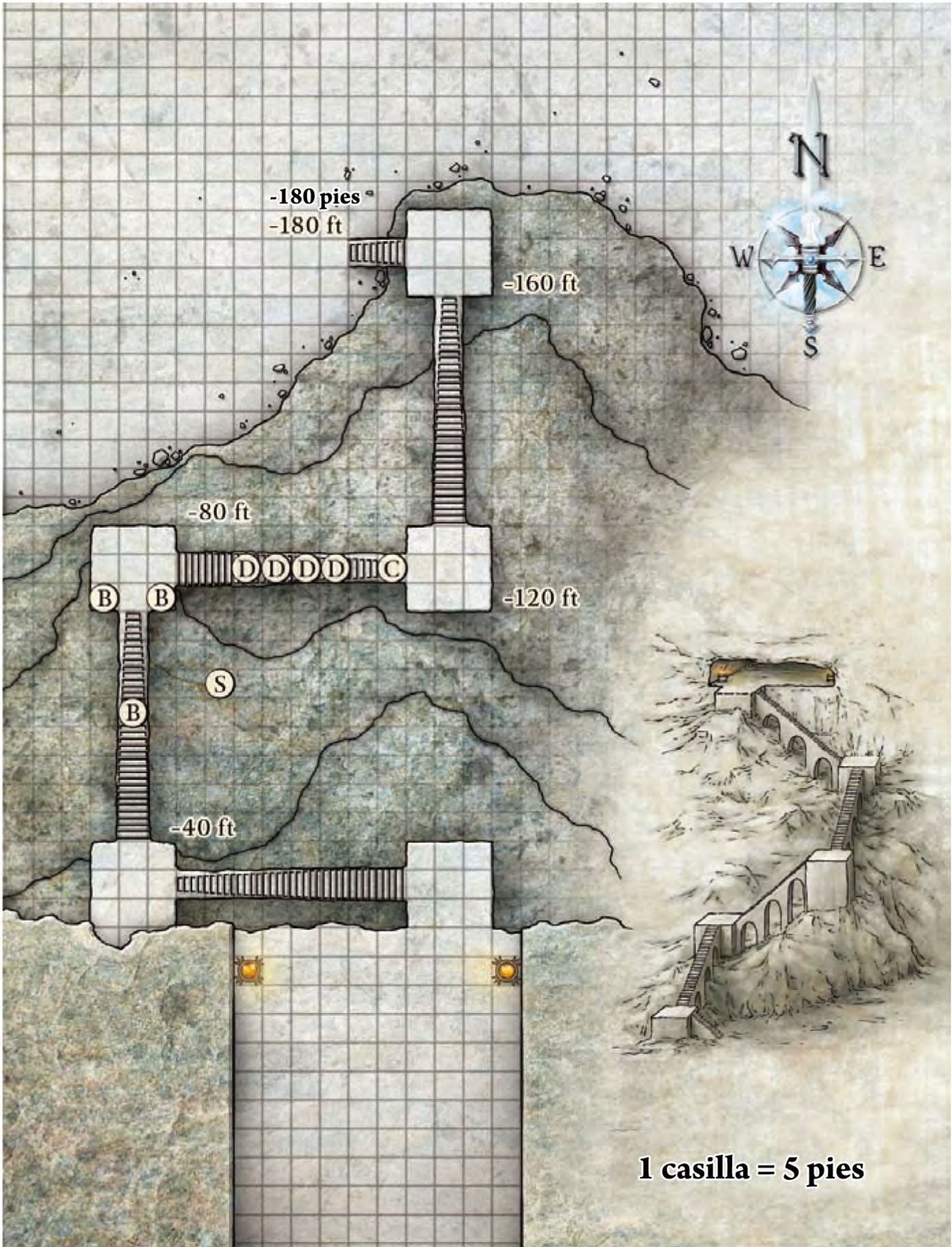
Sab 10 (+0)

Con 14 (+2)

Int 8 (-1)

Car 9 (-1)

Equipo armadura de cuero, clava



LA FORJA

Encuentro Nivel 6 (1.264 PX)

DISPOSICIÓN

La Forja sirvió para dos propósitos. El primero, se conectaba con los túneles más profundos a través de pendientes y descendientes pasajes, y el segundo, daba cobijo a las forjas y talleres usados por los clérigos para honrar a su dios. Los orcos descubrieron este pasaje en sus exploraciones bajo la montaña y surgieron a través de esta habitación, asesinando a los enanos a la vez que avanzaban hacia el complejo para terminar con los defensores.

Su ímpetu por invadir el templo superior hizo que no percibieran a Kalad, un devoto paladín de Móradin. Mientras los orcos lucharon contra los enanos en las escaleras superiores, Kalad tiró de la palanca y colapsó el túnel, bloqueando así el paso de nuevos orcos procedentes de la montaña que trataran de atravesar esta ruta.

Cuando Og, el Orog héroe, regresó y encontró el hundimiento del túnel, se enfureció y ha estado las últimas horas dándole una paliza a Kalad, llevándolo casi hasta el borde de la muerte.

1 Fuego rugiente

Og, Orog héroe (O)

1 orco ojo de Gruumsh (G)

2 orcos bersérkers (B)

6 Orcos de segunda (D)

Cuando los personajes entren en esta habitación, lee:

Un temible resplandor restalla furiosamente en un lado de esta caverna natural, describiendo siluetas de orcos congregados aquí. Parecen atentos a algo en el lado contrario de la habitación, donde podéis escuchar gruñidos y gritos por encima del rugido de las llamas.

Prueba de Percepción

CD 10: *El personaje avista un enano apaleado por un gigantesco guerrero orog.*

CD 15: *El personaje escucha la exigencia del orog en entrecortado idioma Común que el enano abra el túnel.*

TÁCTICAS

Los orcos están distraídos por Og y su prisionero y, por lo tanto, no están atentos cuando los PJs llegan, lo que permite a los personajes tener la ventaja de la sorpresa. Una vez que el combate empieza, los orcos se giran, al menos uno, desatando gritos de furia, lanzándose temerariamente hacia los intrusos.

Og suelta a Kalad en el suelo, desenvaina su espada bastarda y vadea a los orcos para meterse en la batalla. Está furioso, así si algún orco de segunda bloquea su camino hacia los PJs, no se lo pensará dos veces a la hora de barrer a cualquiera para alcanzar a los personajes. Una vez allí, usa su *Barrido Temible* para desgarrar a sus oponentes, adaptando una posición cada asalto adecuada para alcanzar a tantos enemigos como pueda. El primer personaje que le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo recibirá su *Abrir de un corte* en el siguiente turno de Og. Og sabe que ha fallado en su misión y ve este combate como una oportunidad de redimirse.

El orco Ojo de Gruumsh se queda atrás, tratando de ponerse en el camino de Og. Ayuda a Og golpeando a los PJs rápidamente con su *martillo del caos* y entonces dirige la batalla usando su *Brazo Desplazante de destrucción* para picar a los bersérker dentro del grueso del asunto. Incluso si los PJs acorralan al orco, contraataca con ferocidad, usando embestida para empujar a los PJs al rugiente fuego.

Los orcos bersérkers llegan provenientes de diferentes direcciones para golpear a los PJs con la intención de golpear desde ambos lados, todo esto aullando los unos a los otros que se encontrarán en la mitad. Los orcos de segunda aúllan y rugen abalanzándose contra los intrusos, riéndose incluso cuando los PJs los reducen.

Cuando la batalla se vuelva contra los orcos,, Og retrocede para matar a Kalad, el cual está demasiado herido para resistirse. Tras eso, Og se sitúa adyacente a las llamas para arrojar y lanzar a sus enemigos al fuego rugiente.

CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

Iluminación: el rugiente fuego llena la habitación con luz brillante.

Techo: el techo tiene 30 pies de altura.



Deshechos: cuando Kalad colapsó el túnel que conducía hacia los túneles inferiores, parte del techo de esta habitación se colapsó, matando a numerosos orcos en el proceso. Las casillas que contienen una cantidad considerable de deshechos cuentan como terreno difícil.

Forjas: todas la forjas intactas están iluminadas con rugientes llamas. Los personajes que comiencen su turno adyacente a una forja sufre 5 de daño por fuego. Las forjas cuentan como terreno difícil y los personajes que entren o comiencen su turno dentro de un espacio que contenga una forja sufrirá 10 de daño y 5 de daño continuado (salvación termina).

Túnel hundido: el túnel que conduce hacia la montaña ha sido colapsado al menos 2 millas. El movimiento a través del túnel es imposible.

Og, Orog Héroe (O)

Soldado de élite nivel 6

Humanoide natural Mediano, orco

500 PX

Iniciativa+5

Sentidos Percepción +8; visión penumbra

PG 144; Maltrecho 72

CA 24; Fortaleza 23; Reflejos 19; Voluntad 16

Velocidad 5

⬇ Espada bastarda (estándar; a voluntad) - Arma

+14 contra CA; 1d10 + 5 daño, y el objetivo queda 'señalado' hasta el final del siguiente turno de Og.

⬅ Barrido temible (estándar; a voluntad) - Arma

Requiere estada bastarda; cercano explosión 1; +14 contra CA; 1d10 + 5 daño, y el objetivo queda 'señalado' hasta el final del siguiente turno de Og.

⬇ Reprimenda de Orog (reacción inmediata, cuando un objetivo 'señalado' se desplaza, se mueve o realiza un ataque que no sea Og el objetivo; a voluntad) - Arma

Og realiza un ataque básico.

⬇ Abrir de un Corte (estándar; recarga la primera vez que esté maltrecho) - Arma

Requiere estada bastarda; +14 contra CA; 2d10 + 5 daño, y 5 de daño continuado (salvación termina). Fallo: mitad de daño y no hay daño continuado.

Alineamiento maligno

Idiomas común, gigante

Habilidades Intimidar +7

Fue 20 (+8)

Des 15 (+5)

Sab 10 (+3)

Con 16 (+6)

Int 11 (+3)

Car 9 (+2)

Equipo armadura completa, escudo, espada bastarda.

2 Orcos Bersérker (B)

Nivel 4 Bruto

Humanoide natural Mediano

175 PX

Iniciativa+3

Sentidos Percepción +2; visión penumbra

PG 66; Maltrecho 33; ver también impulso del combatiente

CA 15; Fortaleza 17; Reflejos 13; Voluntad 12

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ Gran Hacha (estándar; a voluntad) - Arma

+8 contra CA; 1d12 + 5 daño (crit. 1d12 +7)

⬇ Impulso del combatiente (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - Arma, curación

Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 6 puntos de golpe.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas Común, Gigante

Habilidades Aguante +10; Intimidar +6

Fue 20 (+7)

Des 13 (+3)

Sab 10 (+2)

Con 16 (+5)

Int 8 (+1)

Car 9 (+1)

Equipo armadura de cuero, gran hacha

6 Orcos de segunda (D)

Esbirro nivel 4

Humanoide natural Mediano

44 PX

Iniciativa+0

Sentidos Percepción +0; visión penumbra

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

CA 16; Fortaleza 15; Reflejos 12; Voluntad 12

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ Clava (estándar; a voluntad) - Arma

+9 contra CA; 5 daño.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas común, gigante

Fue 16 (+3)

Des 10 (+0)

Sab 10 (+0)

Con 14 (+2)

Int 8 (-1)

Car 9 (-1)

Equipo armadura de cuero, clava

Orco, Ojo de Gruumsh (G)

Controlador nivel 5 (Líder)

Humanoide natural Mediano, orco

200 PX

Iniciativa+6

Sentidos Percepción +3; visión penumbra

Furia de Gruumsh aura 10; los orcos en el aura pueden usar impacto de muerte (ver abajo).

PG 64; Maltrecho 32; ver también impulso del combatiente y impacto de muerte

CA 19; Fortaleza 17; Reflejos 14; Voluntad 15

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ Lanza (estándar; a voluntad) - Arma

+10 contra CA; 1d8 + 3 daño.

⬇ Impulso del combatiente (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - Arma, curación



Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 16 puntos de golpe.

⬇ Impacto de muerte (cuando reduce a 0 pg)

El Ojo de Gruumsh realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo.

⬅ Ojo de furia (acción menor; a voluntad) - Miedo

A distancia 5; +8 contra Voluntad; el objetivo sufre un penalizador -4 a la CA (salvación termina).

⬅ Brazo desplazante de destrucción (estándar; recarga  ) - Curación

A distancia; un orco dentro del alcance realiza una ataque básico (como acción gratuita) y recupera 15 puntos de golpe si impacta o 5 puntos si falla.

⚡ Martillo del Caos (estándar; encuentro) - Fuerza

Área explosión 1 en un radio de 10; +8 contra Reflejos; 2d6 + 3 de daño de fuerza y el objetivo queda tumbado. Fallo: mitad de daño y el objetivo queda tumbado.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas común, gigante

Habilidades Aguante +9, Intimidar +10, Religión +7

Fue 17 (+5)

Des 14 (+4)

Sab 12 (+3)

Con 16 (+5)

Int 11 (+2)

Car 17 (+5)

Equipo armadura de cuero, capa de pieles, lanza

Fuego rugiente

Arrasadora nivel 2

Peligro

250 PX

El daño a una de las forjas ha originado el derramamiento de carbones incandescentes esparcidos por el suelo y ha originado el fuego de diversos materiales. Ahora el fuego está fuera de control y se está esparciendo por la habitación. Al inicio del encuentro, el fuego ocupa un área de 6x6 casillas.

Peligro: Un área de 6x6 casillas contiene un fuego.

Percepción

No es necesaria ninguna prueba para percibir el fuego.

CD 16: los personajes perciben que el fuego se está expandiendo.

Activación

Cuando una criatura entre en una casilla adyacente al rugiente fuego o comienzan su turno en una casilla adyacente o dentro del fuego rugiente, el rugiente fuego ataca.

Ataque

Acción gratuita

Cuerpo a Cuerpo 1

Objetivo: la criatura que activó el disparador

Ataque: +6 contra Reflejos

Especial: el rugiente fuego obtiene un bonificador +5 a su tirada de ataque si el objetivo permanece dentro del fuego.

Impacto: 2d6 de daño por fuego y 5 de daño continuado por fuego (salv. term.)

Fallo: mitad de daño, y no daño continuado.

Efecto: el fuego también proporciona ocultación a todas las criaturas dentro y en un radio de 2 casillas de él.

Especial: cada vez que el fuego ataque, éste se esparce hacia el espacio del objetivo, acierte o falle.

Contramedidas

♦ Un personaje puede mover dentro de una casilla del fuego rugiente o a una casilla adyacente al fuego rugiente sin hacer disparar el ataque realizando una prueba de Acrobacias CD 20.

♦ Dos galones de agua destruyen 1 casilla del fuego rugiente.

♦ Un ataque de agua hacia 1 o más casillas automáticamente destruye el fuego en esas casillas.

August 2008 | DUNGEON 157

37

KALAD

Una vez que los personajes hayan derrotado a Og y a sus guerreros, podrán encontrar a Kalad encogido en el suelo en el espacio indicado en al mapa táctico. Asumiendo que los personajes han parado a Og antes de que pudiera asesinar al enano, los PJs podrán hablar con el último enano del monasterio. Si fallaron, los personajes podrían llevar de vuelta los restos de Kalad a Mirador para levantarlo con un ritual de Revivir a los Muertos o conversar con él usando Hablar con los Muertos. En cualquier caso, Kalad se muestra útil y servicial pues sabe qué será peligroso si los orcos vienen a través de las montañas.

USANDO A KALAD

Hacer que Kalad sobreviva (o traerlo a la vida) hace que el enano se convierta en una enorme ayuda para los PJs mientras tratan de completar su misión. Kalad sabe cómo sellar el Nexo, cerrando así todos los pasajes a través de las montañas y forzando a los orcos y orogs que se enfren-ten a Vigilia de Bordrin.



Tiene una idea clara de cómo alcanzar el Nexo (concediéndole un bonificador +2 a todas las pruebas realiza-das para viajar a través de Los Respiraderos; ver más abajo). Finalmente, decide ir contra los orcos y acom-pañar gustosamente a los PJs en su misión sin necesidad de tener que convencerlo. Si algún PJ menciona los tú-neles bajo Vigilia de Bordrin, Kalad señala que ya están sellados, ya que él los cerró unos días después de que se enterara del acercamiento del ejército. En referencia a los Respiraderos, Kalad insiste que de-berían ir a través de los túneles para asegurarse que el otro grupo ha completado su misión. ¡Hay mucho en juego, amigos! Añade, “es un laberinto allá abajo, siendo fácil perderse. ¿Arriesgaríais las vidas de cada uno de vosotros en ese valle por el esfuerzo de sólo un grupo?”

DESCRIPCIÓN

Kalad es alto para ser enano, fibroso, pero su barba ha sido cortada salvajemente de su cara y sus heridas son numerosas (tiene 1 punto de golpe y no le quedan esfuer-zos curativos). Su armadura y arma sigue dentro de la

Forja, y se arma en cuanto pueda. Incluso cuan-do se haya recuperado completamente, tiene una apariencia sombría, ya que está plagado de los horrores vividos en el ataque y sabe que no habrá paz hasta que los orcos sean parados. Profundamente religioso, como uno puede espe-rar de un guerrero sagrado, Kalad siempre guarda una porción del día para sus profundos rezos, invocando a su dios para que lo guíe, lo reconforte, y recupere su determinación para luchar contra la oscuridad. Fuera de este tiempo personal, Kalad es simpático, brusco, constante en su ayuda, pero siempre desprendido. No le gusta el sentido del humor e ignora las bromas a su alrededor. Tiene una misión e intentará como sea alcanzarla.

Kalad el paladín

Soldado de élite nivel 4

Humanoides natural Mediano, enano

350 PX

Iniciativa +4

Sentidos Percepción +4; visión penumbra

PG 54; Maltrecho 27

CA 21; Fortaleza 17; Reflejos 14; Voluntad 16

Tiradas de salvación +2 contra efectos de veneno

Velocidad 5

Puntos de acción 1

⬇ Gran hacha (estándar; a voluntad) - Arma

+8 contra CA; 1d12 + 3 daño (crit. 1d12 +18), y el objetivo queda señalado hasta el final del turno de Kalad. Si el objetivo se mueve o realiza un ataque donde Kalad no sea el objetivo, el ebejeto sufre 5 de daño radiante.

⬇ Impacto en arco (estándar; encuentro) - Arma

Una o dos criaturas; +8 contra CA, un ataque por objetivo; 1d12+3 daño (crit. 1d12+18) daño, y el objetivo queda señalado hasta el hasta el final del turno de Kalad.

⬇ Impacto sagrado (estándar; a voluntad) - Radiante, Arma

+8 contra CA; 1d12+3 daño (crit. 1d12+18) daño radiante, y si Kalad señaló al objetivo, inflige 2 puntos de daño radiante adicional.

⬅ Círculo sagrado (estándar; diario) - Zona

Cercano explosión 3; la explosión crea una zona que, hasta el final del encuentro, da a Kalad y a los aliados dentro de la zona un bonificador +1 de poder a la CA.

Fuerza divina (menor; encuentro)

Kalad aplica su modificador de Fuerza como daño extra en su siguiente ataque este turno.

Mantener la posición

Cuando un efecto obligue a un enano a mover - a través de tirar, empujar, o deslizar - el enano se mueve una casilla menos que el efecto especificado. Cuando un ataque deje tumbado al enano, éste puede realizar una tirada de salvación para evitar quedar tumbado.

Alineamiento Legal Bueno

Idiomas Común, Enano

Habilidades Dungeons +6, Aguante +11, Sanar +9, Historia +7, Religión +7

Fue 17 (+5)

Des 10 (+2)

Sab 14 (+4)

Con 14 (+4)

Int 11 (+2)

Car 14 (+4)

Equipo armadura completa, gran hacha.

Es reservado en sus relaciones, pero los PJs no podrían esperar más de un comprometido aliado. Kalad ve a los PJs como agentes heroicos divinos enviados por los dioses para salvarle y guiarle en sus propósitos.

ACONTECIMIENTOS INEXPERADOS

En el momento en que los PJs rescaten a Kalad, sabrán que el enano paladín ha sellado dos de los tres posibles rutas a través de las montañas. Si los PJs no pudieron salvar al paladín o no han escuchado sus advertencias, los personajes podrían dirigirse a Vigilia de Bordrin para ofrecer apoyo a las tropas, o peor, volver a Mirador creyendo que su misión ha sido completada. Ambas posibilidades pueden causar dificultades a la hora de resolver la aventura, ya que permanecer demasiado tiempo en Mirador o en la fortaleza llevaría a la aventura a inesperadas situaciones. Naturalmente, si quieres rediseñar y adaptar todo el complot de la aventura a partir de aquí, adelante. Por el contrario, podrías utilizar estas opciones

Incluso cuando se haya recuperado completamente, tiene una apariencia sombría, ya que está plagado de los horrores vividos en el ataque...

para retomar el cauce de la aventura:

Extenderse en el tiempo: para grupos que permanezcan en la fortaleza o en la ciudad, puedes alargar el tiempo de llegada de las tropas de Tusk. Pasa el tiempo y los Montaraces-Lejanos no regresan. El Concilio está preocupado y envía a los PJs o a los Jinetes-Libres hacia Los Respiraderos para asegurarse que han cumplido con su trabajo. **Cambiar la perspectiva:** sin Kalad, los PJs tienen la opción de volver a Mirador o dirigirse a Vigilia de Bordrin. Para tratar esta nueva perspectiva, ajusta la trama como se indica: en el caso de que los PJs regresen a Vigilia de Bordrin, el túnel nunca se selló y los personajes tropiezan con la entrada del mismo mientras patrullan los muros de la fortaleza, o, en el caso de la ciudad, los tres grupos tienen éxito, pero esta vez todo recae por debajo de Caer-Mirador. En cualquiera de estos casos, puedes usar los

encuentros descritos en Los Respiraderos simplemente cambiando la localización de la entrada.

Dejar que los orcos pasen: para los grupos más testarudos, podrías simplemente dejar que los orcos atravesaran. Una hueste de mil orcos erupcionan de los Respiraderos llamando así la atención. Simplemente trata a los orcos como una fuerza de avance de tal manera que los PJs podrían enfrentarse en el dungeon, y enfrentarse a Tusk como conclusión.

Dejarte llevar por la corriente: finalmente si el grupo no quiere volver a encauzarse a la trama de la aventura descrita, reclínate, relájate y deja que los personajes decidan qué quieren hacer y dónde quieren ir. Dependiendo de la decisión de los personajes, podrías cambiar la acción y el curso de diferentes formas. A lo mejor, en lugar de enfrentarse en Los Respiraderos, los PJs fallan al cerrar el Nexo y los orcos sitian Mirador y atraviesan Vigilia de Bordrin.

Los PJs podrían quedar atrapados en la ciudad, escondiéndose tras los muros. Podrían emprender una misión de infiltrarse en el ejército orco para encontrar y destruir a Tusk con la esperanza de matarlo y romper así la fuerza que los mantiene unidos. Esto no requiere mucho trabajo; sólo tienes que cambiar el campo de batalla, alterar el orden de los encuentros, insertar algunos nuevos, y quitar los innecesarios y la aventura podrían tener aún un final feliz.

LOS RESPIRADEROS

Los respiraderos son fáciles de encontrar, incluso estando a varias millas cerca del pie de las montañas, ya que los vapores que se elevan desde las fisuras son visibles en la lejanía, así que no hay desafío alguno en alcanzar estas cavernas. Una vez los personajes alcancen los Respiraderos, lee lo siguiente:

Desparramadas a lo largo de las laderas inferiores hay numerosas fisuras llenas de vapor, algunas tan pequeñas como diminutas grietas en la piedra y otras tan grandes como para dar cabida a un ogro. Las rocas son resbaladizas y además de lianas negras en color pardo, musgo, y líquenes, nada más vive aquí. El aire apesta a azufre y se hace más fuerte a medida que os acercáis hacia los huecos que expulsan hacia arriba soplos de humo corrosivo. Unos cien pies por debajo de las grietas se halla un campamento. Allí, veis cinco caballos atados con alforjas vacías colgando de sus cabezas.

Prueba de Percepción

CD 18: Una fogata de campamento apagado reposa a algunas yardas desde los caballos.

CD 22: Huellas de pisadas conducen a una de las aberturas mayores.

CD 26: Hay cinco grupos diferentes de pisadas. No hay signos de huellas de pisada que salgan hacia afuera.

Los Montaraces-Lejanos acamparon fuera de los túneles cuando llegaron y se establecieron con la primera luz del día después de que los PJs llegaran al monasterio. Estos aventureros se introdujeron en las cavernas y nunca más llegaron a salir de nuevo, ya que han caído víctimas de los orcos que infestan los túneles.

Cuando los PJs estén listos para proceder, podrán entrar a través de cualquiera de las entradas y hacerse camino a través del laberinto de túneles. No se proporciona mapa alguno para la primera sección del descenso, ya que los personajes deben confiar en sus instintos y astucia para hacerse camino en los túneles más profundos, y finalmente, en el Nexo.

DESAFÍO DE HABILIDAD

Disposición: las entradas a las faldas de las montañas están agujereadas en la roca, entrampadas con una farra-gosa red de pasajes y cámaras que están inundadas con nieblas y resbaladiza humedad. Los aventureros deben viajar a través de estos pasajes usando una variedad de habilidades para alcanzar los túneles inferiores.

Nivel: 3.

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

Habilidades primarias: Atletismo, Dungeons, Aguante, Percepción.

Especial: si Kalad va con los PJs, obtienen un bonificador +2 a todas las pruebas realizadas durante el desafío. Una vez los personajes tengan éxito en el desafío, obtendrán un bonificador +2 a todas las pruebas cada vez que lo repitan.

Atletismo (CD15): Para afrontar el viaje a través de los túneles, los personajes necesitan escurrirse en apretados sitios, saltar fisuras humeantes, trepar muros resbaladizos, y realizar toda una serie de actividades físicas. Al menos tres personajes deben superar las pruebas de Atletismo para superar estos obstáculos. Además de contar como un fallo, una prueba indica que cada miembro del grupo pierde 1 esfuerzo curativo debido a heridas producidas durante el trayecto.

Dungeons (CD 20): un personaje experimentado en espeleología puede realizar una prueba con éxito de Dungeons para ayudar en el viaje a través de los túneles. Una prueba con éxito cuenta como un éxito o por el contrario como 1 fracaso. Un éxito en una prueba de Dungeons CD 25 también concede a los personajes un bonificador adicional +4 a todas las pruebas realizadas en este desafío de habilidad (un bonificador de sólo una vez).

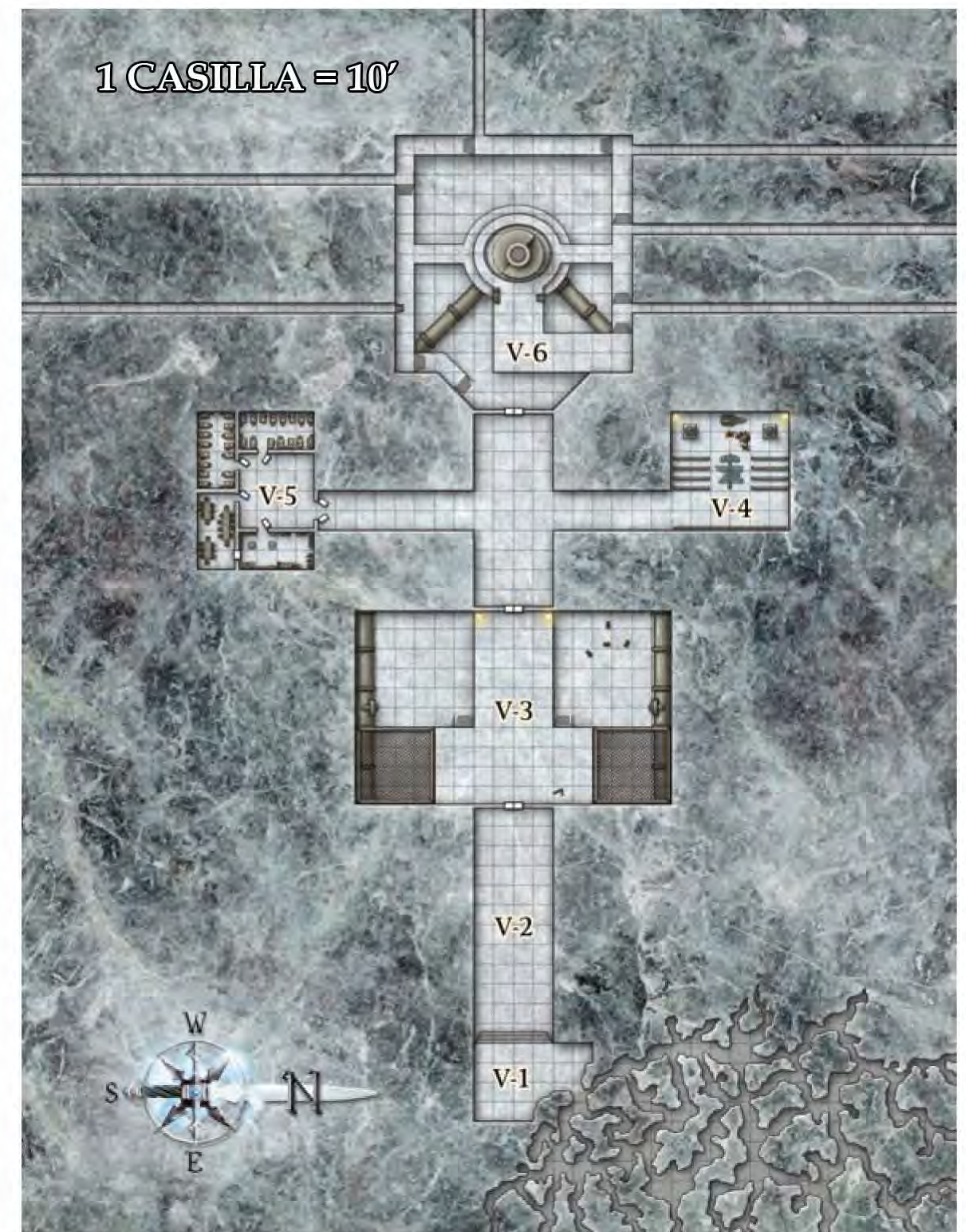
Aguante (CD 15): No es nada fácil descender. Además, el aire pobre y el entorno son agobiantes. Al menos dos personajes deben realizar con éxito pruebas de Aguante para conservar sus energías y evitar la fatiga, heridas, y agotamiento. El resultado de las pruebas fallidas de cada uno de los miembros del grupo pierde 1 esfuerzo curativo además de contar como un fallo.

Percepción (CD 20): un personaje puede intentar una prueba de Percepción para percibir rastros dejados por los por Montaraces-Lejanos. Una prueba con éxito cuenta como dos éxitos. Una vez hecha, los personajes no pueden usar Percepción otra vez durante este desafío de habilidad.

Éxito: los personajes alcanzan los túneles intactos.
Fallo: los personajes dan vueltas y llegan a la boca de una caverna de 3d6 casillas con respecto a la caverna por la cual entraron por primera vez. Deben comenzar el desafío de habilidad de nuevo para alcanzar los túneles inferiores, aunque obtienen esta vez un bonificador +2 a las pruebas de habilidad ya que eliminan una posible ruta durante sus viajes.

TÚNELES INFERIORES

Una vez que los personajes se hayan hecho camino a través de Los Respiraderos, alcanzarán una serie de viejas redes de pasajes excavados y cámaras. Una avanzadilla de orcos ha irrumpido en los túneles, aunque todavía no han alcanzado el camino que conduce a los Respiraderos. Aunque están a punto de introducirse en los neblinosos túneles, Tusk y su grupo de líderes están todavía cerca del



Nexo, liderando una gran fuerza a través de los túneles del oeste para tomar a Vigilia de Bordrin por detrás.

DESCANSO PROLONGADO

Una vez que los personajes entren en los túneles más profundos, no será posible realizar un descanso prolongado seguro, así que tendrán que administrarse sabiamente sus recursos, guardando sus fuerzas para el combate final. Aunque podría pasar que los personajes podrían retirarse de los Respiraderos y refugiarse allí para recuperarse suficientemente para completar la aventura. A menos que tengas un inusual grupo pequeño de personajes, permite a los PJs usar esta opción una vez. Si intentan descansar prolongadamente de nuevo, Tusk podría liberarse. Echa un vistazo a la sección de “Acontecimientos Inesperados” en la página anterior para ver consejos de cómo ajustar la trama de nuevo.

VISTAZO GENERAL DE LOS RESPIRADEROS

Los Respiraderos es un complejo formado por una serie de túneles por donde se escapan vapores sulfurosos y ocasionalmente explosiones de humos tóxicos. Navegar por los Respiraderos es peligroso porque es fácil dar vueltas y vueltas y los peligros acechan en la oscuridad.

Los Respiraderos incluyen las siguientes áreas de encuentro.

V1. ENTRADA DE LOS RESPIRADEROS

Más allá del laberinto de los Respiraderos hay un pasaje quemado, una ruta escondida a través de las montañas bajo Vigilia de Bordrin, la cual se encuentra muy por encima. Abriéndose hacia el resto del complejo hay una simple antecámara, rodeada de nieblas. Aquí una banda de orcos, habiendo sobrevivido a las trampas del Guantelete, discuten cual será sus siguientes movimientos.

Encuentro táctico: “Entrando en los Respiraderos” (página 42)

V2. EL GUANTELETE

Para guardar el profundo pasaje, los enanos arquitectos construyeron sucias trampas y colocaron guardianes constructos a lo largo del corredor. Hay evidencias de la violencia vivida en los cuerpos de los orcos tirados por el suelo.

Encuentro táctico: “El Guantelete” (página 43)

V3. LA HABITACIÓN HIRVIENTE

En la parte central, para proteger la ruta subterránea, se encuentra la manera de cerrar el Nexo (ver V6) llenando esta cámara con agua. Esta cámara da cabida a las reservas de agua, que se almacenan a una temperatura hirviente para escaldar también a los intrusos inundados. Ahora mismo, los agentes de Tusk exploran esta cámara para averiguar su propósito y función.

Encuentro táctico: “La habitación hirviente” (página 44)

V4. CAPILLA DE MÓRADIN

Los enanos que construyeron este lugar fueron seguidores devotos de Móradin. Se congregaban aquí para recibir las bendiciones y protecciones de sus clérigos. Ahora, el sitio es la guarida de un famélico troll de las cavernas y sus manipuladores.

Encuentro táctico: “Capilla de Móradin” (página 46)

V5. CUARTOS DE LOS ENANOS

Hubo una vez donde estas cámaras estuvieron ocupadas por enanos mineros, guerreros, y sacerdotes, pero poco de su presencia permanece con la infección de los orcos. Los orcos soldados explorar estas habitaciones con el objetivo de saquear pero su frustración crece ya que las habitaciones son muy austeras.

Encuentro táctico: “Cuartos de los Enanos” (página 48)

V6. EL NEXO

Cuando los túneles están comprometidos por fuerzas enemigas, los enanos pueden sellar el acceso activando una trampa del complejo que hace que las puertas se sellen y la habitación se llene de agua. Sin embargo, con la exterminación masiva de los enanos, los orcos controlan esta habitación y pretenden usarla para abrir una brecha arriba en Vigilia de Bordrin.

Encuentro táctico: “El Nexo” (página 49)

CONCLUSIÓN

Una vez los personajes sellen el Nexo y derroten a Tusk, habrán completado su misión, pero lo más importante, habrán dado un golpe mortal a la horda de los orcos. Con su líder muerto y truncado el acceso de los túneles, los orcos no tienen otra elección que la de enfrentarse contra Vigilia de Bordrin. La lucha es brutal, y aunque los orcos han perdido su ventaja, todavía son numerosos y poderosos. Después de cinco días de lucha, los defensores de las murallas repulsan a las hordas, enviándolos de nuevo a las tierras baldías una vez más. Con la amenaza finalizada, los PJs supervivientes serán recibidos como héroes y se les entregarán sus medallas de distinción por sus esfuerzos y coraje y por haber tomado parte en la salvación de Mirador y El Valle de Elsir. Durante la ceremonia, los aventureros son libres de relajarse, beber, y disfrutar de su bien merecido tiempo de descanso, pero no podrán quitarse de encima en ningún momento la extraña sensación de que les están observando... (Próxima aventura... “*The Shadow Rift of Umbraforge*”; *Dungeon* 158)

ENTRADA A LOS RESPIRADEROS

Nivel de Encuentro 1 (500 PX)

DISPOSICIÓN

Habiendo sobrevivido al Guantelete (V2), los orcos han descansado y ahora están preparados para aventurarse hacia los Respiraderos. Los orcos perdieron la mayoría de sus orcos de segunda en el corredor lleno de trampas tras ellos, así que están desmoralizados y un poco nerviosos acerca de lo que se les avecina.

- 1 orco sargento (S)
- 1 orco bombardero (B)
- 2 Orcos aborto (F)

Cuando los PJs entren en esta habitación, lee:

Cuatro orcos se encuentran inmiscuidos en una discusión acalorada, uno de ellos apuntando de vuelta hacia el corredor que se encuentra tras ellos. Lo más grande de ellos apunta hacia vuestra dirección, gruñendo profundamente.

2 Orcos Aborto (F)

Nivel 2 Hostigador

Humanoide natural Mediano

125 PX

Iniciativa+5

Sentidos Percepción +5; visión penumbra

PG 38; Maltrecho 19; ver también impulso del combatiente

CA 15; Fortaleza 15; Reflejos 14; Voluntad 11

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ Hacha de batalla (estándar; a voluntad) - Arma

+6 contra CA; 1d10 + 3 daño.

⬇ Golpe salvaje (estándar; encuentro) - Arma

Realiza dos ataques; +6 contra CA; 1d10 + 3 daño por ataque. Si ambos ataques impactan al mismo objetivo, el objetivo sufre además 5 de daño continuo (salvación termina).

⬇ Impulso del combatiente (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - Arma, curación

Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 9 puntos de golpe.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas Común, Gigante

Habilidades Atletismo +9

Fue 17 (+4)

Des 15 (+3)

Sab 8 (+0)

Con 14 (+3)

Int 8 (+0)

Car 7 (-1)

Equipo armadura de pieles, 2 hachas de batalla.

TÁCTICAS

Los orcos están discutiendo, pero abandonan sus disputas en el momento en que perciban señales de intrusos. Si el sargento cae, el bombardero y el orco aborto vuelve hacia V2 para hacer saltar la trampa y causar un poco más el caos total.

CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

- Iluminación:** uno de los orcos lleva una antorcha siempreardiente, la cual ilumina toda la habitación con luz brillante.
- Techo:** el techo está a 15 pies de alto.
- Niebla:** los túneles que conducen a los Respiraderos están llenos de niebla. Los personajes dentro de los túneles obtienen ocultación.
- Escaleras:** las escaleras oeste bajan hacia V2. Cada casilla que contiene escaleras cuenta como terreno difícil.

Orco Bombardero (B)

Nivel 1 Artillero

Humanoide natural Mediano

100 PX

Iniciativa+3

Sentidos Percepción -2; visión penumbra

PG 24; Maltrecho 12; ver también impulso del combatiente

CA 13; Fortaleza 13; Reflejos 15; Voluntad 11

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ Hacha de batalla (estándar; a voluntad) - Arma

+5 contra CA; 1d10 + 2 daño.

⬇ Impulso del combatiente (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - Arma, curación

Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 6 puntos de golpe.

💣 Bomba de ceniza (estándar; recarga 3) - Fuego

Área explosión 2 en un radio 10; +4 contra Reflejos; 1d8 + 3 daño por fuego, y 5 de daño de fuego continuo (salvación termina). Si hubiera crítico, el orco bombardero deja tumbado al objetivo. Fallo: mitad de daño, y no hay daño continuo.

💣 Detonación (no acción; cuando sea reducido a 0 pg; encuentro) - Fuego

Al orco bombardero le debe quedar al menos una bomba ceniza; cercano explosión 2; +4 contra Reflejos ; 1d8 + 3 daño por fuego, y daño 5 continuado por fuego (salv. termina) (crit. tumbado). Fallo: mitad de daño, y no hay daño continuo.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas Común, Gigante

Habilidades Atletismo +9

Fue 13 (+1)

Des 17 (+3)

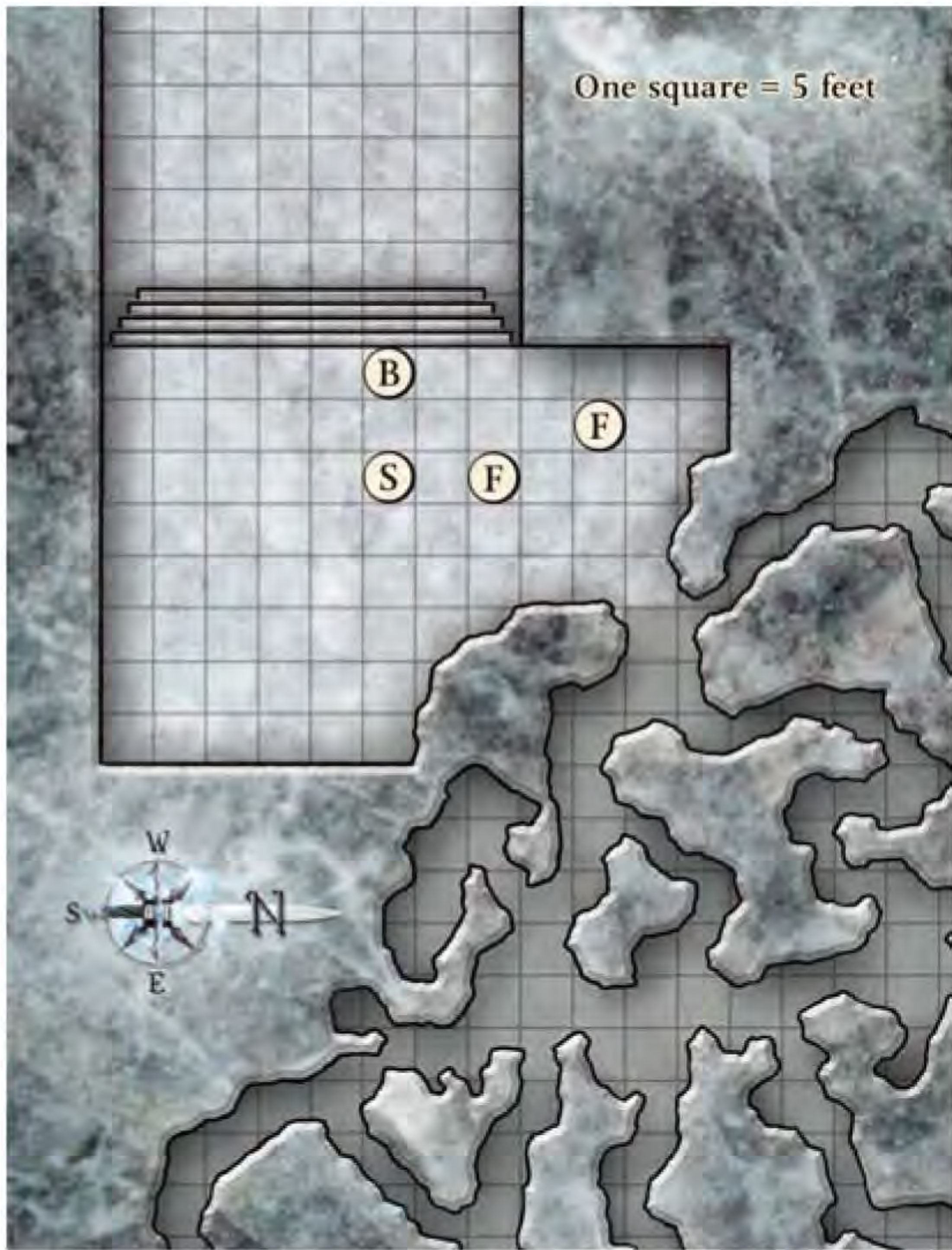
Sab 7 (-2)

Con 12 (+1)

Int 8 (-1)

Car 9 (-1)

Equipo hacha de batalla, 3 bombas de ceniza, antorchas siempre ardientes



Orco Sargento

Nivel 3 Soldado (Líder)

Humanoide natural Mediano

150 PX

Iniciativa+2

Sentidos Percepción +5; visión penumbra

Dirigir con miedo aura 1; los orcos dentro del aura ganan un bonificador +1 de poder a las tiradas de daño.

PG 46; Maltrecho 23; ver también impulso del combatiente

CA 19; Fortaleza 17; Reflejos 13; Voluntad 14

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ Guja (estándar; a voluntad) - Arma

Alcance 2; +10 contra CA; 2d4 + 4 daño.

⬇ Impulso del combatiente (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - Arma, curación

Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 11 puntos de golpe.

¡Volver al frente! (reacción inmediata; cuando un aliado orco en un radio de 5 casillas es forzado a realizar un movimiento obligatorio; a voluntad) Desliza el orco aliado que provocó la reacción 1 casilla.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas Común, Gigante

Habilidades Aguante +5, Intimidar +5

Fue 19 (+5)

Des 9 (+0)

Sab 13 (+2)

Con 14 (+3)

Int 11 (+1)

Car 11 (+1)

Equipo cota de mallas, guja, capa andrajosa

EL GUANTELETE

Encuentro nivel 3 (775 PX)

DISPOSICIÓN

Los enanos crearon un trío de homúnculos para proteger el Nexo. Además de los guardianes, hay una sucia trampa. Si el grupo acabó fácilmente con los orcos de V1, asume que la trampa de esta habitación ha saltado.

- 1 Ballesta de asedio (A)
- 2 defensores férreos (I)
- 4 Ballesta-torretas

Cuando los personajes puedan ver el corredor, lee:
Un amplio del corredor se expande ante vosotros y termina en un par de dobles puertas. A mitad de camino, abajo, veis a una criatura extraña que se asemeja a una ballesta con piernas, flanqueada por dos perros de hierro.

TÁCTICAS

Los guardianes defienden la ballesta de asedio, mientras que las ballestas de asedio guardan las puertas. Si un intruso se mueve hacia el panel de control, un defensor se mueve para interceptarlo.

CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

- Iluminación:** ninguna. Esta habitación es oscura.
- Techo:** el techo está a 20 pies de alto.
- Puertas dobles:** un par de puertas de bronce permanecen cerradas al final del corredor. Las puertas no están cerradas con llave.

Ballesta Torreta mágica Nivel 3 de élite de estallido Trampa 300PX

Cuatro ballesta-torretas armadas caen del techo al borde de la habitación. Cada asalto crean una situación de trifulca.

Trampa: cuatro ballestas atacan cada asalto en su iniciativa después de ser activadas.

Percepción

- CD 22:** el personaje se da cuenta de las planchas disparadoras.
 - CD 27:** el personaje se da cuenta de la localización de las torretas.
 - CD 22:** el personaje se da cuenta de la localización del panel de control escondido.
- Iniciativa +3

Disparador

La trampa se activa y tira iniciativa cuando un personaje entrea en uno de las cuatro casillas disparadoras de la activación de la habitación.

Ataque

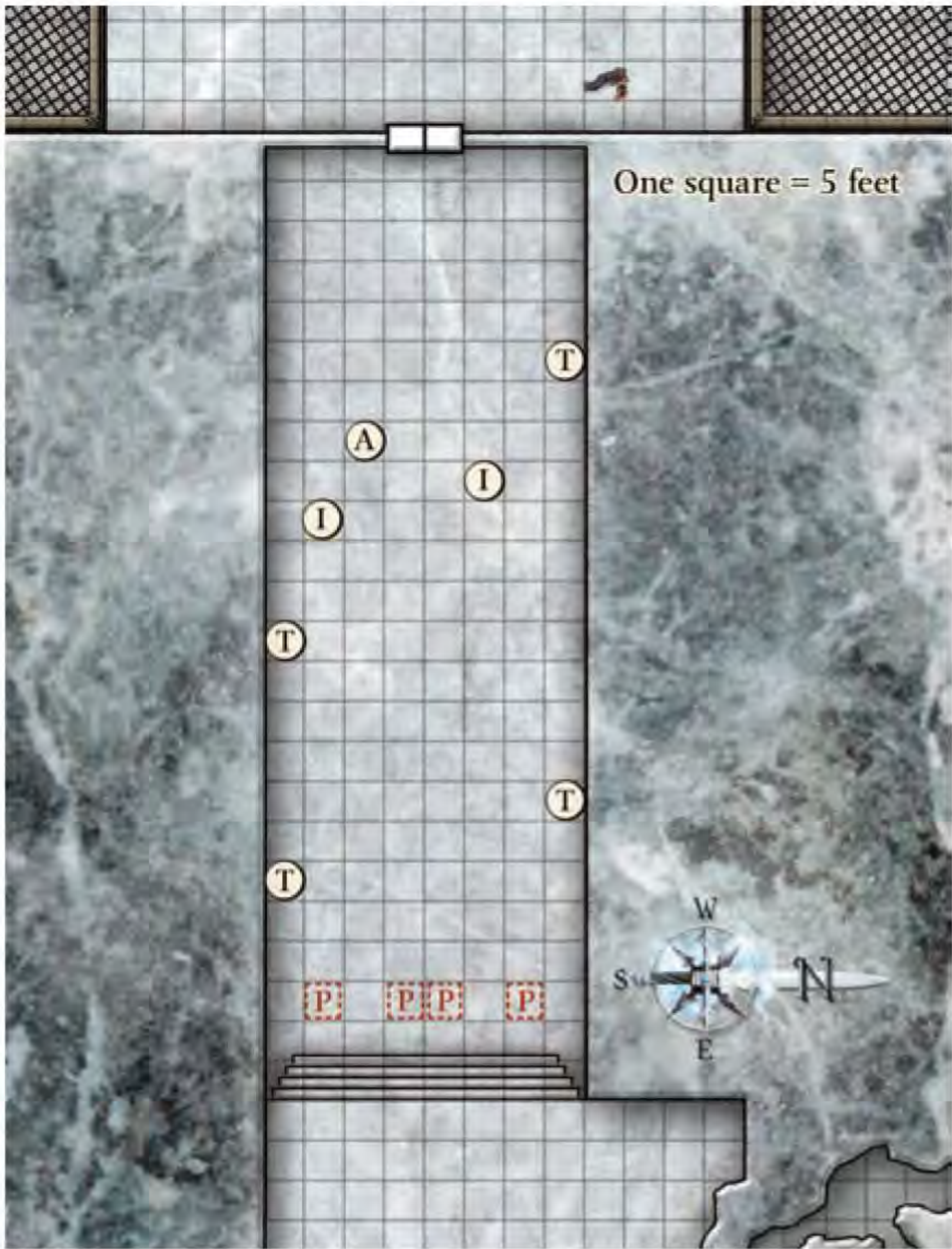
- Acción estándar Alcance 10
- Objetivos: cada ballesta ataca a un intruso (nunca a enano o a un homúnculo). Mágicamente distingue intrusos de los nativos del dungeon.
- Ataque: +8 contra CA
- Impacto: 2d8+3 daño

Contramedidas

- Un personaje que supere una prueba de Atletismo (CD 6 ó CD 11 sin carrera de inicio) puede saltar sobre una única casilla de plancha de presión.
- Un personaje adyacente puede desactivar una plancha disparadora con una prueba CD 27 de Hurto.
- Atacar a una plancha disparadora (CA 12, otras defensas 10) sólo hace saltar la trampa.
- Un personaje puede atacar a una torreta (CA 16, otras defensas 13; pg 38). Destruir una torreta hace que los ataques cesen.
- Un personaje puede enfrascarse en un desafío de habilidad para desactivar el panel de control, CD 20 Hurto. Complejidad 2 (6 éxitos antes de 3 fallos). El éxito implica desactivar la trampa.
- Un fallo implica que el panel de control explota (estallido cercano 3, 2d6+3 daño a todas las criaturas en el estallido) y la trampa permanece activa.

Defensores férreos (I) Soldado nivel 3 Animado natural Mediano (constructo, homúnculo) 250 PX

- Iniciativa +5 Sentidos Percepción +6; visión en oscuridad PG 47; Maltrecho 23
- CA 18; Fortaleza 16; Reflejos 15; Voluntad 13
- Inmune a enfermedad y veneno
- Velocidad 6
- ⬇ Mordisco (estándar; a voluntad) +8 contra CA; 1d8 +3 daño.
- ⬇ Guardar Criatura (reacción inmediata; cuando un enemigo adyacente ataca a la criatura guardada por el defensor férreo; a voluntad)
- El defensor férreo realiza un ataque de mordisco contra el enemigo. Perseguir y atacar
- Cuando el defensor férreo realiza un ataque de oportunidad, puede desplazar 1 casilla antes o después del ataque.
- Alineamiento Sin alineamiento Idiomas -
- Fue 16 (+4) Des 15 (+3) Sab 11 (+1)
- Con 15 (+3) Int 5 (-2) Car 8 (+0)



Ballesta de asedio (A) Artillero nivel 4 Animado natural Mediano (constructo, homúnculo) 175 PX

- Iniciativa +6 Sentidos Percepción +8; visión en oscuridad PG 43; Maltrecho 21
- CA 17; Fortaleza 16; Reflejos 18; Voluntad 15
- Inmune a enfermedad y veneno
- Velocidad 6
- ⬇ Golpetazo (estándar; a voluntad) +4 contra CA; 1d4 +2 daño.
- ⬇ Virote (estándar; a voluntad) A distancia 20/40; +9 contra CA; 1d8 +4 daño.
- ⬇ Disparo doble (estándar; recarga 4); ver también guardar área
- La ballesta de asedio realiza un ataque de virote contra dos objetivos diferentes a una distancia de 5 cuadritos el uno del otro.
- Guardar área
- Al inicio del turno de la ballesta de asedio, si un enemigo se encuentra en el área guardada, la ballesta de asedio recarga su poder de disparo doble.
- Alineamiento Sin alineamiento Idiomas -
- Fue 15 (+4) Des 18 (+6) Sab 12 (+3)
- Con 13 (+3) Int 5 (-1) Car 3 (-2)

SALA HIRVIENTE

Encuentro nivel 5 (1.095 PX)

DISPOSICIÓN

Un oscuro (NdT: raza) emisario es uno de los sirvientes de Tusk quien estableció el trato para ayudar al orog jefe a infiltrarse en los túneles inferiores bajo las Montañas Morada-Pétrea. Él y su cohorte acaban de llegar a esta habitación, y está examinando una de las válvulas para determinar su función. Los orcos dan vueltas alrededor, esperándole.

- 1 oscuro emisario (D)
- 3 exploradores orcos (S)
- 3 escarabajos de fuego (F)
- 5 orcos de segunda (O)

Cuando los personajes entren en esta habitación, lee:

Las puertas se abren a una plataforma que se encuentra elevada con respecto a una cámara enorme. Un grupo de orcos se giran para encararse con vosotros, gruñendo con ferocidad y babeando incontroladamente con ganas de anticiparse para mataros. Detrás de y debajo de los orcos yace una sección inferior con respecto a la cámara, donde veis tubos de hierro de la altura de un humano. En el lado del norte del hoyo, divisáis varios escarabajos brillando con el color de las llamas enrojecidas.

Prueba de Percepción

CD 22: Un humanoide pequeño lleva que puesta una larga capa negra está examinando una rueda de hierro que está conectada a la tubería sur.

TÁCTICAS

Los orcos se movilizan en cuanto perciben a los PJs, y los orcos de segunda cargan mientras que los exploradores comienzan con sus ataques a distancia. Los escarabajos de fuego, no están aliados con los orcos, están furiosos y atacan al objetivo más cercano viviente que puedan alcanzar. Los orcos combaten hasta la muerte.

El oscuro emisario es menos precavido. Se mete en la lucha directamente, pero permanece en el borde, moviéndose para apuñalar a los PJs, usando su paso oscuro, y entonces se retira. Si el oscuro queda maltrecho, huye a través de la puerta oeste para avisar a las criaturas de la zona V4 ante el ataque impeditivo.

CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

Iluminación: dos linternas siempreardientes están dispuestas en candelabros de la pared a ambos lados de la puerta de hierro en el centro de la pared oeste.

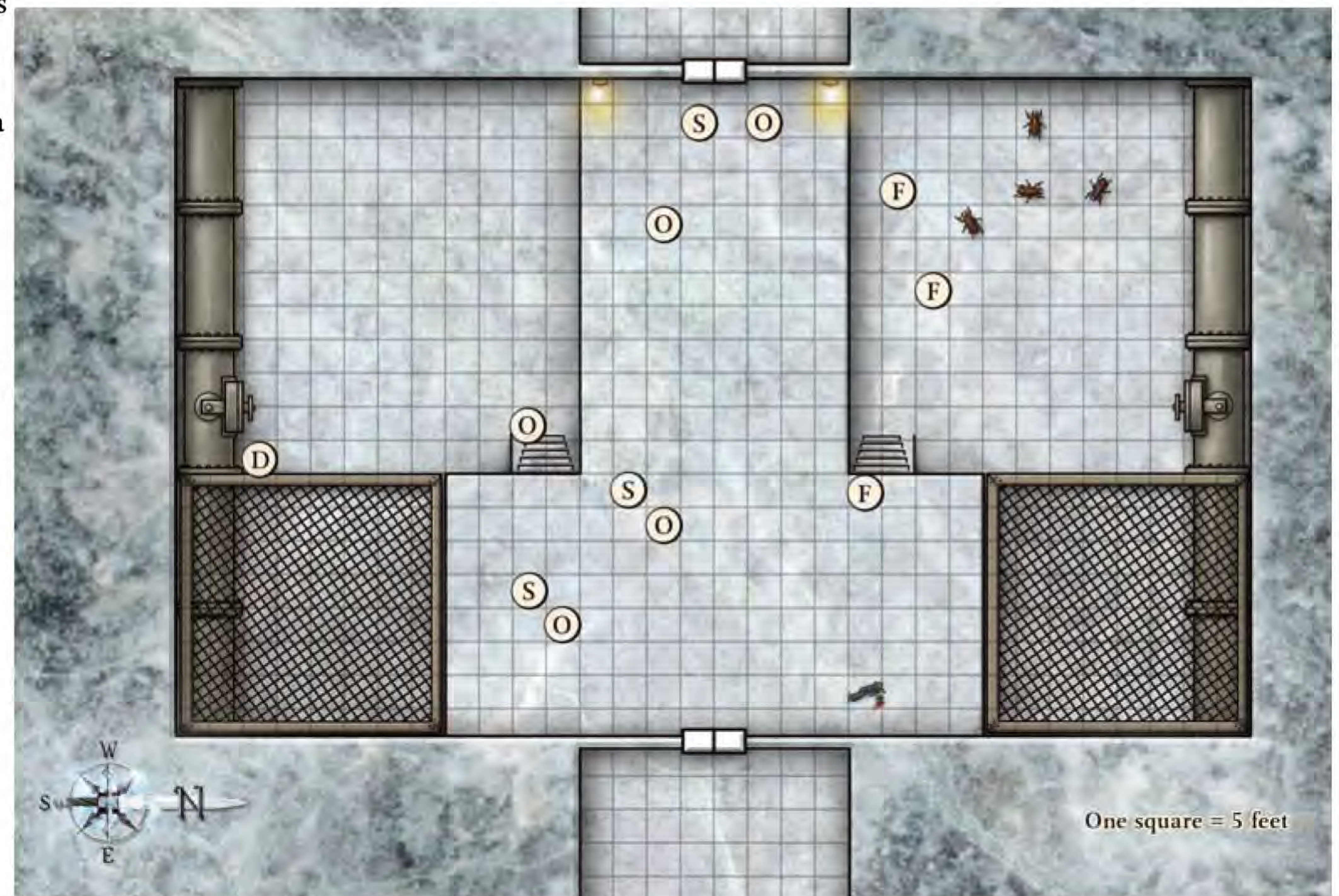
Techos: tienen 20' de altura.

Pasarela de piedra: dividiendo en dos esta habitación, al nivel donde el las puertas se sitúan, hay una pasarela de piedra que conectan las puertas este con las del oeste.

Andamiaje: extendiéndose hacia el sur y el norte hay una malla hecha de hierro. La malla permite la línea de visión a los niveles inferiores pero bloquea todos los ataques.

Nivel bajo: bajo la pasarela de piedra y el andamiaje hay un nivel inferior. Se encuentra a 20' por debajo de las puertas y se accede descendiendo a través de dos escaleras gemelas desde la parte de la plataforma este.

Puerta de hierro: la puerta de hierro del norte está cerrada, pero no cerrada con llave. Ha sido tratada mágicamente para resistir su oxidación.



Carcasas de escarabajos de fuego: los escarabajos de fuego atacaron al primer grupo de orcos, pero fueron repelidos. Las carcasas marcan aquellos escarabajos asesinados por los orcos. Las casillas que contienen escarabajos cuentan como terreno difícil.

Escaleras: las escaleras conducen hacia el nivel inferior cuentan como terreno difícil.

Tubería caliente: dos tuberías de 10 pies de ancho corren a lo largo del nivel inferior de la habitación, surgiendo del muro este y perdiéndose en el muro oeste. Las tuberías llevan agua hirviendo al Nexo. Las válvulas (ver más adelante) están cerradas, así que sólo las tuberías del este de las válvulas están calientes. Si las válvulas estuvieran abiertas, toda la tubería se calentaría. Los personajes que toquen una tubería caliente sufrirán 5 de daño por fuego.

Válvulas: cada tubería está fijada con una válvula que puede ser abierta o cerrada superando una prueba de Fuerza CD 13. Para abrir las válvulas es necesario sellar el Nexo. Un prueba de Dungeons CD 22 revelará la función general de estas válvulas. Si Kalad está presente, una vez que todas las criaturas hayan xxx, Kalad se moverá para abrir cada válvula.

Aventureros muertos: esparcido por el suelo se encuentra el resto del decapitado Jen, el semielfo brujo, miembro de los Montaraces-Lejanos. Fue asesinado por el sargento orco en V1.

Orco Explorador
Humanoide natural Mediano

Nivel 3 Hostigador
150 PX

Iniciativa+5

Sentidos Percepción +6; visión penumbra

PG 46; **Maltrecho** 23; ver también *impulso del combatiente*

CA 17; **Fortaleza** 16; **Reflejos** 15; **Voluntad** 13

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇️ **Cimitarra** (estándar; a voluntad) - **Arma**

+8 contra CA; 1d8 + 3 daño (crit. +1d8).

⬇️ **Arco largo** (estándar; encuentro) - **Arma**

A distancia 20/40; +7 contra CA; 1d10 + 2 daño.

⬇️ **Impulso del combatiente** (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - **Arma, curación**

Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 11 puntos de golpe.

Hiperansioso (reacción inmediata; cuando el orco explorador deja fuera de combate a un enemigo con un ataque a distancia; encuentro)
El orco explorador desenvaina su cimitarra y carga al enemigo más cercano.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas Común, Gigante

Habilidades Atletismo +9, Aguante +8, Intimidar +5, Sigilo +8

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

Con 14 (+3) **Int** 8 (+0) **Car** 9 (+0)

Equipo armadura de cuero, cimitarra, arco largo con un carcaj de 20 flechas.

Emisario Oscuro (D)
Humanoide sombra Pequeño

Acechador nivel 5
200 PX

Iniciativa +11

Sentidos Percepción +9; visión en la oscuridad

PG 48; **Maltrecho** 24; ver también asesinato oscuro

CA 20 (ver también paso oscuro);

Fortaleza 16; **Reflejos** 20; **Voluntad** 17

Velocidad 6

⬇️ Daga (estándar; a voluntad) - **Arma**

+10 contra CA; 1d4 +5 daño.

⬇️ Daga (estándar; a voluntad) - **Arma**

Alcance 5/10; +10 contra CA; 1d4 +5 daño.

⬇️ Asesinato oscuro (cuando queda reducido a 0 puntos de golpe)

Explosión cercana 1; objetivos enemigos; cada objetivo queda cegado (salv. term.). Cuando asesina, un oscuro emisario explota en un chorro de oscuridad..

Capa de oscuridad (menor; a voluntad) - Ilusión

El emisario oscuro se desplaza 1 casilla y obtiene ocultación hasta el final de su siguiente turno.

Ventaja de combate

El emisario oscuro inflinge 1d6 de daño adicional en los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra cualquier objetivo que tenga ventaja de combate.

Paso Oscuro (movimiento; a voluntad)

El emisario oscuro se mueve hasta 4 casillas, obtiene un bonificador +4 a la CA contra ataques de oportunidad, y obtiene ventaja de combate contra cualquier objetivo que termine su movimiento adyacente a él.

Alineamiento Maligno

Idiomas Común

Habilidades Engañar +9, Intimidar +11; Sigilo +12

Fue 13 (+3) **Des** 20 (+7) **Sab** 15 (+4)

Con 12 (+3) **Int** 14 (+4) **Car** 14 (+4)

Equipo vestimenta negra, 5 dagas

3 Escarabajos de fuego (F)
Bestia natural Pequeña

Bruto nivel
100 PX

Iniciativa +1

Sentidos Percepción +0

PG 32; **Maltrecho** 16

CA 13; **Fortaleza** 13; **Reflejos** 12; **Voluntad** 11

Resistencia 10 fuego

Velocidad 6

⬇️ Mordisco (estándar; a voluntad)

+5 contra CA; 2d4 +2 daño.

⬇️ Spray de fuego (estándar; recarga 3) – Fuego

Estallido cercano 3; +4 contra Reflejos; 3d6 daño de fuego.

Alineamiento Sin alineamiento

Idiomas -

Fue 14 (+2)

Des 12 (+1)

Sab 10 (+0)

Con 12 (+1)

Int 1 (-5)

Car 8 (-1)

5 Orco de segunda (O)
Humanoide natural Mediano

Esbirro nivel 4
44 PX

Iniciativa+0

Sentidos Percepción +0; visión penumbra

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

CA 16; **Fortaleza** 15; **Reflejos** 12; **Voluntad** 12

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇️ **Clava** (estándar; a voluntad) - **Arma**

+9 contra CA; 5 daño.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas común, gigante

Fue 16 (+3)

Des 10 (+0)

Sab 10 (+0)

Con 14 (+2)

Int 8 (-1)

Car 9 (-1)

Equipo armadura de cuero, clava

LA CAPILLA DE MÓRADIN

Encuentro Nivel 3 (764 PX)

DISPOSICIÓN

Los orcos en esta habitación son los responsables del troll de las cavernas. El troll de las cavernas va y viene por donde quiere. Los orcos observan al monstruo devorando al último de los Montaraces-Lejanos con una mezcla de miedo y envidia.

- 1 troll de las cavernas (T)
- 2 orcos bombarderos (B)
- 6 orcos de segunda (D)

Cuando los personajes entren en esta habitación, lee:

Ocho orcos y un orco bruto gigantesco mancillan esta cámara sagrada con su mera presencia. Los orcos, una mezcla de horrendos humanoides, os gritan en cuando os ven, haciendo que el troll de las cavernas se dé la vuelta, revelando sangre pintada de manera gore en el pecho.

TÁCTICAS

Los guardianes defienden la ballesta de asedio, mientras que las ballestas de asedio guardan las puertas. Si un intruso se mueve hacia el panel de control, un defensor se mueve para interceptarlo.

CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

Iluminación: dos linternas siemprebrillantes colgadas en candelabros de hierro iluminan la habitación con luz brillante.
Techo: el techo de esta habitación tiene 20' de altura.
Bancas de piedra: los espacios que contienen bancas de piedra cuentan como terreno difícil. Se requiere una prueba de Fuerza CD 17 para empujar una banca de piedra 1 casilla. Si se combina con una embestida, el ataque sufre un penalizador -2, aunque el objetivo queda tumbado.

Troll de las cavernas

Bruto nivel 7

Humanoide natural Grande

300 PX

Iniciativa +6

Sentidos Percepción +9; visión en penumbra PG 99; Maltrecho 49; ver también curación de troll

Regeneración 10 (si el troll de las cavernas sufre daño por ácido o fuego, la regeneración no funciona hasta el final de su siguiente turno)

CA 19; Fortaleza 21; Reflejos 19; Voluntad 17 Velocidad 8

⬇ Garra (estándar; a voluntad)

Alcance 2; +10 contra CA; 2d4 +5 daño, y el objetivo es agarrado (hasta que escape). Un troll de las cavernas puede agarrar hasta dos objetivos a la vez.

⬇ Arma improvisada (estándar; a voluntad)

Requiere agarrar a una criatura; alcance 2; +10 contra CA; 2d8+5 daño, y la criatura agarrada sufre la mitad de daño y queda atontada (salv. term). Cuando agarre a una criatura con armadura completa, el troll inflige +5 de daño con este ataque pero la criatura agarrada no queda atontada.

Curación del troll – Curación

Si el troll queda reducido a 0 puntos de golpe por un ataque que no inflija daño por ácido o por fuego, se levanta en su siguiente turno (como acción de movimiento) con 10 pgs.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas Gigante

Habilidades Atletismo +13, Aguante +12

Fue 21 (+8)

Des 16 (+6)

Sab 12 (+4)

Con 19 (+7)

Int 5 (+0)

Car 8 (+2)

Altar: cualquier enano que comience su turno en un espacio adyacente al altar obiene un bonificador +2 de poder a las tiradas de ataque hasta el final del encuentro.
Tapiz: el tapiz narra la historia del Nexo. Los personajes que lo estudien y superen una prueba de Percepción CD 18 podrán determinar que deben abrir las válvulas de la habitación V3 para cerrar herméticamente el Nexo.
Estatuas de enanos: las estatuas en esta habitación son de 15 pies de altura y representan a enanos guerreros, con las cabezas inclinadas como reflexionando. Las estatuas están esculpidas por lo que parece que los guerreros llevan armaduras completas y ambos están armados con martillos. Tregar a una estatua requiere una prueba CD 20 de Atletismo. La estatua tiene una CA 20, otras defensas 18; pg 100; resistencia 10 a todo tipo de daño.



Aventureros muertos: el troll se ha estado comiendo los restos de los componentes de los Montaraces-Lejanos. Trozos de carne, huesos, y equipos se encuentran por el suelo.

Orco Bombardero (B)
Humanoide natural Mediano

Nivel 1 Artillero
100 PX

Iniciativa+3

Sentidos Percepción -2; visión penumbra

PG 24; **Maltrecho** 12; ver también *impulso del combatiente*

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

Velocidad 6 (8 cargando)


⬇

Hacha de batalla (estándar; a voluntad) - **Arma**
+5 contra CA; 1d10 + 2 daño.

⬇

Impulso del combatiente (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - **Arma, curación**
Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 6 puntos de golpe.

💣

Bomba de ceniza (estándar; recarga ) - **Fuego**
Área explosión 2 en un radio 10; +4 contra Reflejos; 1d8 + 3 daño por fuego, y 5 de daño de fuego continuo (salvación termina). Si hubiera crítico, el orco bombardero deja tumbado al objetivo. *Fallo*: mitad de daño, y no hay daño continuo.

⚡

Detonación (no acción; cuando sea reducido a 0 pg; encuentro) - **Fuego**
Al orco bombardero le debe quedar al menos una bomba ceniza; cercano explosión 2; +4 contra Reflejos ; 1d8 + 3 daño por fuego, y daño 5 continuado por fuego (salv. termina) (crit. tumbado). *Fallo*: mitad de daño, y no hay daño continuo.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas Común, Gigante

Fue 13 (+1)

Des 17 (+3)

Sab 7 (-2)

Con 12 (+1)

Int 8 (-1)

Car 9 (-1)

Equipo hacha de batalla, 3 bombas de ceniza, antorchas siempre ardientes

6 Orco de segunda (O)
Humanoide natural Mediano

Esbirro nivel 4
44 PX

Iniciativa+0

Sentidos Percepción +0; visión penumbra

PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro.**CA** 16; **Fortaleza** 15; **Reflejos** 12; **Voluntad** 12**Velocidad** 6 (8 cargando)

⬇

Clava (estándar; a voluntad)- **Arma**
+9 contra CA; 5 daño.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas común, gigante

Fue 16 (+3)

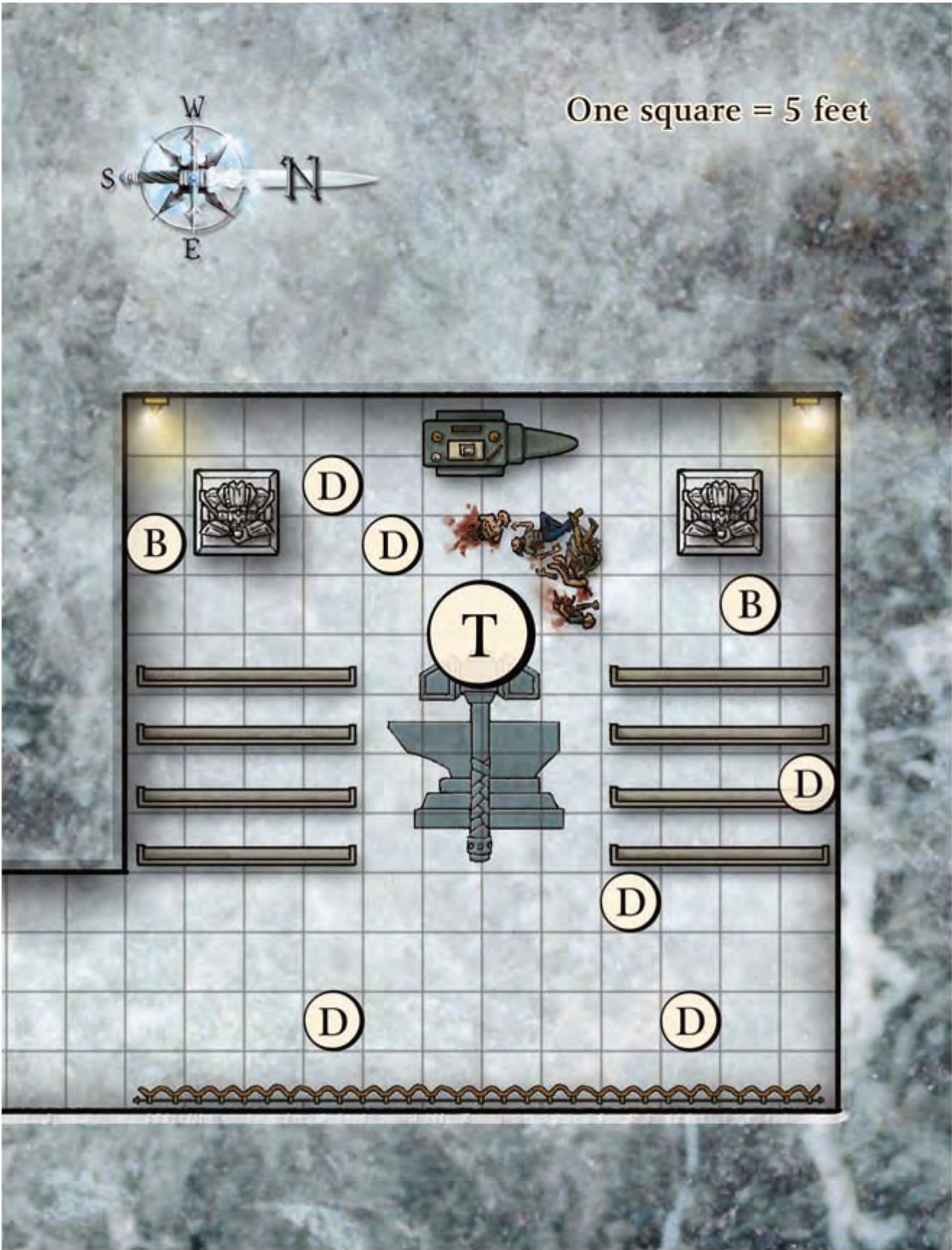
Des 10 (+0)

Sab 10 (+0)

Con 14 (+2)

Int 8 (-1)

Car 9 (-1)

Equipo armadura de cuero, clava

CUARTOS DE LOS ENANOS

Encuentro Nivel 2 (645 PX)

DISPOSICIÓN

Los orcos abortos han dejado una banda de orcos de segunda aquí en busca del saqueo. Desafortunadamente, los enanos vaciaron estas habitaciones años atrás. Lo que no han descubierto los orcos, sin embargo, es la presencia de un ahogador preparado para asesinar a la primera criatura que entre en las cocinas.

- 1 ahogador (C)
- 2 Orcos Abortos (F)
- 2 Orcos de segunda (D)

Cuando los personajes se acercan esta cámara, lee:

Una titilante luz de antorcha da brillo a través de una puerta abierta al final del vestíbulo.



2 Orco Aborto (F)

Nivel 2 Hostigador

Humanoide natural Mediano

125 PX

Iniciativa+5

Sentidos Percepción +5; visión penumbra

PG 38; Maltrecho 19; ver también impulso del combatiente

CA 15; Fortaleza 15; Reflejos 14; Voluntad 11

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ Hacha de batalla (estándar; a voluntad) - Arma

+6 contra CA; 1d10 + 3 daño.

⬇ Golpe salvaje (estándar; encuentro) - Arma

Realiza dos ataques; +6 contra CA; 1d10 + 3 daño por ataque.

Si ambos ataques impactan al mismo objetivo, el objetivo sufre además 5 de daño continuo (salvación termina).

⬇ Impulso del combatiente (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - Arma, curación

Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 9 puntos de golpe.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas Común, Gigante

Habilidades Atletismo +9

Fue 17 (+4)

Des 15 (+3)

Sab 8 (+0)

Con 14 (+3)

Int 8 (+0)

Car 7 (-1)

Equipo armadura de pieles, 2 hachas de batalla.

Cuando los personajes entren en esta habitación, lee:

Dos orcos sujetan antorchas, iluminando con luz brillante esta cámara de aspecto cavernoso. Las puertas de piedra permanecen abiertas, las cuales conducen hacia otras habitaciones.

TÁCTICAS

Los orcos cargan contra los PJs y luchan hasta la muerte. El ahogador aprovecha el caos creado para escapar, golpeando a un PJ cuando vuelva hacia el vestíbulo.

CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

Iluminación: los orcos abortos llevan antorchas, cada una ilumina 10 casillas de radio. Una vez que el combate comience, los orcos sueltas las antorchas. Cada asalto, al inicio de sus turnos, hay un 50% de posibilidad de que la antorcha se extinga.

Techo: los techos aquí son de 20 pies de altura.

Barracas: las barracas contienen literas y cofres vacíos.

Vestíbulo desordenado: mesas llenas de polvo y bancos ocupan esta habitación. Las casillas que contienen mesas cuentan como terreno difícil.

5 Orco de segunda (D)

Esbirro nivel 4

Humanoide natural Mediano

44 PX

Iniciativa+0

Sentidos Percepción +0; visión penumbra

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

CA 16; Fortaleza 15; Reflejos 12; Voluntad 12

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ Clava (estándar; a voluntad) - Arma

+9 contra CA; 5 daño.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas común, gigante

Fue 16 (+3)

Des 10 (+0)

Sab 10 (+0)

Con 14 (+2)

Int 8 (-1)

Car 9 (-1)

Equipo armadura de cuero, clava

Ahogador de las cavernas (C)

Acechador Nivel 4

Humanoide natural Pequeña

175 PX

Iniciativa +9

Sentidos Percepción +3; visión en la oscuridad

PG 42; Maltrecho 21

CA 17 (ver también escondite camaleónico);

Fortaleza 15; Reflejos 15; Voluntad 13

Velocidad 6, trepar 6 (trepar cual arcnido)

⬇ Garra de Tentáculo (estándar; a voluntad)

Alcance2; +9 contra CA; 1d8 +3 daño, y el objetivo queda está atrapado (hasta escaparse). Un objetivo intenta de escapar del agarre sufre un penalizador -4 a la prueba.

⬇ Ahogar (estándar; a voluntad)

El objetivo agarrado únicamente; +9 contra Fortaleza; 1d8+3 daño.

Escondite camaleónico (menor; a voluntad)

El ahogador de la caverna obtiene ocultación hasta el final del inicio de su siguiente turno. No puede usar este poder mientras esté agarrando a una criatura o mientras esté agarrada.

Escudo corporal (interrupción inmediata; cuando sea objeto de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra Reflejos o CA; recarga cuando el ahogador realiza un ataque con éxito de garra de tentáculo o ataque de ahogar)

El ahogador de la caverna hace que la víctima agarrada sea el objetivo en su lugar. El ahogador no puede usar este poder para redirigir ataques realizados por la criatura que está en ese momento en el agarre.

Alineamiento Sin alineamiento

Idiomas Común

Habilidades Sigilo +10

Fue 17 (+5)

Des 17 (+5)

Sab 13 (+3)

Con 12 (+3)

Int 6 (+0)

Car 6 (+0)

Cocinas: los muros de esta habitación están alineados con armarios pequeños vacíos y frías chimeneas. v

EL NEXO

Encuentro Nivel 7 (1.590 PX)

DISPOSICIÓN

Cuando los personajes entren por primera vez en esta cámara, no habrá criaturas. Una vez que los personajes hayan trepado a lo alto, haz que los jugadores tiren iniciativa. Al inicio de cada asalto y hasta que los aventureros sellen el Nexo, una ola de criaturas entrarán en la cámara. Tira 1d6 para determinar por cuál de los túneles aparecen los enemigos y tras ello, tira iniciativa, colocándolos en la boca del túnel al inicio de su turno. Si el resultado del dado sale un túnel sellado por la activación del panel de control, no aparecerán criaturas en ese turno.

Este encuentro incluye las siguientes criaturas organizadas por oleadas:

Oleada 1

2 orcos de segunda (D)

Oleada 2

2 orcos milicianos (M)

2 orcos de segunda (D)

Oleada 3

Tusk (T)

Myrissa, shadar-kai bruja oscura (S)

2 orcos boleadores (B)

Oleada 4 y sucesivas

3 orcos de segunda (D)

Cuando los personajes entren en esta cámara, lee:

Entráis a una cámara maciza, en la cual, el techo se eleva

100 pies por encima de vosotros. En el centro de la cámara hay un pilar de acero sólido que se encuentra atornillado en la piedra y que se eleva tan alto como el techo. Tuberías de hierro y bronce emergen de los muros del este y viajan hacia la columna de acero antes de desaparecer de nuevo en la piedra. Elevándose alrededor de la periferia de la cámara hay una pasarela de piedra que se conecta con una pasarela de rejillas la cual se enrolla alrededor del pilar de acero a modo de andamiaje.

Túneles oscuros se abren en las paredes, los cuales conducen a quién sabe donde...

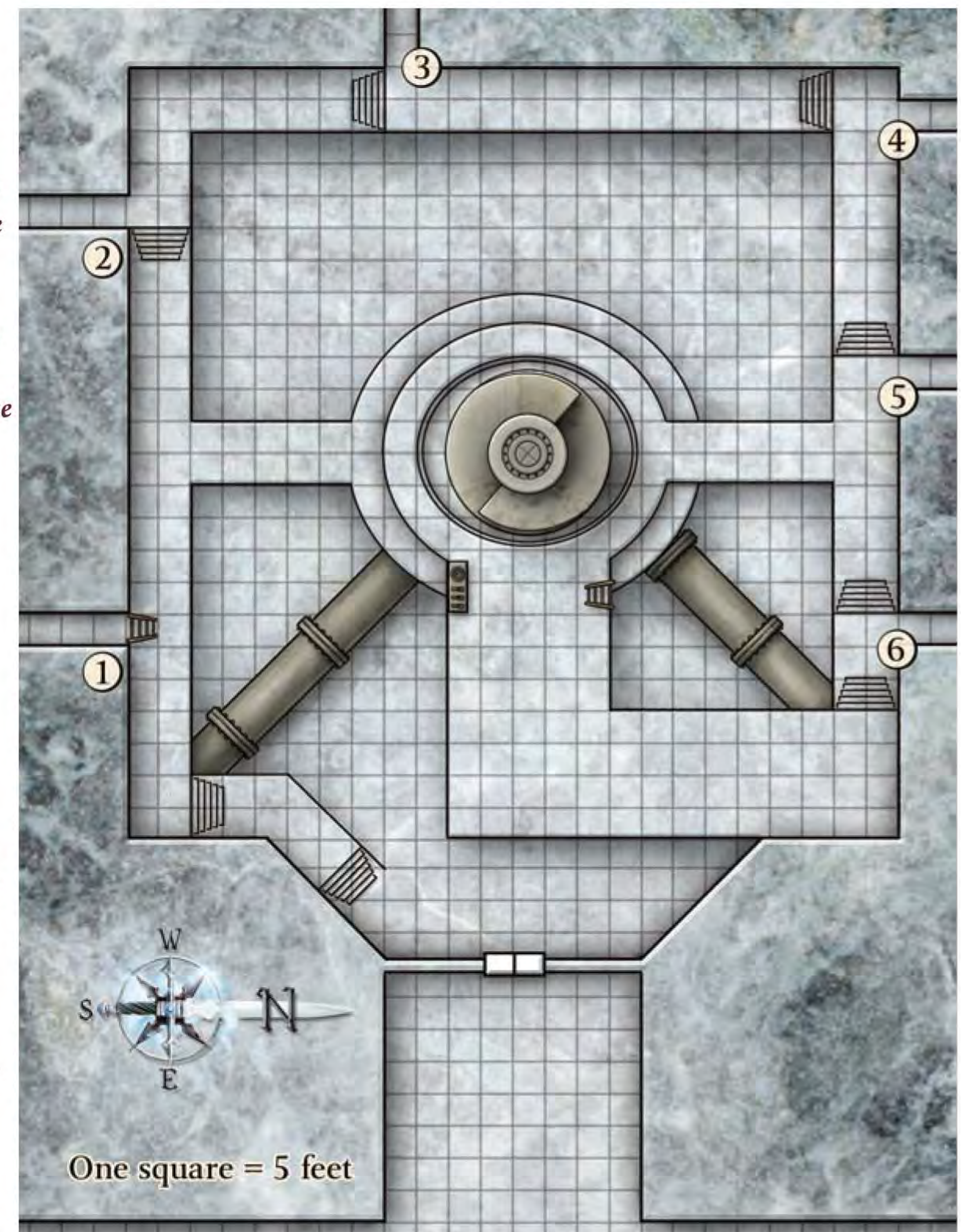
Prueba de Percepción

CD 21: Hueles el sutil olor de azufre en este cuarto.

CD 26: La piedra alrededor de la base de la columna de acero está oscura, como causada por la humedad.

TÁCTICAS

El objetivo de Tusk aquí es obvio: evitar que los PJs sellen el Nexo. Cuando llegue, se dirigirá a lo alto, aplastando a través de aliados y enemigos con la intención de bloquear los esfuerzos de los PJs. Los orcos de segunda y los boleadores acosarán a los PJs y darán soporte a su líder. Myrissa, finalmente, golpeará a los personajes con ataques a distancia, esperando ralentizar el ascenso de los PJs o desestabilizar sus esfuerzos para activar el panel de control. Todas las criaturas aquí luchan hasta la muerte.



CARACTERÍSTICAS DEL TERRENO

Iluminación: la habitación está a oscuras.
Techos: desde el fondo de la habitación, los techos tienen 100 pies de altura.
Túneles: seis pasajes, marcados del 1-6, conducen hacia la habitación. Los pasajes son de 5 pies de ancho y conducen hacia el exterior, hacia el lado oeste de las montañas.
Escaleras de mano: hay dos escaleras de mano en esta habitación. Una conduce hacia el túnel 1 y la otra conduce hacia la escotilla de escape. Trepar por una escalera de mano requiere una prueba de Atletismo (CD 10 cuando está hirviendo el agua; ver a continuación). Las escaleras de mano son de 10 pies de altura.
Escaleras: alrededor del borde exterior de la habitación, las escaleras ascienden a niveles superiores. Las escaleras cuentan como terreno difícil.



Plataformas: las plataformas están modeladas con rejillas de hierro, lo que permite a un personaje estar sobre ellas y ver a través de ellas, pero los ataques a distancia y cuerpo a cuerpo quedan bloqueados.
Tuberías: dos tuberías enormes corren por el suelo. Cuando las válvulas estén abiertas en V3, cualquier personaje que las toque sufrirá 5 puntos de daño por fuego.
Panel de control: el panel de control permanece en lo alto de la habitación. Activar el panel de control requiere un desafío de habilidad. CD 18 Dungeons o Hurto. Complejidad 1 (4 éxitos antes de 3 fallos).
Éxito: activa el panel de control
Fallo: un fallo hace que entren dos orcos más de un túnel aleatorio (tira 1d6), y el personaje debe comenzar totalmente de nuevo el desafío. Si Kalad está presente, el personaje obtiene un bonificador +5 a todas las pruebas relacionadas con el desafío de habilidad.
Agua hirviendo: una vez que el panel de control quede activado, el agua hirviendo fluye por la cámara. Al inicio de cada turno, una puerta de hierro cede sobre los túneles más inferiores y el nivel del agua se eleva para cubrir ese túnel. Después de 6 asaltos, la habitación quedará suficientemente inundada como para que ningún enemigo pueda unirse a la lucha. Las criaturas que caigan al agua o comiencen su turno en el agua sufrirán 2d8+4 de daño por escaldadura (fuego).
Vapor: el vapor se eleva desde el agua hirviendo. Cualquier personaje por encima del nivel del agua, pero por debajo de la entrada del túnel más alto, obtiene cobertura.
Escotilla de Escape: una escalera de mano cerca del panel de control conduce a 10 pies a una trampilla colocada en el techo. La puerta se abre fácilmente. Puede ser sellada desde el otro lado presionando un botón. Una vez sellada, la puerta puede ser abierta presionando de nuevo sobre dicho botón una segunda vez, o superando una prueba de Fuerza CD 37.

Tusk, Orog Jefe (T)		Soldado nivel 5 de élite
Humanoide natural Grande		400 PX
Iniciativa +4		Sentidos Percepción +3; visión en penumbra
PG 138; Maltrecho 69		
CA 23; Fortaleza 22; Reflejos 17; Voluntad 16		
Tiradas de Salvación +2		
Velocidad 5		
Puntos de acción 1		
⬇ Cimitarra (estándar; a voluntad) – Arma		
Alcance 2; +12 contra CA; 2d4 +7 daño.		
⬇ Ofensiva Brutal (estándar; a voluntad) - Arma		
Requiere cimitarra; +12 contra CA; 2d4+7 daño, y Tusk puede desplazarse 1 y realizar un ataque secundario. Ataque secundario:		
+12 contra CA; 4d4 +7 daño.		
⬅ Calavera segadora (estándar; a voluntad) - Arma		
Requiere cimitarra; Explosión cercana 2; +12 contra Reflejos:		
2d4+7 daño.		
⬅ Desprecio del campeón (menor; a voluntad) – Miedo, Curación		
Estallido cercano 5; una criatura; el objetivo se convierte en el		
objeto del Desprecio del campeón. Los ataques cuerpo a cuerpo		
de Tusk infligen un daño extra de 2d4 puntos de daño al objetivo,		
y si el objetivo queda reducido a 0 puntos de golpe, Tusk se cura		
34 pg. Tusk puede designar sólo un objetivo como el objeto de su		
Desprecio al mismo a la vez.		
⚔ Líder temible (menor; a voluntad)		
Objetivos: orcos u orog; El objetivo obtiene un bonificador +2 a		
su siguiente tirada de ataque antes del final del siguiente turno de		
Tusk.		
Alineamiento Caótico maligno		Idiomas Común, Gigante
Habilidades Aguante +12, Intimidar +8,		
Fue 24 (+9)	Des 15 (+3)	Sab 13 (+3)
Con 21 (+7)	Int 11 (+2)	Car 12 (+3)
Equipo armadura completa, cimitarra.		

Myrissa, Shadar-Kai Bruja oscura (S) Hostigador nivel 2 elite

Humanoide sombra Mediano250 PX

Iniciativa +3Sentidos Percepción +1; visión en penumbra

PG 74; Maltrecho 37

CA 17; Fortaleza 14; Reflejos 16; Voluntad 16

Tiradas de Salvación +2

Velocidad 6

Puntos de acción 1

Daga (estándar; a voluntad) – Arma

+6 contra CA; 1d4 +2 daño.

Encanto viperino (estándar; a voluntad) - Psíquico

Alcance 10; +7 contra Voluntad; 1d8+3 daño psíquico, o 1d12 +3 daño psíquico contra objetivos con sus puntos de golpe completos.

Maldición del Brujo (acción menor; a voluntad, 1/asalto)

Al enemigo más cercano; Myrissa designa al objetivo como maldito. Su ataque inflige 1d6 de daño adicional. Un objetivo puede tener sólo una maldición al mismo tiempo.

Aura espiraloscuro (gratuita; a voluntad) – Necrótico, psíquico

Cuando un enemigo maldito por Maryssa quede reducido a 0 puntos de golpe, ella añade 1 punto a su aura espiraloscuro. Una vez por asalto como acción gratuita, cuando un enemigo realice una ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra ella, podrá usar su aura espiraloscuro para infligir 1d6 daño necrótico y psíquico por punto en el aura y poner el aura a 0. Si el aura inflige al menos 12 puntos de daño, ella puede poner el aura a 1 en su lugar, pero el ataque inflige la mitad de daño.

Excursión de la sombra (movimiento; encuentro) - Teleportación

Maryssa se teleporta 3 casillas y se convierte insustancial hasta el inicio de su siguiente turno.

Alineamiento MalignoIdiomas Común

Habilidades Acrobacias +5, Engañar +6, Perspicacia +6, Intimidar +9, Sigilo +5

Fue 10 (+1)Des 14 (+3)Sab 11 (+1)

Con 13 (+2)Int 16 (+4)Car 16 (+4)

Equipo armadura de cuero, daga, cetro.

7 Orco de segunda (D)

Esbirro nivel 4

Humanoide natural Mediano44 PX

Iniciativa+0Sentidos Percepción +0; visión penumbra

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

CA 16; Fortaleza 15; Reflejos 12; Voluntad 12

Velocidad 6 (8 cargando)

Clava (estándar; a voluntad)- Arma

+9 contra CA; 5 daño.

Alineamiento Caótico malignoIdiomas común, gigante

Fue 16 (+3)Des 10 (+0)Sab 10 (+0)

Con 14 (+2)Int 8 (-1)Car 9 (-1)

Equipo armadura de cuero, clava

2 Orog Guerrillero (M)

Nivel 3 Soldado

Humanoide natural Mediano150 PX

Iniciativa+3Sentidos Percepción +2; visión penumbra

PG 48; Maltrecho 24

CA 20; Fortaleza 17; Reflejos 13; Voluntad 14; ver también disciplina

Velocidad 5

Espada bastarda (estándar; a voluntad) - Arma

+10 contra CA; 1d10 + 4 daño, y el objetivo es ‘señalado’ hasta el final del siguiente turno del Orog guerrillero.

Implacable (estándar; a voluntad) - Arma

Requiere espada bastarda; +10 contra CA ; 1d10 + 4 daño, y el objetivo es empujado 1 casilla. El objetivo es ‘señalado’ hasta el siguiente turno del Orog. El Orog guerrillero puede desplazarse hacia una casilla vacía como acción gratuita.

Contragolpe feroz (reacción inmediata; cuando un aliado adyacente está maltrecho por primera vez; encuentro) - Arma

Requiere espada bastarda; +10 contra CA ; 2d10 + 4 daño, y el objetivo es empujado 1 casilla. El Orog guerrillero puede desplazarse hacia una casilla vacía como acción gratuita.

Disciplina

El Orog gana un bonificador +2 a las TS contra cualquier efecto continuado cuando está adyacente a un aliado.

Alineamiento malignoIdiomas Común, Gigante

Fue 19 (+5)Des 10 (+1)Sab 13 (+2)

Con 16 (+4)Int 9 (+0)Car 11 (+1)

Equipo armadura completa, escudo pesada, espada bastarda

2 Orco Boleador (B)

Nivel 1 Artillero

Humanoide natural Mediano100 PX

Iniciativa+2Sentidos Percepción +4; visión penumbra

PG 26; Maltrecho 13; ver también impulso del combatiente

CA 13; Fortaleza 14; Reflejos 14; Voluntad 11

Velocidad 6 (8 cargando)

Hacha de batalla (estándar; a voluntad) - Arma

+6 contra CA; 1d10 + 3 daño.

Ballesta de barriga (estándar; a voluntad; recarga cuando la criatura usa una acción de movimiento para recargarla)- Arma

A distancia 20/40; +8 contra CA; 1d12 + 2 daño y el objetivo es empujado 1 casilla.

Impulso del combatiente (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - Arma, curación

Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 6 puntos de golpe.

Alineamiento Caótico malignoIdiomas Común, Gigante

Habilidades Sigilo +7

Fue 14 (+2)Des 15 (+2)Sab 9 (-1)

Con 14 (+2)Int 9 (-1)Car 8 (-1)

Equipo armadura de cuero, hacha de batalla, ballesta de barriga con 10 virotes.

APÉNDICE: MONSTRUOS

ORCO

Los orcos son una raza de humanoides salvajes, los cuales aclaman algunas de las regiones más desoladas del mundo. Desde la adversidad de sus vidas así como su incrustado amor por el asesinato, estos horribles merodeadores surgen de la oscuridad para emprender guerras contra otras razas, saquear y matar hasta que son reprendidos una vez más. El Manual de Monstruos incluye una amplia selección de tipos de orcos, representados por los más icónicos orcos adversarios a los que los jugadores se enfrentarán. Las siguientes entradas expanden algunos orcos caracterizados para esta aventura.

Orco Boleador
Humanoide natural Mediano

Nivel 1 Artillero
100 PX

Iniciativa+2

Sentidos Percepción +4; visión penumbra

PG 26; **Maltrecho** 13; ver también *impulso del combatiente*

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

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ **Hacha de batalla** (estándar; a voluntad) - **Arma**

+6 contra CA; 1d10 + 3 daño.

⚡ **Ballesta de barriga** (estándar; a voluntad; recarga cuando la criatura usa una acción de movimiento para recargarla)- **Arma**

A distancia 20/40; +8 contra CA; 1d12 + 2 daño y el objetivo es empujado 1 casilla.

⬇ **Impulso del combatiente** (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - **Arma, curación**

Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 6 puntos de golpe.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas Común, Gigante

Habilidades Sigilo +7

Fue 14 (+2) **Des** 15 (+2) **Sab** 9 (-1)

Con 14 (+2) **Int** 9 (-1) **Car** 8 (-1)

Equipo armadura de cuero, hacha de batalla, ballesta de barriga con 10 virotes.

Tácticas de los Orcos Lanzadores

Los orcos boleadores se quedan atrás, lanzando a los enemigos más recios. Sacan sus hachas de batalla y se encaran al combate si sus enemigos rondan cerca.

Orco Bombardero
Humanoide natural Mediano

Nivel 1 Artillero
100 PX

Iniciativa+3

Sentidos Percepción -2; visión penumbra

PG 24; **Maltrecho** 12; ver también *impulso del combatiente*

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

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ **Hacha de batalla** (estándar; a voluntad) - **Arma**

+5 contra CA; 1d10 + 2 daño.

⬇ **Impulso del combatiente** (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - **Arma, curación**

Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 6 puntos de golpe.

💣 **Bomba de ceniza** (estándar; recarga 4 acciones) - **Fuego**

Área explosión 2 en un radio 10; +4 contra Reflejos; 1d8 + 3 daño por fuego, y 5 de daño de fuego continuo (salvación termina). Si hubiera crítico, el orco bombardero deja tumbado al objetivo. *Fallo*: mitad de daño, y no hay daño continuo.

💣 **Detonación** (no acción; cuando sea reducido a 0 pg; encuentro) - **Fuego**

Al orco bombardero le debe quedar al menos una bomba ceniza; cercano explosión 2; +4 contra Reflejos; 1d8 + 3 daño por fuego, y daño 5 continuado por fuego (salv. termina) (crit. tumbado). *Fallo*: mitad de daño, y no hay daño continuo.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas Común, Gigante

Fue 13 (+1) **Des** 17 (+3) **Sab** 7 (-2)

Con 12 (+1) **Int** 8 (-1) **Car** 9 (-1)

Equipo hacha de batalla, 3 bombas de ceniza, antorcas siempre ardientes

Tácticas del Doctor Brujo Orco

Un orco doctor brujo lanza una maldición a los personajes divinos y les insulta a la vez que les lanza su asquerosidad, usando sus garras si queda arrinconado.

Orco Doctor Brujo
Humanoide natural Mediano

Nivel 2 Controlador
125 PX

Iniciativa+2

Sentidos Percepción +3; visión penumbra

PG 33; **Maltrecho** 16

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

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ **Garras repulsivas** (estándar; a voluntad) - **Veneno**

+7 contra CA; 1d6 +1 daño, y 5 de daño continuado por veneno (salvación termina)

⚡ **Maldición de Gruumsh** (estándar; recarga 4 acciones) - **Ácido**

A distancia 10; +6 contra Fortaleza; el objetivo queda cegado (salvación termina), y el orco doctor brujo realiza un ataque secundario. *Ataque secundario*: cercano explosión 1 centrado en el objetivo primario; +6 contra Reflejos; 1d6 + 4 daño de ácido, y daño continuado 2 por ácido (salvación termina).

⚡ **Porquería abominable** (estándar; a voluntad)

A distancia 5/10; +5 contra Reflejos; 1d4 + 4 daño, y el objetivo sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque hasta el final del siguiente turno del orco doctor brujo.

Alineamiento Caótico malvado

Idiomas común, gigante

Habilidades Arcanos +6, Intimidar +10

Fue 11 (+1) **Des** 12 (+2) **Sab** 14 (+3)

Con 9 (+0) **Int** 11 (+1) **Car** 18 (+5)

Equipo harapos llenos de suciedad, cetro de hueso

TÁCTICAS DEL ABORTO ORCO

Los orcos aborto son guerreros salvajes e incontrolables guerreros que se lanzan al peligro sin importar los obstáculos.

Orco Aborto

Nivel 2 Hostigador

Humanoide natural Mediano

125 PX

Iniciativa+5

Sentidos Percepción +5; visión penumbra

PG 38; Maltrecho 19; ver también *impulso del combatiente*

CA 15; Fortaleza 15; Reflejos 14; Voluntad 11

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ Hacha de batalla (estándar; a voluntad) - Arma

+6 contra CA; 1d10 + 3 daño.

⬇ Golpe salvaje (estándar; encuentro) - Arma

Realiza dos ataques; +6 contra CA; 1d10 + 3 daño por ataque. Si ambos ataques impactan al mismo objetivo, el objetivo sufre además 5 de daño continuo (salvación termina).

⬇ Impulso del combatiente (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - Arma, curación

Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 9 puntos de golpe.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas Común, Gigante

Habilidades Atletismo +9

Fue 17 (+4)

Des 15 (+3)

Sab 8 (+0)

Con 14 (+3)

Int 8 (+0)

Car 7 (-1)

Equipo armadura de pieles, 2 hachas de batalla.

TÁCTICAS DEL ABORTO ORCO

Los orcos aborto son guerreros salvajes e incontrolables guerreros que se lanzan al peligro sin importar los obstáculos.

Orco Explorador

Nivel 3 Hostigador

Humanoide natural Mediano

150 PX

Iniciativa+5

Sentidos Percepción +6; visión penumbra

PG 46; Maltrecho 23; ver también *impulso del combatiente*

CA 17; Fortaleza 16; Reflejos 15; Voluntad 13

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ Cimitarra (estándar; a voluntad) - Arma

+8 contra CA; 1d8 + 3 daño (crit. +1d8).

⬇ Arco largo (estándar; encuentro) - Arma

A distancia 20/40; +7 contra CA; 1d10 + 2 daño.

⬇ Impulso del combatiente (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - Arma, curación

Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 11 puntos de golpe.

Hiperansioso (reacción inmediata; cuando el orco explorador deja fuera de combate a un enemigo con un ataque a distancia; encuentro)

El orco explorador desenvaina su cimitarra y carga al enemigo más cercano.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas Común, Gigante

Habilidades Atletismo +9, Aguante +8, Intimidar +5, Sigilo +8

Fue 16 (+4)

Des 15 (+3)

Sab 10 (+1)

Con 14 (+3)

Int 8 (+0)

Car 9 (+0)

Equipo armadura de cuero, cimitarra, arco largo con un carcaj de 20 flechas.

TÁCTICAS DEL ORCO EXPLORADOR

Un orco explorador lanza flechas a sus enemigos, pero una vez que tumba a un enemigo, su deseo de matar le supera, conduciéndolo a extraer su cimitarra y cargar.

Orco Sargento

Nivel 3 Soldado (Líder)

Humanoide natural Mediano

150 PX

Iniciativa+2

Sentidos Percepción +5; visión penumbra

Dirigir con miedo aura 1; los orcos dentro del aura ganan un bonificador +1 de poder a las tiradas de daño.

PG 46; Maltrecho 23; ver también *impulso del combatiente*

CA 19; Fortaleza 17; Reflejos 13; Voluntad 14

Velocidad 6 (8 cargando)

⬇ Guja (estándar; a voluntad) - Arma

Alcance 2; +10 contra CA; 2d4 + 4 daño.

⬇ Impulso del combatiente (estándar; sólo se puede usar estando maltrecho; encuentro) - Arma, curación

Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo y recupera 11 puntos de golpe.

¡Volver al frente! (reacción inmediata; cuando un aliado orco en un radio de 5 casillas es forzado a realizar un movimiento obligatorio; a voluntad)

Desliza el orco aliado que provocó la reacción 1 casilla.

Alineamiento Caótico maligno

Idiomas Común, Gigante

Habilidades Aguante +5, Intimidar +5

Fue 19 (+5)

Des 9 (+0)

Sab 13 (+2)

Con 14 (+3)

Int 11 (+1)

Car 11 (+1)

Equipo cota de mallas, guja, capa andrajosa

TÁCTICAS DEL ORCO SARGENTO

El orco sargento comanda a otros orcos, dirigiendo el combate desde una segunda línea. Sigue a sus soldados a la batalla, adquiriendo ventaja al tener un alcance mayor y al colocarse entre los cuerpos que se establecen entre él y sus enemigos. Si alguno de sus aliados se retira, el orco sargento puede comandarlo de vuelta a la línea de batalla.

OROG

Gigantescos guerreros con una disciplina fuera de lo común y expertos en la batalla, los orogs son los descendientes más sucios de orcos y ogros. Como los semielfos, los orogs son una raza única y son una raza separada de los orcos. Algunas veces llamados grandes orcos u ogrillons, los orogs son una raza superior, que destacan por encima de los inferiores de su quinta en términos de su maestría con las armas y también su maestría en la batalla. Cuando los orcos comunes confían en su superioridad numérica para vencer a sus enemigos, los orogs usan táctica inteligentes y trabajo en equipo, ordenándose en líneas de soldados bien armados.



Hay rumores que cuentan que las ciudades de orogs en lugares extensos del mundo, aunque nadie sabe con seguridad dónde se sitúan o cómo són. En lugar de eso, los orogs surgen repentinamente donde los orsos y los ogros se congregan en gran número. Los orogs se elevan por encima de todas las tribus, aplastando a sus rivales hasta que el resto de la horda se rinde a la voluntad de los orogs.

Orog Guerrillero	Nivel 3 Soldado
Humanoide natural Mediano	150 PX
Iniciativa+3 Sentidos Percepción +2; visión penumbra PG 48; Maltrecho 24 CA 20; Fortaleza 17; Reflejos 13; Voluntad 14; ver también disciplina Velocidad 5	
⬇ Espada bastarda (estándar; a voluntad) - Arma +10 contra CA; 1d10 + 4 daño, y el objetivo es 'señalado' hasta el final del siguiente turno del Orog guerrillero.	
⬇ Implacable (estándar; a voluntad) - Arma Requiere espada bastarda; +10 contra CA ; 1d10 + 4 daño, y el objetivo es empujado 1 casilla. El objetivo es 'señalado' hasta el siguiente turno del Orog. El Orog guerrillero puede desplazarse hacia una casilla vacía como acción gratuita.	
⬇ Contragolpe feroz (reacción inmediata; cuando un aliado adyacente está maltrecho por primera vez; encuentro) - Arma Requiere espada bastarda; +10 contra CA ; 2d10 + 4 daño, y el objetivo es empujado 1 casilla. El Orog guerrillero puede desplazarse hacia una casilla vacía como acción gratuita.	
Disciplina El Orog gana un bonificador +2 a las TS contra cualquier efecto continuado cuando está adyacente a un aliado.	
Alineamiento maligno	Idiomas Común, Gigante
Fue 19 (+5)	Des 10 (+1) Sab 13 (+2)
Con 16 (+4)	Int 9 (+0) Car 11 (+1)
Equipo armadura completa, escudo pesada, espada bastarda	

TÁCTICAS DEL OROG GUERRILLERO

Los orogs guerrilleros luchan mejor en rangos cercanos para obtener ventaja de su disciplina y para añadir protección ofrecida por sus seguidores. Los orogs se encaran con su enemigo más cercano.

Campeón Orog con cicatriz	Bruto nivel 5
Humanoide natural mediano, orco	175 PX
Iniciativa +2 Sentidos Percepción +8; visión en penumbra PG 66; Maltrecho 33; ver también desprecio del campeón CA 17; Fortaleza 19; Reflejos 14; Voluntad 15 Velocidad 5	
Espada larga (estándar; a voluntad) – Arma +10 contra CA; 1d10 +5 daño, y el objetivo queda señalado hasta el final del siguiente turno de l campeón Orog con cicatriz.	
Cuchillada de aventamiento (estándar; recarga cuando queda maltrecho por primera vez) - Arma Requiere espada larga; explosión cercana 1; +7 contra CA; 2d10+5 daño, y el objetivo es empujado 1 casilla.	
Desprecio del campeón (menor; a voluntad) – Miedo, Curación Estallido cercano 5; una criatura; el objetivo se convierte en el objeto del Desprecio del campeón. Los ataques cuerpo a cuerpo del Campeón Orog infligen un daño extra de 1d10 puntos de daño al objetivo, y si el objetivo queda reducido a 0 puntos de golpe, el Campeón Orog se cura 16 pg.	
Líder temible (menor; a voluntad) Objetivos: orcos u orog; El objetivo obtiene un bonificador +2 a su siguiente tirada de ataque antes del final del siguiente turno de Campeón Orog.	
Alineamiento Caótico maligno	Idiomas Común, Gigante
Habilidades Intimidar +6	
Fue 20 (+7)	Des 10 (+2) Sab 12 (+3)
Con 16 (+5)	Int 9 (+1) Car 8 (+1)
Equipo armadura completa, espada larga.	

TÁCTICAS DEL CAMPEON OROG CON CICATRICES

Los campeones orogs con cicatrices son una forma desarrollada de orog – un guerrero bruto conducido por la locura de la oscura voluntad de Gruumsh. El campeón vadea el grueso de la batalla, lanzando desafíos a sus enemigos y centrando sus ataques contra esos enemigos hasta que son asesinados.

CONOCIMIENTO SOBRE OROG

Un personaje conoce la siguiente información acerca de los orogs con una tirada con éxito de Naturaleza. CD 15: Los orogs son engendros de orcos y ogros, y de alguna manera obtienen mejores cualidades sin ningún desperfecto. Son gente disciplinada y militar, elevan campamentos fortificados, donde forman a sus guerreros en estrictos rangos demandando un nivel de pulcritud ante cualquier comandante que pudieran respetar.

TROLL

Los trolls son una de las más diversas e impredecibles razas en el mundo. Algo de su naturaleza hace que ellos puedan adaptarse al medio de formas inusuales, desarrollando nuevas aptitudes y perdiendo las que no son útiles para alimentar su insaciable apetito. El siguiente troll expande aquellos descritos en el Manual del Jugador.

Troll de las cavernas	Bruto nivel 7
Humanoide natural Grande	300 PX
Iniciativa +6 Sentidos Percepción +9; visión en penumbra PG 99; Maltrecho 49; ver también curación de troll Regeneración 10 (si el troll de las cavernas sufre daño por ácido o fuego, la regeneración no funciona hasta el final de su siguiente turno) CA 19; Fortaleza 21; Reflejos 19; Voluntad 17 Velocidad 8	
⬇ Garra (estándar; a voluntad) Alcance 2; +10 contra CA; 2d4 +5 daño, y el objetivo es agarrado (hasta que escape). Un troll de las cavernas puede agarrar hasta dos objetivos a la vez.	
⬇ Arma improvisada (estándar; a voluntad) Requiere agarrar a una criatura; alcance 2; +10 contra CA; 2d8+5 daño, y la criatura agarrada sufre la mitad de daño y queda atontada (salv. term). Cuando agarre a una criatura con armadura completa, el troll inflige +5 de daño con este ataque pero la criatura agarrada no queda atontada.	
Curación del troll – Curación Si el troll queda reducido a 0 puntos de golpe por un ataque que no inflija daño por ácido o por fuego, se levanta en su siguiente turno (como acción de movimiento) con 10 pgs.	
Alineamiento Caótico maligno	Idiomas Gigante
Habilidades Atletismo +13, Aguante +12	
Fue 21 (+8)	Des 16 (+6) Sab 12 (+4)
Con 19 (+7)	Int 5 (+0) Car 8 (+2)

TÁCTICAS DEL TROLL DE LAS CAVERNAS

Un troll de las cavernas es un enemigo nada sutil. Cuando detecta posible comida, se encara a la batalla, agarrando a sus enemigos con sus grandes garras, levantándolos y dejándolos con los pies colgando. Entonces el troll de las cavernas ablanda su comida, usando a su víctima como si fuera un arma, majando a su indefensa víctima a sus aliados hasta que todo el mundo y todo alrededor del troll está muerto.

CONOCIMIENTO SOBRE EL TROLL

Un personaje conoce la siguiente información acerca de los troll de las cavernas con una tirada con éxito de Naturaleza.

CD 15: los trolls de las cavernas son una raza sucia y rencorosa de trolls, los cuales sienten verdadero placer con la venganza y la destrucción. Como los de su especie, los troll de las cavernas se regeneran de manera sorprendente, lo que les permite recuperarse de las heridas más sucias. Su única debilidad es cuando se les ataca con ácido o fuego – sustancias que realmente los trolls temen – pues ambos pueden atrasar las aptitudes regenerativas del troll y hacer que sean más vulnerables a los ataques de su presa.

CD 20: Los trolls de las cavernas se congregan en grupos tribales, pero prefieren cavernas antes que colinas o bosques verdes abiertos. Apenas se adentran en la Infraoscuridad, pues allí la comida escasea, aunque los trolls de las cavernas tienen un respeto sano a los drow, azotamientos, y otras gentes de las profundidades. Algunas razas, particularmente los drow, orcos, y orogs, esclavizan a los trolls para usarlos como soldados de primeras líneas. Los trolls no son tan poderosos como los trolls ordinarios, y son más manejables y fáciles de entrenar.

CONOCIMIENTO SOBRE EL TROLL

Los trolls prefieren la compañía de otros trolls de las cavernas, pero a veces tienen que trabajar con otros trolls, ogros y otras razas monstruosas. Los orogs, más que cualquier otra raza, ven el valor que tiene un troll de las cavernas, y cuando un orog domina una trigu de orcos, hay una unión ligada a un puñado de trolls de las cavernas que dan soporte al jefe.

Encuentro Nivel 7 (1.500 PX)

1 orco Ojo de Gruumsh (nivel 5 controlador [lider])

2 trolls de las cavernas (nivel 7 bruto)

4 orcos berserker (nivel 4 bruto)

ARCHI & ROLEROS

About the Author

Robert J. Schwalb works as a freelance designer for Wizards of the Coast and has contributed design to such books as *Tyrants of the Nine Hells* and *Elder Evils*, and the forthcoming *FORGOTTEN REALMS Player's Guide*, *Draconomicon: Chromatic Dragons*, *Manual of the Planes*, and *Demon Queen's Enclave*, as well as numerous articles for *D&D Insider*. Robert lives in Tennessee with his incredibly patient wife Stacey and his pride of chaotic evil werecats.

acrobata2000@hotmail.com como acción de movimiento, echa "algo" de sus ratos libres en la realización de traducciones de artículos de D&D 4ª Edición. Como acción estándar lleva haciendo 'de master' 15 años los fines de semana llevando diversos grupos de rol. Como acción menor, juega como jugador a D&D v.3.5. Y como acción gratuita, sueña con que en España se vean los juegos de rol como una actividad ludico-social 'no mal vista' como en el resto de Europa y demás lugares en el mundo.

ESTA TRADUCCIÓN ESTÁ HECHA SIN NINGÚN TIPO DE **ÁNIMO DE LUCRO** Y ÚNICAMENTE PERSIGUE EL FIN DE OFRECER A LOS JUGADORES MATERIAL DE APOYO QUE AYUDE A IMPULSAR LA 4ED.