



“Somos mercenarios,
todos nosotros,
pero solo unos pocos poseen
la honestidad suficiente
para admitirlo.

Ya nos vendamos por dinero,
por honor o por ideales,
todos tenemos un precio
cuyo pago continuo
nos lleva inevitablemente
a nuestro fin.

Pero cuando ese fin llega,
¿vas a admitir tu hoja de servicios?
¿O vas a mentir cuando afirmes
que la sangre en tus manos
fue derramada solo por la causa,
no simplemente
por el hambre de gloria?



LA BRECHA SOMBRIA DE FORJA UMBRAL



Por Scott Fitzgerald Gray
Ilustraciones por Dave Allsop, Ryan Barger,
Nicole Cardiff, Saejin Oh y Chris Stevens
Cartografía por Mike Schley
Traducción por Bowesley (aka Humuusa)
Maquetación por Telarin

¿QUE ES UNA SENDA AVENTURA?

“Escamas de Guerra” es la cuarta Senda Aventura que aparece en las páginas de la Revista Dungeon. Pero, ¿qué es exactamente una Senda Aventura?. Simplemente, es una senda de aventuras relatadas que intentan formar una campaña completa para D&D donde se lleva a los personajes desde el nivel 1º, como es el caso de “Escamas de Guerra”, hasta el nivel 30º.

Anteriores Sendas Aventuras, presentadas en reglas de D&D 3º Edición, se llevaba a los personajes de nivel 1º al 20º. Pero con los tres grados en la nueva edición madura y lista para explorar, impulsamos el tope de “Escama de Guerra”. Cada grado contempla aproximadamente seis aventuras, lo cual significa que acabaremos esta Senda Aventura en dieciocho números de la Revista Dungeon. Cada aventura hace subir a los personajes entre una vez y media hasta dos niveles de experiencia. Sabemos que no todo el mundo llevará a cabo cada encuentro o completará cada una de las misiones, por ello, periódicamente, indicaremos a los DMs con una “Barra Lateral o Apunte” suplementario o aventura corta para mantener a tus personajes con el nivel adecuado.

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 llesves a cabo. Hemos tomado prestado, en su mayoría, la cosmología de D&D 4º 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 “Escamas de Guerra” y echa un vistazo en el siguiente mes al artículo “Las Minas Perdidas de Karak” (NdT: Cuarta entrega de “Escamas de Guerra” disponible el mes que viene).

“La Brecha Sombría de Forja Umbral” es una aventura para cinco personajes de 4º nivel que están aproximadamente a medio camino a 5º nivel. Los personajes debería ser de nivel 6º para el final de la aventura. Esta aventura es una secuela a “Asedio a la Vigilia de Bordrin” y la tercera parte de la Senda Aventura Escamas de Guerra. Sin embargo, con poca modificación, puede ser jugada como una aventura sola o integrada en una campaña ya existente.

EL TRASFONDO

En “Asedio a Vigilia de Bordrin” los PJs descubrieron que los trepadores oscuros habían vendido armas e información táctica al jefe de guerra orco Colmillo [Tusk], ayudándolo en su ataque contra la gente de las Montañas Morada-Pétrea. En esta aventura, los PJs investigan el vínculo entre los orcos y los oscuros, tropezando con una operación de tráfico de armas tendida entre dos planos, y finalmente se enfrentan a la carismática figura que se encuentra detrás de ello.

Sarshan es un oportunista traficante de armas shadar-kai. Durante años, ha construido un invisible imperio mercantil alrededor de la venta y el intercambio de armas, armaduras, mercenarios e información desde su dominio en el Páramo Sombrío. Aunque Sarshan juega una parte importante en esta aventura, el principal foco de los PJs es uno de sus lugartenientes -un trepador oscuro acechador nacido en la sombra llamada Modra.

Antes de “Asedio a Vigilia de Bordrin”, Modra fue abordado por Myrissa, la consejera de Colmillo, una shadar-kai bruja que conocía las operaciones de Sarshan. Sin embargo, el éxito del tráfico de armas y servicios mercenarios de Sarshan se debe a su habilidad de mantener un contacto sutil en su tratos con los clientes en el mundo. A veces esto significa rechazar trabajos en los que correría demasiado riesgo de exponerse. La gran incursión de Colmillo, dirigida al corazón de la frontera civilizada y a tiro de piedra de las actividades de Sarshan en la ciudad de Mirador, era uno de estos.

Cuando Sarshan rechazó la petición de Myrissa, Modra abordó a la bruja en secreto. Llegó a un acuerdo para suministrar armas e información a Colmillo, enviando a un grupo de sus seguidores (los trepadores oscuros en “Asedio a Vigilia de Bordrin”, incluyendo a Iranda) para realizar el trabajo. Actuando a espaldas de Sarshan, Modra esperaba que una victoria orca aplastante (ganada con la ayuda del subterfugio de los oscuros) le granjeará el respeto de su señor. Sin embargo, con las fuerzas de Colmillo siendo rechazadas y los sirvientes de Modra dispersados o muertos, Modra tuvo que esconderse para escapar de la ira de Sarshan. La llave de latón que Iranda portaba en “Asedio a Vigilia de Bordrin” situó a los PJs tras el rastro de los Modra -y les conduce a la siguiente etapa de la senda aventura.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

De vuelta a Mirador después de los acontecimientos del “Asedio a Vigilia de Bordrin”, los PJs se encuentran atacados por un grupo de matones callejeros que están buscando la misteriosa llave de latón que obtuvieron al final de la anterior aventura. A través de los supuestos agresores, los PJs obtienen el nombre de quien ordenó el ataque -“Modra”.

Mediante un desafío de habilidad que les lleva hacia las esquinas más oscuras de la ciudad, los PJs se enteran de que Modra es un trepador oscuro con conexiones con una operación de tráfico de armas y un hospicio conocido como el Mendigo Feliz. En una red de cavernas secretas bajo el Mendigo, los PJs descubren que la operación de tráfico de armas se extiende desde el Páramo Sombrío a Mirador a través de un par de antiguos portales mágicos. Cuando el trepador oscuro huye al Páramo Sombrío, los PJs le dan caza.

Transportados al Páramo Sombrío, los PJs se encuentran en Forja Umbral -un aislado enclave militar que se vuelve cada vez más grande en sus preparaciones para la guerra. Fundiciones, forjas, campamentos de mercenarios y corrales de esclavos se alzan entre una oscura torre y una brecha volcánica que vierte

en un río de lava y sombra. Mientras se infiltran a espada y sigilo, los PJs descubren que Modra es un subalterno del shadar-kai Sarshan, señor de Forja Umbral. Además del tráfico de armas, Sarshan vende mercenarios y criaturas criadas para la guerra -horribles mutantes creados en una fundición arcana alimentada por el puro poder del magma sombrío de la brecha.

Dentro de la fundición, los PJs eliminan a Modra y a sus seguidores, para luego usar un túnel secreto para ganar acceso a la torre. Mientras se infiltran en el santuario interno de Sarshan, baten en duelo con sus guardianes y aliados antes de ser llevados ante el shadar-kai y ofrecerseles una oportunidad de unirse a él. Entonces un inmenso temblor producido por la brecha de magma sombrío sacude la torre, permitiendo a los PJs huir de vuelta al portal del Páramo Sombrio. Mientras la fundición de Sarshan es derribada por las destructivas fuerzas del fuego y la sombra, los PJs huyen de vuelta al mundo, seguidos por un trío de fieros espectros empeñados en destruirlos.

Cuando la batalla finaliza, el portal al Páramo Sombrio de Sarshan es destruido y Mirador esta a salvo. Sin embargo, los PJs han destapado información que indica que los aparentemente aislados conflictos que les llevaron primero a Rugido-Quebrantado, luego a Vigilia de Bordrin, se tornan en planes secretos que amenazan el fin del mundo.

ESCENARIO

La primera parte de la aventura hace uso de la sección de la ciudad de Mirador en “Asedio a Vigilia de Bordrin”. Sin embargo, aunque la aventura comienza y finaliza en Mirador, el grueso tiene lugar en el Páramo Sombrio. Ya que probablemente es la primera excursión de los PJs a este plano oscuro, familiarízate con “Los Planos”, página 160 de la Guía del Dungeon Master. (Nota del Traductor: Esta aventura fue publicada antes de la salida del Manual of the Planes (Manual de los Planos), donde se puede encontrar más información sobre el Páramo Sombrio, página 48).

LLAVE PARA EL PORTAL AL PÁRAMO SOMBRÍO

En “Asedio a Vigilia de Bordrin” los héroes combaten a un emisario oscuro en la habitación hirviente en los Respiraderos. El nombre del emisario era Iranda, y respondía directamente ante Modra, el villano trepador oscuro de esta aventura. Iranda poseía una llave para el portal al Páramo Sombrio bajo Mirador. Si ya has dirigido “Asedio a Vigilia de Bordrin”, sientete libre de entregar la llave a los PJs antes de que esta aventura comience. Alternativamente, es posible que Iranda la escondiera en algún lado en Mirador, y los PJs necesitan buscarla en algún punto durante “La Brecha Sombría de Forja Umbral”. Esta última táctica es especialmente útil si los personajes están exactamente a medio camino hacia el 5º nivel cuando la aventura comienza. Finalmente, considera incluir la llave entre las posesiones de la shadar-kai bruja en el portal de transferencia (ver página XX).

El portal al Páramo Sombrio que Sarshan usan para pasar de contrabando sus armamentos hacia el mundo (y el cual Modra escogió para sus propios tratos con Colmillo) se encuentra bajo Mirador -en una serie de antiguas cavernas ocultas bajo los sótanos de un hospicio fuera de servicio. La posición de la ciudad con principal centro comercial proporciona a Sarshan la perfecta cobertura para su tráfico clandestino en armas, armaduras y mercenarios a través de la frontera.

Con el bullicio de sus calles, el interminable baile de comercio en los distritos en la Forja y en la Ciudad Comercial, y el constante flujo de carromatos y carretas que pasa por sus puertas, Mirador proporciona al shadar-kai una invisibilidad sobre la cual ha creado un prospero oficio.

PREPARANDO LA AVENTURA

“La Brecha Sombría de Forja Umbral” esta dividida en tres partes. La primera parte, que consta de cinco encuentros, describe la persecución de los PJs de Modra y su descubrimiento del portal al Páramo Sombrio de Sarshan. Esta parte debería llevar al grupo al 5º nivel (asumiendo que estaban a medio camino hacia el nivel 4º cuando completaron “Asedio a Vigilia de Bordrin”). El resto de la aventura (presentando la búsqueda del grupo de Modra en el Páramo Sombrio, la incursión en la Torre de Sarshan, y la confrontación final con los furiosos espectros que persiguen a los PJs desde el Páramo Sombrio de vuelta al mundo) debería llevarlos al 6º nivel.

Asumiendo que ya estas familiarizado con la disposición de Mirador de “Asedio a Vigilia de Bordrin”, solo necesitas leer este material introductorio y “El Portal del Mendigo” (incluyendo el encuentro táctico “Escaramuza Callejera” y el desafío de habilidad “Tramas de Modra”) para estar listo para empezar tu primera sesión de juego.

El papel de Modra en el ataque de Vigilia de Bordrin debería ser necesario para inspirar a la mayoría de grupos buenos o legales buenos a desear a capturar o matarlo. Sin embargo, si los PJs son fuertemente no alineados, puedes necesitar hacer las cosas personales. Durante el desafío de habilidad de “Tramas de Modra” (página 8), haz que Modra continúe su vendetta contra los PJs atacando (o incluso matando) a uno o más PNJs cercanos a ellos. Cualquier personaje con el cual el grupo se vio involucrado durante el “Asedio a Vigilia de Bordrin” puede encajar con este fin.

QUE NECESITAS PARA JUGAR

Esta aventura incluye los encuentros a los que los PJs se enfrentarán mientras exploran y recorren la zona. También proporciona mapas tácticos y mas cosas para la aventura. También como se ha mencionado antes, lee al menos los primeros encuentros descritos en esta aventura antes de empezar. Esta

revisión te permitira familiarizarte con el material y el estilo de presentación.

USANDO LOS ENCUENTROS TACTICOS

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

NIVEL DE ENCUENTRO

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

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

PREPARACION

Esta sección del encuentro táctico te proporciona los elementos básicos del encuentro. Primero, te proporciona el contexto o la información de trasfondo para el encuentro. Después, te proporciona una disposición de los monstruos para que los localices en el mapa táctico. El mapa de cada zona de encuentro indica dónde están localizados los monstruos cuando el encuentro comienza. La sección de preparación también describe que están haciendo los monstruos y como reaccionan cuando los PJs llegan.

TEXTO EN VOZ ALTA

El texto en voz alta proporciona información acerca de los que los PJs ven y de lo que son conscientes. No tienes por que leer palabra por palabra; siéntete libre de resumir y usar tus propias

LAS MISIONES

Cuando los PJs se encuentren señalados como objetivo por Modra, lentamente descubren la identidad y los planes del trepador oscuro. Sin embargo, mientras le persiguen hacia el Páramo Sombrio, llegan a darse cuenta de que las tramas de Modra son solo presagios de un peligro mucho mayor.

Misión Secundaria - La Amenaza de Modra

En las partes uno y dos de la aventura, los PJs deben determinar la conexión de Modra con la incursión orca y eliminar esta continua amenaza. Sin embargo, para el momento en que se batan con el trepador oscuro en el Páramo Sombrio, se dan cuenta de que es solo una pequeña parte en una operación mucho mayor.

Recompensa: 200 PX

Misión Principal - El Oportunista

En las partes dos y tres de la aventura, los PJs descubren que la amenaza de Modra es insignificante comparada con la de su anterior señor, el tratante de armas shadar-kai Sarshan. Los PJs deben infiltrarse en el dominio de Sarshan en el Páramo Sombrio, descubrir la extensión de las actividades de tráfico de armas del shadar-kai, y averiguar que la guerra esta llegando al mundo.

Recompensa: 250 PX por personaje.

palabras cuando describas esta información. Usa el texto en voz alta sabiamente; están escritos para las aproximaciones más comunes a una determinada situación y lo que tus personajes jugadores hagan puede necesitar que alteres la información según que circunstancias diversas.

ESTADISTICAS DE LOS MONSTRUOS

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

TACTICAS

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

MAPA

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

CARACTERISTICA DE LA ZONA

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

TESORO

Esta aventura hace uso del sistema de parcelas de tesoro de recompensa como se describe en el Capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master. Los personajes debería conseguir quince lotes al final de la aventura. Usa la lista de deseos de los jugadores para determinar que objetos mágicos usar como tesoro.

Estas parcelas pueden ser entregadas en cualquier momento en la aventura que consideres apropiado, o podrías reservar algún tesoro como recompensa entregada a los PJs por la gente de Mirador cuando la aventura sea completada. Siempre que sea posible, liga el tesoro a los momentos más culminantes de la aventura (la batalla en las cavernas secretas, el enfrentamiento en la fundición con Modra, y así).

PARTE I: EL PORTAL DEL MENDIGO

Después del sellado de los túneles de montaña y de la inundación del Nexo en “Asedio a Vigilia de Bordrin”, Modra averiguó el papel de los PJs en la frustración de los planes de Colmillo. Ha estado vigilándolos secretamente desde su regreso a Mirador. La llave hallada al final de la anterior aventura (consulta la barra lateral LLave Para el Portal Sombrío en la página 3) es un tubo hueco de bronce de 6 pulgadas de largo, con un anillo engastado en un extremo y cuatro bridas de diferentes longitudes en el otro. Los PJs no pueden encontrar información sobre la naturaleza u origen de la llave en Mirador. Sin embargo, cualquier pregunta a lo largo de estas directrices llega hasta Modra a través de sus contactos en el gremio de ladrones conocido como Los Perdidos. (Si los PJs son más discretos, asume que la llave posee la propiedad mágica que permite a Modra finalmente determinar quien la transporta). Con sus últimas monedas, el trepador oscuro contrata a un equipo de ejecutores del gremio para tratar con los PJs y recuperar la llave -la única forma de Modra para regresar al Páramo Sombrío y intentar dar la vuelta a las tornas con el vengativo Sarshan.

Entre el final de “Asedio a Vigilia de Bordrin” y esta aventura, los PJs tienen un montón de tiempo para descansar, reponer suministros desaparecidos, y hacerse cargo de cualquier negocio diverso. El primer encuentro (Escaramuza Callejera, más adelante) debería tener lugar a los pocos días del regreso del grupo a Mirador.

Por mandato de Modra, un equipo de ejecutores de Los Perdidos han estado siguiendo sigilosamente a los PJs mientras llevaban a cabo sus negocios cotidianos en la ciudad. Sus ordenes son recuperar la llave tan silenciosamente como sea posible, y luego matar a los PJs. Los Perdidos ahora esperan hasta que la oportunidad sea propicia.

OTRAS LOCALIZACIONES

Los PJs pueden no estar inclinados a regresar automáticamente a Mirador para descansar y recuperarse cuando el “Asedio de Vigilia de Bordrin” se finaliza. (Este es el caso más probable si el grupo estaba en medio o sin terminar negocios en Brindol antes de ser convocados para ayudar en la defensa contra la incur-

sión orca). Si es así, no fuerces las cosas. Sencillamente haz que Los Perdidos rastreen a los PJs hasta su localización alternativa y traslada el encuentro G1 de forma adecuada. Cuando Los Perdidos son buscados o interrogados, los PJs descubren que recibieron sus ordenes de alguien llamado Modra en Mirador. Esto debería inspirar al grupo a regresar a la ciudad de las montañas.

LOTES DE TESORO

Lote A: _____
 Lote B: _____
 Lote C: _____
 Lote D: _____
 Lote E: _____
 Lote F: _____
 Lote G: _____
 Lote H: _____

Lote I: _____
 Lote J: _____
 Lote K: _____
 Lote L: _____
 Lote M: _____
 Lote N: _____
 Lote O: _____

LOTES DE TESORO (TESORO MONETARIOS 2840 PO)

- Lote 1: Objeto mágico, nivel 9
- Lote 2: Objeto mágico, nivel 8
- Lote 3: Objeto mágico, nivel 8
- Lote 4: Objeto mágico, nivel 7
- Lote 5: Objeto mágico, nivel 6
- Lote 6: Objeto mágico, nivel 6
- Lote 7: 550 po, o dos objetos de arte de 250 po c/u + 50 po, o una gema de 500 po + 50 po
- Lote 8: 500 po, o un objeto de arte de 250 po + 250 po, o cinco gemas de 100 po c/u
- Lote 9: 340 po o tres gemas de 100 po c/u + 40 po, o un objeto de arte de 250 po + una poción de curación + 40 po
- Lote 10: 340 po, o un objeto de arte de 250 po + 90 po, o 300 po + 400 pp
- Lote 11: 300 po, o tres gemas de 100 po c/u, o una poción de curación + un objeto de arte de 250 po
- Lote 12: 280 po, o dos gemas de 100 po c/u + 80 po, o una gema de 100 po + 2 pociones de curación + 80 po
- Lote 13: 260 po, o un objeto de arte de 250 po + 10 po, o dos pociones de curación + una gema de 100 po + 60 po
- Lote 14: 160 po, o una gema de 100 po + 60 po, o una poción de curación + 110 po
- Lote 15: 110 po, o una gema de 100 po + 10 po, o una poción de curación + 60 po

2 Berséker humanos (B)	Bruto nivel 4
Humanoide natural Mediano	175 PX c/u
Iniciativa +3	Sentidos Percepción +2
PG 66; Maltrecho 33; ver también furia de batalla	
CA 15; Fortaleza 15, Reflejos 14, Voluntad 14	
Velocidad 7	
⚔ Gran hacha (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+7 contra CA; 1d12 + 4 de daño (crít. 1d12 + 16).	
⚔ Furia de batalla (gratuito, cuando quede maltrecho por primera vez; encuentro)	
El berséker humano realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo con un bonificador +4 a la tirada de ataque e inflige 1d6 de daño adicional con un impacto.	
↘ Hacha de mano (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
A distancia 5/10; +5 contra CA; 1d6 + 3 de daño.	
Alineamiento cualquiera	Idiomas común
Habilidades Atletismo +9, Aguante +9	
Fue 17 (+5) Des 12 (+3) Sab 11 (+2)	
Con 16 (+5) Int 10 (+2) Car 12 (+3)	
Equipo armadura de cuero, gran hacha, 2 hachas de mano	

3 Guardias humanos (G)	Soldado nivel 3
Humanoide natural Mediano	150 PX c/u
Iniciativa +5	Sentidos Percepción +6
PG 47; Maltrecho 23	
CA 18; Fortaleza 16, Reflejos 15, Voluntad 14	
Velocidad 5	
⚔ Alabarda (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
Alcance 2; +10 contra CA; 1d10 + 3 de daño, y el objetivo queda marcado hasta el final del siguiente turno del guardia humano.	
⚔ Golpe poderoso (estándar; recarga 3) ♦ Arma	
Requiere alabarda; alcance 2; +10 contra CA; 1d10 + 7 de daño, y el objetivo es derribado.	
↘ Ballesta (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
A distancia 15/30; +9 contra CA; 1d8 + 2 de daño.	
Alineamiento cualquiera	Idiomas común
Habilidades Recursos +7	
Fue 16 (+4) Des 14 (+3) Sab 11 (+1)	
Con 15 (+3) Int 10 (+1) Car 12 (+2)	
Equipo cota de mallas, alabarda, ballesta con 20 virotes	

Mágico Humano (M)	Artillero nivel 4
Humanoide natural Mediano	175 PX
Iniciativa +4	Sentidos Percepción +5
PG 42; Maltrecho 21	
CA 17; Fortaleza 13, Reflejos 14, Voluntad 15	
Velocidad 6	
⚔ Bastón (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+4 contra CA; 1d8 de daño.	
🎯 Proyectil mágico (estándar; a voluntad) ♦ Fuerza	
A distancia 20; +7 contra Reflejos; 2d4 + 4 de daño por fuerza.	
⚡ Danza de relámpagos (estándar; encuentro) ♦ Relámpago	
Realiza un ataque separado contra 3 objetivos diferentes; a distancia 10; +7 contra Reflejos; 1d6 + 4 de daño por relámpago.	
💣 Explosión tronante (estándar; encuentro) ♦ Trueno	
Área explosión 1 en 10; +7 contra Fortaleza; 1d8 + 4 de daño por trueno, y el objetivo queda atontado (salvación termina).	
Alineamiento cualquiera	Idiomas común
Habilidades Arcanos +11	
Fue 10 (+2) Des 14 (+4) Sab 17 (+5)	
Con 12 (+3) Int 18 (+6) Car 12 (+3)	
Equipo túnica, bastón, varita	

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Luz tenue al amanecer o al atardecer. Luz brillante por el día. Por la noche, cuelgan linternas en ambos carromatos (brillante 10).

Carromatos: Estos carromatos vacíos están esperando a ser cargados. Un carromato proporciona cobertura y es lo suficientemente alto para que una criatura Pequeña se mueva por debajo y gane cobertura superior. Cuesta 2 casillas de movimiento saltar hacia el carromato. Con una prueba de Fuerza CD 17 con éxito (una acción de movimiento), un personaje puede mover el carromato adelante o atrás 1 casilla.

Caballo de Tiro: Este caballo de tiro (marcado “H” en el mapa táctico) esta atado a un poste de enganche y normalmente no es fácil de asustar. Sin embargo, una vez que comienza el combate, cualquier personaje que entre en las casillas indicadas tras el caballo se ve sujeto al ataque (+6 contra CA, 1d6 + 5 de daño), ya que la criatura lanza una coz. Si es impactado por un ataque, el caballo rompe la cuerda y abandona la zona a la carrera.

Puertas: Estas puertas de los almacenes están bloqueadas desde el interior. No pueden ser abiertas desde fuera.

Cajones: Estas casillas proporcionan cobertura. Una pila de cajones se alza 5 pies de alto y puede ser escalada con una prueba de Atletismo CD 10 con éxito.

Cestos: Estos cestos tejidos de 4 pies de alto son para transportar grano. Los cestos llenos proporciona cobertura y son terreno difícil. Los cestos vacíos proporciona cobertura pero no entorpecen el movimiento.

LAS CALLES DE MIRADOR

Después de la emboscada por parte de Los Perdidos, los PJs tienen una oportunidad para descubrir quien les esta dando caza.

Tramas de Modra

Nivel 4

Desafío de Habilidad

700 PX

Mirador, una ciudad fortificada en las estribaciones orientales de las Montañas Morada-Pétrea, es un bullicioso centro para el comercio y los negocios. Entre sus múltiples gentes, estais seguros de que encontrareis más información sobre aquellos que os persiguen. Ahora solo hace falta que os imaginéis como deseais desentrañar esta información.

Mientras los personajes se introducen en el bullicio y los negocios de Mirador, deben buscar información entre los comerciantes, informadores y el mercado negro. Modra ha cubierto sus huellas desde que regreso a la ciudad (desde que sabe que Sarhan le esta buscando), pero determinando sus movimientos y actividades anteriores a los acontecimientos de “Asedio a Vigilia de Bordrin”, los personajes obtienen una valiosa percepción de la misión del trepador oscuro.

Este desafío de habilidad debe ser tratado como una persecución callejera, haciendo uso de la descripción completa de Mirador descrita en la aventura anterior. Mientras los personajes persiguen a su presa, puedes interrumpir el desafío de habilidad con algunos de los encuentros opcionales en “Encuentros Urbanos” el cual esta en la página 21 de “Asedio a Vigilia de Bordrin”. También puede leer la descripción sobre la ciudad, sus varios distritos, y algunos de sus habitantes claves en esa aventura.

Complejidad: 4 (requiere 10 éxitos antes de obtener 3 fallos).

Habilidades principales: Engañar, Diplomacia, Intimidar, Recursos, Hurto.

Otras Habilidades: Acrobacias, Atletismo, Perspicacia, Sigilo.

Éxito: Los personajes no atraen la atención sobre ellos mis-

RUMORES

1.- “La amenaza de los orcos puede haber terminado tras el asedio a la Vigilia de Bordrin, pero noticias de la frontera indican que hay más problemas en marcha. Igual que el clan de Colmillo, la chusma de las montañas está consiguiendo armas y armaduras de buena calidad, y están buscando utilizarlas”.

2.- “Os encontrais con todas las razas en Mirador, pero los trepadores oscuros que pasan por la ciudad se mantienen apartados. Más a menudo que no, aquellos que veis están en compañía de guardaespaldas y matones Perdidos.”

3.- “Se dice que alguien con el nombre “Modra” estuvo comprando información hace unos pocos meses, buscando a aquellos con experiencia en minería en las antiguas cavernas de las Morada-Pétrea”.

4.- “Modra es un trepador oscuro, y es bien conocido en el mundo criminal de la ciudad.”

5.- “Se dice que el trepador oscuro Modra trafica con armas y armaduras a través de los mercados negros de Mirador”.

6.- “Modra se reunió con una shadar-kai bruja hace un mes. Algunos dicen que hizo un trato por armas, pero no se parecía mucho a un guerrero.”

7.- “Los lejanos comerciantes que vienen a Mirador hablan sobre más y más problemas en los caminos. Dicen que la Horda de la Mano Roja estaba detrás de lo que paso hace unos meses en Brindol, pero que hay más cultos que esos que se están alzando por toda la frontera.”

8.- “El trepador oscuro es solo el testaferro para el trafico de armas de la ciudad. Nadie sabe quien esta detrás de la operación, pero los rumores dicen es mucho mayor que nadie que en Mirador conozca.”

9.- “Modra estuvo en la ciudad hace tres semanas, pero mantuvo un bajo perfil. Tenía un equipo de trepadores oscuros con él, tendría que haberse dado que destacaban.”

10.- “La última vez que alguien vio a Modra fue justo antes de la incursión sobre Vigilia de Bordrin. He oido que ha estado huyendo desde entonces. Algun trabajo que fue mal”.

mos cuando descubren la conexión entre Modra y el hospicio el Mendigo Feliz.

Fracaso: Los personajes determina la conexión entre Modra y el Mendigo Feliz, pero atraen la atención sobre ellos mismos en el proceso. Sus investigaciones llegan hasta Sarshan, quien toma acciones para asegurar las cavernas bajo el Mendigo Feliz. Añade un trepador oscuro adicional al encuentro táctico Portal de Transferencia, haciendolo de 7º nivel y valorado en 1500 PX.

Engañar CD 12 (1 éxito, máximo 3 éxitos; ver Acrobacias o Atletismo y Perspicacia). Con una prueba con éxito, los personajes averiguan un retazo de información de la tabla de rumores. Con una prueba fallida, los PJ sufren un penalizador -2 a su

siguiente prueba de Engañar o Intimidar. Si el PJ gasta 50 po o más en favores y sobornos, gana un bonificador +1 a la prueba.

Diplomacia CD 17 (1 éxito, máximo 2 éxitos; ver Acrobacias o Atletismo y Perspicacia). Los PJs averiguan un rumor de la tabla de rumores.

Prestando un oido comprensivo a un PNJ víctima de Los Perdidos, los PJs escuchan un rumor. Si los PJs aún no la han conocido, Reggen en el Fogón de la Montaña (ver página 17 de “Asedio a Vigilia de Bordrin”) es uno de tales personajes.

Intimidar CD 17 (1 éxito, máximo 3 éxitos; ver Acrobacias o Atletismo y Perspicacia). Con una prueba fallida, el PJ no puede realizar ninguna prueba más de Engañar o Intimidar en este

desafío.

Los personajes realizan una aproximación directa, vapuleando a un PNJ conectado con Los Perdidos para escuchar un rumor de la tabla de rumores.

Recursos CD 12 (1 éxito, máximo 4 éxito; ver Sigilo). Con una prueba con éxito, los personajes escuchan un rumor de la tabla de rumores. Si un personaje gasta 50 po o más en favores y diversiones, gana un bonificador +1 a esta prueba.

El PJ gasta su tiempo en la calle o en tabernas con una oreja al tanto.

Hurto CD 12 (1 éxito, máximo 2 éxitos; ver Sigilo). Esta prueba solo puede ser realizado por un PJ que previamente haya realizado una prueba de Engañar o Recursos con éxito. Con una prueba con éxito, el PJ escucha un rumor de la tabla de rumores.

El PJ sigue un información anterior por robar bolsillos, intercepta un mensaje privado u otra pieza de útil subterfugio.

Acrobacias o Atletismo CD varia (0 éxitos). Una prueba con éxito CD 7 proporciona al personaje un bonificador +2 a la siguiente prueba de Engañar, Diplomacia o Intimidar. Una prueba con éxito CD 12 garantiza al personajes información de la tabla de rumores. Fallar resulta en un penalizador -2 a cualquier prueba subsiguiente de Engañar.

Realizando hazañas de malabares, volteretas, lanzamiento de cuchillos, peleas u otras diversiones físicas en uno de los mercados o tabernas de la ciudad, el PJ esta en una posición perfecta para observar y escuchar.

Perspicacia CD 12 (0 éxitos). Con una prueba con éxito, el personaje gana un bonificador +2 a su siguiente prueba de Engañar, Diplomacia o Intimidar.

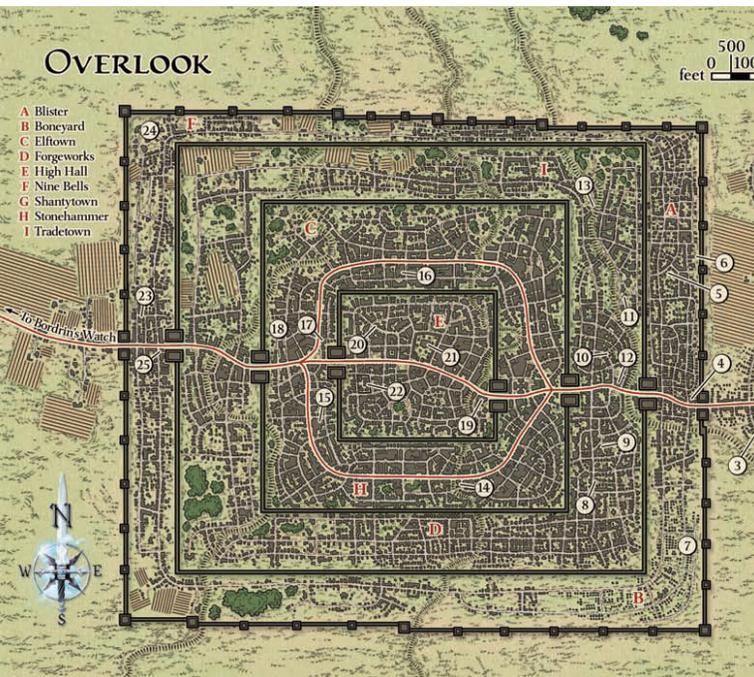
La capacidad del PJ de leer en la gente es ejercida para la búsqueda de información.

Sigilo CD 12 (0 éxitos). Con una prueba con éxito, el personaje gana un bonificador +2 a su siguiente prueba de Recursos o Hurto. Con una prueba fallida, el personaje sufre un penalizador -2 a su siguiente prueba de Recursos o Hurto.

El PJ mantiene un perfil especialmente bajo.



Reniss, Semielfo explorador		Hostigador nivel 4
Humanoide natural Mediano		
Iniciativa +5	Sentidos Percepción +2; visión en la penumbra	
PG 47; Maltrecho 23	Velocidad 6	
CA 18 (20 contra ataques de oportunidad); Fort 18, Ref 19, Vol 15		
⚔ Espada larga (estándar; a voluntad) ♦ Arma		
+5 contra CA; 1d8 + 2 de daño.		
🏹 Arco largo (estándar; a voluntad) ♦ Arma		
A distancia 20/40; +6 contra CA; 1d10 + 3 de daño.		
🔮 Mordedura visual (estándar; encuentro) ♦ Arcano, hechizo, utensilio, psíquico		
A distancia 10; +4 contra Voluntad; 1d6 + 1 de daño psíquico, y Reniss es invisible para el objetivo hasta el comienzo de su siguiente turno.		
🔪 Trampa del oso del cazador (estándar; a diario) ♦ Marcial, arma		
Requiere arco largo; +6 contra CA; 2d10 + 3 de daño, y el objetivo queda ralentizado y sufre daño continuado 5 (salvación termina).		
Requiere espada larga; +5 contra CA; 2d8 + 2 de daño, y el objetivo queda ralentizado y sufre daño continuado 5 (salvación termina).		
🔪 Impacto ágil (estándar; a voluntad) ♦ Marcial, arma		
Requiere arco largo; +6 contra CA; 1d10 + 3 de daño; Reniss puede desplazarse 1 casilla antes o después de que ataque.		
🔪 Impacto de la avispa de sombra (estándar; encuentro) ♦ Marcial, arma		
Requiere arco largo; objetivo presa; +6 contra CA; 2d10 + 3 de daño.		
Requiere espada larga; objetivo presa; +5 contra CA; 2d8 + 2 de daño.		
Presa del cazador		
Rasgo de clase del explorador		
Parada desestabilizadora (reacción inmediata, cuando un enemigo falle con un ataque cuerpo a cuerpo a Reniss; encuentro)		
Reniss desliza al enemigo a una casilla adyacente a ella y gana ventaja en combate contra él hasta el final de tu siguiente turno.		
Diplomacia en grupo		
Rasgo racial semielfo		
Alineamiento bueno Idiomas común, élfico, enano		
Habilidades Acrobacias +10, Diplomacia +5, Dungeons +5. Perspicacia +2		
Fue 15 (+4) Des 17 (+5) Sab 10 (+2)		
Con 15 (+4) Int 12 (+3) Car 13 (+3)		
Equipo armadura de cuero, espada larga, arco largo, carcaj con 30 flechas		



UN ALIADO INESPERADO

En el transcurso de su investigación, los PJs se chocan con otro personaje que esta realizando las mismas líneas de investigación respecto al trepador oscuro Modra. Esta es Reniss, hermana del semielfo brujo Jen de los Montaraces Lejanos (“Asedio a Vigilia de Bordrin”, página 26). Cuando Jen murió en respiraderos de las Montañas Morada-Pétrea, envió una piedra mensajera para susurrar sus últimas palabras a su hermana, un nombre que los Montaraces Lejanos se tropezaron cuando fueron asesinados -

”Modra...”.

“La mujer que se aproxima viste cuero marrón bajo una capa verde, y un arco largo esta colgado a través de su pecho. Tranquilamente, dice “He oido noticias sobre que había un grupo en la ciudad que estaba buscando a alguien llamado Modra. Estoy haciendo lo mismo, aunque dudo que por la misma razón. Quizás podríamos comparar notas.”

Reniss es una valiosa aliada en la búsqueda de los PJs. Explica su conexión con los Montaraces Lejanos. Si los personajes le cuentan que encontraron el cuerpo de su hermano, se conforta con el hecho de que los restos de Jen fueron salvados de la degradación de los orcos. A cambio de compartir lo que los PJs han averiguado a lo largo del desafío de habilidad, les pasa una pieza de información que aún no han obtenido.

“Conocí a un trepador oscuro cerca de la muerte en Sabanas Limpias, pareciendo como si hubiesta estado en una pela para acabar con todos ellos. Dijo que había trabajado para Modra cuando esto pasó. Por un cuarto de mala cerveza, me conto que si estaba buscando a Modra, debería darme prisa. Alguien más el esta persiguiendo -alguien que esta buscando matarle. El trepador no sabía donde estaba Modra, pero le había oido hablar sobre algún hospicio en Ciudad Comercial llamado el Mendigo Feliz.”

Reniss acompaña a los PJs al Mendigo Feliz.

EL MENDIGO FELIZ

El Mendigo Feliz es un hospicio fuera del negocio dirigido por un equipo de marido y mujer de paladines retirados. Normalmente el Mendigo es el último lugar para buscar la intriga potencial, aunque sea solo porque su reputación de misericordia entre los lugareños significa que los aventureros que se precien nunca se acercarian.

Una vez en Ciudad Comercial, no teneis problema en obtener indicaciones para llegar al Mendigo Feliz, aunque recibis vuestra ración de miradas raras cuando preguntais. “El tipo de lugar en que os gustaria estar si crees que un grupo de lectores de las escrituras de Pelor es una tarde divertida”, es la descripción que obteneis. Sin embargo, el signo sobre la puerta de un cuchitril de una planta -un encorvado y andrajoso pordiosero con una amplia sonrisa- os dice que habeis llegado.

El Mendigo se encuentran insertado entre una manzana de almacenes y una sección de viviendas abarrotadas. Lo que nadie sabe excepto un pequeño número de agentes oscuros y shadarkai es que el hospicio es propiedad de Sarshan, y esconde el corazón de su negocio de tráfico de armas dentro de la ciudad.

La atmósfera dentro del Mendigo es tan deslucida como la cal de los muros exteriores. Una simple habitación común ocupada por dos docenas de clientes de aspecto miserable, gran parte adormecidos en sus sillas o sorbiendo jarras rotas. Unos pocos parecen estar doblando como personal voluntario, portando teteras humeantes de mesa a mesa. Detrás de lo que podría ser un bar en cualquier otro establecimiento, una mujer humana de aspecto duro con túnica blanca hierve agua en una estufa de leña. Un hombre vestido de forma similar os saluda mientras cojea un tramo de escaleras por la habitación. “Saludos y bienvenidos. Llegais a tiempo para el te y canciones de devoción. Por favor, ¡unios!”.

One square = 5 feet



THE HAPPY BEGGAR

LA BRECHA SOMBRÍA DE FORJA UMBRAL

Prashany y su mujer dirigen el Mendigo Feliz gracias al producto de su anterior vida como aventureros. Ambos son escrupulosamente legales buenos, su honestidad obvia a cualquiera que realice una prueba de Perspicacia. Los paladines alquilan este espacio a una de las empresas fachada de Sarshan, pero no saben nada sobre él, sus actividades, o las zonas ocultas en el sótano.

La forma de infiltración e investigación del Mendigo queda completamente a merced de los PJs. Ya que Prashany y Ausma no tienen razones para molestarlos (y porque el Mendigo no contiene nada digno de robar), el grupo puede recorrer el piso bajo. Los PJs son bienvenidos a hacer uso de las comodidades cuestionables en la habitación común, o unirse a los rezos y al té (la única bebida servida aquí).

Aunque el Mendigo Feliz se encuentra encima del portal al Páramo Sombrío de Sarshan, el hospicio raramente es usado como lugar de tránsito. En su lugar, las criaturas y bienes que llegan desde el Páramo Sombrío son enviados a través de un portal de teleportación a uno de los numerosos almacenes cercanos. (Consulta la zona 6 página 12, y el encuentro táctico Portal de Transferencia en la página 16 para más detalles). Así los propietarios paladines y clientes de el Mendigo dicen la verdad cuando comentan que no saben nada sobre el trepador oscuro (con una excepción; ver más adelante).

En alguno momento, los PJs deben investigar el sótano. Ninguno de los clientes toman nota del grupo, y Prashany y Ausma solo realizan pruebas pasivas de Percepción (13 para ambos) contra cualquier actividad clandestina.

CONSEJO AMISTOSO

En algún momento antes de que los PJs desciendan las escaleras hacia los sótanos, atraen la atención de una figura en la esquina de la habitación común.

Solo en una silla desvencijada, una forma encorvada en una andrajosa capa os esta mirando. Cuando capturais su mirada, sonrie. El viejo hombre parece humano o semielfo, pero su cara esta profundamente cicatrizada por los estragos de la enfermedad. Tose humedamente en un sucio pañuelo y os invita a sentaros.

Aunque los PJs no tiene forma de saberlo, este es el shadar-kai traficante de armas Sarshan. De niño, Sarshan fue víctima de una plaga arcana del Páramo Sombrío que le dejo huérfano y gravemente cicatrizado. El shadar-kai se convirtió en un paria entre su raza, forjando su propia senda con sangre y acero como el líder de una compañía de mercenarios de élite llamada la Flecha Negra.

Uno de los efectos colaterales beneficiosos de las cicatrices de Sarshan es que su complexión gris y sus ojos negros de shadar-kai palidecen de forma natural cuando pasa un tiempo alejado del Páramo Sombrío. Esto le permite hacerse pasar fácilmente por un humano o semielfo en el mundo. Ha llegado al Mendigo como un veterano lisiado (un disfraz que frecuentemente adopta en Mirador), buscando a Modra con la intención de ejecutarle lentamente por su traición. Si los PJs han estado realizando preguntas relacionadas con el trepador oscuro (tranquilamente o de otra forma), Sarshan les escucha. De otro modo, Sarshan reconoce a Reniss de un casi encuentro anterior y adivina porque los PJs han venido.

EL MENDIGO FELIZ

El Mendigo Feliz es un hospicio sin describir que sirve a los transeúntes necesitados del distritoto de la Ciudad Comercial. Aunque abarrotado y deteriorado, Prashant y Asume mantienen el lugar limpio y confortable.

Paredes, Suelos y Techos: Los muros del nivel principal son lisos y enyesados bajo varias capas de enladrado. Los techos son tabloneros oscurecidos por años de humo de leños quemados. Los suelos son desgastados tabloneros estrechos cubiertos con paja limpia.

Las paredes del sótano son de piedra tosca, mientras que las paredes de las cavernas secretas son de piedra excepto cuando se indica lo contrario. Los suelos del sótano y las cámaras de piedra son losas sin argamasa.

Iluminación: El piso principal posee linternas que arden día y noche. El sótano y las cavernas secretas no tienen luz.

1. Piso Principal: El piso principal del Mendigo Feliz consiste en la habitación comunal y el pequeño dormitorio de Prashan y Ausma.

2. Cocina: Un gran horno de madera escaleras abajo arde todo el día, calentando la habitación comunal de arriba a través de estrechos conductos. Este es el lugar de preparación de las legendarias gachas de avena de Ausma (por razones equivocadas). El Mendigo sirve a los necesitados sin coste alguno tres veces al día, y hay 1d4 voluntarios en la cocina o en la despensa desde el alba hasta al anochecer. Ausma también podría estar aquí.

Ofrecerse voluntario para ayudar en la cocina es una forma sencilla para obtener acceso a los niveles inferiores, pero es necesario una prueba de Engañar contra CD 18 con éxito para convencer a Ausma.

3. Despensa: La despensa escaleras abajo almacena avena, cebada y grandes cantidades de té de calidad media.

4. Sótano Derrumbado: Más allá de una puerta cerrada, aparece una sección de la pared de piedra que se ha derrumbado, bloqueando completamente el paso que una vez llevaba más abajo del Mendigo. Sin embargo, una prueba de Percepción contra CD 22 con éxito realizada para buscar en la zona desvela que la pila de escombros han sido organizada por una mano hace tiempo, creando un acceso oculto a las cavernas secretas más allá.

Una segunda prueba de Percepción contra CD 22 descubre signos de que una criatura (Modra) pasó por aquí hace poco, y desvela la puerta secreta.

La puerta secreta es una losa de piedra cuidadosamente equilibrada. Cuando es empujada, gira sobre su eje para desvelar un estrecho túnel lo suficientemente ancho para criaturas Medianas o más pequeñas. El túnel se inclina de forma muy pronunciada hacia abajo en su extremo, requiriendo una prueba de Atletismo contra CD 20 para descender de forma segura. Con una prueba fallida, un personaje se desliza los últimos 10 pies hacia el suelo de la caverna (sufriendo 1d6 de daño) y queda derribado para el comienzo del encuentro táctico de Caverna Negra.

5. Caverna Negra (Encuentro Táctico): Esta caverna tosca es una barrera natural entre el sótano del Mendigo Feliz y la antigua capilla del Páramo Sombrío bajo él. Cuando el portal de transferencia es cerrado, esta caverna es la única ruta entre el portal al Páramo Sombrío de Sarshan y el mundo.

La caverna está custodiada por hongos esporas mortales y es hogar para un grupo de murciélagos cazadores de las sombras. Los murciélagos ignoran a las criaturas sombrías a no ser que sean atacados. Atacan a todos los demás nada más verlos.

6. Portal de Transferencia (Encuentro Táctico): Armas, armaduras y criaturas movidas a través del portal al Páramo Sombrío en la zona 7 son transferidos a uno de los almacenes de Sarshan a través de un arco mágico en esta cámara. El

portal actúa como un círculo de teletransporte permanente, afectando a cualquier criatura u objeto que pase a través de él desde cualquier lado. Si el arco es tocado, su interior muestra una visión de un almacén oscuro repleto de cajas y cajones.

Desde sus almacenes, Sarshan envía sus bienes a través de porteadores o carromatos hacia Mirador, donde se mezclan con el comercio de la ciudad antes de pasar al mundo más allá de la ciudad. Sarshan cambia de almacenes de forma regular para sus actividades, reconfigurando el portal e incluso cerrándolo durante periodos extensos de tiempo con el fin de mantener una gran cantidad de seguridad.

Una shadar-kai bruja vigila esta zona. También hay tres trepadores oscuros aquí, transfiriendo un par de sabuesos sombríos enjaulados al almacén para ser entregados.

Los PJs pueden atravesar el portal para encontrarse en un almacén de Ciudad Comercial a unas pocas manzanas del Mendigo Feliz. El otro lado del portal es un círculo de teletransporte permanente dibujado sobre la pared del almacén. El almacén puede ser empleado como una entrada alternativa a las cavernas secretas, pero de otro modo no juega otro papel en esta aventura.

7. La Capilla Blanca (Encuentro Táctico): Esta capilla antigua es la ubicación del portal de Sarshan al Páramo Sombrío. El shadar-kai descubrió este portal a través de su otro lado en el Páramo Sombrío, finalmente abriéndose paso hacia los sótanos de arriba. Dándose cuenta de que había descubierto un punto de acceso a Mirador, pasó un año activando el antiguo portal de teletransporte en la zona 6 y estableciendo sus negocios en la ciudad.

Desde sus días como una capilla a antiguos dioses sombríos, esta zona está vigilada por wraith que pueden ser convocados por cualquier criatura sombría. Esta ocupada por Modra cuando los PJs lleguen.

El viejo hombre se presenta como Brenat. Interpreta el papel de un chocho loco buscado conversación, fijándose primero en las armas y armaduras de los PJs e identificándoles como aventureros. Si los PJs hacen alguna mención a que están buscando a Modra, se anima, compartiendo una muestra de su filosofía personal en un intento por ganarse la confianza de los PJs y descubrir que saben.

“Se de quien habláis. Un trepador oscuro, y nadie tan oscuro como él, o eso he oído. Hace tiempo, empleaba el Mendigo Feliz como un lugar de encuentro, pero os comento que no ha sido visto por aquí en dos años o más. Una vez huyó de mi. Puede que no lo parezca, pero he combatido a los trepadores oscuros en las montañas cuando era un hombre joven, mercenario para una docena de señores. Tanto como vosotros mismos, apostaríais. Todos los aventureros tienen un precio, ¿no?”.

Al final, Sarshan deduce que los PJs están persiguiendo a Modra por sí mismos y decide dejar que intenten el trabajo por su cuenta. Su necesidad para mantener el secreto es absoluta, y con el daño que ya le ha causado Modra a su explotación, se contenta con dejar que alguien diferente elimine al trepador oscuro.

Sarshan se marcha tan pronto como los PJs no tengan más preguntas que hacerle, aunque les proporciona este último consejo mientras se levanta.

“Dondequiera que encontréis a este Modra, prestarme atención. Es un corazón oscuro -no cometáis errores y no hagáis ningún trato con él. Matarlo rápidamente antes de que tenga la oportunidad de devolveros el favor”.

Sarsha asume que los PJs buscarán y encontrarán a Modra en Mirador. Debido a que no sabe que Modra ha perdido la llave de latón que robó, y no le preocupa que los PJs estén en el Mendigo.



La misión de Sarshan en la ciudad se centra principalmente en reunirse con clientes conocidos y haciendo control de daños tras el acuerdo fallido de Modra. Este convenientemente le mantiene alejado del Mendigo y de su fortaleza en el Páramo Sombrío hasta el final de la aventura.

Si los PJs hablan después con Prashant o Asuma, una prueba de Perspicacia o Diplomacia (CD 17) con éxito revela que contrariamente a su historia de conocer a Modra, el extraño estuvo preguntando por el trepador oscuro justo media hora antes de que el grupo llegase.

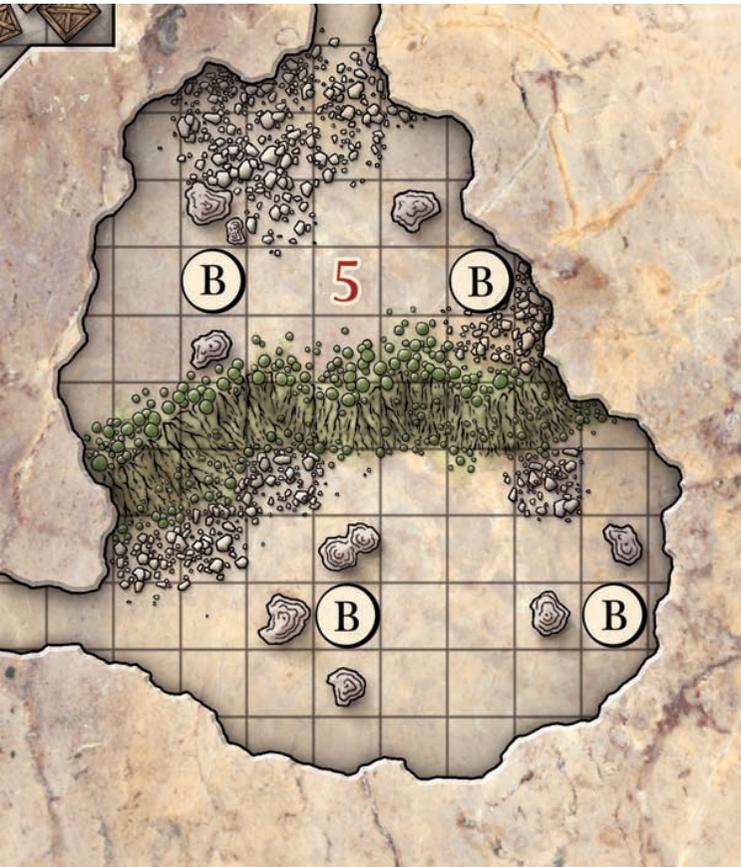
CAVERNA NEGRA

Nivel de Encuentro 4 (750 PX)

PREPARACION

Un grupo de murciélagos cazadores de las sombras dormita entre las estalagmitas en esta caverna, mientras que parcelas de esporas mortales forman una barrera contra aquellos que quieran cruzarla. Si los PJs entran con cualquier fuente de luz, o si un personaje falla una prueba de Atletismo y se desliza hacia la caverna, los murciélagos atacan a la vez con sorpresa. Si los murciélagos tienen la sorpresa, no situes las miniaturas hasta que ataquen.

4 murciélagos cazadores de las sombras (B)



Cuando los PJs pueden mirar hacia la caverna, lee:

Esta caverna natural de piedra está cortada por la mitad por un acantilado. y el lado oriental desciende hacia la oscuridad. Estalagmitas y estalactitas oscurecen vuestra visión, y apenas visible en el lejano sureste hay un arco de mampostería que se abre hacia el sur.

Cuando los murciélagos cazadores de las sombras, lee:

Un movimiento desenfocado surge de las sombras del techo. Cuatro murciélagos enormes chillan mientras descienden sobre vosotros, sus colas con hojas azotando en el aire.

TACTICAS

Los murciélagos descienden desde el techo para realizar ataques en vuelo, alzándose de nuevo para mantenerse lejos del alcance cuerpo a cuerpo y mantener la cobertura. Si un personaje se cae mientras entra en la caverna, los murciélagos atacan con ventaja en combate con la esperanza de una muerte rápida. De igual modo, si los PJs intentan huir a través de la cámara, los murciélagos atacan con ventaja en combate mientras están descendiendo por el acantilado.

Si tres murciélagos mueren, el cuarto huye chillando hacia la zona 6, alertando a las criaturas que están allí y uniéndose a ellas en el encuentro táctico de Portal de Transferencia.

BARRERA DE ESPORAS MORTALES

El escabroso acantilado que separa los lados occidental y oriental de la caverna está completamente cubierto por esporas mortales. Los agentes de Sarshan han cultivado cuidadosamente los hongos mortíferos para rechazar a aquellos que podrían explorar esta zona.

Cuando los PJs puedan ver sobre el acantilado, lee:

El acantilado desciende 20 pies hacia el suelo en el lado oriental de la caverna. Sin embargo, mientras miráis hacia abajo, podéis ver que el escabroso acantilado está salpicado por zonas de hongos con forma de setas venenosas.

Espora mortal Estorbo nivel 3

Peligro 150 PX

Estos hongos de gran tamaño, hallados habitualmente en cuevas naturales o zonas corrompidas por el Páramo Sombrio, pueden llegar a crecer hasta los 3 pies de alto. Cuando se sienten amenazados, los hongos lanzan una nube de esporas letales.

Peligro: Una espora mortal llena una casilla (se considera terreno difícil). Cuando se activa, libera una nube de esporas.

Percepción

No hace falta para ver los hongos.

Habilidad adicional: Dungeons

◆ CD 17: El personaje identifica los hongos como esporas mortales.

Activación

Cuando una criatura entra en la casilla de una espora mortal, o la pincha o golpea desde una casilla adyacente, o la ataca de cualquier forma, el hongo libera una nube de esporas. Un personaje maltrecho atrapado en la explosión inicial o que empiece su turno dentro de la nube de una espora mortal, será atacado por el veneno.

Ataque

Acción estándar Cercano explosión 1

Objetivo: Criatura maltrecha en la explosión

Ataque: +6 contra Fortaleza

Impacto: 1d10 de daño por veneno y daño continuado 5 por veneno (salvación termina).

Efecto: La nube ofrece ocultación a las criaturas en su interior. La nube durará hasta el final del encuentro o durante 5 minutos. Cuando una espora mortal haya creado una nube, no podrá generar otra durante las siguientes 24 horas.

Contra medidas

◆ Un personaje puede moverse a una casilla ocupada por una espora mortal sin activar la nube, mediante una prueba de Dungeons contra CD 25. El movimiento del personaje debe terminar en la casilla del hongo.

4 murciélagos cazadores de las sombras (B) Acechador nivel 3**Bestia sombría Mediana****150 PX c/u****Iniciativa** +9**Sentidos** Percepción +7; visión en la oscuridad**PG** 38; Maltrecho 19

CA 17; Fortaleza 14, Reflejos 17, Voluntad 12

Velocidad 2 (torpe), volar 8; ver también ataque en vuelo⚔ **Coletazo** (estándar; a voluntad)

+8 contra CA; 1d6 + 4 de daño. A luz tenue u oscuridad, un murciélago cazador de las sombras gana un bonificador +2 a las tiradas de ataque e inflige 6 de daño.

⚔ **Ataque en vuelo** (estándar; a voluntad)

El murciélago cazador de las sombras vuela hasta 8 casillas y realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo en cualquier punto durante este movimiento. El murciélago no provoca un ataque de oportunidad cuando se aleja del objetivo de su ataque.

Alineamiento no alineado**Idiomas** -**Habilidades** Sigilo +10**Fue** 13 (+2) **Des** 18 (+5) **Sab** 13 (+2)**Con** 14 (+3) **Int** 02 (-3) **Car** 11 (+1)

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Techo: El techo esta bruscamente desnivelado, llegando a 20 pies en el lado occidental de la cámara y hasta a 40 pies en el lado oriental.

Boca de túnel: El túnel desde el fondo de la bodega termina aquí en una pendiente pronunciada de piedra derribada. Los personajes deben realizar una prueba de Atletismo contra CD 20 con éxito para descender con seguridad. Con una prueba fallida, un personaje se desliza los últimos 10 pies hacia el suelo de la caverna (sufriendo 1d6 de daño) y queda derribado.

Estalagmitas y estalactitas: Esta estrechas columnas de piedra se extienden desde el techo y el suelo de la caverna proporcionando cobertura. CA 5, Reflejos 5, Fortaleza 10; pg 40.

Escombros: Estas zonas de piedras sueltas son terreno difícil. Un personaje que corre a través de los escombros debe realizar una prueba de Acrobacias contra CD 20 o quedar derribado. Los personajes pueden moverse a su velocidad normal sin dificultad.

Acantilado: Esta pendiente abrupta desciende 20 pies desde el lado oriental de la caverna al occidental. Escalar el acantilado requiere una prueba de Atletismo contra CD 20 con éxito. Un personaje que caiga desde arriba sufre 2d10 de daño por caída. Consulta también Barrera de Esporas Mortales.



PORTAL DE TRANSFERENCIA

Nivel de Encuentro 6 (1325 PX)

PREPARACION

Una shadar-kai bruja (uno de los guardias personales de Sars-han) mantiene la vigilancia sobre esta zona. Una gran jaula sobre una carromato contiene dos sabuesos sombríos que los trepadores oscuros están en proceso de transferirlos al almacén, donde serán enviados fuera de la ciudad hacia sus nuevos dueños. La jaula posee una propiedad mágica que impide a los sabuos teleportarse. Los sabuesos inteligentes no están nada contentos con su destino.

3 trepadores oscuros (D)

2 sabuesos sombrío (H)

1 shadar-kai bruja (W)

Cuando los PJs estén en lo alto de las escalera, lee:

Un aullido salvaje resuena por las escaleras mientras os acercáis. Una linterna esta ardiendo en algún lugar más allá, proporcionando un indicio de una cámara de piedra con un suelo de losetas de mármol.

Cuando los PJs puedan ver toda la cámara, lee:

Esta cámara de forma irregular se extiende hacia fuera en tres secciones, y tiene unos 60 pies de ancho en su extremo. Aunque las paredes de frescos sugieren un tipo de templo, ahora parece una despensa, con cajas y cajones apilados.

En el centro de la habitación se alza un enorme arco de piedra abierto. Adyacente hay una gran jaula de acero sobre un carromato bajo, de alguna forma oscurecido en las sombras. Dentro de la jaula, dos sabuesos feroces parecen estar envueltos en oscuridad mientras gruñen y arañan la puerta.

Si la bruja y los trepadores oscuros han sido alertados por el murciélago cazador de las sombras, están ocultos tras los cajones mientras el murciélago sobrevuela la habitación. Situa la miniatura del murciélago pero no coloques las demás hasta que ataquen.

Si los demás ocupantes de la habitación no han sido alertados, lee:

Una figura pequeña toda de negro amenaza a los sabuesos que gruñen con una lanza a través de los barrotes de la jaula. Dos trepadores oscuros más tiran del carromato hacia el arco. Más alejada, una mujer de piel gris esta examinando una pila de cajones. Parece que ninguno de ellos ha advertido vuestra presencia.

TACTICAS

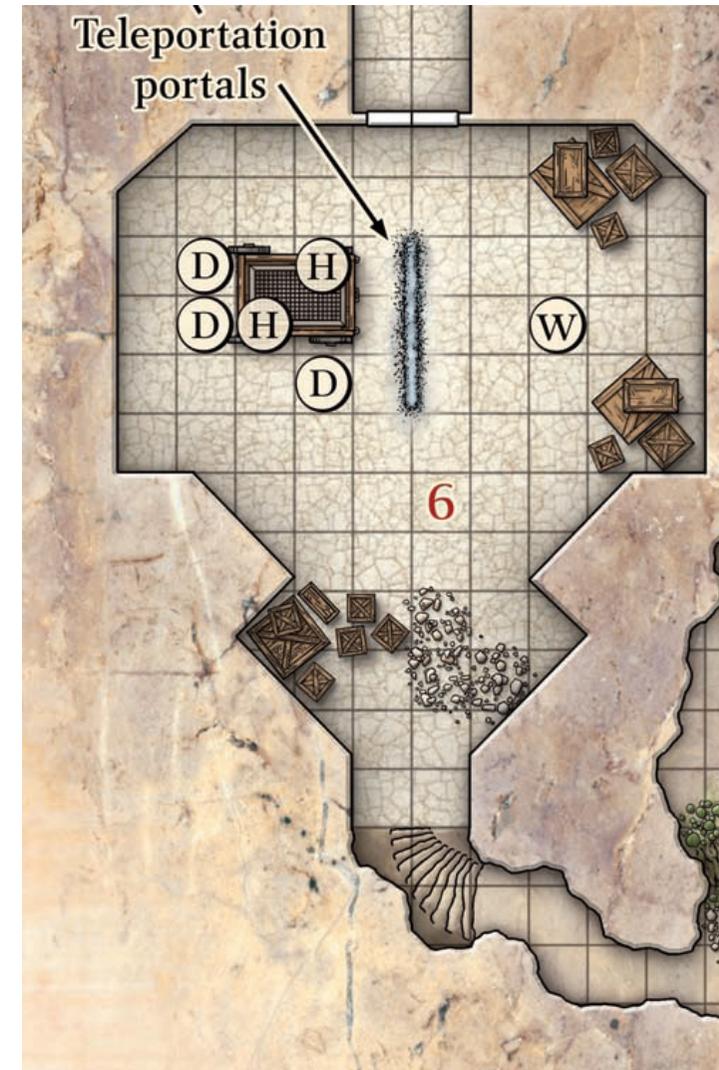
Si han sido alertados, la bruja y los trepadores oscuros atacan con sorpresa cuando tres o más PJs han descendido las escaleras. Si no, están distraídos y están de espaldas a las escaleras, proporcionando al grupo una oportunidad para obtener la sorpresa.

Los trepadores oscuros emplean el primer asalto para abrir la jaula de los sabuesos sombríos, a continuación ocultándose bajo el carromato para evitar ser atacados. Una vez en cuerpo a cuerpo, los trepadores emplean paso oscuro para desplazarse por la zona de combate y mantener la ventaja en combate.

Los sabuesos enfurecidos corren hacia los PJs, alternando de su poder de aullar para maximizar su efecto. Emplean emboscada sombría para teleportarse de objetivo a objetivo, atacando con ventaja en combate.

La bruja emplea su salto en las sombras para entrar y salir del cuerpo a cuerpo, eligiendo como blanco de su toque del fuego negro a enemigos de movimiento lento y empleando mente ensombrecida contra PJs que realicen ataques a distancia. Si es obligada al cuerpo a cuerpo, ordena a los trepadores oscuros que junten a ella y emplea sombra profunda como barrera defensiva.

Si los tres trepadores oscuros mueren, la bruja se retira a la



zona 7, convocando a los wraith de allí y luchando con ellos en el encuentro táctico de La Capilla Blanca.

DESARROLLO

La shadar-kai bruja porta una llave de latón idéntica a la poseída por los PJs. Esta activa el portal al Páramo Sombrío en la zona 7 (encuentro táctico La Capilla Blanca).

2 sabuesos sombrío (H)	Hostigador nivel 6
Bestia mágica sombría Mediana	250 PX c/u
Iniciativa +7	Sentidos Percepción +9; visión en la oscuridad
Sudario de noche aura 5; en el interior del aura la luz brillante se reduce a tenue, y la tenue se convierte en oscuridad.	
PG 70; Maltrecho 35	
CA 19; Fortaleza 20, Reflejos 18, Voluntad 17	
Vulnerable 5 radiante	
Velocidad 7, teletransporte 7	
⚡ Mordisco (estándar; a voluntad)	
+11 contra CA; 1d8 + 4 de daño; ver también emboscada sombría	
↔ Aullar (menor; recarga 3) ♦ Miedo	
Cercano explosión 5; las criaturas ensordecidas son inmunes; +8 contra Voluntad; el objetivo sufre un penalizador -2 a todas las defensas hasta el final del siguiente turno del sabueso sombrío.	
Emboscada sombría	
Cuando se teleporta adyacente a un enemigo, obtiene ventaja en combate e inflige 1d6 de daño adicional en el siguiente ataque que haga contra ese enemigo en el turno.	
Alineamiento no alineado	Idiomas -
Habilidades Aguante +10, Sigilo +10	
Fue 19 (+7) Des 15 (+5) Sab 13 (+4)	
Con 14 (+5) Int 06 (+1) Car 16 (+6)	

Shadar-kai bruja (W)	Controlador nivel 7
Humanoide sombrío Mediano	300 PX
Iniciativa +6	Sentidos Percepción +4; visión en la penumbra
PG 77; Maltrecho 38	
CA 21; Fortaleza 18, Reflejos 19, Voluntad 19	
Velocidad 6; ver también salto en las sombras	
⚡ Toque del fuego negro (estándar; a voluntad) ♦ Fuego, necrótico	
+11 contra Reflejos; 2d6 + 4 de daño necrótico y por fuego.	
↗ Mente ensombrecida (estándar; recarga 3) ♦ Necrótico	
A distancia; +11 contra Voluntad; 2d6 + 4 de daño necrótico, y el objetivo no tiene línea de visión a nada más lejos de 2 casillas de él (salvación termina).	
↔ Sombra profunda (estándar; menor para mantener; encuentro) ♦ Necrótico	
Aura 2; sombras densas y retorcidas rodean a la shadar-kai bruja y cualquier otra criatura de sombras en el aura ganan ocultamiento. Además, los enemigos que entren o empiecen sus asaltos en el aura sufre 5 de daño necrótico, y (incluyendo los voladores) tratan el terreno dentro del aura como terreno difícil. La shadar-kai bruja puede mantener el aura como una acción menor. Sin embargo, el efecto acaba si utiliza salto en las sombras o mueve más de la mitad de su velocidad en su asalto.	
Salto en las sombras (movimiento; encuentro) ♦ Teletransporte	
La shadar-kai bruja se teletransporta 3 casillas y se vuelve insustancial hasta el comienzo de su próximo asalto.	
Alineamiento no alineado	Idiomas común
Habilidades Acrobacias +8, Arcanos +12, Religión +12, Sigilo +13	
Fue 13 (+4) Des 16 (+6) Sab 12 (+4)	
Con 13 (+4) Int 19 (+7) Car 17 (+6)	

10 con éxito. Una criatura Pequeña puede meterse debajo para ganar cobertura superior.

Con una prueba de Fuerza contra CD 15 cpn éxito (una acción de movimiento), un personaje puede mover el carrmato y la jaula hacia adelante o hacia atrás 2 casillas

Cajones: Estas casillas proporcionan cobertura. Una pila de cajones se alza 5 pies de alto y puede ser escalada con una prueba de Atletismo CD 10 con éxito.

Portal de teletransporte: Este arco de piedra negra es un semicírculo de 30 pies de diámetro y 15 pies de alto. Cristales plateados están fijados dentro de la piedra en un diseño al azar.

Runas en común lo cubren, pero su dialecto antiguo requiere una prueba de Historia contra CD 17 para descifrarlo.

3 trepadores oscuros (D)	Hostigador nivel 4
Humanoide sombrío Pequeño	175 PX c/u
Iniciativa +8	Sentidos Percepción +4; visión en la oscuridad
PG 54; Maltrecho 27; ver también oscuridad asesina	
CA 18 (ver también paso oscuro); Fortaleza 15, Reflejos 17, Voluntad 15	
Velocidad 6	
⚡ Daga (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+9 contra CA; 1d4 + 4 de daño.	
↗ Daga (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
A distancia 5/10; +9 contra CA; 1d4 + 4 de daño.	
↔ Oscuridad asesina (cuando es reducido a 0 pg)	
Cercano explosión 1; objetivos enemigos; todos los objetivos quedan cegados (salvación termina). Cuando muere, un trepador oscuro explota en un estallido de oscuridad.	
Ventaja en combate	
El trepador oscuro inflige 1d6 puntos de daño adicionales en ataques CaC y a distancia contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja en combate.	
Paso oscuro (movimiento, a voluntad)	
El trepador oscuro se mueve hasta 4 casillas, gana un bonificador +4 a la CA contra ataques de oportunidad, y si termina su movimiento adyacente a algún objetivo, gana ventaja en combate contra él.	
Alineamiento no alineado	Idiomas común
Habilidades Sigilo +11, Hurto +11	
Fue 11 (+2) Des 18 (+6) Sab 14 (+4)	
Con 14 (+4) Int 13 (+3) Car 13 (+3)	
Equipo ropajes negros, 5 dagas	

Identifican el arco como una antiguo portal de teletransporte shadar-kai. El portal acuta como un círculo de teletransporte permanente, afectando a cualquier criatura u objeto que pase a través de él desde cualquier lado. Si el arco es tocado, el interior muestra la visión a una almacen oscuro lleno de cajas y cajones.

Los PJs pueden pasar a través del portal para encontrarse en un almacen en Ciudad Comercial a unos pocas manzanas del Mendigo Feliz. El otro lado del portal es una círculo de teleportación permanente dibujado en la pared del almacen. El almacen puede ser empleado como una entrada alternativa a las cavernas secretas, pero de otro modo no juega una papel en esta aventura.

CARACTERISTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Una linterna cuelga en la lado norte del arco portal de teleportación (brillante 10).

Frescos: Imágenes desvanecidas adornan las paredes de esta habitación, pareciendo que la mayoría muestran humanos en el acto de veneración de pálidas criaturas sombrías.

Carrmato y jaula: Esta jaula de acero solidamente construida ocupa 10 casillas y mide 5 pies de alto, con barrotes colocados cada 6 pulgadas (CA 8, Reflejos 8, Fortaleza 8; pg 30). Esta imbuida con una propiedad mágica que impide a las criaturas en su interior teleportarse.

La jaula se encuentra sobre un carrmato pesado de madera de cuatro ruedas. El carrmato y la jaula proporcionan cobertura y pueden ser escalados con una prueba de Atletismo contra CD

LA CAPILLA BLANCA

Nivel de Encuentro 7 (1500 PX)

PREPARACION

Esta cámara contiene el portal que conecta las cavernas con el Páramo Sombrío.

Modra, trepador oscuro acechador nacido en la sombra (M)
5 wraith (W)
1 wraith enloquecedor (R)

Cuando los PJs entren en esta zona, lee:

Esta cámara enorme en penumbra posee paredes y techos de mármol blanco. La esquina noroeste de la habitación se ha derrumbado, un desprendimiento de piedras que se ha extendido por todo el suelo. Hacia el sur, un arco de piedra similar al visto en la cámara al este se encuentra contra la pared. Otro arco se alza en el centro de la cámara. Sin embargo, el interior de este arco está oscurecido por una pared de bruma negra que se retuerce y gira como si soplase un fuerte viento.

Si la bruja del encuentro del Portal de Transferencia no ha llegado aquí, Modra permanece ante el portal al Páramo Sombrío, intentando activarlo sin el empleo de la llave de latón. (Sabe que la bruja porta una llave, pero no se la puede arrebatar a ella y a los trepadores oscuros juntos). La bruja y los trepadores en la zona 6 no están al tanto de la presencia de Modra aquí, ya que se ocultó tras la pila de escombros cuando el portal se activó y pasaron a través de él.

Cuando los PJs vean a Modra en el portal, lee:

Otro trepador oscuro se encuentra ante el arco, sus manos apretadas mientras murmura un encantamiento. Repentinamente al tanto de vuestra presencia, se gira hacia vosotros, y a continuación desaparece.

Modra, acechador nacido en la sombra (M) Acechador de élite nivel 7	
Humanoide sombrío Pequeño, trepador oscuro 600 PX	
Iniciativa +6	Sentidos Percepción +5; visión en la oscuridad
PG 124; Maltrecho 62; ver también oscuridad asesina	
CA 23 (ver también paso oscuro); Fortaleza 20, Reflejos 22, Voluntad 20	
Tiradas de salvación +2	
Velocidad 6	Puntos de acción 1
⚔ Espada corta (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+12 contra CA; 1d6 + 5 de daño.	
⚔ Impacto doble (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
Requiere ventaja en combate, Modra realiza 2 ataques de espada corta. Si ambos ataques impactan al mismo objetivo, el objetivo sufre daño continuado 5 (salvación termina).	
🗡 Daga (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
A distancia 5/10; +12 contra CA; 1d4 + 5 de daño.	
☁ Nube de oscuridad (menor; encuentro) ♦ Zona	
Cercano explosión 1; este poder crea una zona de oscuridad que permanece en el lugar hasta el final del siguiente turno de Modra. La zona bloquea la línea de visión a todas las criaturas excepto a Modra. Cualquier criatura completamente dentro de la zona (excepto Modra) queda cegada.	
Ventaja en combate	
Modra inflige 1d6 puntos de daño adicionales en los ataques CaC y a distancia contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja en combate.	
Paso oscuro (movimiento; a voluntad)	
Modra se mueve hasta 4 casillas, gana un bonificador +4 a la CA contra ataques de oportunidad, y si termina su movimiento adyacente a algún objetivo, gana ventaja en combate contra él.	
Capa de sombras (menor; encuentro) * Ilusión	
Modra es invisible hasta el final de su siguiente turno.	
Alineamiento maligno	Idiomas común
Habilidades Engañar +9, Hurto +12, Sigilo +12	
Fue 11 (+3) Des 18 (+7) Sab 14 (+5)	
Con 14 (+5) Int 13 (+4) Car 13 (+4)	
Equipo capa negra, cota de mallas, espada corta, 5 dagas	

Si la bruja huyó aquí, los PJs la ven cubrirse tras el arco, mientras Modra se oculta tras la pila principal de escombros al noroeste.

Tanto la bruja como Modra saben que esta cámara esta protegida por guardianes muertos vivientes. Tan pronto como los PJs aparecen, uno de ellos convoca a los wraith.

5 wraith (W)	
Acechador nivel 5	
Humanoide sombrío Mediano (muerto viviente) 200 PX c/u	
Iniciativa +10	Sentidos Percepción +2; visión en la oscuridad
PG 37; Maltrecho 18	
Regeneración 5 (si el wraith sufre daño radiante, se anula la regeneración hasta el final del siguiente turno).	
CA 16; Fortaleza 13, Reflejos 16, Voluntad 14	
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico, insustancial	
Vulnerable 5 radiante (ver también regeneración)	
Velocidad volvar 6 (flotar); fase; ver también planeo sombrío	
⚔ Toque de sombra (estándar; a voluntad) ♦ Necrótico	
+8 contra Reflejos; 1d6 + 4 de daño necrótico, y el objetivo queda debilitado (salvación termina).	
Ventaja en combate ♦ Necrótico	
El wraith inflige 1d6 de daño necrótico adicional contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja en combate.	
Planeo sombrío (movimiento; encuentro)	
El wraith se desplaza 6 casillas.	
Engendrar wraith	
Cualquier humanoide muerto por un wraith vuelve como un wraith al comienzo del siguiente turno de su creador, apareciendo en el espacio en que murió (o en el espacio desocupado más cercano). Revivir a la criatura muerta (con el ritual "Revivir a los muertos") no destruye al wraith engendrado.	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común
Habilidades Sigilo +11	
Fue 04 (-1) Des 18 (+6) Sab 10 (+2)	
Con 13 (+3) Int 06 (+0) Car 15 (+4)	

1 wraith enloquecedor (R) Controlador nivel 7
Humanoide sombrío Mediano (muerto viviente) 300 PX
Iniciativa +8 **Sentidos** Percepción +6; visión en la oscuridad

Susurros de locura (psíquico) aura 3; las criaturas sordas son inmunes; cualquier enemigo en el aura al inicio de su turno sufre 5 de daño psíquico y queda atontado hasta el inicio de su siguiente turno (si el wraith enloquecedor sufre daño radiante, el aura queda negada hasta el final de su siguiente turno).

PG 76; Maltrecho 38

CA 19; Fortaleza 16, Reflejos 19, Voluntad 18

Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico, insustancial

Vulnerable 5 radiante (cer también susurros de locura)

Velocidad volar 6 (flotar); fase

 ⚡ **Toque de locura** (estándar; a voluntad) ♦ Psíquico

+9 contra Voluntad; 1d6 + 5 de daño psíquico, el objetivo sufre un penalizador -2 a la defensa de Voluntad (salvación termina).

 ⚡ **Toque de caos** (estándar; recarga ⚡) ♦ Psíquico

+10 contra Voluntad; 2d6 + 4 de daño psíquico, y el objetivo se mueve hasta su velocidad y hace un ataque básico contra su aliado más cercano como acción gratuita.

Engendrar wraith

Cualquier humanoide muerto por un wraith enloquecedor vuelve como un wraith enloquecedor al comienzo del siguiente turno de su creador, apareciendo en el espacio en que murió (o en el espacio desocupado más cercano). Revivir a la criatura muerta (con el ritual "Revivir a los muertos") no destruye al wraith engendrado.

Alineamiento caótico maligno

Idiomas común

Habilidades Sigilo +13

Fue 06 (+1) **Des** 20 (+8) **Sab** 06 (+1)

Con 12 (+4) **Int** 11 (+3) **Car** 19 (+7)

Cuando los wraith son convocados, lee:

Las palabras de un encantamiento en común resuenan por toda la cámara: “¡Proteger este lugar con garras de sombra!”. De repente, la bruma negra que oscurece el arco se rompe por una destello de luz blanca. Seis formas espectrales surgen del arco, abalanzándose sobre vosotros.

TACTICAS

Los wraith trabajan juntos para flanquear a los enemigos, empleando su toque de sombra con ventaja en combate. El wraith enloquecedor se lanza contra los PJs, esperando atrapar a tantos como pueda dentro de su área de susurros de locura. Emplea toque de caos contra los combatientes que parezcan más poderosos en cuerpo a cuerpo, y emplea toque de locura mientras espera que ese poder se recargue.

Los wraith no atacan a criaturas sombrías. Persiguen a los enemigos fuera de esta zona si es necesario, pero no pueden pasar a través del portal si los PJs huyen al Páramo Sombrío. De otra forma luchan hasta la muerte.

Tras emplear su capa de sombras para desaparecer, Modra se mantiene apartado de la lucha en todo lo posible, tomando cobertura tras los escombros y lanzando dagas a los PJs que intenten acercarse.

ACUERDO OSCURO

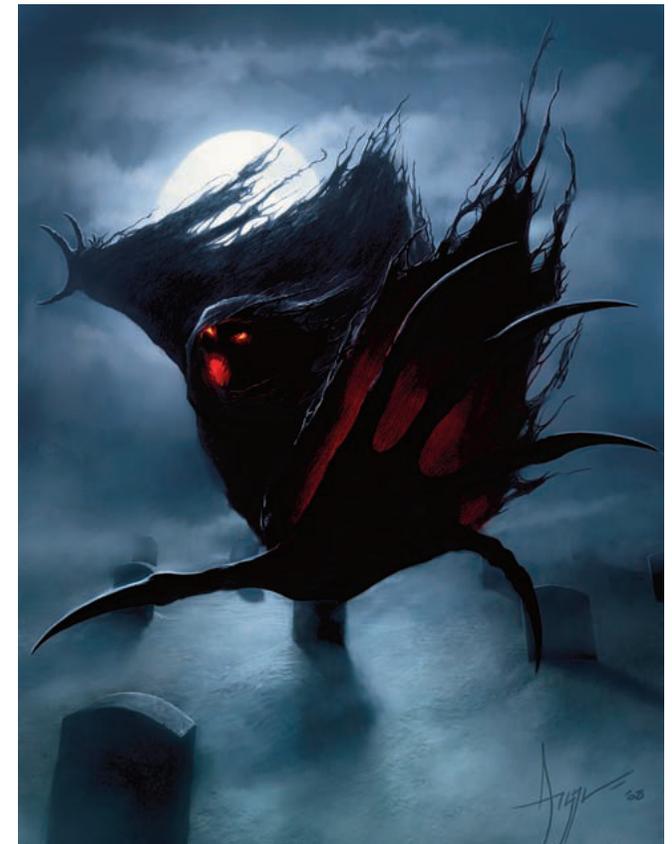
Modra está desesperado por recuperar la llave de latón y regresar al Páramo Sombrío y con sus aliados allí. En el segundo asalto de combate, grita al PJ más cercano que está dispuesto a cerrar un trato. Si los PJs le entregan la llave de latón, promete desconvocar a los wraith (no puede) dejar al grupo en paz.

Los PJs pueden realizar pruebas de Perspicacia contra la prueba de Engañar de Modra. Si dedican entregarle la llave, el trepador oscuro se ríe y corre detrás del arco, ajusta la llave, y a continuación desaparece en las turbulentas brumas negras.

HACIA EL PARAMO SOMBRIO

De una forma u otra, los PJs deben atravesar el portal al Páramo Sombrío en persecución de Modra. Si le entregan la llave de latón (ya sea la original o la que consiguieron de la bruja), pueden emplear la otra llave para seguirlo. Si parecen pocos dispuestos a hacer esto (incluso para huir de los wraith), podrías tener que hacerte cargo de la situación.

Si es necesario, haz que un temblor en el Páramo Sombrío (consulta "Forja Umbral", página 22) golpee mientras los PJs están en lo más duro del combate aquí o investigando el arco tras la lucha. El temblor no puede ser sentido en el mundo, pero crea



una oleada de energía dentro del portal. Zarcillos de sombra se lanzan sobre la habitación, transportando a los PJs (y Modra si es necesario) hacia el Páramo Sombrío.

DESARROLLO

Se supone que Modra huye de este encuentro. Sin embargo, si los PJs tienen la ventaja, no fuerces las cosas. Una vez que estén en el Páramo Sombrío, el grupo puede escuchar rumores que les lleven hacia uno de los aliados de Modra, quien se hace cargo de su fin de paralizar las actividades de Sarshan. Sencillamente cambia su nombre en los encuentros posteriores.

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Escombros: Donde la esquina noroeste de la cámara se ha derrumbado, se ha extendido en zona de piedras sueltas que son terreno difícil. Un personaje que corra a través de los escombros debe realizar una prueba de Acrobacias contra CD 20 o caer derribado. Los personajes se pueden mover a su velocidad normal sin dificultad.

Los montones más grandes de escombros proporcionan cobertura. El montón principal de escombros en la esquina noroeste proporciona cobertura superior.

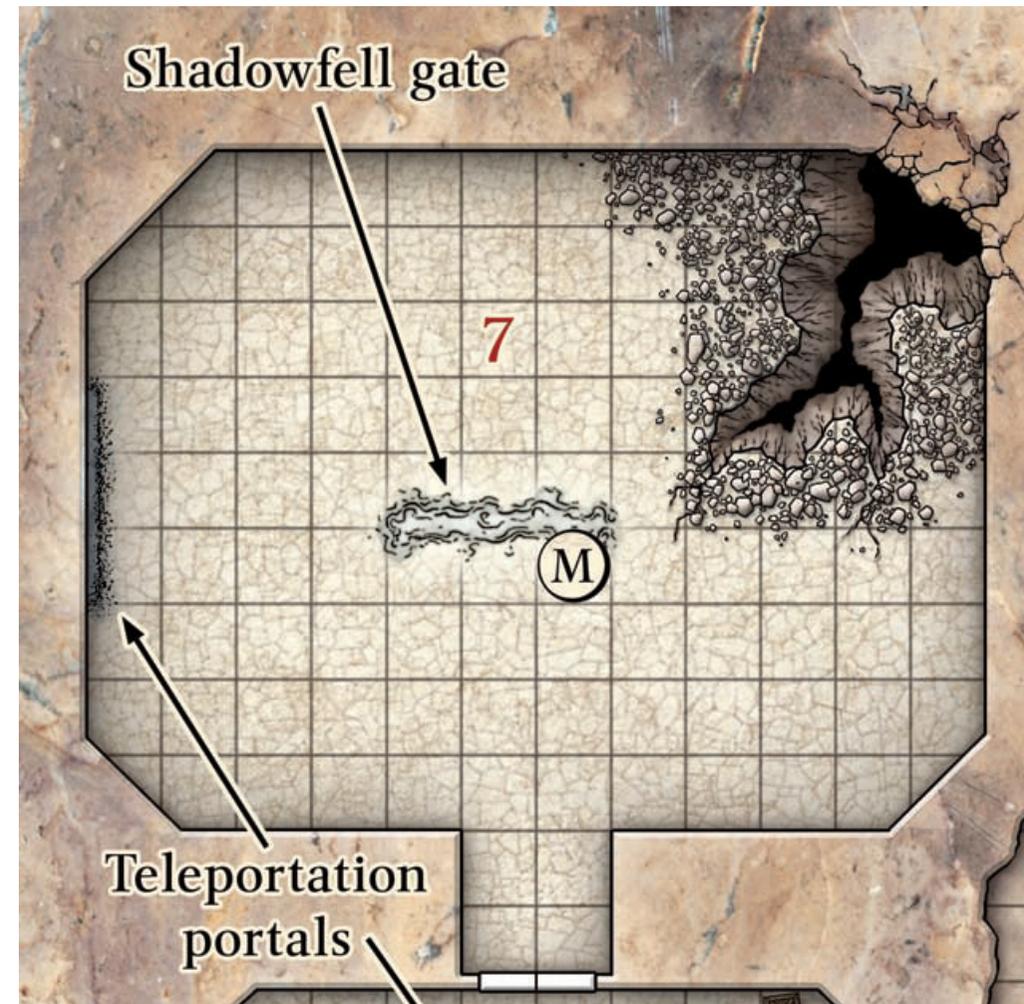
Portal de teletransportación: Este arco de piedra negra es un semicírculo de 30 pies de diámetro y 15 pies de alto, situado contra la pared de piedra de la cámara. Cristales plateados están fijados dentro de la piedra en un diseño al azar. Runas en común lo cubren, pero su dialecto antiguo requiere una prueba de Historia contra CD 17 para descifrarlo. Identifican el arco como una antiguo portal de teletransporte shadar-kai. Aunque se parece al portal en la zona 6, este arco no funciona.

Portal al Páramo Sombrío: Este arco de piedra blanca es un semicírculo de 30 pies de diámetro y 15 pies de alto. Cristales negros están fijados dentro de la piedra en un diseño al azar. Runas en común lo cubren, pero su dialecto antiguo requiere una prueba de Historia contra CD 17 para descifrarlo. Identifican el arco como una antiguo portal shadar-kai que lleva al Páramo Sombrío.

En el lado derecho de ambas caras del arco hay una hendidura circular situada dentro de la piedra. Este encaja con una de las llaves de latón transportadas por los PJs y por la shadar-kai bruja en el encuentro del Portal de Transferencia.

Encajando la llave en el arco (una acción menor), el portal al Páramo Sombrío se activa durante 1 asalto. El personaje que encaja la llave sabe intuitivamente que el arco está sintonizado con él y con hasta cinco criaturas más de su elección y cualquier equipo en contacto con ellos mientras atraviesan el portal.

Incluso cuando es activado, el portal al Páramo Sombrío no funciona para ninguna otra criatura.





PARTE 2: LA FORJA UMBRAL

El dominio de Sarshan en el Páramo Sombrío es un enclave militar que cada día aumenta más en preparación para la guerra. Dos rasgos domina el lugar: la Torre Forja Umbral, el edificio angular que sirve como el centro de las actividades de Sarshan, y la brecha sombría de magma que fluye desde una baja cresta rocosa que dominan la zona. Cerca de la torre, se alza la fundición arcana donde Sarshan aumenta mágicamente a las criaturas vivas para el combate.

La segunda parte de la aventura tiene lugar en los campamentos, terrenos en entrenamiento y otras zonas alrededor de la torre. (La parte tres de la aventura tiene lugar dentro de la torre). Mientras buscan una vez más al huido Modra, los PJs averiguan la naturaleza de este lugar y descubren la extensión total de las actividades de tráfico de armas de Sarshan.

Las zonas alrededor de la Forja Umbral -incluyendo la brecha sombría de magma- serán más desarrolladas cuando los PJs regresen más adelante aquí en la senda aventura).

LLEGADA

Cuando los PJs salen del portal al Páramo Sombrío bajo el Mendigo Feliz, se encuentran en una copia espejo de la cámara que acaba de abandonar (consulta zona 1, más abajo).

Sentis una sensación dolorosa mientras la oscuridad glacial os absorbe. A continuación la luz regresa, atenuada de alguna forma. Mientras vuestros ojos se acostumbran a la penumbra, os encontráis en una cámara que parece ser una inversión extraña de la que acabáis de abandonar. Aquí las paredes, el suelo y el techo son negro azabache, y la orien-

tación de la habitación se invierte así que ahora la puerta se encuentra al oeste y el segundo arco de piedra esta en la pared norte. Lo que eran escombros derrumbados en el noroeste ahora es como si el suelo se hubiera derrumbado en el suroeste. A lo largo de las paredes, globos de cristal gris proporcionan una luz tenue.

Aunque la cámara esta desierta, herramientas volcadas y un brasero ardiente muestran que recientemente ha sido ocupada. Una prueba de Percepción contra CD 20 con éxito advierte signos de una lucha. Un par de guardianes trepadores oscuros apostados aquí atacaron a Modra cuando salió, para luego perseguirle mientras huía. (Si los PJs atraviesan el portal inmediatamente después de Modra, ven a los trepadores oscuros salir disparados de la caverna).

FORJA UMBRAL

El dominio de Sarshan es una colección caótica de campamentos de mercenarios, terrenos de entrenamiento, corrales de esclavos y mercados que ocupan este enorme enclave militar. Sobre todo, la capa oscura de la brecha sombría del magma brilla con un rojo pálido.

1. La Capilla Negra (Encuentro T5): La caverna a la que llegan los PJs tras pasar a través del portal al Páramo Sombrío es una imagen espejo inversa de la Capilla Blanca (zona 7 y el encuentro G4 en la primera parte de la aventura). Las paredes, suelo y techos aquí son de piedra negra. El portal de teletransporte es de piedra blanca con cristales plateados incrustados, mientras que el arco del Páramo Sombrío es de piedra negra incrusta con cristales blancos. El derrumbe de escombros en la esquina noroeste de la Capilla Blanca es una brecha derrumbada en la esquina sureste de la capilla negra.

A diferencia de la capilla blanca, el portal de teletransporte contra el muro norte de aquí está activado. Tocar lo revela un bosque envuelto en sombras (zona 10 de la Torre Forja Umbral), pero cualquier PJ que intente entrar en el arco es empujado de vuelta por una fuerza invisible. Una prueba de Arcanos contra CD 22 con éxito indica que el portal está sintonizado con una criatura determinada.

2. Brecha Sombría de Magma: Un baja sima negra domina el paisaje alrededor del cual los campamentos de Forja Umbral se extienden. Una brecha a lo largo de la cara noreste de la sima expulsa lo que parece ser lava negra con rayos al aire. Desde el camino más abajo, uno puede ver que la lava es lanzada a través de lo que parece ser una sombra líquida, un efecto mágico al cual Sarshan recurre para alimentar su fundición.

Las criaturas a 10 pies del borde de la brecha o el canal de lava deben realizar una prueba de Aguante contra CD 20 para soportar el calor extremo o perder un esfuerzo curativo. Las criaturas que entren en el lava sufren 4d12 de daño por fuego por asalto.

3. Campamentos de Mercenarios: Estos poblados de tiendas apretadas se extienden por toda la llanura entre la torre y la sima. Al menos dos veces al día, una compañía de merce-

narios empaqueta y si dirige al este o al oeste hacia una localización desde la cual a continuación podrán ser enviados al mundo. Mercenarios nuevos gotean a lo largo de los caminos en la misma cantidad. Consulta el desafío de habilidad de los “Secretos de Sarshan” (página 24) para mayor información.

4. Terrenos de Entrenamiento (Encuentro S1): Estos prados abiertos de lodo estancado y armas y armaduras deshechadas son usados día y noche por las compañías mercenarias de los campamentos.

5. Bazar de Esclavos (Encuentro S2): Además de sus negocios con mercenarios y armas, Sarshan recientemente ha comenzado a transportar esclavos hacia y por todo el Páramo Sombrío. Los esclavos aquí encerrados representan una muestra de razas menores, desde trepadores oscuros y goblin sombríos (ver encuentro S3) a goblin, kóbold, elfos, humanos, gnomos y enanos. La mayoría de estos desgraciados están destinados a convertirse en tropas o trabajadores reclutados en el esfuerzo marcial que las operaciones de Sarshan soportan. Sin embargo, el shadar-kai también emplea el bazar como fuente de criaturas para ser transformados en la fundición oscura.

Aparte de ser la localización periférica para el encuentro S2, el bazar de esclavos no tienen otro papel en esta aventura. Si esto molesta a los jugadores o PJs que sienten que el grupo tiene una obligación de intentar corregir esta injusticia, crean algunas defensas extremas para los corrales de esclavos y deja entender a los PJs que todavía no es el momento para liberar a los esclavos. Entonces cuando el campamento es derrotado tras el encuentro T5, haz que los jugadores sepan que los amos de esclavos del bazar han sido derrotados permanentemente.

6. Tiendas del Mercado: Con los mercenarios que pasan a través de Forja Umbral vienen los artesanos y comerciantes que los soportan. Estas zonas están compuestas por pueblos virtuales de tenderetes y carromatos. Sus rasgos particulares dependen de tí, pero los PJs pueden encontrar aquí bienes y servicios normalmente disponibles en un pueblo grande.

7. Puente: Este puente de piedra se alza 40 pies sobre el

humeante flujo del foso de lava de debajo. El calor es lo suficientemente intenso para ser sentido desde el puente, pero no presenta ningún peligro. Una fuerza de trepadores oscuros y goblin sombríos vigilan el puente en todo momento. Solo mantienen una vigilancia nominal sobre el tráfico del este, oeste y sur, pero nadie se dirige al norte a la torre sin ser escoltado por la guardia personal de Sarshan.

8. Forjas: Esta colección de edificios sirven como el centro de la actividad armamentística de Sarshan. Personal de trepadores oscuros y goblin sombríos trabajan aquí día y noche, forjando las armas y armaduras sobre las cuales Sarshan ha fundado sus riquezas.

9. Fundición Oscura (Encuentro S3): El añadido más reciente a la máquina de guerra de Sarshan, esta fundición produce armas de un tipo diferente. Bestias viles de batalla son creadas aquí por arte arcana oscura, así como las razas humanoides y soldados engendradas de los esclavos en el bazar.

Dos entradas llevan a la fundición -la puerta principal, normalmente vigilada por una fuerza de trepadores oscuros, y una brecha en el muro oriental causada por los temblores recientes (ver el desafío de habilidad “Secretos de Sarshan” y el encuentro S3 para más detalles). Cuando los PJs entren en esta zona, los guardias regulares han sido superados y reemplazados por goblin sombríos leales a Modra. Consulta el encuentro táctico Fundación Oscura (página 32) para los detalles.

10. Torre Forja Umbral: La torre de Sarshan es un edificio monolítico de piedra negra asentado sobre una elevación rocosa. Sus lados están planeados y diseñados en suaves líneas rectas, y cuatro torres redondas se alzan en las esquinas. La torre mide 80 pies, su nivel superior se inclina en una cúpula y cubierto por una aguja de cuatro puntas.

Desde fuera, los PJs lo más cerca que se pueden aproximar a la torre es hasta el puente (ver zona 7, más arriba). Sin embargo, incluso desde aquí, pueden ver que la puerta de entrada abierta está fuertemente vigilada, impidiendo un ataque frontal. Consulta la tercera parte de la aventura (comenzando en la página 36) para el interior de la torre.

La entrada de la cámara emerge de una ladera rocosa. Aquí, una visión increíble se abre ante ellos.

La tierra ante vosotros no se parece a nada que hayais visto antes. Una ancha llanura de hierba verde grisacea y de formados árboles negros se extiende bajo un cielo recorrido por nubes que se mueven velozmente. El sol brilla por encima pero de alguna forma no atraviesa la oscuridad que cubre cada roca y cada brizna de hierba con un crepusculo gris. Esto es el Páramo Sombrío.

Desde la boca de la caverna, un camino ancho y bien transitado se dirige en una línea curva hacia el norte. Allí, quizás a un cuarto de milla de distancia, se extiende un campamento militar. Los edificios están dispersos aquí y allí, con tiendas y pabellones extendiéndose entre ellos. Antorchas y fuegos arden brillantemente contra las sombras siempre presentes, y árboles solitarios y altas briznas de hierba verde grisacea son azotadas por un viento silbante.

Cerniéndose sobre todo, una elevación de roca negra al oeste es rasgada por una hirviente brecha volcánica. Cursos de lava con rayas negras desciende desde ella hacia una canal estrecho, y un permanente manto de brillante humo rojo negruzco se eleva sobre él. Sobre esta corriente fundida, hay un gran puente de piedra con forma de arco. Este ancho camino de ida y venida se encuentra con el camino al norte de la caverna. Al norte del puente, una alta torre se alza y una edificio bajo se extiende a su sombra.

APROXIMÁNDOSE A FORJA UMBRAL

Se espera de los PJs que probablemente realicen una aproximación sigilosa a los campamentos a las afueras de la torre. Sin embargo, a medida que avanzan más allá de la mitad del recorrido desde la caverna (ya sea por el camino o por los campos), son avisados por una par de centinelas trepadores oscuros de patrulla. (Asume que las pruebas de Sigilo de los trepadores oscuros

vencen las pruebas de Percepción de los PJs si es aplicable).

Una voz resuena, y de repente aparecen dos centinelas trepadores oscuros donde las sombras de la alta hierba los habían ocultado. “¡Todos los mercenarios permanecen dentro de los límites de los campamentos!”, grita enfurecido uno. “¡La próxima vez que esteis vagabundeados, obtendreis un flechazo, mercenarios!”.

Los campamentos en Forja Umbral están completamente abiertos a los PJs, quienes se suponen que son o bien clientes potenciales de Sarshan o mercenarios que buscan unirse a una de las compañías que se están formando en la llanura bajo la torre.

Os aproximais a la frontera de los campamentos mercenarios sin problemas, y una ciudad virtual se extiende ante vosotros. Bajo tiendas de campaña de lonas remendadas se alzan tabernas al aire libre, puestos de mercado, boticarios y herbalistas, armeros y herreros, carniceros y verduleros -todos realizando negocios ruidosos.

Terrenos de entrenamiento se abren entre los diversos campamentos, y soldados de diferentes razas luchan unos contra otros con espadas y escudos. En esquinas más tranquilas, veis lanzadores de conjuros marciales entrenando -el destello del fuego arcano bailando entre ellos. Pero a medida que os aproximais, os sorprende advertir que en su mayor parte no son mercenarios del Páramo Sombrío. Aunque los shadar-kai y los ocuros están bastante presentes, los campos y campamentos están repletos de orcos y hobgoblin, ogros y troll, hombres lagarto y kobold y una docena más de otras razas monstruosas del mundo.

Los campamentos alrededor de la torre albergan una aproximadamente población total de dos mil. Los PJs pueden encontrar

una tienda privada para albergarse por 1 po cada uno por día.

Como descubrirán más adelante, mercenarios y compradores llegan al dominio de Sarshan normalmente alcanzando el Páramo Sombrío a través de portales más lejanos, viajando por tierra grandes distancias para llegar aquí. Los PJs deberían deducir de esto que es una buena idea mantener el conocimiento del portal a Mirador en secreto. Si insisten en pregonar esta información, inevitablemente atraen la atención de una patrulla de guardias personales de Sarshan y una encuentro de combate adicional, a ser situado dentro del desafío de habilidad que sigue. Emplea las estadísticas para los shada-kai en el encuentro táctico Biblioteca (página 38).

TEMBLORES

El flujo proveniente de la brecha sombría de magma ha sido aprovechado por Sarshan para alimentar las maquinas arcanas dentro de su fundición. Esto ha afectado a la compleja presión de las sombras y el fuego elemental dentro de la brecha. Temblores menores tienen lugar en la zona a intervalos regulares, lo suficiente para ser sentidos por los PJs pero no para afectar al movimiento o infligir daño. Los residentes de los campamentos de alrededor se han acostumbrado a estos temblores, así que no les prestan atención.

En el transcurso de la aventura, la intensidad de los temblores aumentan. Consulta los encuentros Humo y Sombras y Última Resistencia para mayor información.

LA LLAVE DE LATON

La llave de latón ya no desempeña ningún papel más en esta aventura. Sin embargo, ya que los PJs no puede regresar a través del portal al Páramo Sombrío sin ella, este imprescindible que la lleven con ellos mientras estén aquí.

LA BRECHA SOMBRIA DE LA FORJA UMBRAL

Una vez que los PJs se han establecido en los campamentos de Forja Umbral, buscarán información sobre las actividades de Sarshan -y descubrirán escalofriantes rumores de una guerra extendiéndose invisible por todo el mundo.

Secretos de Sarshan

Nivel 6

Desafío de Habilidad

1000 PX

Mientras os abris paso a través de los campamentos alrededor de la torre, teneis la oportunidad de interactuar con mercenarios y jefes de guerra, esclavos y comerciantes de esclavos, trabajadores de las forjas, mercaderes y mucho más. ¿Qué información averiguareis?: ¿Os ayudará a encontrar un camino alrededor sin atraer atención hostil?

El desafío de habilidad permite a los PJs explorar las zonas alrededor de Forja Umbral, pasando bien como mercenarios o como clientes potenciales para los servicios de Sarshan. Interrumpe el desafío de habilidad para los encuentros Sesión de Entrenamiento y Humo y Sombras, los cuales deben ser jugados después de que los PJs intenten una prueba de habilidad del desafío en la zona adecuada. Si los PJs están cortos de experiencia (especialmente si fracasaron en alcanzar el 5º nivel tras la primera parte de la aventura), aumenta el nivel de estos encuentros.

Cuando los jugadores hablen sobre sus acciones pensadas en el desafío de habilidad, pregúntales en que zona determinada están actuando cuando realicen la prueba. Ciertas pruebas de habilidad poseen modificadores dependiendo de la zona en la que son realizadas, como se indica.

Complejidad: 4 (requiere 10 éxitos antes de obtener 3 fallos).

Habilidades Principales: Arcanos, Diplomacia, Aguante, Intimidación, Recursos

Otras Habilidades: Engañar

RUMORES

1. *“Esto es Forja Umbral, dominio de Sarshan, un comerciante de gran reputación e incluso mayor riqueza. La torre, la fundición y las forjas son suyas. Los campamentos son de los mercenarios y esclavos cuyos servicios vende por todo el Páramo Sombrio y el mundo”.*

2. *“Sarshan es un shadar-kai, un marginado que se hizo un nombre por sí mismo como el líder de una banda mercenaria legendaria conocida como la Flecha Negra. En su apogeo, la Flecha atemorizó tanto a generales y reyes por igual que Sarshan recibiría el pago para luchar por un grupo, para luego recibir un pago mayor de su enemigo por retirarse”.*

3. *“Modra es bien conocido en Forja Umbral, pero ahora por razones equivocadas. Era uno de los lugartenientes de confinaza de Sarshan antes de que intentará negociar un comercio de armas que Sarshan ya había rechazado”.*

4. *“El trabajo que Sarshan rechazó fue alguna incursión de un rey orco sobre una ciudadela enana. Sarshan nunca hace una venta si existe alguna posibilidad de que se vuelva contra él, y por una buena razón. Este trabajo fue mal, según dicen, y la gente sabe que Modra vendió sus armas al orco”.*

5. *“Modra hace tiempo que se marchó de Forja Umbral y del Páramo Sombrio, creeme. Sarshan posee un brazo largo y una más larga memoria. El trepador tendría que estar loco si regresa aquí”.*

6. *“La fundición es la nueva joya de las actividades de Sarshan. Su poder proviene del fuego y las sombras que alimentan sus hornos. Los sabios de Sarshan allí crean bestias de batalla, asesinos nacidos con magia en su sangre”.*

7. *“Solía pasar que Sarshan vendía mercenarios principalmente dentro del Páramo Sombrio, pero eso esta cambiando. Los oscuros y los shadar-kai aún son sus tropas de élite, pero cada vez más, trae criaturas del mundo al Páramo Sombrio para entrenarlas, para luego enviarlas de vuelta a lugares desconocidos”.*

8. *“El Páramo Sombrio sólo es un lugar de paso para los mercenarios de Sarshan. Una fuerza de arcontes del Caos Elemental estuvo aquí hace menos de seis meses. Una vez ví githzerai del Mar Astral en Forja Umbral. No se que trabajo realizaría para Sarshan, pero pobre de aquel que se interponga en su camino”.*

9. *“El bazar de esclavos de Sarshan es algo más que sirvientes y soldados. Sus experimentos en la fundación solo comienzan con bestias lerdas. Esta creando nuevas razas de soldados allí, nacidos de los esclavos que trafica”.*

10. *“Las actividades mercenarias de Sarshan se han triplicado en cantidad en los meses pasados, pero no es el Páramo Sombrio donde están combatiendo. Cuando sus fuerzas son adquiridas y enviadas hacia allí, están ligadas a los portales al mundo. Shadar-kai, oscuros, muertos vivientes, gigants, troll, gnoll, orcos -Sarshan posee el ejército de dos planos en marcha. La guerra se esta gestando en el mundo, pero las fuerzas que lucharan en ella se están posicionando en el Páramo Sombrio, desapercibidas”*



Victoria: Además de la información en la tabla de rumores, el movimiento de los PJs alrededor de la fundición les permite averiguar una rotura en el muro lejos de las miradas de cualquier guardia o patrulla. Cuando Leena les dirige hacia la fundición (ver más abajo el encuentro Fundición Oscura), tienen la oportunidad de entrar sin ser vistos.

Derrota: Los PJs fracasan en advertir la rotura en el muro de la fundición, y deben abrirse paso peleando a través de las puertas principales en el encuentro táctico Fundición Oscura.

Arcanos CD 12 (1 éxito, máximo 3 éxito; consulta Engañar). Esta prueba solo puede realizarse cerca de la fundición. Con una prueba exitosa, los personajes averiguan una parcela de información de la tabla de rumores. Los personajes emplean sus

comprensión en el arte arcano para observar las actividades que tienen lugar alrededor de la fundición.

Diplomacia CD 12 (1 éxito, máximo 2 éxitos; consulta Engañar). Con una prueba exitosa, el PJ averigua una parcela de información de la tabla de rumores. Si esta habilidad es empleada dentro de cualquiera de los mercados, el PJ gana un bonificador +2 a la prueba.

El PJ actúa como confundente para una de las criaturas de los campamentos.

Aguante CD 12 (1 éxito, máximo 2 éxitos). Esta prueba solo puede ser realizada en los campamentos mercenarios o en los terrenos de entrenamiento. Con una prueba exitosa, los personajes averiguan una parcela de información de la tabla de ru-

mores. Con una prueba fallida, cualquier prueba siguiente en el desafío de habilidad realizada por el PJ en los campamentos mercenarios o en los terrenos de entrenamiento sufre un penalizador -2.

El PJ conecta con una unidad mercenarios para entrenamiento marcial, manteniendo sus oídos abiertos a la información.

Intimidar CD 7 (1 éxito, máximo 3 éxitos; consulta Engañar). Con una prueba exitosa, los personajes averiguan una parcela de información de la tabla de rumores. Si esta habilidad es empleada dentro de un bazar de esclavos o los mercados, el PJ gana un bonificador +2 a la prueba. Una vez que un PJ emplea una prueba de Intimidar, cualquier prueba siguiente de Engañar, Diplomacia o Recursos que realiza sufre un penalizador -2.

El PJ reconoce a personajes más débiles para la interrogación o la coacción.

UMBRAFORGE



- 1 The Black Shrine
- 2 Magma Shadow Rift
- 3 Mercenary Camps
- 4 Training Grounds
- 5 Slave Bazaar
- 6 Market Tents
- 7 Bridge
- 8 Forges
- 9 Dark Foundry
- 10 Umbraforge Tower

0 25 50 100 250 500
feet

Recursos CD 12 (1 éxito, máximo 2 éxitos). Con una prueba exitosa, los personajes averiguan una parcela de información de la tabla de rumores. Esta prueba solo puede ser realiza en los mercados, en el bazar de esclavos o en los campamentos mercenarios.

El PJ recopila rumores en los comedores y tabernas de tiendas alrededor de la torre.

Engañar CD 17 (0 éxitos). Con una prueba exitosa, el PJ gana un bonificador +2 a su siguiente prueba de Arcanos, Diplomacia o Intimidar.

El PJ se hace pasar por un empleado de Forja Umbral o de un visitante poderoso a la torre.

RUMORES DE GUERRA

Mientras los PJs progresan a través del desafío de habilidad, escuchan rumores de la tabla anterior. La información debería ser proporcionada de acuerdo con la zona donde los PJs operan activamente, o puedes decidir que desvelan en base a sus determinada líneas de investigación.

Los rumores de guerra (incluyendo el hecho de que Sarshan está negociando con fuerzas poderosas del Caos Elemental y del Dominio Astral) no juegan una parte directa en esta aventura. Sin embargo, proporcionan ganchos y presagios para episodios posteriores de la senda aventura.

AMIGOS DENTRO

En el transcurso del desafío de habilidad, los PJs conocen a Leena, una shadar-kai bruja de guerra que trabaja entrenando a los lanzadores de conjuros de combate en los campamentos mercenarios. Es una seguidora de Sarshan y una antigua aliada de Modra, pero su sentido del honor hizo que rompiera con el trepador oscuro cuando decidió trabajar a espaldas de Sarshan. Presentala pronto a los PJS en el desafío de habilidad, haciendo que sea una de las muchas personas con las que hablan o los espía en sus intentos de averiguar la verdad tras las actividades de Sarshan.

La shadar-kai bruja viste una capa negra ribeteada con cuentas de adamantina, y mantiene su pelo largo trenzado para que cuelgue a su espalda. Pendientes de oro adoran sus orejas y su labio inferior, y un tatuaje de una estrella negra rodea su ojo derecho.

Ya tengan los PJs éxito o no en la prueba inicial en el desafío de habilidad, Leena sospecha que no son lo que pretenden ser. Les vigila mientras completan el desafío de habilidad. Entonces al final del desafío de habilidad (ya tengan los PJs éxito o no) Leena los busca.

Leean es un reflejo del tipo de moral de Sarshan. Todo es poco para el oportunista, se contenta con tomar ventaja de la marcha de la guerra siempre que le ofrezca beneficio. Sin embargo, como muchos de su raza, la concepción del mundo de Leena es la de una tierra de débiles, inmorales y extrañas criaturas. Los mercenarios y maestros de la guerra que viajan al Páramo Sombrío para hacer negocios con Sarshan no nacen nada para suavizar esta impresión. Conociendo a los PJs, Leena tiene la oportunidad de observar una nobleza y un sentido del propósito que nunca antes ha visto en criaturas del mundo.

Aunque los PJs podrían estar preocupados con que Leena les traicione a las fuerzas de Sarshan, cualquier prueba de Perspicacia exitosa muestra su integridad.

EL GAMBITO DE MODRA

Tras su último éxito o fallo en el desafío de habilidad, Leena se acerca a los PJs. Habiéndolos espiado clandestinamente sus investigaciones, ha adivinado que el traidor Modra -una vez un amigo cercano- es su objetivo. Tras desvelar que conoce el plan de los PJs, les confía lo siguiente.

“Modra y yo trabajamos juntos durante un tiempo, pero cuando escogió actuar a espaldas de Sarshan, le dije que habíamos terminado. Oí hablar de él en los campamentos

incluso antes de que comenzarais a preguntar por ahí. Tiene un plan para frustrar las actividades de Sarshan destruyendo la fundición, luego la torre. Sarshan tiene un túnel privado que conecta los dos, y Modra esta planeando desviar la energía destructiva de la fundición allí. Un grupo de mercenarios se está dirigiendo hacia allí esta noche. Empleará eso como cobertura cuando entre.”

“Modra hizo su pacto con el destino, y el honor ordena que muera por su traición. No lloraré por él. Pero si Sarshan lo captura, morirá lentamente. Si de vosotros depende, espero que lo elimineis rápidamente”.

Shadar-kai bruja de guerra		Controlador nivel 5
Humanoide sombrío Mediano		200 PX
Iniciativa +5	Sentidos Percepción +3; visión en la penumbra	
PG 61; Maltrecho 30		
CA 19; Fortaleza 15, Reflejos 18, Voluntad 17		
Velocidad 6; consulta salto en las sombras		
⚡ Toque del fuego negro (estándar; a voluntad) ⚡ Fuego, necrótico +9 contra Reflejos; 2d6 + 3 de daño necrótico y por fuego.		
🔮 Mente ensombrecida (estándar; recarga 🎲🎲🎲) ⚡ Necrótico A distancia 10; +9 contra Voluntad; 2d6 + 3 de daño, y el objetivo no tiene línea de visión a nada más lejos de 2 casillas de él (salvación termina).		
🔮 Sombras aprisionantes (estándar; encuentro) Zarcillos de sombra realiza ataque separados contra 3 objetivos diferentes; A distancia 10; +9 contra Reflejos; 1d8 + 3 de daño, y el objetivo queda inmobilizado (salvación termina).		
Salto en las sombras (movimiento, encuentro) ⚡ Teletransporte La shadar-kai bruja de guerra se teletransporta 3 casillas y se vuelve insustancial hasta el comienzo de su siguiente turno.		
Alineamiento no alineado	Idiomas común	
Habilidades Acrobacias +7, Arcanos +11, Religión +11, Sigilo +12		
Fue 13 (+3) Des 16 (+5) Sab 12 (+3)		
Con 13 (+3) Int 19 (+6) Car 17 (+5)		

SESION DE ENTRENAMIENTO

Nivel de Encuentro 5 (100 PX)

PREPARACION

Mientras se dirigen hacia uno de los terrenos de entrenamiento de combate de Forja Umbral, inadvertidamente descubren que son blanco de un pelotón de mercenarios. Estos ogros jóvenes ven a los PJs como una forma para presumir antes sus parientes más poderosos.

- 2 ogros salvajes umbrales (O)
- 2 ogros hostigadores umbrales (S)
- 1 escarabajo enmarañante (B)

Mientras los PJs cruzan los terrenos de entrenamiento, lee:

Os encontrais rodeados por un grupo de ogros grandotes, uno llevan a un escarabajo enorme de una correa. En común mal hablado, el más grande grita: “¿Vosotros mercenarios?. ¿Pensais suficientemente buenos para luchar con el clan Aplastahuesos?. ¡Pensar otra vez!”. Mientras el grupo se mueve para atacar, veis una multitud de ogros que se acercan para mirar, lanzadoos insultos y palabras de aliento a vuestros enemigos.

COMBATE CERRADO

Aunque este encuentro tiene lugar en un espacio abierto en los terrenos de entrenamiento, la zona sombreada alrededor del borde del mapa táctico representa una barrera muy real. Unas docenas de espectadores ogros se congregan alrededor para cercar a los PJs y sus agresores dentro, empujándolos burlonamente al fragor del combate si tropieza demasiado cerca.

Cualquier criatura que entre en una de las casillas ensombrecidas es empujado de vuelta por la turba ogra. Las criaturas Medianas y Pequeñas se deslizan 1d6 casillas; las criaturas Grandes

se deslizan 1d4 casillas. Tira 1d6 para la dirección relativa al borde o la esquina a donde la criatura es empujada de vuelta (1-2 diagonal izquierda, 3-4 de vuelta recto, 5-6 diagonal derecha). Una criatura cuyo deslizamiento la llevaría a una casilla ocupada detiene su movimiento y debe realizar una prueba de Atletismo contra CD 20 con éxito para permanecer de pie. Con una prueba fallida, la criatura queda derribada en la casilla en la que se haya detenido.

TACTICAS

Los ogros son combatientes vulgares. Los salvajes se lanzan hacia los enemigos más cercanos mientras el escarabajo intenta inmovilizar a los combatientes que parezcan más fuertes en cuerpo a cuerpo con escupitajo enmarañante entre los ataques de mordisco. Los hostigadores realizan lanzamiento en carga contra los lanzadores de conjuros, para luego mantenerse en movimiento constante en el cuerpo a cuerpo.

Los ogros prefieren morir a perder enfrente a las caras de su raza. Todas las criaturas aquí luchan hasta la muerte.

DESARROLLO

Los ogros están mal preparados para un combate, pero su meta principal es hacer parecer que son diestros. Si los PJs se detienen o piden cuartel cuando todos los miembros del grupo esten maltrechos o con menos puntos de golpe, los ogros aceptan su reconocimiento y les dejan marchar. Sin embargo, los PJs no puede realizar más pruebas de Intimidar en el desafío de habilidad.

Si los ogros fracasan, su clan familiar asqueado no se esfuerza por cobrar la venganza. Además, un PJ gana un bonificador +2 a la siguiente prueba de Intimidar que realice en el desafío de habilidad.

CARACTERISTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Las antorchas brillan a lo largo de los bordes del terreno de entrenamiento (brillante en todos lados).

Barro Maloliente: Un prado de aguas residuales ha creado un asqueroso pozo de lodo en medio del terreno de entrenamiento. Estas casillas son terreno difícil. Las criaturas derribadas en el barro quedan debilitadas (salvación termina).

Armas Rotas: Los restos de hojas y lanzas destrozadas salpican el campo de batalla. Una criatura que se mueva a través de una de estas casilla queda sujeta a un ataque: +5 contra Reflejos; 1d6 de daño.

2 ogros hostigadores umbrales (S)	Hostigador nivel 5
Humanoide natural Grande	200 PX c/u
Iniciativa +2	Sentidos Percepción +2
PG 67; Maltrecho 33	
CA 19; Fortaleza 19, Reflejos 17, Voluntad 15	
Velocidad 8	
⬇ Clava (estándar; a voluntad) ⬆ Arma	
Alcance 2; +10 contra CA; 1d8 + 2 de daño; ver también hostigar	
⚔ Jabalina (estándar; a voluntad) ⬆ Arma	
A distancia 10/20; +10 contra CA; 1d8 + 2 de daño; ver también hostigar	
⬇ Lanzamiento en carga (estándar; encuentro) ⬆ Arma	
El ogro hostigador umbral realiza un ataque de jabalina seguido por un ataque a la carga.	
Hostigar +1d8	
Si, en su turno, termina su movimiento al menos 4 casillas más lejos del punto inicial, inflige 1d8 puntos de daño adicionales en los ataques cuerpo a cuerpo hasta el inicio de su siguiente turno.	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común, gigante
Fue 18 (+6) Des 14 (+4) Sab 11 (+2)	
Con 19 (+6) Int 04 (-1) Car 06 (+0)	
Equipo armadura de pieles, clava, aljaba con 6 jabalinas	

2 ogros salvajes umbrales (O) Bruto nivel 5
Humanoide natural Grande 200 PX c/u

Iniciativa +2 Sentidos Percepción +2
 PG 81; Maltrecho 40
 CA 16; Fortaleza 18, Reflejos 13, Voluntad 13
Velocidad 8

⚔ **Gran clava** (estándar; a voluntad) ♦ Arma
 Alcance 2; +8 contra CA; 2d10 + 3 de daño.

⚔ **Porrazo rabioso** (estándar; recarga 1) ♦ Arma
 El ogro salvaje umbral realiza un ataque de gran clava; con un impacto el objetivo también es tirado 1 casilla y queda derribado.

Alineamiento caótico maligno **Idiomas** -
Fue 21 (+7) **Des** 11 (+2) **Sab** 11 (+2)
Con 21 (+7) **Int** 04 (-1) **Car** 06 (+0)
Equipo armadura de pieles, gran clava

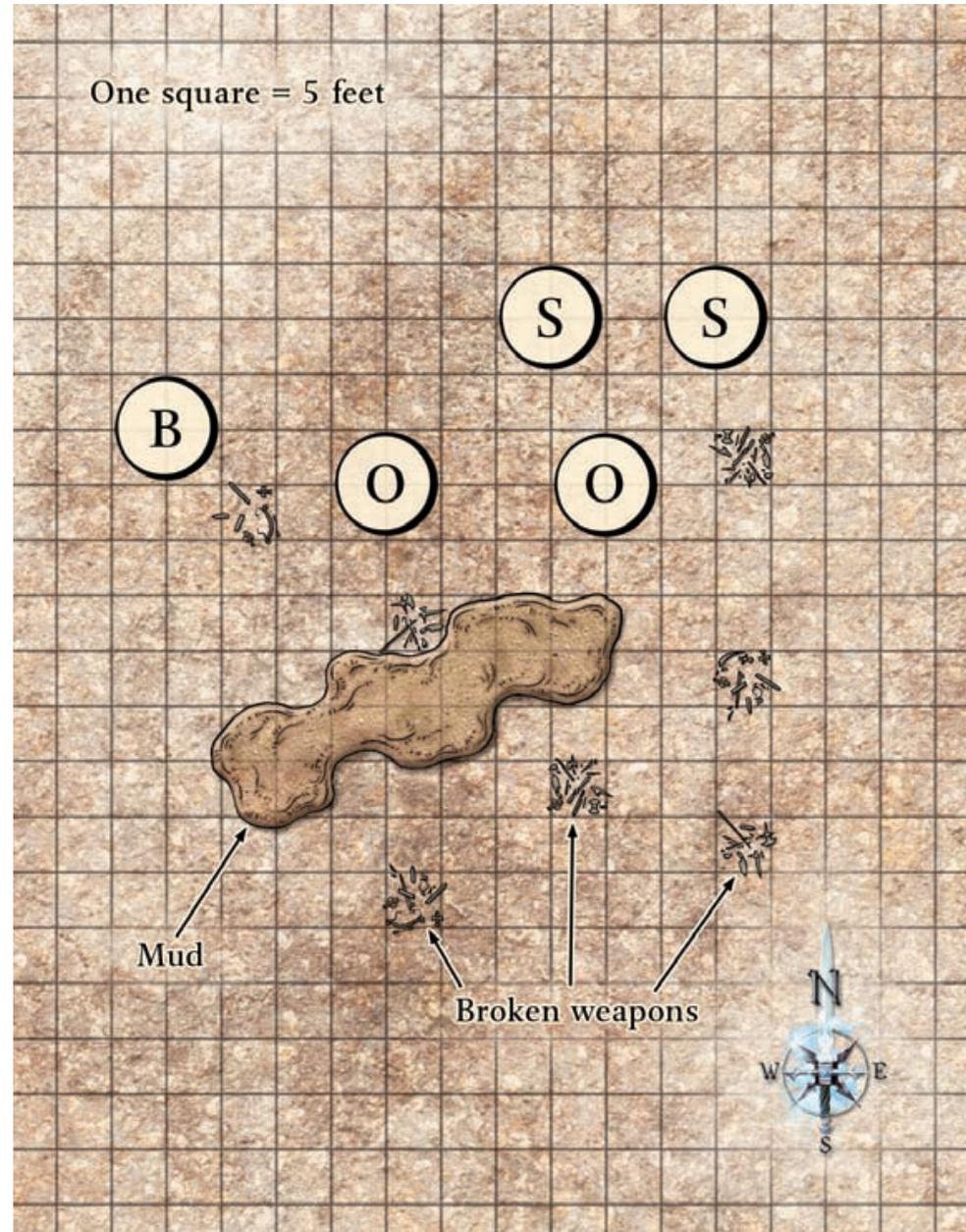
Escarabajo enmarañante (B) Controlador nivel 5
Bestia natural Grande 200 PX

Iniciativa +2 Sentidos Percepción +3; visión en la oscuridad
 PG 62; Maltrecho 31
 CA 19; Fortaleza 17, Reflejos 13, Voluntad 14
Velocidad 6

⚔ **Mordisco** (estándar; a voluntad)
 Alcance 2; +10 contra CA; 1d10 + 4 de daño.

🐛 **Escupitajo enmarañante** (estándar; recarga 3) ♦
 A distancia 5; +8 contra Reflejos; el objetivo queda inmovilizado (salvación termina).

Alineamiento no alineado **Idiomas** -
Fue 18 (+6) **Des** 10 (+2) **Sab** 12 (+3)
Con 14 (+4) **Int** 01 (-3) **Car** 08 (+1)



HUMO Y SOMBRA

Nivel de Encuentro 4 (875 PX)

PREPARACION

A medida que los PJs se abren camino a lo largo de la zona del bazar de esclavos, sienten otro de los temblores de tierra intermitentes de Forja Umbral. Sin embargo, el temblor esta acompañado por una fisura volcánica que actua como un portal al Caos Elemental, arrojando una manada de criaturas empenados en la destrucción.

- 2 murciélagos de fuego (B)
- 1 can del infierno (H)
- 1 lanzador de magma (M)

A medida que se acercan al bazar de esclavos, lee:

Un ruido repentino resuena a medida que otro temblor sacude la zona. Sin embargo, mientras que los indicentes anteriores han pasado rápidamente, este va ascendido hasta que un temblor furioso amenaza con derribaros. Al mismo tiempo, un estallido de roca derretida y pura oscuridad entra en erupción en la tierra delante vuestro.

La fisura linda con la valla que bloquea el bazar de esclavos. Los PJs pueden escuchar los gritos de temor mientras los esclavos más allá de la valla huyen de la zona. Sin embargo, aunque la brecha no es una amenaza inmediata, las criaturas que surgen de ella si que lo son.

Aun cuando el temblor amaina, advertis movimiento a través de una confusión de humo y sombras. Desde la fisura ardiente, un par de formas aladas surgen -más un can grande y una criatura humanoide arañando el suelo tras ellos. Las cuatro criaturas se retuercen con llamas ardientes, aullando mientras atacan.

Estas criaturas se han formado de la esencia pura del Caos Elemental por la creciente inestabilidad de la brecha sombría de magma.

TACTICAS

Los murciélagos de fuego se mantienen en el aire, empleando picada ardiente para pillar a tantos PJs como sea posible. Si solo dos personajes pueden ser objetivos, ambos murciélagos les atacan en su turno.

El can del infierno se mantiene en lo duro del comabte, intentando maximizar la cantidad de objetivos en la zona de su escudo de fuego y su aliento ardiente. Mientras espera a que el poder se recargue, el can centra sus ataques de mordisco sobre PJs con armaduras ligeras.

El lanzador de magma permanece al borde del combate, lanzando su bola de magma al medio de cualquier grupo de PJs para maximizar el efecto de un fallo.

Debido a que todas las criaturas poseen resistencia al fuego, no les preocupa golpearse unas a otras con sus ataques. De igual modo, cruzan a través de la brecha a voluntad, esperando impedir que los PJs las sigan.

DESARROLLO

La abertura continua vomitando fuego y sombras durante unos pocos minutos después de que el combate finalice. Entonces comienza lentamente a cerrarse hasta que no quede ningún rastro.

El acto desinteresado de valor del grupo a vista del bazar de esclavos no pasa desapercibido. Cualquier prueba siguiente de Diplomacia o Recursos realizada en la zona gana un bonificador +2.

CARACTERISTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Antorchas parpadean a lo largo del perímetro vallado del bazar de esclavos (brillante 5). La brecha desprende un pálido brillo rojo (tenue 5).

Brecha de Ventilación: Un geiser silbante de fuego y sombras vomita desde esta sección de tierra levantada. Cualquier criatura que entre en la brecha sufre 2d12 de daño por fuego. Cualquier criatura que termine su turno adyacente a la brecha sufre 1d12 de daño por fuego.

El poder de la brecha esta ligado al Caos Elemental. Por ello, no inflige daño a las criaturas que crea (incluyendo los monstruos en este encuentro).

Matorrales: Estas zonas de maleza densa proporcionan ocultación y son terreno difícil. Cualquier poder de fuego que inflija daño en una casilla que contenta un matorral incendia esta casilla y todas las adyacentes. El matorral arde durante 2 asaltos antes de apagarse, momento durante el cual inflige 1d8 de daño por fuego a cualquier criatura en la zona.

Valla: Esta empalizada de 8 pies de alto de troncos unidos juntos con una cuerda rodea al bazar de esclavos. Se necesita una prueba con éxito de Atletismo contra CD 10 para preparar la valla.

Can del infierno (H) Bruto nivel 7
Bestia elemental Mediana (fuego) 300 PX

Iniciativa +5 Sentidos Percepción +11
Escudo de fuego (fuego); aura 1; cualquier criatura que entre o empiece su turno en el aura sufre 1d6 de daño por fuego.
PG 96; Maltrecho 48
CA 20; Fortaleza 18, Reflejos 17, Voluntad 18
 Resiste 20 fuego
Velocidad 7

⚡ **Mordisco** (estándar; a voluntad) ♦ Fuego
 +10 contra CA; 1d8 + 2 de daño más 1d8 de daño por fuego.

↔ **Aliento ardiente** (estándar; recarga 2) ♦ Fuego
 Cercano estallido 3; +9 contra Reflejos; 2d6 + 3 de daño por fuego.

Alineamiento no alineado **Idiomas** -
Fue 14 (+5) Des 14 (+5) Sab 17 (+6)
Con 16 (+6) Int 02 (-1) Car 10 (+3)

Lanzador de magma (M) Artillero nivel 4
Humanoide elemental Mediano (tierra, fuego) 175 PX

Iniciativa +8 Sentidos Percepción +4
PG 41; Maltrecho 20
CA 18; Fortaleza 15, Reflejos 17, Voluntad 13
 Inmune petrificación; Resiste 10 fuego; Vulnerable frío (ralentizado hasta el final del siguiente turno del lanzador de magma)
Velocidad 4

⚡ **Golpetazo** (estándar; a voluntad)
 +8 contra CA; 1d6 + 4 de daño.

➤ **Bola de magma** (estándar; a voluntad) ♦ Fuego
 A distancia 15; +7 contra Reflejos; 1d6 + 6 de daño por fuego.
 Fallo: Criaturas adyacentes al objetivo sufren 1d6 de daño por fuego.

Alineamiento no alineado **Idiomas** primordial
Habilidades Aguante +7
Fue 18 (+6) Des 22 (+8) Sab 14 (+4)
Con 11 (+2) Int 05 (-1) Car 08 (+1)

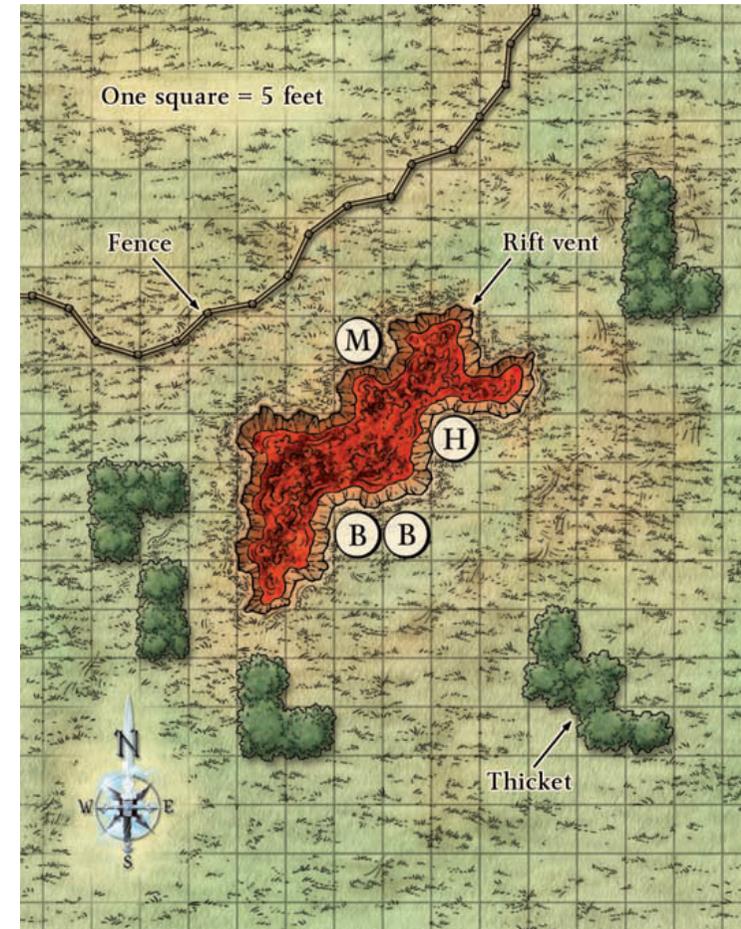
2 murciélagos de fuego (B) Hostigador nivel 5
Bestia elemental Mediano (fuego) 200 PX c/u

Iniciativa +8 Sentidos Percepción +8
PG 60; Maltrecho 30
CA 20; Fortaleza 15, Reflejos 20, Voluntad 13
 Resiste 10 fuego
Velocidad 2 (torpe, volar 8; ver también picada ardiente)

⚡ **Toque ardiente** (estándar; a voluntad) ♦ Fuego
 +6 contra Reflejos; 1d6 + 4 de daño por fuego, y daño continuo 5 por fuego (salvación termina).

⚡ **Picada ardiente** (estándar; a voluntad) ♦ Fuego
 El murciélago de fuego se desplaza hasta 4 casillas y puede moverse a través de casillas ocupadas en su desplazamiento. Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura cuyo espacio atraviese. El murciélago de fuego no puede atacar a un objetivo más de una vez de este modo, y debe terminar su movimiento en una casilla desocupada.

Alineamiento no alineado **Idiomas** -
Fue 06 (+0) Des 19 (+6) Sab 12 (+3)
Con 12 (+3) Int 02 (-2) Car 07 (+0)



FUNDICION OSCURA

Nivel de Encuentro 8 (1852 PX)

PREPARACIÓN

Modra y una banda de goblins sombríos leales a él se han hecho con el control de la fundación oscura de Sarshan tras matar a los guardias trepadores oscuros de allí. Modra planea destrozr las grandes máquinas arcanas que absorben poder del flujo de fuego y sombras, destruyendo las actividades de su antiguo amo como una forma para finalizar su amenaza.

8 goblin sombríos machacadores (A)

2 goblin sombríos gruñidores (S)

1 jabalí muerto (B)

Modra, trepador oscuro nacido en la sombra acechador

Mientras los PJs se preparan para entrar en la fundación, lee:

Un bocinazo de llamada de cuernos suena desde el oeste. Una confusión de luces rojas brillan contra las nubes mientras la cascada de la brecha sombría de magma resplandece. Como Leena predijó, una enorme fuerza de mercenarios se pone en marcha, partiendo a lo largo del camino del este. La zona alrededor de la fundición esta desierta; los guardias en la torre y en el puente se han vuelto hacia el este para observar moverse a las fuerzas de Sarshan.

HACIA EL INTERIOR DE LA FUNDICION

Si los PJs tuvieron éxito en el desafío de habilidad “Secretos de Sarshan” (página XX), entran en la fundición a través de la rotura en el muro, lejos de la vista de cualquier guardia o patrulla. Se necesita una prueba con éxito de Hurto contra CD 17 para asegurar que la pared no se derrumbe, seguida por una prueba de Fuerza contra CD 12 para expandir la rotura lo suficiente para que una criatura Mediana se pueda escurrir a través de ella.

Una vez dentro, los PJs pueden atacar a Modra y a sus guardias por sorpresa.

Si los PJs fallaron el desafío de habilidad, no pueden encontrar la rotura en el muro y debe entrar en la fundición a través de las puertas de entrada. Conseguir abrir las puertas requiere o bien una prueba de Fuerza contra CD 12 o una prueba de Engañar contra CD 21 para convencer a los goblin sombríos que los PJs son aliados de su amo. Si los PJs pueden abrir la puerta con una única prueba de Fuerza, ganan la sorpresa. De otro modo, los goblin sombríos están preparados para ellos. Cualquier combate en la entrada es advertido por Modra y los demás.

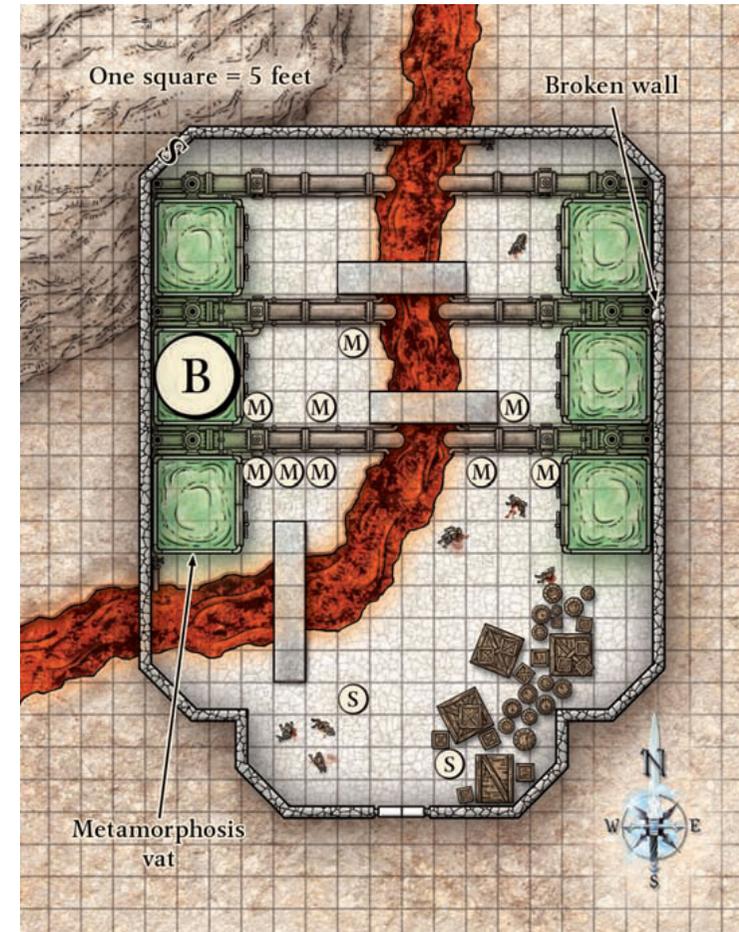
Cuando los PJs entre en la fundición, lee:

El brillo rojo de la zanja de lava esta envuelto por nubes cambiantes de sombras y vapor. Enormes tinajas de piedra con puertas de acero se alinean a ambos lados de esta enorme cámara, donde grandes disposiciones de tuberías y válvulas los conectan.

Cuando los PJs puedan ver a Modra y a sus seguidores lee:

Dos pelotones de lo que parecen hobgoblin, sus cuerpos aparentemente envueltas por sombras, trabajan aqui, supervisados por otra figura envuelta por sombras. Trabajan afanosamente en dos secciones de tuberías que desvían y canalizan el flujo de lava. Cerca de la puerta, otros dos goblin sombríos están de guardia.

Modra viste intencionadamente con ropajes negros que le hacen indistinguible de sus esbirros goblin sombríos. Situalo inicialmente como un goblin a no ser que un PJ tenga éxito en una prueba de Percepción contra CD 20. Tan pronto como comience el combate, Modra se lanza hacia la tinaja más cercana y rompe sus sellos, liberando al jabalí de dos cabezas muerto y revelándose a sí mismo.



Cuando Modra libere al jabalí muerto, lee:

El trepador oscuro gruñe mientras corre hacia la tinaja más cercana, tirando hacia abajo de una gran palanca cerca de la puerta. Se aparta del trayecto de un estallido de vapor. Cuando la puerta se abre, derrama una enorme masa sobre el suelo en medio de baño de viscoso fluido verde. De él se alza un enorme jabalí de dos cabezas, bramando mientras patea el suelo.

La criatura tarda 1 asalto para desprenderse del estupor del nacimiento antes de atacar.

TACTICAS

Los machacadores se lanzan hacia los PJs en defensa de su amo, atacando de dos en dos o tres en tres para sacar ventaja de soldado sombrío. Los enmarañadores emplean disparo enmarañador lo más a menudo que sea posible, intentando inmovilizar enemigos para el jabalí. Los goblin sombríos emplean el terreno de la fundación para sacar la máxima ventaja. Consulta “Características de la Zona”.

Si no puede atacar a un objetivo tumbado, el jabalí muerto ataca a los PJs con mayor armadura, haciendo dos ataques de cornada en un inteno de maximizar el daño y derribar a los enemigos. Si dos PJs están adyacentes, realiza carga furiosa y ataques de mordisco por separado sobre cada objetivo, esperando derribarlos o empujarlos hacia la zanja de lava.

Habiendo huido de los PJs antes, Modra esta determinado esta vez a acabar con ellos. Emplea paso oscuro para mantener la ventaja de combate mientras se mueve de enemigo a enemigo, realizando ataques de impacto doble contra objetivos únicos si es posible. Emplea capa de sombras y nube de oscuridad para reorientarse en el combate si es presionado por más de un PJ o es objetivo de ataques a distancia.

Todas las criaturas de aquí luchan hasta la muerte.

DESARROLLO

La intervención de los PJs aquí impide a Modra completar su sabotaje y destruir la torre. Sin embargo, el daño que su equipo ha realizado es suficiente para causar un fallo en el sistema de la fundación durante el encuentro táctico Última Resistencia. Si los PJs investigan la zona donde los goblin sombríos estaban trabajando, aprecian el daño a las grandes tuberías que canalizan el flujo de lava, aunque parece superficial.

Dentro de las tinajas, los PJs pueden ver diversas criaturas en

la mitad de una transformación oscura. Una prueba de Percepción contra CD 22 realizada para buscar en la zona confirma los rumores que los PJs han escuchado -aquí la mitad de las criaturas son humanoides mutados en horribles formas para la guerra, su piel crece como placas de armaduras con puas, sus manos convertidas en garras afiladas y demás.

A LA TORRE

La puerta secreta al oeste lleva a un túnel que sirve como el acceso privado de Sarshan entre la fundición y la torre. Puede ser localizada con una prueba exitosa de Percepción contra CD 20.

Después de que hayan observado los entornos de la Forja Umbral, los PJs debería estar preparados para entrar en la torre, en busca de más información sobre los planes de Sarshan. Sin embargo, si se demoran demasiado en la fundación, sientete libre de hacer que un pelotón de guardias trepadores oscuros y shadar-kai aparezcan en las puertas principales. Recuerda a los PJs la puerta secreta si es necesario, luego dales tiempo para que se desplacen hacia el túnel antes de que sean avistados por los guardia.

CARACTERISTICAS DE LA ZONA

Iluminación: La cámara esta iluminada por el feroz brillo del flujo de lava (tenue por todos lados).

Techo: El techo abovedado se alza a una altura de 30 pies.

Zanja de Lava: El río de lava y sombra líquida pasa a través de esta cámara, interrumpido por una red de tuberías y conductos que magicamente desvían el poder arcano hacia las tinajas de transformación de Sarshan. La superficie lenta de la lava se alza hasta 5 pies por debajo del borde de la zanja. Las criaturas que entren en el lava sufren 2d12 de daño por fuego cada asalto. (El proceso por el cual el equipo de Sarshan extrae energía arcano de la zanja de lava reduce el daño en comparación a afuera).

La temperatura en la fundición cerrada es sofocante. Cuando se entra por primera vez en la zona, las criaturas deben realizar una prueba de Aguantar contra CD 17 para soportar el calor o perder un esfuerzo curativo. (Modra y los goblins sombríos se han protegido con magia antes de entrar en la fundición). Las criaturas que no posean esfuerzos curativos pierden puntos de golpe igual a su nivel.

Cuando una criatura quede maltrecha por primera vez, debe realizar una prueba con éxito de Aguantar contra CD 17 o perder un esfuerzo curativo.

Cajas y Barriles: Estas cajas y barriles contienen los reactivos tóxicos que llenan las tinajas. Las casillas que contienen cajas y barriles proporcionan cobertura. Una pila de cajas mide 5 pies de alto y puede ser trepada con una prueba con éxito de Atletismo contra CD 10. Cuesta 2 casillas de movimiento saltar a lo alto de un barril.

Puentes: Estos robustos puentes de piedra se alzan 5 pies sobre el suelo (asi que se alzan 10 pies sobre la lava en la zanja). No poseen barandillas. Una criatura que corre por un puente debe realizar una prueba con éxito de Acrobacias contra CD 15 o resbalarse y caer en la lava de debajo. Una criatura que se resbale puede realizar una tirada de salvación para lanzarse hacia la orilla opuesta. Las criaturas que caen en el lava sufren 1d10 de daño por caída más 2d12 de daño por fuego cada asalto.

Válvulas y Tuberías: Cada tinaja esta conectada con una compleja mole de tuberías de metal y cerámica que se sumergen en la zanja de lava. La mayoría de estas tuberías se elevan y recorren el techo, pero una serie de conductos principales recorren el suelo de la fundición, cada uno un haz de tubos unidos con válvula de presión.

Como acción estándar, una criatura puede aplastar una válvula de presión en cualquier lado a lo largo del conducto para

crear un cercano estallido 3; +5 contra Reflejos, 1d8 de daño por fuego.

Una criatura que termina su turno adyacente a una sección de conductos sufre 1d6 de daño por fuego. Subirse sobre un conducto cuesta 2 casillas de movimiento.

Cuerpos: Los guardias trepadores oscuros fueron asesinados vigilando contra la invasión de Modra.

Tinajas de Metamorfosis: Estas grandes tinajas contienen los frutos de los experimentos oscuros de Sarshan. Cada tinaja de piedra tiene 15 pies de lado, esta abierta por arriba, y enfrente tiene una enorme puerta de acero con una palanca de activación rápida. Como acción estándar, una criatura puede abrir la tinaja, liberando a la criatura en su interior y una oleada de fluido verde viscoso que crea un cercano estallido 5; +5 contra Reflejos; 1d10 de daño y el objetivo queda ralentizado (salvación termina).

A no ser que los PJs lo tengan demasiado fácil con este encuentro, cualquier criatura en las tinajas no han completado su transformación. Mueren inmediatamente después de ser liberadas.

Modra, acechador nacido en la sombra (M) Acechador de élite nivel 7
Humanoide sombrío Pequeño, trepador oscuro 600 PX

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepción +5; visión en la oscuridad
PG 124; Maltrecho 62; ver también oscuridad asesina
CA 23 (ver también paso oscuro); Fortaleza 20, Reflejos 22, Voluntad 20
 Tiradas de salvación +2
Velocidad 6 Puntos de acción 1

⚔ **Espada corta** (estándar; a voluntad) ♦ Arma
 +12 contra CA; 1d6 + 5 de daño.

⚔ **Impacto doble** (estándar; a voluntad) ♦ Arma
 Requiere ventaja en combate, Modra realiza 2 ataques de espada corta. Si ambos ataques impactan al mismo objetivo, el objetivo sufre daño continuado 5 (salvación termina).

🗡 **Daga** (estándar; a voluntad) ♦ Arma
 A distancia 5/10; +12 contra CA; 1d4 + 5 de daño.

↩ **Nube de oscuridad** (menor; encuentro) ♦ Zona
 Cercano explosión 1; este poder crea una zona de oscuridad que permanece en el lugar hasta el final del siguiente turno de Modra. La zona bloquea la línea de visión a todas las criaturas excepto a Modra. Cualquier criatura completamente dentro de la zona (excepto Modra) queda cegada.

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

Paso oscuro (movimiento; a voluntad)
 Modra se mueve hasta 4 casillas, gana un bonificador +4 a la CA contra ataques de oportunidad, y si termina su movimiento adyacente a algún objetivo, gana ventaja en combate contra él.

Capa de sombras (menor; encuentro) ♦ Ilusión
 Modra es invisible hasta el final de su siguiente turno.

Alineamiento maligno **Idiomas** común
Habilidades Engañar +9, Hurto +12, Sigilo +12
Fue 11 (+3) **Des** 18 (+7) **Sab** 14 (+5)
Con 14 (+5) **Int** 13 (+4) **Car** 13 (+4)

Equipo capa negra, cota de mallas, espada corta, 5 dagas

2 goblin sombríos enmarañador (S) Artillero nivel 5
Humanoide natural Mediano 200 PX c/u

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepción +4; visión en la penumbra
PG 51; Maltrecho 25
CA 18; Fortaleza 14, Reflejos 16, Voluntad 14
Velocidad 6

⚔ **Maza** (estándar; a voluntad) ♦ Arma
 +6 contra CA; 1d8 + 3 de daño.

🏹 **Arco largo** (estándar; a voluntad) ♦ Arma
 A distancia 20/40; +10 contra CA; 1d10 + 5 de daño, y el goblin enmarañador concede a un aliado a 5 casillas de él un bonificador +2 a su siguiente tirada de ataque a distancia contra el mismo objetivo.

🏹 **Disparo enmarañante** (estándar; recarga 2, 3, 4) ♦ Arma
 A distancia 20/40; +10 contra CA; 1d10 + 5 de daño, y el objetivo queda inmovilizado por hebras de sombra (salvación termina).

Entereza del goblin sombrío (reacción inmediata, cuando el goblin sombrío enmarañador sufre un efecto que una salvación puede terminar; encuentro)
 El enmarañador realiza una tirada de salvación contra el efecto.

Soldado sombrío
 El goblin sombrío enmarañante gana ocultación mientras tenga al menos un aliado goblin sombrío aliado adyacente.

Alineamiento maligno **Idiomas** común, goblin
Habilidades Atletismo +6, Sigilo +11
Fue 14 (+4) **Des** 19 (+6) **Sab** 14 (+4)
Con 15 (+4) **Int** 11 (+2) **Car** 10 (+2)

Equipo armadura de cuero, maza, arco largo, carcaj con 30 flechas

Jabalí muerto (B)	Bruto de élite nivel 6
Bestia natural Grande (montura)	500 PX
Iniciativa +3	Sentidos Percepción +2
PG 170; Maltrecho 85; ver también impacto de la muerte	
CA 19; Fortaleza 23, Reflejos 19, Voluntad 18	
Tiradas de salvación +2	
Velocidad 8	
Puntos de acción 1	
⚔ Cornada (estándar; a voluntad)	
+9 contra CA; 1d10 + 4 de daño, o 1d10 + 9 de daño contra un enemigo tumbado	
⚔ Cornada enfurecida (estándar; a voluntad)	
El jabalí muerto realiza dos ataques de cornada. Si impacta con ambos ataques contra el mismo objetivo, el objetivo queda derribado.	
⚔ Impacto de la muerte (cuando reducido a 0 puntos de golpe)	
El jabalí muerto realiza un ataque de cornada.	
Carga furiosa	
Cuando un jabalí muerto carga, su cornada inflige 5 puntos de daño adicionales, empuja al objetivo 2 casillas y lo derriba si logra impactar.	
Alineamiento no alineado Idiomas -	
Fue 19 (+7) Des 10 (+3) Sab 09 (+2)	
Con 15 (+5) Int 02 (-1) Car 08 (+2)	

8 goblin sombríos machacadores (A)	Esbirro nivel 8
Humanoide sombrío Mediano	88 PX c/u
Iniciativa +6	Sentidos Percepción +6; visión en la penumbra
PG 1; un ataque fallido nunca causa daño a un esbirro	
CA 22; Fortaleza 20, Reflejos 18, Voluntad 18	
Velocidad 6	
⚔ Maza (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+10 contra CA; 6 de daño.	
Entereza del goblin sombrío (reacción inmediata, cuando el goblin sombrío enmarañador sufre un efecto que una salvación puede terminar; encuentro)	
El machacador realiza una tirada de salvación contra el efecto.	
Soldado sombrío	
El goblin sombrío machacador gana ocultación mientras tenga al menos un aliado goblin sombrío aliado adyacente.	
Ventaja en combate	
El goblin sombrío machacador inflige 2 de daño adicional con los ataques cuerpo a cuerpo contra cualquier objetivo con el que tenga ventaja en combate.	
Alineamiento maligno Idiomas común, goblin	
Habilidades Atletismo +10, Sigilo +11	
Fue 14 (+4) Des 19 (+6) Sab 14 (+4)	
Con 15 (+4) Int 11 (+2) Car 10 (+2)	
Equipo armadura de cuero negro, maza	



PARTE 3: LA TORRE FORJA UMBRAL

Desde la fundición, los PJs se abren paso al nivel inferior de la torre por medio del tunel privado de Sarshan. Aquí, se encargan de los guardias de Sarshan, algunos de sus aliados, y finalmente se ven cara a cara con el shadar-kai.

ASCENSOR DE LEVITACION

En el centro de la torre, una apertura de 15 pies de ancho en el techo o en el suelo de cada nivel sirve como un as-

ensor de levitación mágico para Sarshan y sus sirvientes. Los personajes que permanezcan en cualquier casilla de la zona abierta esta sujero al efecto de levitación. Los personajes flotan en medio del aire hasta que ordenan mentalmente al ascensor que los mueva. Como acción de movimiento, un personaje puede ascender o descender un nivel, o puede moverse hasta 15 pies de forma horizontal (desde un lado del ascensor al otro). Como acción menor, un personaje puede desplazarse 1 casilla de forma horizontal. Moverse desde el nivel inferior de la torre a los aposentos de Sarshan en el nivel superior requiere tres acciones de movimiento (para ascender) y una acción menor (para

desplazarse desde el ascensor abierto de nuevo al suelo).

Mientras este en el ascensor (ya se mueve o no), un personaje permanece inestable, sufriendo un penalizador -2 a la CA y a la defensa de Reflejos. Los personajes que permanezcan dentro de la zona en el suelo de la torre se sienten poco firmes y sufren los penalizadores anteriores. Sin embargo, a no ser que ordenen mentalmente al ascensor que los eleve, pueden moverse de forma normal a través de la zona.

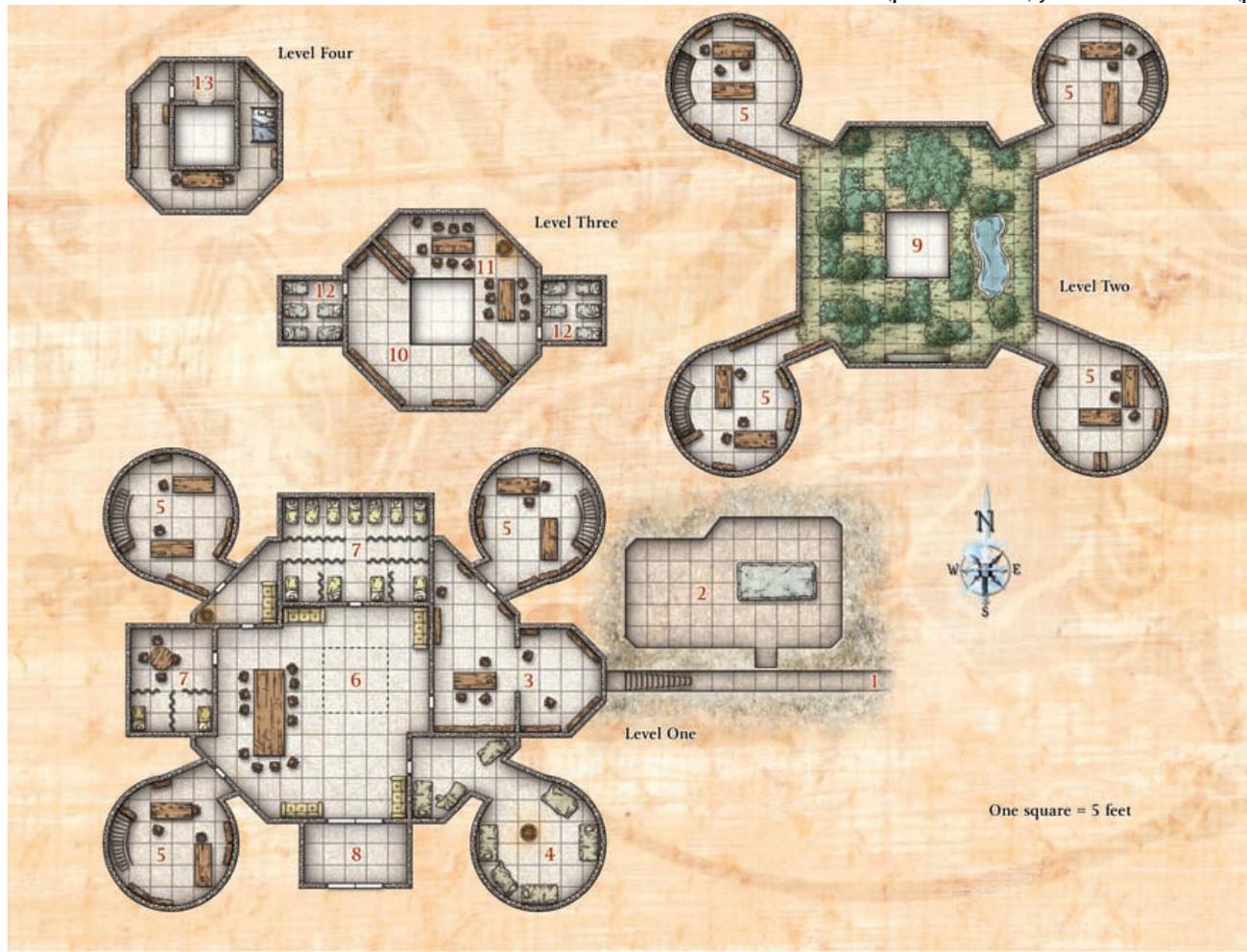
Las criaturas que se mueva a la zona abierta del techo (al contrario de sencillamente quedarse sobre ella) continua su movimiento a través del aire. Una criatura puede viajar a través del espacio abierto en el techo realizando una prueba de Acrobacias contra CD 15 como parte de la acción de movimiento que le transporta en el ascensor. Con un resultado de 20 o más, la criatura obtiene 2 casillas adicionales de movimiento. Con una prueba fallida, la criatura pierde impulso y se desliza hacia el centro del ascensor.

SACUDIDA Y REPLICA

El penúltimo punto culminante de la aventura (encuentro táctico Última Resistencia) tiene lugar tras otro temblor causado por la brecha sombría de magma. Anuncia esto haciendo temblores inofensivos retumben por toda la torre en puntos diferentes.

SIN CUARTEL

La torre es una fortaleza ocupada, y una vez que esta escena de la aventura comienza, los PJs no tienen la oportunidad de realizar un descanso prolongado. Desde el principio, el encuentro de la Biblioteca fácilmente puede extenderse hacia el encuentro táctico de la Gran Sala, que a su vez puede atraer guardias adicionales desde la puerta de entrada para una combate cuerpo a cuerpo muy largo. Esto podría tener consecuencias más adelante si el grupo regresa a Mirador ya que el combate culminante podría ya haber gastado sus esfuerzos curativos y poderes diarios. Aunque Sarshan normalmente utiliza el túnel a la fundación, no esta al tanto de la capilla olvidada en él (zona 2). Si los PJs necesitan un impulso adicional, la cámara oculta les ofrece un lugar para descansar.



TORRE FORJA UMBRAL

Este es el dominio de Sarshan, y con una buena cantidad de tropas a su disposición, no teme ser atacado. Sus guardias vigilan el interior de la torre y la puerta de entrada, pero no tiene murallas o patrullas externas.

Muros, Suelos y Techos: El interior de la torre es de mármol gris pulido desde el suelo hasta el techo. Todos los techos en cada nivel de la torre están a 20 pies de alto.

Puertas y Ventanas: Las puertas de madera dentro de la torre no están cerradas (con la excepción de la puerta de entrada). Cada habitación de la torre consta de estrechas ventanas que miran hacia el terreno exterior. Estas ventanas son lo suficientemente estrechas para que un personaje Pequeño se apriete a través de ellas.

Iluminación: Lámparas mágicas derraman luz tenue en todas las zonas de la torre, permitiendo a aquellos con visión en la penumbra (la mayoría de los habitantes de la torre) ver claramente.

1. Túnel a la Fundición: Este túnel de 5 pies de ancho conecta la fundición con la biblioteca en la torre. Sarshan y sus guardias personales son los únicos que tienen permiso a recorrerlo. Aunque está cerrado desde el lado de la fundición, la puerta en la biblioteca se abre fácilmente.

2. Capilla Olvidada: A mitad del túnel a la fundición, una puerta secreta sin descubrir (Percepción contra CD 26) lleva a una antigua capilla. Los muros demorados en esta cámara una vez estuvieron cubiertos con muros frescos, pero ahora solo quedan fragmentos de estuco. En el centro de la habitación, un altar negro de piedra se alza, su superficie enterrada bajo una gruesa capa de polvo. Sarshan no tiene constancia de la existencia de esta capilla, y los PJs pueden realizar un descanso prolongado aquí.

3. Biblioteca (Encuentro Táctico): Estas 2 habitaciones adyacentes son el centro de investigación para los sabios de Sarshan. Aquí hay estanterías de libros y pergaminos alineadas en los muros. Dos shadar-kai vigilan la entrada a la fundición, mientras que dos más están aquí trabajando cuando los PJs entran.

4. Aposentos de Invitados (Encuentro Táctico): Los visitantes importantes residen en estas habitaciones bien equipadas mientras están en la torre. Los aposentos de invitados actualmente están ocupados por un grupo de gnolls negociando un contrato mercenario para su clan.

5. Laboratorio: Todas estas cámaras de la torre tienen la misma función, aunque puede cambiar sus descripciones específicas según sea necesario. Los experimentos oscuros realizados en la fundición son probados aquí primero. Los diversos laboratorios ofrecen una gran cantidad de equipo y reactivos alquímicos, componentes de rituales, criaturas muertas conservadas en jarras, viales de polvos muy coloridos y fluidos viscosos y otro equipo para experimentar.

El laboratorio al noreste del piso bajo (al lado de la biblioteca) está vacío. Todos los demás laboratorios tienen un 50% de posibilidades de estar ocupados por un sabio shadar-kai o un oscuro no combatiente trabajando. Si los PJs atacan, trata a los sabios como esbirros sin ataques propios. Sin embargo, a no ser que sean atacados, los sabios de la torre suponen que los PJs están trabajando para Sarshan. Gritan a los personajes por interrumpir su trabajo, pero les permiten pasar a través de ellos. Si un combate tiene lugar en la zona 9, los sabios en los laboratorios adyacentes se cubren bajo una mesa hasta el peligro pase.

6. Gran Sala (Encuentro Táctico): La mayor parte del piso principal está repartido entre la galería de visitantes y la sala de fiestas. De las paredes cuelgan tapices oscuros, y alfombras gruesas cubren los suelos. Una mesa de banquetes ocupa el centro de la habitación, y sofás confortables están dispuestos contra los muros. Un pozo de fuego ante las puertas arde con llamas mágicas. Cuando los PJs entren, un par de shadar-kai guardias y uno oscuro aliado de Sarshan están discutiendo aquí.

7. Aposentos de los Sabios: Estas cámaras son las residencias de los sabios que trabajan para perfeccionar los experimentos malvados de Sarshan. Cada cámara posee cuatro camas y están ocupadas por sabios dos shadar-kai o oscuros no combatientes, ya sea durmiendo (si no ha tenido lugar ningún combate en una cámara adyacente) o cubriéndose bajo una cama (si la tiene). Trata a los sabios como esbirros sin ningún ataque.

8. Puerta de Entrada: Las puertas interiores a la zona 6 están cerradas y atrancadas, necesitando una prueba de Hurto contra CD 26 y una prueba de Fuerza contra CD 21 con éxito para abrirlas. Las externas puertas dobles de piedra normalmente están abiertas así que los guardias en su interior pueden ver el camino y el puente. Pueden ser cerradas con dos acciones estándar (una para cada puerta) y atrancadas desde dentro (una prueba de Fuerza contra CD 40 con éxito para abrirlas).

Cuatro shadar-kai combatientes y cuatro shadar-ka luchadores de cadena están de guardia aquí todo el tiempo. Sin embargo, no esperan problemas desde el interior de la torre, y así están distraídos si los PJs entran desde la zona 6. Emplea las estadísticas de los encuentros tácticos Biblioteca y Gran Sala.

9. Jardín de Sombras (Encuentro Táctico): El segundo nivel de la torre se dedica a un jardín de recreo shadar-kai. Árboles altos, helechos amplios y densos matorrales crecen aquí. Dentro del follaje de esta cámara acechan tres enjambres de escarabajos de la podredumbre y un escarabajo enmarañante mantenidos como mascotas por Sarshan. Ignoran a las criaturas de sombra pero atacan a todos los demás.

Al sur hay un portal de teletransporte que lleva a Sarsahn a la capilla negra (consulta zona 1 en la página XX). Normalmente el portal solo puede ser empleado por Sarshan.

10. Piso de Entrenamiento: Esta es la zona de entrenamiento privado para los guardias de la torre.

11. Comedor de los Guardias: Dos grandes mesas ocupan todo este comedor, y un fuego mágico arde en el pozo de fuego al noreste. Seis guardias están aquí en cualquier momento -puedes ser combatientes, hojas de penumbra o luchadores de cadena (emplea las estadísticas de los encuentros tácticos Biblioteca y Gran Sala).

12. Barracas de los Guardias: Los guardias personales de Sarshan viven aquí cuando están fuera de servicio. Cinco juegos de literas triples en cada habitación albergan 30 guardias en total, con la mitad de las literas ocupadas en cualquier momento. Los guardias hallados aquí tienen un 50% de posibilidades de estar dormidos, lo que significa que se necesitan 2 asaltos para agarrar las armas y atacar. Los guardias que no duermen están distraídos y necesitan 1 asalto para agarrar sus armas. Emplea las estadísticas del shadar-kai combatiente, hoja de penumbra o luchador de cadena de los encuentros tácticos Biblioteca y Gran Sala. Ninguno de los guardias viste armadura; sufren un penalizador -4 a la CA.

13. Cámaras de Sarshan: El santuario del shadar-kai ocupa este espacio bajo la cúpula superior de la torre. A diferencia de los niveles inferiores, la zona abierta para el ascensor elevador está bloqueada. La puerta de aquí está cerrada (Hurto contra CD 26). Esta zona solo contiene efectos personales mundanos, ya que Sarshan mantiene todos sus documentos y reliquias importantes ocultas lejos de la torre.

BIBLIOTECA

Nivel de Encuentro 7 (1500 PX)

PREPARACION

Cuatro miembros de la guardia personal de Sarshan se encuentran aquí -dos combatientes vigilando el acceso al tunel a la fundición, un hoja de penumbra realizando un encargo para uno de los sabios de la torre, y una bruja en medio de la investigación de un experimento.

2 shadar-kai combatientes (S)

1 shadar-kai hoja de penumbra (G)

1 shadar-kai bruja (W)

Cuando los PJs puedan ver esta zona, lee:

Una luz tenue alumbra esta zona desde globos de cristal gris situados por toda la habitación. Estanterías de libros y pergaminos forran aquí los muros, y una gran mesa cubierta de pergaminos y volúmenes encuadernados domina una cámara adyacente. Una shadar-kai está allí, mira hacia arriba con asombro. Dos shadar-kai combatientes, con katar (dagas de puño) en sus cintos, se apartan de la puerta con sorpresa. Un tercer combatiente está consultando libros en una estantería cercana, su mandoble apoyado contra la pared a unos cuantos pies de distancia.

Los shadar-kai saben que solo Sarshan utiliza el túnel a la fundición. Tratan a los PJs como intrusos y atacan a la vez.

ATAQUE DARDO SOMBRIO

Además de los guardias situados aquí, una trampa mortífera vigila esta entrada a la torre. La trampa no está activada cuando los PJs entran, pero es activada manualmente por la shadar-kai bruja en el segundo asalto de combate.

Cuando la trampa es activada, lee:

La shadar-kai retroceden hasta la puerta, activando un interruptor mecánico situado en el muro. Con un siseo, el aire se llena con ráfagas de sombra.

Una vez que la trampa es activada, dardos de sombra mágica llenan el aire en ambas secciones de la habitación. Disparan desde diminutos agujeros en los marcos de las estanterías de la cámara.

Muro de dardos sombríos	Arrasadora Nivel 6
Trampa	250 PX
Una serie de dardos negros inmateriales pasan a través del aire, llenando la habitación de una mortífera telaraña de sombras.	

Trampa: Cada asalto en su iniciativa, la trampa dispara una cantidad de dardos de sombra imaterial que atacan al azar a 2d4 objetivos al alcance. Las criaturas de sombra no son objetivo de estos dardos mágicos.

Percepción

- ◆ CD 17: El personaje advierte los agujeros pequeños dentro de los marcos de las estanterías a lo largo de los muros.
- ◆ CD 27: El personaje advierte el interruptor al lado de la puerta oeste. Iniciativa +7

Activación

Cuando el interruptor al lado de la puera oeste es pulsado (una acción estándar), la trampa tira iniciativa.

Ataque

Acción estándar A distancia 10
Objetivos: 2d4 objetivos (sin incluir criaturas de sombra) al alcance.
Ataque: +11 contra CA
Impacto: 1d8 + 2 de daño y daño continuado 5 necrótico (salvación termina).

Contramedidas

- ◆ Un personaje adyacente al interruptor, el cual ahora está bloqueado en su posición, puede desactivar la trampa con una prueba de Hurto contra CD 21.
- ◆ Un personaje que termine su turno directamente adyacente a una de las paredes interiores (no adyacente a la entrada abierta) obtiene un bonificador +5 a la CA contra los ataques de dardos.
- ◆ Un personaje que no se mueva más de una casilla en un turno obtiene un bonificador +5 a la CA contra los ataques de dardos.

TACTICAS

Los shadar-kai combatientes centran sus primeros ataques en los combatientes cuerpo a cuerpo que parezcan más poderosos, esperando neutralizarlos con jaula de penumbra. Utilizan salto en las sombras consecuentemente para protegerse del daño, primero derribando una estantería para retrasar a sus perseguidores y compensar su movimiento inferior.

El hoja en penumbra utiliza velo en sombras para moverse invisible entre los ataques, empleando golpe de penumbra para cegar a PJs que realizan ataques a distancia. Una vez maltrecho, emplea salto en las sombras para protegerse del daño mientras ataca a los combatientes cuerpo a cuerpo que parezcan más fuertes.

En el primer asalto, la bruja utiliza *Mente ensombrecida* contra el primer PJ que salga a través de la puerta secreta. A continuación activa la trampa de muro de dardos sombríos en el segundo asalto. En el tercer asalto, emplea su poder *sombra profunda*, manteniéndola mientras se acerca a los combatientes para concederles *ocultación*. Emplea toque del fuego negro contra PJs en la periferia del combate cuerpo a cuerpo, reservando siguientes ataques de *Mente ensombrecida* para lanzadores de combate y combatientes a distancia.

Si la bruja queda maltrecha y los otros shadar-kai han muerto, huye a la zona 6 (encuentro táctico Gran Sala) a través de la puerta más cercana y convoca a los shadar-kai luchadores de cadena de allí. Si los PJs entran en la zona 6, añade la bruja al encuentro Gran Sala. Si los PJs permanecen en la zona 3, los luchadores de cadena y la bruja entran después de 1 asalto. El cazador oscuro permanece en la zona 6 pero envía al wraith enloquecedor para que ataque a los PJs.

DESARROLLO

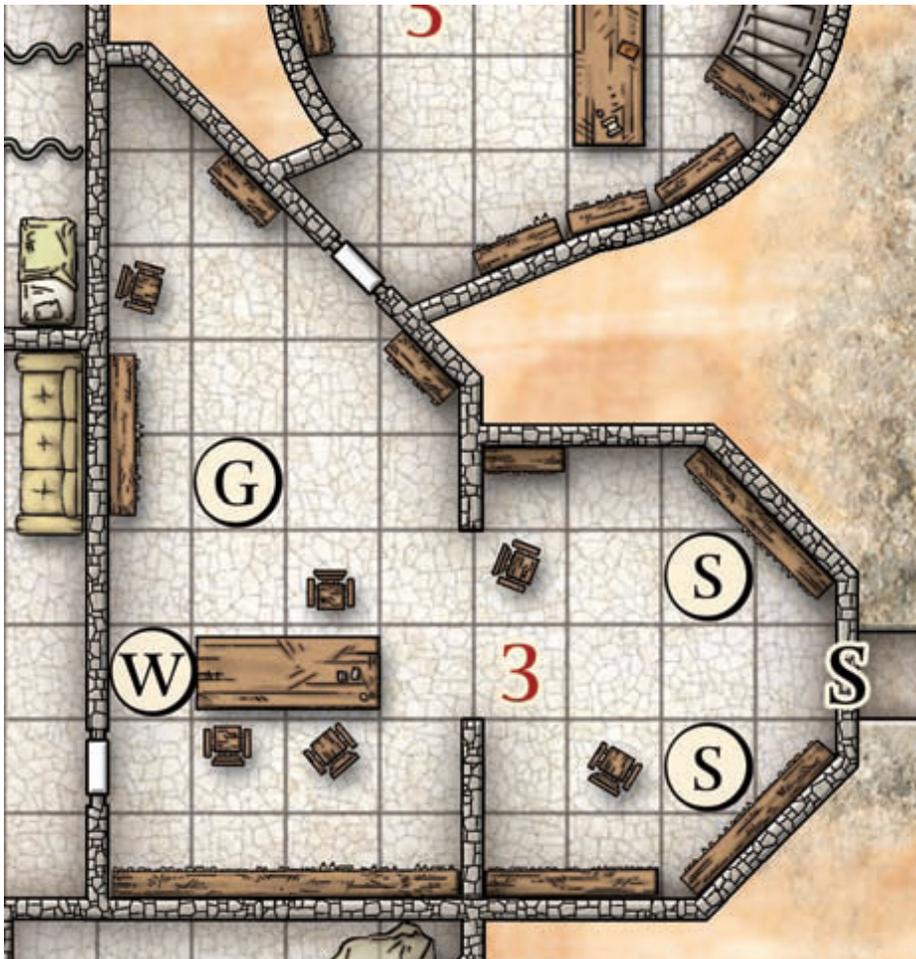
Combatir en esta zona pone en alerta a los gnoll en la zona 4 durante 5 minutos, aunque no vienen a investigar. No hay nadie en la torre noreste, y el sonido del combate no puede ser oído en el nivel superior.

Si los PJs se toman unos pocos minutos para examinar los libros que el hoja en penumbra estaba cogiendo o los pergaminos y libros con los que estaba trabajando la bruja, encuentran

confirmación de que se estaba llevando a cabo investigación oscura. Los planes a largo plazo de Sarshan tiene que ver con criar una raza avanzada de guerreros-esclavos para venderlos al mejor postor.

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Linternas mágicas proporciona luz a la zona (aunque tenue).



Estanterías: Estas pesadas estanterías de madera independientes mida 10 pies de alto y 4 pies de ancho, y están repletas de pergaminos y volúmenes encuadernados en cuero. Las estanterías de pie no tienen efecto en el movimiento. Sin embargo, una criatura puede derribar una estantería como acción menor, lo que convierte las 2 casillas enfrente a la estantería en terreno difícil. Un personaje que este en una casilla sobre la que caiga una estantería queda sujeto a un ataque +5 contra Reflejos; 1d6 de daño y el objetivo queda aturdido hasta el comienzo de su siguiente turno.

Mesa: La mesa es lo suficientemente alta para que una criatura Pequeña se puede mover debajo y obtener cobertura (penalizador -2 a las tiradas de ataque). Cuesta 2 casillas de movimiento saltar sobre la tabla. Una prueba de Fuerza contra CD 10 con éxito permite a un personaje tumbar la mesa, lo que concede cobertura superior (penalizador -5 a las tiradas de ataque).

Sillas: Son terreno difícil.

Shadar-kai bruja de guerra		Controlador nivel 7
Humanoide sombrío Mediano		300 PX
Iniciativa +6	Sentidos Percepción +4; visión en la penumbra	
PG 77; Maltrecho 38		
CA 21; Fortaleza 18, Reflejos 19, Voluntad 19		
Velocidad 6; consulta salto en las sombras		
⚡ Toque del fuego negro (estándar; a voluntad) ♦ Fuego, necrótico		
+11 contra Reflejos; 2d6 + 4 de daño necrótico y por fuego.		
🌀 Mente ensombrecida (estándar; recarga ⚡⚡⚡) ♦ Necrótico		
A distancia 10; +11 contra Voluntad; 2d6 + 4 de daño, y el objetivo no tiene línea de visión a nada más lejos de 2 casillas de él (salvación termina).		
👁️ Sombra profunda (estándar; menor para mantener; encuentro) ♦ Necrótico		
Aura 2; sombras densas y retorcidas rodena a la shadar-kai bruja. La bruja y cualquiera otra criatura de sombras en el aura ganan ocultamiento. Además, los enemigos que entren o empiecen sus turnos en el aura sufre 5 de daño necrótico, y (incluyendo los voladores) tratan el terreno dentro del aura como terreno difícil. La bruja shadar-kai puede mantener el aura como una acción menor. Sin embargo, el efecto acaba si utiliza salto en las sombras o se mueve más de la mitad de su velocidad en su turno.		
👁️ Salto en las sombras (movimiento, encuentro) ♦ Teletransporte		
La shadar-kai bruja de guerra se teletransporta 3 casillas y se vuelve insustancial hasta el comienzo de su siguiente turno.		
Alineamiento no alineado		Idiomas común
Habilidades Acrobacias +8, Arcanos +12, Religión +12, Sigilo +13		
Fue 13 (+4) Des 16 (+6) Sab 12 (+4)		
Con 13 (+4) Int 19 (+7) Car 17 (+6)		

2 shadar-kai combatientes (S) Humanoide sombrío Mediano	Soldado nivel 8 350 PX c/u
Iniciativa +11 Sentidos Percepción +6; visión en la penumbra PG 86; Maltrecho 43	
CA 24; Fortaleza 19, Reflejos 20, Voluntad 17	
Velocidad 5; ver también salto en las sombras	
⚔ Katar (estándar; a voluntad) ♦ Arma +13 contra CA; 1d6 + 3 de daño (crít. 1d6 + 9)	
⚔ Ataque doble (estándar; a voluntad) ♦ Arma El shadar-kai combatiente hace dos ataques con el katar.	
⚔ Jaula de penumbra (estándar; recarga ☉ ☿ ☽ ☼) El shadar-kai combatiente hace un ataque con el katar. Si el ataque impacta, hace un segundo ataque, mientras rizos de sombra rodean al objetivo. Ataque secundario: +11 contra Reflejos; el objetivo queda neutralizado (salvación termina).	
Salto en las sombras (movimiento; encuentro) ♦ Teletransporte El shadar-kai combatiente se teletransporta 3 casillas y se vuelve insustancial hasta el comienzo de su próximo turno.	
Alineamiento no alineado	Idiomas común
Habilidades Acrobacias +15, Sigilo +15	
Fue 17 (+7) Des 20 (+9) Sab 14 (+6)	
Con 14 (+6) Int 12 (+5) Car 11 (+4)	
Equipo malla de sombras, 2 katar	

Shadar-kai hoja de penumbra Humanoide sombrío Mediano	Acechador nivel 6 250 PX
Iniciativa +12 Sentidos Percepción +5; visión en la penumbra PG 54; Maltrecho 27; ver también velo de sombras	
CA 20; Fortaleza 17, Reflejos 18, Voluntad 15	
Velocidad 5; ver también salto en las sombras	
⚔ Mandoble (estándar; a voluntad) ♦ Arma +11 contra CA; 1d10 + 3 de daño; ver también golpe de penumbra	
Golpe de penumbra Si el shadar-kai hoja de penumbra impacta a un objetivo que no puede verle, el objetivo queda cegado hasta el final del siguiente turno del shadar-kai hoja de penumbra.	
Salto en las sombras (movimiento; encuentro) ♦ Teletransporte El shadar-kai hoja de penumbra se teletransporta 3 casillas y se vuelve insustancial hasta el comienzo de su próximo turno.	
Velo de sombras (movimiento; a voluntad) ♦ Ilusión El shadar-kai hoja de penumbra se vuelve invisible y mueve hasta su velocidad. El hoja de penumbra no puede utilizar este poder estando maltrecho.	
Alineamiento no alineado	Idiomas común
Habilidades Acrobacias +14, Sigilo +14	
Fue 17 (+6) Des 20 (+8) Sab 15 (+5)	
Con 12 (+4) Int 10 (+3) Car 11 (+3)	
Equipo cota de mallas, mandoble	



GRAN SALA

Nivel de Encuentro 5 (1000 PX)

PREPARACION

Los shadar-kai luchadores de la cadena (ambos miembros de la guardia personal de Sarshan) están enfrascados en una discusión acalorada con un perseguidor oscuro cuyo señor esta reconsiderando su alianza con Sarshan. El guardaespaldas wratih enloquecedor del perseguidor oscuro flota cerca.

Estas criaturas están distraídas mientras discuten. A no ser que la bruja les alerte (ver encuentro táctico Biblioteca), no escuchan el combate en la zona 3.

2 shadar-kai luchadores de la cadena (C)

1 perseguidor oscuro (D)

1 wraith enloquecedor (W)

Cuando los PJs puedan ver esta zona, lee:

Esta cámara parece ser una gran sala o galería, con sofás cómodos repartidos a lo largo de muros con tapices oscuros. En el centro del techo hay una abertura de 15 pies de ancho, y una luz tenue es visible desde el piso superior. El suelo directamente bajo la abertura tiene baldosas de un tono de gris más claro que el resto de la habitación.

En el opuesto más lejano de la cámara, dos shadar-kai armados con cadenas armadas discuten con una enfadada figura envuelta en una capa. Al lado de la criatura, un wraith espectral se desplaza dentro de una nube de sombras, y los shadar-kai lo vigilan atentamente.

Los PJs que puedan espiar (Percepción contra CD 10) entienden que la discusión se centra en que el señor feudal del oscuro reniega de una promesa que garantizaba el acceso de las fuerzas mercenarias de Sarshan a un portal al mundo dentro de su territorio.

Cuando las criaturas aquí vean a los PJs, lee:

De repente sois vistos, y los shadar-kai pierden todo interés en su discusión con el oscuro mientras gritan un desafío y corren hacia vosotros. La figura oscura da un paso atrás mientras os evalúa, para luego ordenar al wraith que se lance a atacaros.

2 shadar-kai luchadores de la cadena (C) Hostigador nivel 6	
Humanoide sombrío Mediano 250 PX c/u	
Iniciativa +9	Sentidos Percepción +5; visión en la penumbra
PG 68; Maltrecho 39	
CA 20; Fortaleza 19, Reflejos 19, Voluntad 17	
Velocidad 6; consulta salto en las sombras	
⬇ Cadena armada (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
Alcance 2; +11 contra CA; 2d4 + 3 de daño.	
⬇ Danza de la muerte (estándar; recarga 6) ♦ Necrótico, arma	
El shadar-kai luchador de la cadena se desplaza 6 casillas y realiza 3 ataques con la cadena armada en cualquier momento durante su movimiento. Sólo puede atacar a un enemigo dado cada vez, pero le inflige 1d6 de daño necrótico adicional con cada impacto.	
Salto en las sombras (movimiento, encuentro) ♦ Teleportación	
El shadar-kai luchador de la cadena de guerra se teletransporta 3 casillas y se vuelve insustancial hasta el comienzo de su siguiente turno.	
Alineamiento no alineado	Idiomas común
Habilidades Acrobacias +14, Sigilo +14	
Fue 17 (+6) Des 18 (+7) Sab 14 (+5)	
Con 12 (+4) Int 10 (+3) Car 11 (+3)	
Equipo armadura de cuero, cadena armada	

Perseguidor oscuro (D)	Acechador nivel 6
Humanoide sombrío Pequeño 250 PX	
Iniciativa +12	Sentidos Percepción +5; visión en la oscuridad
PG 57; Maltrecho 28; ver también oscuridad asesina	
CA 20 (ver también paso oscuro); Fortaleza 17, Reflejos 20, Voluntad 19	
Velocidad 6	
⬇ Cimitarra (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+11 contra CA; 1d8 + 3 de daño (crit. 1d8 + 11)	
⚔ Daga (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
A distancia 5/10; +11 contra CA; 1d4 + 3 de daño.	
☁ Niebla oscura (estándar; mantenimiento menor; encuentro) ♦ Zona	
Área explosión 4 en un radio 10; crea una zona de oscuridad que bloquea línea de visión (criaturas con visión en la oscuridad ignoran este efecto).	
⚔ Oscuridad asesina (cuando es reducido a 0 pg)	
Cercano explosión 1; objetivos enemigos; cada objetivo queda cegado (salvación termina). Cuando muere, un cazador oscuro explota en un estallido de oscuridad.	
Ventaja en combate	
El perseguidor oscuro inflige 1d6 puntos de daño adicionales en los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja en combate.	
Paso oscuro (movimiento; a voluntad)	
El perseguidor oscuro se mueve hasta 4 casillas, gana un bonificador +4 a la CA contra ataques de oportunidad, y si termina su movimiento adyacente a algún objetivo, gana ventaja en combate contra él.	
Invisibilidad (menor; recarga ⬇ ⬇ ⬇ ⬇) ♦ Ilusión	
El perseguidor oscuro se vuelve invisible hasta el final de su siguiente turno.	
Alineamiento no alineado	Idiomas común
Habilidades Hurto +13, Sigilo +13	
Fue 12 (+4) Des 21 (+8) Sab 14 (+5)	
Con 15 (+5) Int 14 (+5) Car 19 (+7)	
Equipo vestiduras oscuras, cimitarra, 4 dagas	

Wraith enloquecedor (W) Controlador nivel 6
Humanoide sombrío Mediano (muerto viviente) 250 PX

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

Susurros de locura (psíquico) aura 3; las criaturas sordas son inmunes; cualquier enemigo en el aura al inicio de su turno sufre 5 de daño psíquico y queda atontado hasta el inicio de su siguiente turno (si el wraith enloquecedor sufre daño radiante, el aura queda negada hasta el final de su siguiente turno).

PG 54; Maltrecho 27

CA 18; Fortaleza 15, Reflejos 18, Voluntad 17

Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico, insustancial
 Vulnerable 5 radiante (cer también susurros de locura)

Velocidad volar 6 (flotar); fase

⚡ **Toque de locura** (estándar; a voluntad) ⚡ Psíquico
 +8 contra Voluntad; 1d6 + 5 de daño psíquico, el objetivo sufre un penalizador -2 a la defensa de Voluntad (salvación termina).

⚡ **Toque de caos** (estándar; recarga ⚡⚡⚡⚡) ⚡ Psíquico
 +9 contra Voluntad; 2d6 + 4 de daño psíquico, y el objetivo se mueve hasta su velocidad y hace un ataque básico con su aliado más cercano como acción gratuita.

Engendrar wraith

Cualquier humanoide muerto por un wraith enloquecedor vuelve como un wraith enloquecedor al comienzo del siguiente turno de su creador, apareciendo en el espacio en que murió (o en el espacio desocupado más cercano). Revivir a la criatura muerta (con el ritual "Revivir a los muertos") no destruye al wraith engendrado.

Alineamiento caótico maligno **Idiomas** común

Habilidades Sigilo +13

Fue 06 (+1) **Des** 20 (+8) **Sab** 06 (+1)

Con 12 (+4) **Int** 11 (+3) **Car** 19 (+7)

TACTICAS

Los shadar-kai luchadores de la cadena emplean danza de la muerte para moverse a través de los PJs y atacar a los enemigos pobremente defendidos, para luego flanquear a un único objetivo con ataques de cadena armada. Los luchadores de cadena

no coordinan sus ataques ni con el perseguidor oscuro ni con el wraith. Ambos luchan hasta la muerte.

El wraith escoge como objetivo de su toque de caos al combatiente cuerpo a cuerpo que parezca más fuerte, luego impacta a los enemigos cercanos con ataques de toque de locura. Si los PJs han dejado alguna criatura inconsciente en la biblioteca, el wraith entre en la zona en el tercer asalto y ataca con toque de locura, esperando engendrar wraith enloquecedores adicionales.

El perseguidor oscuro emplea paso oscuro para atrapar a lanzadores de conjuros y combatientes a distancia. Si es reducido a 10 puntos de golpe o menos, huye al sur a través de las puertas principales y fuera de la torre, seguido por el wraith (si ha sobrevivido). La mitad de los guardias en la puerta de entrada siguen al perseguidor oscuro, mientras que los otros (dos combatientes y dos luchadores de cane) se unen para enfrentarse a los PJs.

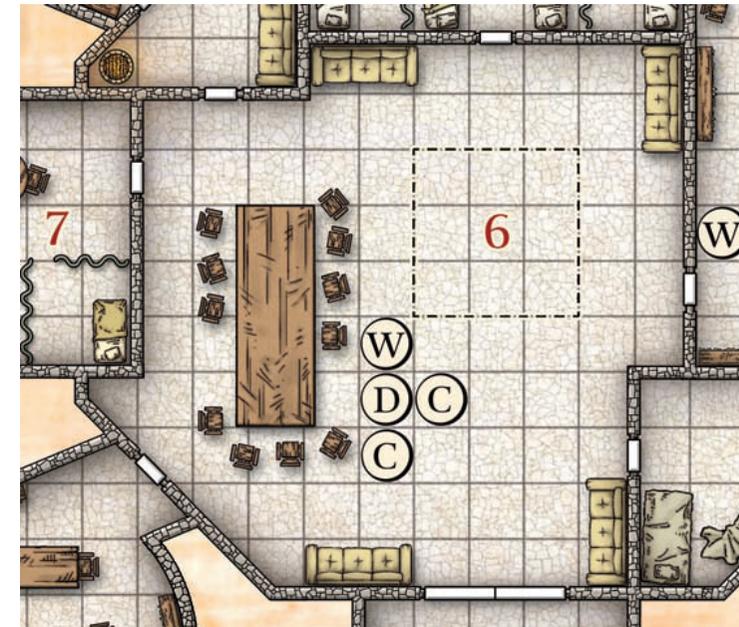
CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Iluminación: Linternas mágicas proporciona luz a la zona (aunque tenue).

Ascensor de Levitación: El techo de esta cámara muestra una abertura de 15 pies de ancho, y el suelo bajo él esta marcado con baldosas de un gris más claro. Este ascensor mágico permite a las criaturas alcanzar el piso superior. Como acción de movimiento, un personaje puede ascender hasta 15 pies horizontalmente como acción de movimiento. Como acción menor, un personaje en el aire puede desplazarse 1 casilla de forma horizontal.

Los personajes que comiencen dentro de la zona de baldosas más claras se siente inestable y sufre un penalizador -2 a sus CA y defensas de Reflejos. Sin embargo, a no ser que ordenen mentalmente al ascensor que los eleve, pueden moverse por la zona de forma normal.

Mesa: La mesa es lo suficientemente alta para que una criatu-



ra Pequeña se puede mover debajo y obtener cobertura (penalizador -2 a las tiradas de ataque). Cuesta 2 casillas de movimiento saltar sobre la tabla. Una prueba de Fuerza contra CD 10 con éxito permite a un personaje tumbar la mesa, lo que concede cobertura superior (penalizador -5 a las tiradas de ataque).

Sillas: Son terreno difícil.

Sofás: Estos elegantemente tapizados sofás proporcionan cobertura. Cuesta 2 casillas de movimiento subirse a un sofá.

APOSENTO DE INVITADOS

Nivel de Encuentro 4 (900 PX)

PREPARACION

Una manada de mercenarios gnoll de la manada del Colmillo Perverso reside aquí, esperando a su siguiente misión tras vender los servicios de la manada a Sarshan. Cada gnoll porta un símbolo de un ensangrentado colmillo serrado en un lugar destacable en su armadura. Los gnoll se mantienen en alerta durante 5 minutos después de cualquier combate en la zona 3. De otra forma están distraídos (y pueden ser sorprendidos si los PJs se acerca sigilosamente).

2 gnoll maestros de la caza (H)

1 gnoll combatiente de la zarpa (C)

1 gnoll merodeador (M)

Si los PJs escuchan en esta puerta, lee:

Voces guturales pueden ser oídas más allá de la puerta. Un gruñido lastimero las interrumpe.

Cuando los PJs entren en esta zona, lee:

Esta pareja de habitaciones adyacentes parecen ser aposentos de invitados bien equipados. Desafortunadamente, sus actuales ocupantes parecen poco preparados para su comodidad. Aquí hay cuatro gnoll, y un hedor a perro llena el aire y las sábanas de las camas arrancadas y apiladas en las esquinas.

Si los gnoll no son sorprendidos, lee:

Los dos más cercanos os gruñen mientras atacan con lanzas y garras, y los otros preparan sus arcos largos mientras se retiran ante la protección de sus compañeros.

2 gnoll maestros de la caza (H) Humanoide natural Mediano	Artillero nivel 5 200 PX c/u
Iniciativa +6 Sentidos Percepción +11; visión en la penumbra PG 50; Maltrecho 25 CA 19; Fortaleza 16, Reflejos 17, Voluntad 14 Velocidad 7	
⚔ Hacha de mano (estándar; a voluntad) ♦ Arma +9 contra CA; 1d6 + 3 de daño, o 1d6 + 5 de daño mientras este maltrecho; ver también ataque en manada	
↪ Arco largo (estándar; a voluntad) ♦ Arma A distancia 20/40; +10 contra CA; 1d10 + 4 de daño, o 1d10 + 6 de daño mientras este maltrecho; ver también ataque en manada	
Ataque en manada El gnoll maestro de la caza inflige 5 puntos de daño adicionales en los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra un enemigo que tenga adyacente a dos o más aliados del maestro de la caza.	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas abisal, común
Habilidades Intimidar +7, Sigilo +11 Fue 16 (+5) Des 19 (+6) Sab 14 (+4) Con 14 (+4) Int 08 (+1) Car 07 (+0)	
Equipo armadura de cuero, hacha de mano, arco largo, carcaj con 30 flechas	

TACTICAS

Los maestros de la caza disparan desde la cobertura del muro, refugiándose tras una de las camas si los PJs les presionan. Concentran su fuego sobre aquellos personajes que están ocupados con el combatiente de la zarpa y el merodeador para infringir daño con su Ataque de manada.

El combatiente de la zarpa emplea su Ataque cuerpo a cuerpo móvil contra el PJ que parezca más débil, para luego moverse para situarse cerca del merodeador para que así los maestros de la caza obtengan su bonificador de Ataque en manada. Si el merodeador cae, cambia a ataques Zarpazo a la carga contra los combatientes cuerpo a cuerpo más fuertes.

El gnoll merodeador centra sus ataques de lanza contra los PJs que parezcan más débiles, esperando una oportunidad para emplear su mordisco veloz.

Gnoll merodeador (M) Humanoide natural Mediano	Bruto nivel 6 250 PX
Iniciativa +5 Sentidos Percepción +7; visión en la penumbra PG 84; Maltrecho 42 CA 18; Fortaleza 18, Reflejos 15, Voluntad 15 Velocidad 7	
⚔ Lanza (estándar; a voluntad) ♦ Arma +10 contra CA; 1d8 + 6 de daño, o 1d8 + 8 mientras este maltrecho; ver también mordisco veloz y ataque en manada.	
⚔ Mordisco veloz (gratuito, cuando el gnoll merodeador impacta a un enemigo maltrecho con un ataque cuerpo a cuerpo; a voluntad) El gnoll merodeador realiza un ataque de mordisco contra el mismo objetivo; +7 contra CA; 1d6 + 2 de daño, o 1d6 + 4 de daño mientras este maltrecho.	
Ataque en manada El gnoll merodeador inflige 5 puntos de daño adicionales en los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra un enemigo que tenga adyacente a dos o más aliados del maestro de la caza.	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas abisal, común
Habilidades Intimidar +8, Sigilo +10 Fue 20 (+8) Des 14 (+5) Sab 14 (+5) Con 14 (+5) Int 09 (+2) Car 07 (+1)	
Equipo armadura de cuero, escudo ligero, lanza	

DESARROLLO

Entre los efectos personales de los gnoll hay una carta resumiendo el trato propuesto del clan con Sarshan. Solo hay datos incompletos de la tarea y los términos, pero Sarshan habla de “una gran necesidad de tropas listas para tomar ventaja de un desastre imprevisto”. (N del T: Haz cierto hincapie en el símbolo de los gnoll y su presencia aquí, ya que en la siguiente aventura, dicha manada jugará un papel importante).

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

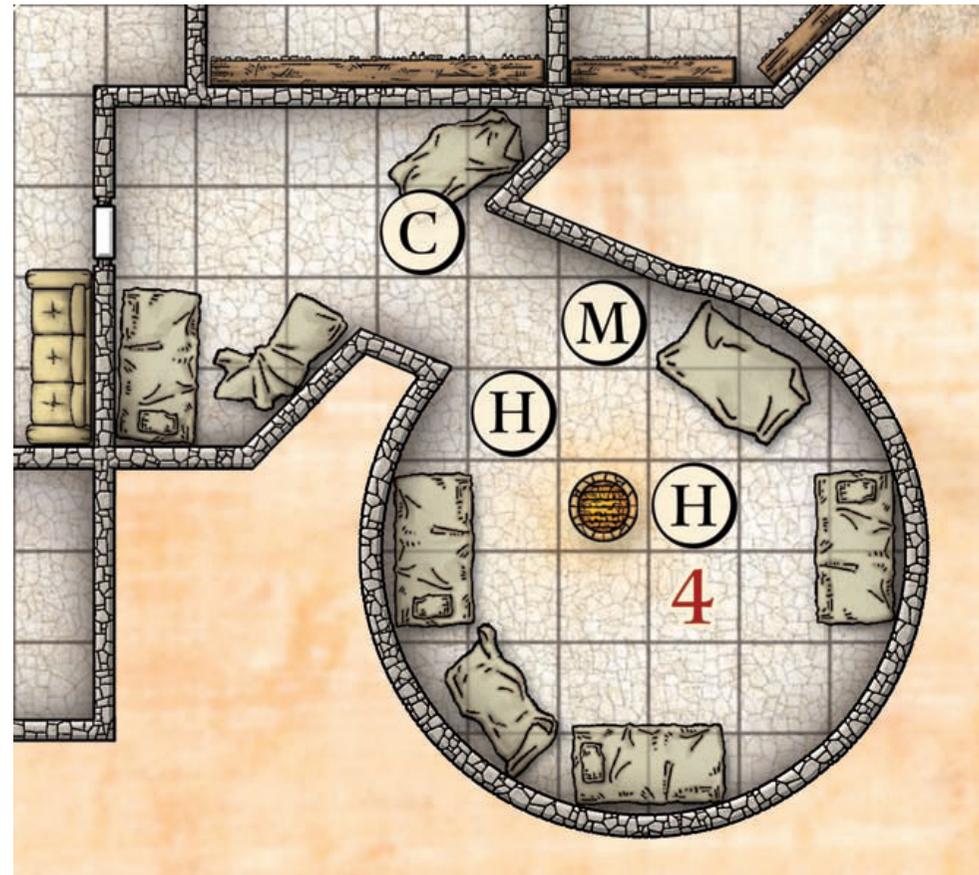
Iluminación: Linternas mágicas proporciona luz a la zona (aunque tenue).

Camas: Una cama ofrece cobertura (penalizador -2 a las tiradas de ataque). Cuesta 2 casillas de movimiento subir a una cama. Una prueba de Fuerza contra CD 15 con éxito permite a un personaje voltear una cama, lo que concede cobertura superior (penalizador -5 a las tiradas de ataque).

Pozo de fuego: Este pozo de fuego mágico es terreno difícil. Cualquier criatura que entre en el pozo de fuego sufre 1d8 + 5 de daño por fuego.

Gnoll combatiente de la zarpa (C)	Hostigador nivel 6
Humanoide natural Mediano	250 PX
Iniciativa +7 Sentidos Percepción +6; visión en la penumbra	
PG 70; Maltrecho 35	
CA 20; Fortaleza 18, Reflejos 16, Voluntad 15	
Velocidad 8; ver también ataque cuerpo a cuerpo móvil	
⚔ Garra (estándar; a voluntad)	
+11 contra CA; 1d6 + 4 de daño, o 1d6 + 6 mientras este maltrecho; ver también ataque en manada	
⚔ Zarpazo a la carga (estándar; a voluntad)	
El gnoll combatiente de la zarpa carga y realiza dos ataques de zarpa contra un único objetivo en lugar de un ataque básico cuerpo a cuerpo.	
⚔ Ataque cuerpo a cuerpo móvil (estándar; a voluntad)	
El gnoll combatiente de la zarpa puede mover hasta 4 casillas y realizar un ataque básico cuerpo a cuerpo en cualquier punto durante es movimiento. El gnoll no provoca ataques de oportunidad cuando se aleja del objetivo de este ataque.	
Ataque en manada	
El gnoll combatiente de la zarpa inflige 5 puntos de daño adicionales en los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra un enemigo que tenga adyacente a dos o más aliados del maestro de la caza.	
Alineamiento caótico maligno Idiomas abisal, común	
Habilidades Intimidar +8	
Fue 19 (+7) Des 15 (+5) Sab 12 (+4)	
Con 14 (+5) Int 09 (+2) Car 07 (+1)	
Equipo armadura de cuero	

Sabanas: Los gnoll han apilado sabanas de las camas para crear madrigueras burdas para ellos. Estas zonas son terreno difícil.



JARDIN DE SOMBRAS

Nivel de Encuentro 7 (1500 PX)

PREPARACION

Este jardín deshabitado no supone ninguna amenaza para las criaturas de sombra. Todos los demás atraen la atención no deseada de las criaturas que habitan aquí.

3 enjambres de escarabajos de la podredumbre (R)
1 escarabajo sombrío (B)

Cuando los PJs entren en esta zona, lee:

Una luz tenue de globos de cristal gris proyectan sombras débiles por todo un jardín oscuro. Aunque aquí los árboles y demás follaje parecen sanos y exuberantes, las hojas, troncos y flores de estas plantas son de tonos enfermizos de azul oscuro, gris y negro. A lo largo el muro sur de esta cámara hay un arco de piedra idéntico a los portales de teletransporte que habeis visto anteriormente.

Los enjambres de escarabajo de la podredumbre y el escarabajo sombrío están bien ocultos entre el follaje (Percepción contra CD 20). Si los PJs no los ven, da al grupo una asalto o dos para explorar antes de que los insectos ataquen por sorpresa. No coloques las miniaturas a no ser que sean vistas o hasta que ataquen.

Cuando los PJs vean a los insectos acechando, lee:

Un sonido zumbante precede a una nube de insectos que de repente surge de las sombras, avanzando para atacar. Al mismo tiempo, lo que parece una masa de hojas apretada se levanta para desvelar un escarabajo enorme, el cual posee un viscoso fluido negro goteando de sus pinzas mientras se lanza sobre vosotros.

3 enjambres de escarabajos de la podredumbre (R) Soldado nivel 8	
Bestia sombría Mediana (enjambre)	350 PX c/u
Iniciativa +9	Sentidos Percepción +7; visión en la oscuridad
Ataque de enjambre aura 1; el enjambre de escarabajos de la podredumbre realiza un ataque básico como acción gratuita contra cada enemigo que comience su turno en el aura.	
PG 88; Maltrecho 44	
CA 22; Fortaleza 21, Reflejos 21, Voluntad 19	
Resiste mitad de daño de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia; Vulnerable 10 contra ataques cercanos y de área.	
Velocidad 8, trepar 8	
⚡ Enjambre de mandíbulas (estándar; a voluntad) ⚡ Necrótico	
+12 contra Reflejos; 1d8 + 5 de daño necrótico, y daño continuo 5 necrótico (salvación termina).	
Alineamiento no alineado	Idiomas -
Fue 20 (+9) Des 16 (+7) Sab 16 (+7)	
Con 16 (+7) Int 01 (-1) Car 11 (+4)	

Escarabajo sombrío (B)	
Bestia sombría Grande	Controlador nivel 5
Bestia sombría Grande	200 PX
Iniciativa +2	Sentidos Percepción +3; visión en la oscuridad
PG 62; Maltrecho 31	
CA 19; Fortaleza 17, Reflejos 13, Voluntad 14	
Velocidad 6	
⚡ Mordisco (estándar; a voluntad)	
+10 contra CA; 1d10 + 4 de daño.	
↔ Rociada de sombras (estándar; recarga ⚡ ⚡)	
Cercano estallido 3; +8 contra Reflejos; 2d6 de daño, y el objetivo queda inmovilizado y todas las criaturas poseen ocultación contra él (salvación termina).	
Alineamiento no alineado	Idiomas -
Fue 18 (+6) Des 10 (+2) Sab 12 (+3)	
Con 14 (+4) Int 01 (-3) Car 08 (+1)	

LA VISTA DESDE ARRIBA

Si los PJs alcanzan esta zona sin pasar por la gran sala (zona 6, encuentro táctico Gran Sala), pueden ver y oír la discusión entre los shadar-kai y el trepador oscuro antes de que los insectos ataquen. Cuando tenga lugar el combate aquí, los shadar-kai ascienden por el ascensor para unirse. El perseguidor oscuro envía al wraith enloquecedor, pero permanece en la zona 6.

TACTICAS

Los enjambres de escarabajos de la podredumbre permanecen juntos para atrapar a la mayor cantidad de enemigos como sea posible en su aura de Ataque de enjambre. Concentran sus ataques de enjambre de mandíbulas en los mismos objetivos, esperando derribara a un enemigo antes de moverse al siguiente. El enjambre no puede moverse por la zona del ascensor de levitación.

El escarabajo sombrío impacta a los combatientes que parezcan más fuertes en cuerpo a cuerpo o a distancia con Rociada de sombras, realizando ataques de Mordisco contra enemigos con poca defensa mientras espera a que ese poder se recargue. El escarabajo se mueve a través de la zona del ascensor de levitación sin realizar pruebas de Acrobacia.

Todas estas criaturas luchan hasta la muerte.

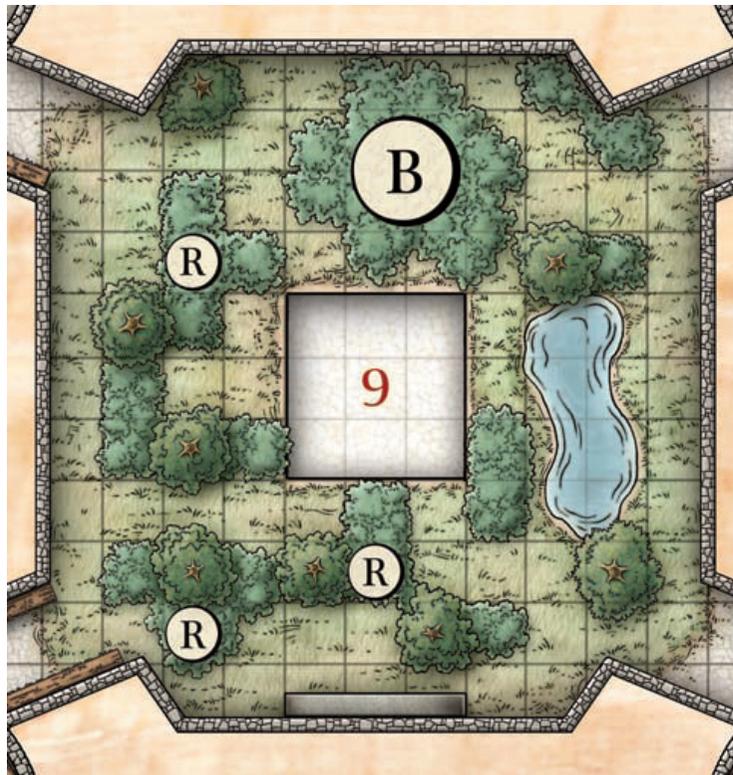
CARACTERISTICAS DE LA ZONA

Ascensor de Levitación: El suelo y el techo de esta cámara muestran una abertura de 15 pies de ancho. Este ascensor mágico permite a las criaturas alcanzar el suelo superior o inferior. Los personajes en la zona del ascensor flotan en medio del aire hasta que ordenan mentalmente al ascensor que los mueva. Como acción menor, un personaje puede ascender o descender un nivel, o puede moverse hasta 15 pies horizontalmente. Como acción menor, un personaje puede desplazarse 1 casillas horizontalmente.

Mientras este dentro del ascensor (ya se este moviendo o no), un personaje esta inestable, sufriendo un penalizador -2 a la CA y a la defensa de Reflejos.

Las criaturas que se mueva a la zona abierta del ascensor (opuesto a sencillamente entrar en ella) continuan su movimiento por mitad del aire. Una criatura puede cruzar el espacio abierto del ascensor realizando una prueba de Acrobacias contra CD 15 con éxito como parte de la acción de movimiento que le lleva al ascensor. Con un resultado de 20 o más, la criatura obtiene 2 casillas de movimiento adicionales. Con una prueba fallida, la criatura pierde el impulso y se desliza hacia el centro del ascensor (pero puede utilizar otra acción de movimiento o acción menor para continuar su movimiento).

Árboles: Las casillas que contienen árboles son terreno difícil (requiriendo 1 casilla adicional de movimiento para entrar)



y ofrecen cobertura (penalizador -2 a las tiradas de ataque) a cualquiera que permanezca en ellos. El tronco de un árbol ofrece cobertura (penalizador -2 a las tiradas de ataque) a cualquiera que permanezca adyacente a él.

Matorrales: Las zonas de maleza densa ofrece cobertura y son terreno difícil.

Estanque: Este estanque de agua negra sólo tiene 2 pies de profundidad en su centro pero es espesa con un limo negro. Un personaje que corre a través del estanque debe realizar una prueba de Acrobacias contra CD 20 o quedar derribado. Los personajes se pueden mover de forma normal sin dificultad.

Portal de Teletransporte: Este arco de piedra negra es un semicírculo de 30 pies de diámetro y 15 pies de alto, situado contra el muro de piedra de la cámara. Hay cristales plateados situados dentro de la piedra en un dibujo al azar. Runas en común lo cubren, pero su antiguo dialecto requiere una prueba de Historia contra CD 17 para descifrar. Identifican al arco como un antiguo portal de teletransporte shadar-kai.

Este arco funciona como el arco en la capilla negra (página 22). Si se toca, revela la zona interior, pero los PJs no pueden pasar a través de él. El portal puede ser empleado de forma normal sólo por Sarshan. Consulta el encuentro táctica Última Resistencia para más información.

CONVERSACION INESPERADA

Cuando los PJs hayan completado el último de los tres encuentros anteriores, descubren que su suerte se ha agotado. Los guardias de Sarshan, alertados por el combate en la torre, comienzan a cercarlos. No permitas a los PJs un descanso breve tras el encuentro anterior. Si el grupo no esta en la zona 10, modifica el texto a leer en alta de forma adecuada.

Tan pronto como el combate anterior ha terminado, lee:

Antes de que recuperéis el aliento, un repentino grito pro-

viene de abajo. A través del suelo abierto, veis shadar-kai guardias llegan a través de las puertas principales.

Da tiempo a los PJs para planear, luego continua:

Seis shadar-kai activan el ascensor de levitación, y pisadas a lo lejos anuncian grupos de cuatro llegando a través de las puertas de cada torre. La patrulla que viene desde abajo esta liderada por un capitán de pelo entrecano, que muestra cicatrices rituales a lo largo de sus mejillas. Dos panteras se mueven a su lado con los colmillos descubiertos mientras seasean. “¡Rendios!” grita el capitán, “¡o vuestras vidas están acabadas!”.

El shadar-kai capitán es Thannu (consulta el encuentro táctico Última Resistencia para sus estadísticas). Aunque conoce su oficio, su inclinación para matar directamente a los PJs es templado por su conocimiento de que Sarshan deseará interrogarlos primero.

Los PJs deberían darse cuenta de que esta es una lucha que no pueden ganar, y que rendirse es la mejor apuesta a corto plazo. Sin embargo, si el grupo es del tipo de luchar hasta la muerte, permíteles dar unos golpes pero haz que un par de shadar-kai brujas aparezcan para inmovilizarlos con su magia.

Ten cuidado con no tener demasiado mano dura con este escenario. Esta sección de la aventura tiene que ver con revelaciones y decisiones importantes para los PJs. Permitir que los jugadores sientan que son guiados es una forma bastante probable de quitar importancia a lo que averiguen aqui.

Los PJs son superados en tal grado que Thannu no se preocupa con arrebatárles sus armas o equipo. Si el grupo no esta en la zona 10, Thannu ordena que sean llevados a los aposentos de los guardias en el tercer nivel para interrogarlos. Ajusta el siguiente texto a leer en voz alta y emplealo cuando los PJs y sus escoltar están pasando por el jardín de sombras.

Una vez que los PJs se rinden, lee:

De repente, el jardín se iluminan con una vibración de luz blanca. El arco al sur resplandece mientras muestra la capilla negra, y una figura familiar pasa de aquellas cámara a esta. Es el veterano con el que hablasteis en el Mendigo Feliz, pero ya no muestra la apariencia de envejecido y su piel llena de cicatrices se vuelve gris ante vuestros ojos.

Los guardias a vuestro alrededor saludan al shadar-kai, quien no oculta su sorpresa de veros. Examina la escena ante si con ojos inexpressivos. “Soy Sarshan. ¿Supongo que alguien tiene una explicación para esto?”.

Cualquiera que sea la respuesta inicial de los PJs, Thannu rápidamente interrumpe para ofrece un informe estilo militar sobre la incursión de los PJs en la torre, señalando las zonas en que se han adentrado y la cantidad de muertos y heridos. Sin embargo, antes de que finalice, llega información adicional.

Tan pronto como el capitán termina, un combatiente entra corriendo, llamando a su amo. Mientras se aproxima para susurrar al oído de Sarshan, el shadar-kai se gira hacia vosotros con una mirada de sorprendido.

“Sois, y muy literalmente, las últimas personas que esperaba ver aquí. Las acusaciones formuladas por mi capitán justifican tortura y muerte. Sin embargo, se me ha comunicado que parece que un episodio de sabotaje en mi fundición ha sido frustrado, y que el traidor Modra ha sido ejecutado por personas desconocidas. ¿Que podrías saber acerca de esto?”.

Si los PJs admiten la acción en la fundición, Sarshan asiente pensativo. Si sospechan de las motivaciones de Sarshan y lo niegan todo, suponen que la Perspicacia de Sarshan automáticamente supera a su Engaño.

“Hasta donde habeis conseguido infiltraros en mis operaciones, sólo puedo suponer que sabeis un poco de quien soy. Mis riquezas y reputación se deben en gran medida al honor, la obligación y el secretismo. Cuando os hable de Modra, esperaba que lo matarais y me evitarais más daños de lo que ya me había ocasionado. El hecho de que viajarais hasta aquí para hacer el trabajo es una sorpresa, pero debido a vuestra parte en la terminación de esta amenaza para mi y lo que sea que pensaba Modra hacer en la fundición, estoy en deuda con vosotros. Sin embargo, debido a vuestro papel en la muerte de mis guardias personales, estais más vosotros en deuda conmigo. Aquí teneis un trato que equilibra los términos para todos. Uniros a mi”.

Permite a los PJs una oportunidad para responder, luego continúa:

“Vuestra habilidad con las armas es claramente de primera. Os ofrezco un lugar para emplear y avanzar esa habilidad. Además, os ofrezco un lugar donde podreis vivir lo suficiente para disfrutar de los frutos de vuestra valentía. En un mes, o seis, o un año, vuestro mundo será un lugar donde no deseais vivir. En su lugar uniros a mi aquí”.

Si los PJs intentan preguntar a Sarshan sobre lo que quiere decir, contesta ambiguamente.

“Aunque estoy bien situado para tomar ventaja de estas cosas, todavía se bastante poco. Lo que se, no lo puedo compartir por razones profesionales, pero confiar en mi cuando digo que no desearías saber nada. Meditar vuestra elección, amigos”.

Si los PJs rechazan de plano unirse a Sarsha, o si intentan matarlo antes de tomar una decisión, ve al encuentro Última Defensa.

EL CAMINO MAS FACIL

Si los PJs deciden pretender que aceptan el trato de Sarshan como un medio para evitar el combate con sus tropas de élite, permite que un único personaje hable por el grupo realice una prueba de Engañar contra CD 21. Hasta otros dos personajes pueden ayudar al primero. Con una prueba fallida, Sarshan dice a los PJs que deberían de dejar de mentir a aquellos más experimentados que ellos. Ve al encuentro Última Defensa.

Si la prueba tiene éxito, Sarshan acepta a los PJs a su servicio. Ordena a Thannus que los escolte a los aposentos de los guardias en el tercer nivel, diciendo que tendrá ordenes para ellos una vez que hayan descansado.

Como dirijas el fin de este escenario depende de tí, pero considera las dos siguientes opciones.

♦ Poco después de que los PJs sean llevados a los aposentos de los guardias, el gran temblor descrito en el encuentro Última Defensa sacude la torre. Thannu y sus guardias se marchan a investigar, permite a los PJs se escabullan hasta el portal en el jardín, para luego huir.

♦ Sarshan podría ser engañado por los PJs, pero su capitán Thannu espera hasta que Sarshan se marcha antes de ordenar a sus tropas matar al grupo.

Para ambos escenarios, adapta el encuentro Última Defensa de forma adecuada, pero debería terminar con los PJs enfrentándose a Thannu y sus panteras en el jardín mientras intentar activar el portal y huir.



ULTIMA RESISTENCIA

Nivel de Encuentro 7 (1500 PX)

PREPARACION

El grupo o bien ha rechazado la oferta de Sarshan de empleo inmediato, o el Shadar-kai ha atrevasado su falso consentimiento. De una forma u otra, los PJs están dipuestos a enfrentarse a su destino.

Thannu, shadar-kai combatiente campeón de batalla de élite (T)
2 panteras umbrales (P)

Cuando la oferta de Sarshan de desprende, lee:

Sentis una sacudida familiar bajo vuestros pies mientras otro temblor aumenta y disminuye rápidamente. Los ojos oscuros del shadar-kai brillan, pero sonrie mientras sacude su cabeza. “Vuestro engaño es digno de elogio. Un pena que al final no os sirva de nada”.

Entonces de repente, una explosión ensodecedora sacude la torre. Cerca de la lado más oriental de la cámara, uno de los guardias de Sarshan grita: “¡Mi señor!. ¡La fundición esta en llamas!”. La guardias se ponen en movimiento, Sarshan ignorándoos del todo mientras ladra ordenes. Un grupo es enviado a la fundición, y otro recibe ordenes de mantener los campos de mercenarios bajo control. Sarshan toma a la última patrulla de luchadores de cadena con él mientras avanza hacia el ascensor. Thannu y sus panteras son los únicos que se quedan con vosotros.

“Si fuera tan cruel como mi reputación me precede, os enviaría de vuelta a ver como vuestro mundo muere” comenta Sarshan. “Dar gracias que soy misericordioso”. Entonces a Thannu: “Matalos”.

Thannu, shadar-kai campeón de batalla (T)	
Soldado de élite nivel 8	
Humanoide sombrío Mediano	700 PX
Iniciativa +11	Sentidos Percepción +6; visión en la penumbra
PG 172; Maltrecho 86	
CA 26; Fortaleza 21, Reflejos 23, Voluntad 19	
Tiradas de salvación +2	
Velocidad 5; ver también salto en las sombras	
⚔ Katar (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+13 contra CA; 1d6 + 3 de daño (crít. 1d6 + 11)	
⚔ Ataque doble (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
Thannu realiza dos ataques de katar.	
⚔ Jaula de penumbra (estándar; recarga   )	
Thannu hace un ataque con el katar. Si el ataque impacta, hace un segundo ataque, mientras rizos de sombra rodean al objetivo. Ataque secundario: +11 contra Reflejos; el objetivo queda neutralizado (salvación termina).	
Tácticas de señor de la batalla	
Thannu y sus aliados infligen 1d6 de daño adicional contra enemigos que flanquee.	
Talento en batalla	
Thannu consigue un golpe crítico en las tiradas de ataque con un 19 o 20 natural.	
Ataque inspirador	
Siempre que consiga un golpe crítico, Thannu y todos los aliados a 5 casillas de él recuperan 4 puntos de golpe.	
Salto en las sombras (movimiento, encuentro) ♦ Teletransporte	
Thannu se teletransporta 3 casillas y se vuelve insustancial hasta el comienzo de su siguiente turno.	
Alineamiento no alineado	Idiomas común
Habilidades Acrobacias +15, Sigilo +15	
Fue 17 (+7) Des 20 (+9) Sab 14 (+6)	
Con 14 (+6) Int 12 (+5) Car 11 (+4)	
Equipo cota de sombras, 2 katar	

2 panteras umbrales (P) Acechador nivel 6	
Bestia sombría Mediana 250 PX c/u	
Iniciativa +12	Sentidos Percepción +9; visión en la penumbra
PG 76; Maltrecho 38	
CA 20; Fortaleza 19, Reflejos 21, Voluntad 17	
Velocidad 7	
⚔ Garras (estándar; a voluntad)	
+11 contra CA; 2d6 + 4 de daño.	
⚔ Coletazo (reacción inmediata, cuando un enemigo se mueve o se desplaza hacia una casilla adyacente a la pantera umbral; a voluntad)	
+11 contra CA; 1d6 + 1 de daño.	
Ventaja en combate	
La pantera umbral inflige 2d6 puntos de daño adicionales en los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja en combate.	
Invisibilidad (estándar; utilizable sólo en forma espectral; a voluntad) ♦ Ilusión	
La pantera umbral es invisible hasta que ataca. Puede finalizar este efecto en su turno como acción gratuita.	
Forma espectral (estándar; a voluntad)	
La pantera umbral se vuelve insustancial. Gana un bonificador +5 de poder a las pruebas de Sigilo, pero inflige sólo la mitad de daño con sus ataques. Puede finalizar este efecto en su turno como una acción gratuita.	
Alineamiento no alineado	Idiomas -
Habilidades Sigilo +13 (+18 en forma espectral)	
Fue 15 (+5) Des 21 (+8) Sab 13 (+4)	
Con 16 (+6) Int 02 (-1) Car 12 (+4)	

TACTICAS

Thannu elige como blanco de su Jaula penumbra al combatiente que parezca más poderoso, para luego realizar ataques dobles contra los enemigos más cercanos. Emplea Salto en las sombras para evitar el terreno difícil del jardín y reducir cualquier daño de ataques realizados contra él.

Las panteras umbrales flanquean con Thannu, infligiendo

daño adicional de sus propia Ventaja en combate y su Tácticas de señor de la batalla. Permanecen juntas en combate, esperando que los enemigos que ataquen a la otra pantera activen un ataque de coletazo. Renuncia a un ataque para emplear forma espectral solo si están maltrechas, terminando el efecto antes de atacar a la criatura que las dejó maltrechas.

Thannu y sus panteras tiene la máxima fe en su superioridad sobre los PJs. Luchan hasta la muerte.

A TRAVES DEL ARCO

Si los PJs activan el portal durante el combate (al contrario de encargarse de Thannu y sus panteras primero), el capitán ordena a las panteras que les persigan. Él no atraviesa el portal, creyendo que sus gatos pueden encargarse de los PJs y dándose cuenta de la gravedad de la situación fuera de la torre.

CONFIGURANDO EL PORTAL

El desafío de habilidad lleva a los PJs a intentar reconfigurar el portal de teletransporte de Sarshan para que funcione para cualquier criatura, permitiéndoles huir de la torre.

Configurar el Portal

Nivel 7

Desafío de habilidad

300 PX

Este portal muestra una sala parecida a la capilla por la que llegasteis al Páramo Sombrío. Ciertamente, es una forma rápida de llegar hasta allí sin tener que recorrer todo el largo camino de vuelta y evitar encontraros con enemigos no deseados, ahora que estais tan agotados. Sólo necesitais recurrir a las energías mágicas que la mantienen en funcionamiento y hacer que cambien para que pueda pasar cualquier criatura y no sólo Sarshun. Para ello, debeis jugar con los cristales plateados mientras configurais la energía mágica y la sintonizais con vosotros.

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

Habilidades Principales: Arcanos, Historia, Percepción, Hurto.

Éxito: El portal es debidamente reconfigurado para poder usado por cualquier criatura. Los PJs (y las panteras umbrales) puede atravesarlo para ser llevados a la capilla negra (zona 1, página XX).

Fracaso: Los PJs parcialmente restauran la función completa del portal. Aunque ahora cualquier criatura puede utilizarlo, el efecto de teletransporte sigue sintonizado a Sarshan, haciendo que cualquier otra criatura que se atravesase el arco pierda un esfuerzo curativo. A las criaturas que no les queden esfuerzos curativos (incluyendo las panteras umbrales) pierden puntos de golpe igual a su nivel.

Arcanos CD 14 (2 éxitos). El PJ detecta magia que se aprovecha de la configuración específica de una criatura en el arco. Con una prueba fallida, la reacción arcana inflige 1d6 de daño al PJ.

Historia CD 14 (2 éxitos; ver Arcanos). El PJ estudia las runas antiguas inscritas en el arco, captando las nociones de su construcción inicial y su reconfiguración siguiente. Con un resultado de 23 o más, el PJ también obtiene un bonificador +2 a la siguiente prueba de Arcanos realizada como parte del desafío.

Percepción CD 14 (2 éxitos; ver Hurto). El PJ realiza un examen minucioso de la construcción del arco, detectando ciertos lugares donde los cristales plateados han sido aumentados con algún tipo de reactivo químico. Con un resultado de 23 o más, el PJ también obtiene un bonificador +2 en la siguiente prueba de Hurto realizada como parte del desafío.

Hurto CD 14 (2 éxitos). El PJ reconfigura con cuidado el diseño de los cristales situados en la piedra, alterando el flujo del poder arcano dentro del arco.

PUERTA NUMERO UNO

Debería ser obvio para los PJs que el portal de teletransporte y el portal al Páramo Sombrío más allá de este son su mejor opción para salir de la torre y regresar al mundo mientras evitan

el caos exterior. Sin embargo, si los PJs ignoran el arco (quizás creyendo que el momento culminante de la aventura esta pensado para tener lugar en la fundición), haz que otro temblor derumbe la puerta de entrada y el acceso al túnel a la fundición.

De igual modo, si los PJs eliminan a Thannu y a sus panteras, y luego deciden pasar un tiempo examinando la torre una vez más, utiliza réplicas adicionales del temblor, incursiones de nuevos guardias o ambos para convencerles de que se deben marchar.

LA HUIDA

Aunque los PJs ya podrían sentir que la amenaza de Sarshan es alta y deseen eliminarle, es imperativo que huya de este encuentro. El oportunista traficante de armas shadar-kai juega incluso un papel mayor en un episodio futuro de la senda aventura. Sin embargo, si los PJs se lo curran para alcanzar a Sarshan, no seas demasiado estricto con ellos. Aunque aquí no se ofrecen sus estadísticas, puedes permitir que el grupo consiga unos buenos disparos antes de que los guardias del shadar-kai le rodean y protejan para permitirle que huya.

DESARROLLO

Cualquier PJs que mire por las ventanas orientales puede ver la fundición consumida por explosiones continuas de sombra y llama. Aunque Modra no completó su sabotaje de una forma que destruyera la torre, los sistemas de la fundición han fallado, liberando la energía arcana que alimenta los experimentos oscuros de Sarshan.

Desde las ventanas sur, el caos puede ser visto en los campamentos mientras los grupos mercenarios intentan escapar de la destrucción. Los corrales del bazar de esclavo han sido abiertos, y los esclavos han derrotado a sus amos y han comenzando a huir hacia el norte.

Si los PJs atraviesan el portal solos, ver al encuentro Sombras de Perdición en la página siguiente. Si las panteras umbrales les

siguen, continua este encuentro en la capilla negra (zona 1, página 22). Emplea el mapa táctico de la capilla blanca (encuentro táctico Capilla Blanca, página 18), girado 90 grados y alterados según la descripción de la zona (página 12).

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Ascensor de Levitación: El suelo y el techo de esta cámara muestran una abertura de 15 pies de ancho. Este ascensor mágico permite a las criaturas alcanzar el suelo superior o inferior. Los personajes en la zona del ascensor flotan en medio del aire hasta que ordenan mentalmente al ascensor que los mueva. Como acción menor, un personaje puede ascender o descender un nivel, o puede moverse hasta 15 pies horizontalmente. Como acción menor, un personaje puede desplazarse 1 casillas horizontalmente.

Mientras este dentro del ascensor (ya se este moviendo o no), un personaje esta inestable, sufriendo un penalizador -2 a la CA y a la defensa de Reflejos.

Las criaturas que se muevan a la zona abierta del ascensor (opuesto a sencillamente entrar en ella) continuan su movimiento por mitad del aire. Una criatura puede cruzar el espacio abierto del ascensor realizando una prueba de Acrobacias contra CD 15 con éxito como parte de la acción de movimiento que le lleva al ascensor. Con un resultado de 20 o más, la criatura obtiene 2 casillas de movimiento adicionales. Con una prueba fallida, la criatura pierde el impulso y se desliza hacia el centro del ascensor (pero puede utilizar otra acción de movimiento o acción menor para continuar su movimiento).

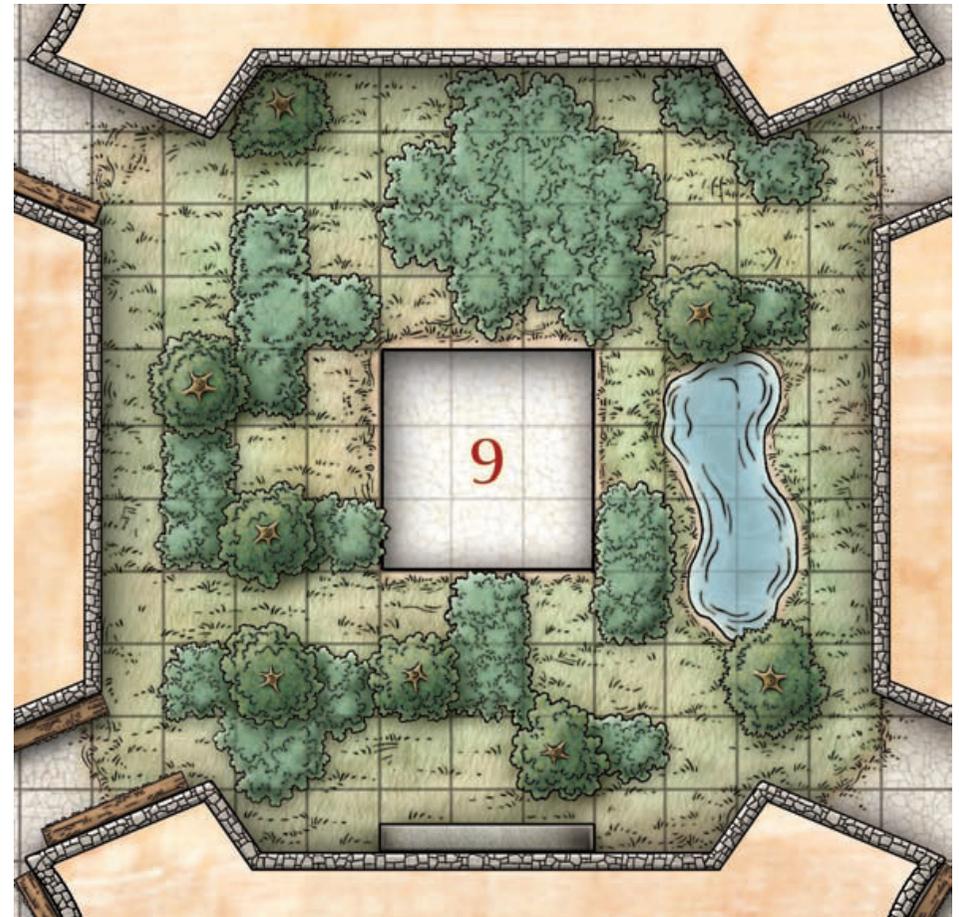
Árboles: Las casillas que contienen árboles son terreno difícil (requiriendo 1 casilla adicional de movimiento para entrar) y ofrecen cobertura (penalizador -2 a las tiradas de ataque) a cualquiera que permanezca en ellos. El tronco de un árbol ofrece cobertura (penalizador -2 a las tiradas de ataque) a cualquiera que permanezca adyacente a él.

Matorrales: Las zonas de maleza densa ofrece cobertura y son terreno difícil.

Estanque: Este estanque de agua negra sólo tiene 2 pies de profundidad en su centro pero es espesa con un limo negro. Un personaje que corre a través del estanque debe realizar una prueba de Acrobacias contra CD 20 o quedar derribado. Los personajes se pueden mover de forma normal sin dificultad.

Portal de Teletransporte: Este arco de piedra negra es un semicírculo de 30 pies de diámetro y 15 pies de alto, situado contra el muro de piedra de la cámara. Hay cristales plateados situados dentro de la piedra en un dibujo al azar. Runas en común lo cubren, pero su antiguo dialecto requiere una prueba de Historia contra CD 17 para descifrar. Identifican al arco como un atiguo portal de teletransporte shadar-kai.

Este arco funciona como el arco en la capilla negra (página 22). Si se toca, revela la zona interior, pero los PJs no pueden pasar a través de él. El portal puede ser empleado de forma normal sólo por Sarshan. Consulta el encuentro táctica Última Resistencia para más información.



SOMBRA DE PERDICION

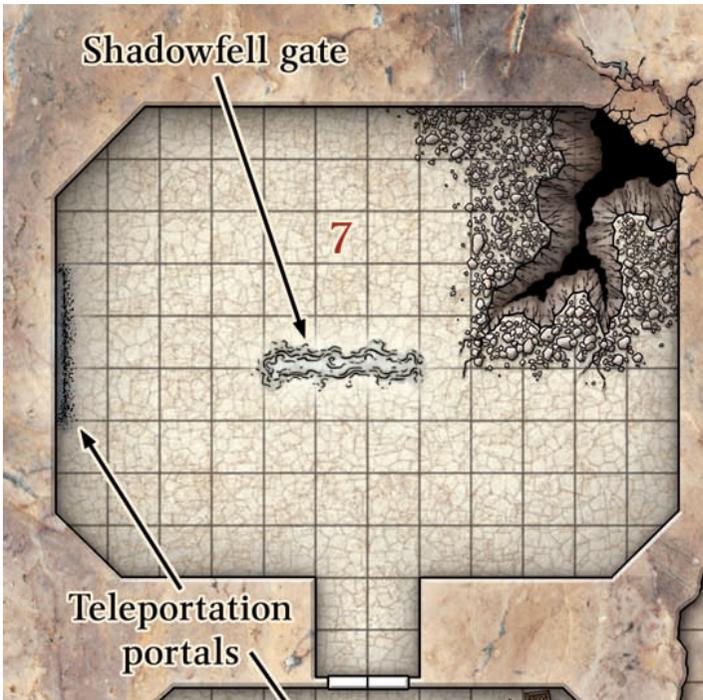
Nivel de Encuentro 5 (875 PX)

PREPARACION

Los PJs atraviesan el portal de teletransporte desde la torre y regresan al portal al Páramo Sombrío que les puede llevar a casa. Desde la entrada a la caverna, pueden ver la destrucción de la Forja Umbral a lo lejos. Los guardias normalmente situados aquí han regresado a la torre, ofreciendo a los PJs una oportunidad de realizar un descanso breve si así lo desean.

Cuando el gran temblor golpee, probablemente los PJs deseen huir de una vez. Interrumpe o resume el texto a leer en voz alta según sus acciones, pero asegurate de que los personajes ven a los seis espectros surgir antes de que atraviesen el portal.

6 espectro (S)



Cuando los PJs hayan completado un descanso breve, o si tienen pensados activar inmediatamente el portal al Páramo Sombrío, lee:

Un desprendimiento de rocas hacia la brecha avisa con una fracción de segundo de otro temblor, mayor esta vez. La caverna se estremece a vuestro alrededor -un crujido como un trueno retumbando mientras el muro norte se resquebraja y desgaja. Y con un quejido, el arco que acabais de atravesar se derrumba y cae mientras un estallido de energía arcana se lanza sobre la cámara. Donde golpea al arco del Páramo Sombrío, un resplandor oscuro surge de la piedra, adoptando la forma de seis humanoides.

Es muy probable que los PJs huyan a través del arco con la esperanza de que los espectros no puedan seguirles. En este caso, este encuentro emplea el mapa táctico y las características de la capilla blanca (página 18).

Si los PJs escogen jugar todo el encuentro en la capilla negra del Páramo Sombrío antes de regresar al mundo, emplea el mapa táctico para la capilla blanca, giralo 90 grados y altera la descripción de la zona como sea adecuado (página 18). Cuando los PJs finalmente crucen hacia el mundo, haz que un temblor destroce el portal al Páramo Sombrío mientras lo atraviesan por última vez.

Cuando los espectros surjan a través del arco en la capilla blanca, lee:

El caótico campo de sombra dentro del arco repentinamente es desgarrado por seis figuras mientras se abren paso con sus garras. Con un grito como acero arañado, la niebla oscura dentro del portal al Páramo Sombrío es apartada, como si los seis espectros absorbieran la oscuridad mientras se desvanecen.

El portal al Páramo Sombrío se ha agotado y los seis espectros han consumido su poder.

6 espectro (S)	Acechador nivel 4
Humanoide sombrío Mediano (muerto viviente) 175 PX c/u	
Iniciativa +8	Sentidos Percepción +6; visión en la oscuridad
Helor espectral (frío) aura 1; los enemigos dentro del aura sufren un penalizador -2 a todas sus defensas.	
PG 30; Maltrecho 15	
CA 16; Fortaleza 16, Reflejos 16, Voluntad 17	
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico, insustancial; Vulnerable 5 radiante	
Velocidad Volar 6 (flotar); fase	
⚡ Toque espectral (estándar; a voluntad) ⚡ Necrótico	
+7 contra Reflejos; 1d6 + 2 de daño necrótico.	
↔ Barrera espectral (estándar; recarga ⚡ ⚡) ⚡ Ilusión, psíquico	
Cercano explosión 2; objetivos enemigos; +7 contra Voluntad; 2d6 + 2 de daño psíquico, y el objetivo queda derribado.	
Invisibilidad (estándar; a voluntad) ⚡ Ilusión	
El espectro se vuelve invisible hasta que ataque o hasta que sea impactado por un ataque.	
Alineamiento caótico maligno Idiomas común	
Habilidades Sigilo +9	
Fue 10 (+2) Des 15 (+4) Sab 08 (+1)	
Con 13 (+3) Int 06 (+0) Car 15 (+4)	

TACTICAS

Los espectros intentan mantener a los PJs en combate cuerpo a cuerpo, maximizando el efecto de su Toque espectral. Si un espectro es objetivo de más de un enemigo o de un ataque a distancia, emplea su turno para volverse invisible, empleando Barrera espectral contra el número máximo de objetivos en el siguiente asalto.

Los espectros luchan hasta que son destruidos.

EXPANDIENDO EL ENCUENTRO

Siéntete libre de llevar este encuentro a otras zonas en las cavernas secretas bajo el Mendigo Feliz. Los espectros persiguen a los PJs a cualquier zona si intentan huir e incluso pueden moverse al hospicio o a la calles que lo rodean si así lo deseas. Haz que los espectros absorban la fuerza vital de las criaturas en la ciudad, lo que podrían situar a los PJs en una posición de protección a los inocentes mientras se encargan de su amenaza final.

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Escombros: Donde la esquina noroeste de la cámara se ha derrumbado, se extiende en zona de piedras sueltas que son terreno difícil. Un personaje que corre por los escombros debe realizar una prueba de Acrobacias contra CD 20 con éxito o quedar derribado. Los personajes se pueden mover a su velocidad normal sin dificultad.

Los montones de escombros grandes ofrecen cobertura. El montón de escombros principal en la esquina noroeste ofrece cobertura superior.

Portal de Teletransporte: Este arco de piedra negra es un semicírculo de 30 pies de diámetro y 15 pies de alto, situado contra el muro de piedra de la cámara. Cristales plateados están incrustados en la piedra en diseños al azar. Runas en común lo cubre, pero su dialecto antiguo requiere una prueba de Historia contra CD 17 con éxito para descifrarlas. Identifican al arco como un antiguo portal de teletransporte shadar-kai. Aunque se parece al portal en la zona 6, este arco esta inerte.

Portal al Páramo Sombrío: Este arco de piedra blanca es un semicírculo de 30 pies de diámetro y 15 pies de alto. El portal no funciona ahora que su magia ha sido drenada por los espectros.

CONCLUYENDO LA AVENTURA

Tras la batalla final contra el poder del Páramo Sombrío, los PJs pueden tomarse un buen merecido descanso. Los sonidos de la lucha son oídos en el Mendigo Feliz, con Prashant y Ausma descubriendo el sótano secreto y la ruta que los PJs tomaron en las cavernas inferiores. Llegan justo cuando los PJs están recomponiéndose y quedan sorprendidos por descubrir lo que yace bajo su establecimiento.

Los paladines se encargan de contactar con las autoridades de Mirador. Mientras esperan a que la guardia de la ciudad llegue, los PJs pueden confirmar que el portal al Páramo Sombrío ha sido destruido permanentemente. La ruta de Sarshan a Mirador ha sido cerrada para siempre.

Con su trasfondo religioso, Asuma y Prashant pueden proporcionar a los PJs más información sobre la capilla blanca, ya que la reconocen como un lugar de antigua adoración de demonios. Concluyen que el poder oscuro que creó a los espectros ha estado rondando a ambos lados del arco al Páramo Sombrío todo este tiempo -un peligro potencialmente grave para Mirador que los PJs han eliminado. El portal de teletransporte sigue funcionando, pero puede ser cerrado por representantes del Consejo.

El descubrimiento y la destrucción del portal al Páramo Sombrío hace a los PJs héroes en Mirador, especialmente cuando la conexión de Sarshan con la reciente incursión orca es desvelada. Los almacenes del shadar-kai serán asaltados, pero tras la traición de Modra, Sarshan ha tenido cuidado en limpiar cualquier pista de sus actividades recientes. Aunque sus actividades son desbaratadas por el bien, no se puede hallar ninguna información adicional sobre la presencia del shadar-kai en Mirador.

Los PJs tiene mucho tiempo para descansar y planear sus siguientes movimientos. Sin embargo, poco saben que su fama tendrá un giro inesperado en la siguiente aventura. ✕