

HEROIC

1-10

"Esta es una misión para los héroes que han mostrado su temple en la defensa de otros. Si la evidencia que han descubierto es cierta, el asedio a Vigilia de Bórdrin no era más que el aperitivo de una campaña mucho más grande, contra la cual ni Mirador ni el Valle de Elsir podrán aguantar mucho más. Yo te hablare de Karak Lode, y de la riqueza perdida con que podríamos defender nuestra tierra contra la guerra que se avecina."



LAS MINAS PERDIDAS DE KARAK



Traducido y maquetado por Kashas, miembro del foro archiroleros, fuente de información sobre el mundo de los juegos de rol. Visítanos en www.archiroleros.com

Las minas perdidas de Karak es una aventura para cinco personajes de nivel 6. Los personajes deberán estar hacia la mitad de nivel cuando la aventura acabe. Esta aventura es la continuación de “La brecha sombría de Forjaumbral” y la cuarta parte de la senda aventura Scales of War, sin embargo, con una pequeña modificación, puede ser jugada como una aventura autónoma o integrada en cualquier campaña de desierto existente en un área donde el reino enano podría haber estado situado.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

La ciudad de Mirador está situada en la base de las montañas Piedrahogar, en las extensiones occidentales más lejanas del Valle de Elsir. Este reducto de edad antigua era el centro del antiguo reino enano que una vez domino el valle, pero cayó en la oscuridad hace generaciones. Sin embargo poco es recordado de este reino perdido y de su gente, que viajaba a lo largo y ancho de todo el mundo. Un clan enano (el Ironfell) hizo incursiones en busca de la riqueza mineral en los desiertos de más allá del Desierto de espinas al sudoeste del Valle de Elsir. Allí, establecieron una mina y la llamaron Karak Lode, después de que el primer enano del clan Ironfell cayera en su defensa. Durante muchos años, Karak se convirtió en una fuente legendaria de riqueza, su gente extraía ricos depósitos de oro plata y otros metales preciosos de debajo de las arenas del desierto. Se estableció un depósito de suministros para dar servicio a las caravanas que viajaban entre la mina y el Valle de Elsir, pero la ubicación de Karak Lode fue estrechamente guardada en secreto. Solo los

juramentados miembros del clan Ironfell conocían el último tramo del viaje a través del desierto. Los enanos saber guardan muy bien sus secretos, sobre todo cuando se trata de riquezas minerales. Pero fue el propio secretismo que envolvía Karak lo que le hizo caer eventualmente. Bajo la presión de merodeadores monstruosos, hambruna, y tribus humanas migratorias, el reino enano del Valle de Elsir comenzó a decaer. Así como sus recursos fueron tasados pasando la frontera, los bordes del reino comenzaron a contraerse un poco más que el territorio que rodeaba a Mirador cuando se dejó. Al tiempo, las tormentas de arena golpearon el sur del territorio y el depósito de suministros fue abandonado Pronto, todo el contacto con la mina se perdido, y Karak Lode se convirtió en historia.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Después de los éxitos logrados en “Asedio a Vigilia de Bordrin” y “La brecha umbría de Forjaumbral”, los PJ han establecido una reputación entre Mirador y ellos. El grupo es presentado a un rico enano de nombre Bram Ironfell, un miembro del consorcio de Elsir y vástago del Clan Ironfell. Bram coge confianza con los personajes y les habla del reciente descubrimiento de un pergamino relacionado con el comerciante de armas shadar-kai, Sarshan. Bram cree que el pergamino detalla la ubicación de Karak Lode, una mina perteneciente a su clan y olvidada durante generaciones. Bram tiene la esperanza de encontrar la mina y usar sus riquezas para defender Mirador y el Valle de Elsir del conflicto venidero que los personajes discernieron en Forjaumbral. Siguien-

do las instrucciones del antiguo pergamino el grupo se dirige al sur pasando el Oeste profundo y se introducen en las tierras secas conocidas como el desierto de espinas. Allí, son atacados por unos guerreros enanos de un clan rival que han oído hablar del descubrimiento de Bram. También se encontraran con un nómada llamado Mag Blackthorne el cual los guiara a través del traicionero desierto. Más allá del Desierto de espinas, los PJ llegaran a Dunesend, un pequeño pueblo al borde del desierto, controlado por un cruel gnoll llamado el guardián. Después de derrotar al guardián y a sus aliados, los jugadores se dan cuenta de que la

Misiones

“Las minas perdidas de Karak “ ofrece la oportunidad a los PJ de adquirir experiencia en un par de lugares. Suministramos aquí la lista de misiones y sus recompensas en la aventura.

Misión principal: Las minas perdidas: Las PJ emprenden un viaje arduo a través de un erial y un desierto en un intento de localizar las minas perdidas de Karak Lode. Completan esta búsqueda cuando regresan Mirador, habiendo asegurado las minas contra los estragos de la reina Shephatiah y sus seguidores. Premio: 1, 250 XP.

Misión secundaria: Salvar Dunesend: La gente de la pequeña aldea de Dunesend se convierten en los vasallos inconscientes de la reina de las Tierras secas. Por superar la amenaza inmediata del lugarteniente de Shephatiah (el guardián) y derrotándole en Karak, los PJ liberan la aldea de próximas amenazas y se ganan la gratitud de su gente. Premio: 250 XP.

aldea esta esclavizada por una misteriosa déspota del desierto que se llama a si misma Shephatiah, reina de las tierras secas. Las huellas dejadas por el guardián en el desierto guían al grupo hacia la guarida de Shephatiah en una antigua mina, Karak Lode. Sin embargo, los jugadores encuentran las ruinas ocupadas por corsarios del desierto y sucias criaturas subterráneas comandadas por una dríada. Sin embargo, aunque los jugadores se deshacen rápidamente de la reina y sus seguidores, no consiguen encontrar la entrada a las minas. Mientras esperan a que pase una tormenta de arena, los PJ se encuentran sitiados por una banda de asesinos trogloditas encabezados por un troglodita cantor. Solo desandando los pasos de estos merodeadores los personajes pueden encontrar la hasta ahora entrada oculta a las minas. Allí, la verdadera corte de la reina Shephatiah los espera. Explorando las antiguas cavernas enanas, los PJ se enfrentaran a los seguidores de la reina antes de vérselas con ella, la cual resulta ser una poderosa naga. Después de haber descubierto una grieta que unía las minas con el Caos Elemental, Shephatiah hizo de las minas su guarida. Sin embargo, después de derrotar a la naga y sus sirvientes, los PJ descubren la evidencia que la riqueza de Karak es ahora controlada por un grupo desconocido de otro plano. Los PJ retornan a Overlook y e informan a Bram Ironfell, el cual asegura que sellara la mina. Sin embargo, las fuerzas responsables del envío la riqueza de la mina hacia el Caos Elemental tienen un largo alcance y proyectos oscuros.

PREPARANDOSE PARA LA AVENTURA

“Las minas perdidas de Karak “ lleva a los PJ a través de las tierras baldías conocidas como el Desierto de espinas, introduciéndolos más allá en busca de Karak. En su viaje de exploración, los PJ son atacados por las fuerzas de la reina Shephatiah tanto en la superficie como en las minas, conduciéndoles a unaconfrontación decisiva a través de una grieta que comunica con el Caos Elemental. Si no tienes mucho tiempo antes de comenzar la aventura, lee el trasfondo y el resumen de la aventura, “ Parte 1: El camino a Karak”, “Por el desierto de espinas” y los primeros dos encuentros. Esto meterá a los PJ en la aventura y los guiara hasta el pueblo de Dunesend, una buena primera sesión llena de acción.

QUE NECESITAS PARA JUGAR

Esta aventura contiene todo lo que necesita para jugar, incluyendo información de trasfondo, disposición, y encuentros (incluyendo los mapas tácticos). Leer los libros de reglamento de la 4ª Ed de D&D es lo mejor que puedes hacer para entender y preparar la aventura. Como se dice arriba, lee de cabo a rabo al menos las secciones de apertura y los encuentros iniciales antes de empezar. Esta revisión te permite familiarizarte con el material y el estilo de la presentación. Las secciones de abajo describen el formato de la aventura.

USAR LOS ENCUENTROS

TACTICOS

Cada encuentro incluye varios elementos de campo común.

NIVEL DE ENCUENTRO

Cada encuentro táctico asume un grupo de cinco jugadores. Un encuentro de dificultad media es uno donde el nivel de encuentro es igual al del grupo. Los encuentros que tienen 1 o 2 de niveles inferiores al grupo son encuentros fáciles, mientras que los encuentros que tienen niveles más altos que el grupo, son difíciles. Al superar un encuentro, el grupo gana el valor de experiencia anotado al lado del nivel de encuentro. Esta cantidad se debe dividir por el número de los miembros de grupo, y el resultado será para cada personaje.

DISPOSICIÓN

Esta sección de un encuentro táctico te proporciona los parámetros básicos del encuentro. En primer lugar, te da la clave para poder situar a los monstruos en el mapa. Después, proporciona la información de contexto o base para el encuentro. El mapa de cada área de encuentro indica donde los monstruos son localizados cuando el encuentro empieza. La sección de disposición también describe lo que los monstruos están haciendo y cómo reaccionan cuando los PJ llegan.

TEXTO EN VOZ ALTA

Este texto proporciona información detallada que los PJ pueden conocer. No tienes que leerlo palabra por palabra; no tengas inconveniente en usar tus propias palabras al describir esta información. Esta escrito de una forma común para aproximarse a una situación particular, quizás lo que digan o hagan tus PJ te guie hacia otro lado.

ESTADISTICAS DE LOS MONSTRUOS

Los encuentros incluyen los bloques de estadísti-

cas para cada monstruo presente en el encuentro. Si el número de monstruos es superior a uno, esto está indicado en las estadísticas.

TACTICAS

Esta entrada describe las acciones especiales que los monstruos pueden emplear para derrotar a los aventureros. A veces esto significa que los monstruos se aprovechan de las características especiales del área o hacen uso de poderes especiales o equipo.

MAPA

Cada encuentro incluye un mapa provisto de la clave necesaria para ubicar a cada monstruo. El mapa también indica la ubicación de todas las características especiales del área.

CARACTERISTICAS DEL MAPA

Esta sección describe las características especiales del mapa. Si los PJ pueden interactuar con algún objeto o área de interés, se muestra aquí. Mira aquí para saber si las puertas son más difíciles de

abrir, si un altar tiene un compartimento secreto o si algún área incluye un tesoro.

PREPARACION DEL TESORO

Como en los anteriores módulos de Scales of War, esta aventura hace uso del sistema de recompensa de parcelas descrito en el Manual del Dungeon Master. Los personajes deberían acumular 14 parcelas al final de la aventura. A continuación se te muestra una de las maneras de repartir el tesoro durante la aventura. Usa la lista de deseos de los jugadores para las primeras 6 parcelas.

PARTE 1: EL CAMINO A KARAK

La aventura empieza en la ciudad de Mirador, donde los PJ se quedaban al final de “La brecha umbría de Forjaumbral”. Sin embargo, si los PJ han viajado a alguna parte desde el final de esa aventura, la disposición inicial puede tener lugar en Brindol o cualquier otro pueblo entre el Valle de Elsir y las montañas.

LOS LOTES DE SARSHAN

A causa de salvar la ciudad no solo una vez sino dos, los PJ se vuelven bastante conocidos en Mirador. Esta fama se debe también a Kalad, el paladín enano que salvaron en “Asedio a vigilia de Bordrin”. Después del asedio, Kalad ha ido ascendiendo hasta convertirse en comandante de la guardia de Mirador. Es un negocio oficial lo que le lleva a juntarse con los PJ, a los que les dice que un miembro del concilio de Elsir quiere verles. Si Kalad no sobrevivió a la aventura previa, algún otro emisario de la guardia sale en busca del grupo. Cuando los jugadores quieran, Kalad les escolta a una habitación privada en una taberna de Elftown. Allí, les presenta a un enano vestido

PARCELAS DE TESORO

Parcela A	Rivales de clan.	Parcela H	Gran salón.
Parcela B	El guardián.	Parcela I	Gran salón.
Parcela C	El guardián.	Parcela J	Criptas.
Parcela D	Patrulla del desierto.	Parcela K	Entrada a las minas.
Parcela E	Patio.	Parcela L	Minas de caos.
Parcela F	Área 10.	Parcela M	La comitiva de reina.
Parcela G	Salón de guardia.	Parcela N	La comitiva de reina.

Parcela 1: Artículo mágico, nivel 10.

Parcela 2: Artículo mágico, nivel 9.

Parcela 3: Artículo mágico, nivel 9.

Parcela 4: Artículo mágico, nivel 8.

Parcela 5: Artículo mágico, nivel 7.

Parcela 6: Artículo mágico, nivel 7.

Parcela 7: Dos piezas de arte de 250 po + 500 po.

Parcela 8: 900 po.

Parcela 9: Cuatro gemas de 100 po + 400 po.

Parcela 10: Una pieza de arte de 250 pp + dos pociones de curación + 250 po.

Parcela 11: 600 po.

Parcela 12: Tres gemas de 100 po.

Parcela 13: Una poción de curación + dos gemas de 100 de po + 50 po.

Parcela 14: Dos pociones de curación + 100 po.



con ricas prendas de comerciante y con la barba trenzada mediante bandas plateadas.

“Saludos, héroes de Mirador. Soy Bram Ironfell del clan Ironfell y representante del consorcio de Elsir. Sus reputaciones les preceden, y sus acciones por supuesto, mi agradecimiento personal, además del de la ciudad. Tengo un cuento que deseo compartir con ustedes, comiendo y bebiendo por supuesto.”

Bram relata la información proporcionada en la sección de “Trasfondo de aventura”, que puedes leer o parafrasear como creas conveniente. Después, lee lo siguiente:

“La ubicación de Karak era conocida para algunos pocos dentro del clan, y todo el mundo era

consciente de que todo el conocimiento se perdería cuando la arena reclamara las minas. Aún dentro del clan, Karak está casi olvidado. Sin embargo, los eventos recientes podrían cambiar eso. La destrucción de las operaciones de Sarshan en Mirador mostro muchos almacenes shadar-kai que fueron registrados. En uno de esos registros, la guardia descubrió documentos conectados a las operaciones de Sarshan, incluido un fragmento de un antiguo pergamino. En él hay descritas una serie de marcas de terreno y pistas para un viaje, junto al nombre del Clan Ironfell. Nunca había visto este pergamino antes. Sin embargo, por solicitud de la guardia, he echado un vistazo a los archivos de mi familia. Si lo que hallé allí es cierto, este pergamino indica el camino a las minas perdidas de Karak Lode”.

Aunque para Bram Ironfell las minas son de un interés sentimental elevado, también tiene otros intereses puestos en ellas. Si la información que hallaron los PJ en “La brecha umbría de Forjaumbra” todavía no es conocida por toda la ciudad, Bram ya ha supuesto correctamente que el Asedio a vigilia de Bordrin representa una amenaza más grande al Valle de Elsir.

“Descubri que mis parientes formaron parte de la triste historia del clan ironfell, pero eso no es el motivo principal para buscar vuestra ayuda. Si encontráramos Karak Lode, su riqueza ofrecería los medios para apuntalar las defensas de Mirador y el Valle de Elsir. Sin embargo, todo el mundo cree que criaturas salvajes han podido establecerse allí y nadie sabe las defensas que pudieron dejar atrás los últimos miembros del clan que salieron de. Este no es un trabajo para la guardia de la ciudad, y estoy asustado por ello”

Bram ofrece 1,000 gp a los PJ (mitad oro, mitad gemas) como pago para encontrar las minas de Karak. Además, los PJ pueden reclamar cualquier otro tesoro que encuentren a lo largo del camino. Siguiendo la dirección hacia Karak, los PJ irán hacia el norte, atravesando el desierto de espinas, el cual discurre entre el Valle de Elsir y las montañas Piedrahogar. (En el mapa de área “Rescate en rugido quebrantado”, el Desierto de espinas es el área directamente al oeste de las montañas de Vigilancia del Wyvern). Un viaje de cuatro días lleva a los PJ a la ubicación que Bram cree que fue una vez el campamento de suministros de las minas. De allí, los PJ deben dirigirse al sur, hacia el corazón del desierto.

EL SECRETO DE BRAM IRONFELL

El pergamino es genuino, pero hay más en la historia de Bram que debes saber. Por más de un año, el enano ha sido uno de los agentes de Sarshan en la ciudad, usando su posición en el consorcio de Elsir para ayudar a las operaciones de los shadar-kai. La historia de Bram de como las indicaciones hacia Karak fueron encontradas en un almacén de Sarshan es cierta. Sin embargo, fue el enano el que originalmente envió el pergamino a Sarshan cuando lo descubrió meses atrás en los archivos de su familia. Bram pidió ayuda a los shadar-kai para encontrar y limpiar la mina. Con las operaciones de Sarshan cerradas, el enano ahora necesita un nuevo grupo de personas para encontrar Karak y enfrentarse a las defensas que allí pueda haber. Los PJ pueden intentar averiguar las verdaderas intenciones de Bram, pero la intención de usar las riquezas de Karak para proteger Mirador y el Valle de Elsir son totalmente ciertas. Si los PJ han escuchado previamente sobre una conspiración

secreta del consorcio para reemplazar el consejo predominante por un leal grupo con sus propios intereses mercantiles, Kalad confirma que Bram se opone a esta decisión. (Realmente, el enano se propone gobernar a solas algún día.) Kalad está familiarizado con el clan de Ironfell y garantiza el buen carácter de Bram. Sin embargo, sus deberes con la guardia le impiden acompañar al grupo.

A través del Desierto de Espinas Nivel 6
Desafío de habilidad EXP 750

Sur del Oeste profundo, la tierra rota del Desierto de espinas se estira ante ti. Cordilleras montañosas de picos afilados se extienden hasta donde alcanza la vista, entremezclados con un denso manto de zarzales rizados. Tu primera investigación de éstos revela que sus espinas son como agujas de hierro, capaces de hacerte sangrar aun con la ropa más gruesa. Las únicas huellas o rastro visibles, son las que dejas detrás de ti.

Este desafío de habilidad lleva a los PJ a través del paisaje desolado del Desierto de espinas, buscando el depósito de suministros que marca el comienzo de su viaje en el desierto.

El Desierto de espinas es un paisaje reseco de desteñidos barrancos y zarzas enredadas. Las direcciones del pergamino indican un camino paso alguna vez por aquí, pero desapareció hace mucho tiempo. Aunque el área parece inhabitable, docenas de especies del desierto habitan aquí, siendo cazadas por depredadores como leones u osos salvajes.

Los PJ se encuentran con Mag después del segundo éxito o el primer fallo en el desafío de habilidad. El primer encuentro de combate (Rivales de Clan), tiene lugar tras el cuarto éxito o el segundo fallo.

Dificultad: 3 (requiere 8 éxitos antes de 3 fallos).

Habilidades primarias: Resistencia, naturaleza, percepción.

Otras habilidades: Naturaleza, percepción.

Victoria: Si las PJ logran 8 éxitos antes de 3 fallos, emergen del Desierto cerca de Dunesend.

Derrota: Si los PJ consiguen 3 fallos antes de lograr 8 éxitos, salen del Desierto a un día de Dunesend. Este día extra del viaje le cuesta cada PJ un esfuerzo curativo extra. Adicionalmente, el grupo atrae la atención de un sátiro rastreador que los envuelve en las sombras, cuando los suelta, se encuentran en Dunesend. Encuentro “El guardián”

Especial: Si los pc se alían con Mag Blackthorne, ganan una bonificación +2 de habilidad a las siguientes pruebas de habilidad del desafío.

Resistencia (CD 12): Los PJ deben soportar el duro entorno y los brezos mortales del yermo Desierto de espinas mientras viajan hacia el sur. Esta es una prueba de grupo. Un PJ actuara como líder mientras el resto presta su ayuda. Cada aliado que consigue un resultado de 10 o más alto, proporcionara un modificador +2 a las tiradas del líder de la prueba (las cuales servirán para determinar el éxito o fallo de la prueba). Una prueba fallida, hará que los PJ pierdan un esfuerzo curativo y contara como un fallo para la totalidad de la prueba.

Naturaleza (CD 12): El PJ hace una prueba de naturaleza para buscar un camino entre los brezos, o para encontrar agua suficiente para mantener el grupo.

Percepción (CD 17): El PJ busca y encuentra un lugar ventajoso encima de una cordillera pedregosa, desde la cual puede ver el camino que les queda por delante.

Naturaleza o percepción (CD 12): El PJ nota signos de las bestias predatoras o encuentra el remanente de antiguas huellas enanas en el terreno. Con una prueba exitosa, en la próxima prueba de habilidad primaria tendrás un modificador +2 a la tirada.

MAG BLACKTHORN

Después de su segundo éxito o el primer fallo en el desafío de habilidad, Los PJ se encuentran con un nómada del desierto.

En la distancia, vislumbra algo. Entre los altos brezos, crees discernir una figura humana, un hombre en un abrigo negro andrajoso y polainas. Un maltratado sombrero de ala ancha oculta su cara, y lleva las botas atadas con un burdo cordel. Lleva una lanza en una mano y un libro de cuero en la otra.

Mag es un explorador y un discípulo del Ghostlord. Un druida legendario ya muerto, que le dijo que partiera hacia el Desierto de espinas. (El Ghostlord aparece en la 3 edición de la aventura La mano roja de la fatalidad, pero no participa en esta aventura.) Mag saluda a los pj, declarándose protector del Desierto de espinas y exigiendo saber qué negocio los trae allí. Si los personajes reaccionan amigablemente diciendo que simplemente están de paso, Mag se relaja y se vuelve amistoso. Si los pj reaccionan con hostilidad, Mag desafía a uno de ellos a un duelo para que se ganen el derecho a pasar. Una vez que comience el desafío, es necesario superar una prueba de diplomacia CD 18 para que Mag se vuelva amistoso de nuevo. Si los PJ se enfrentan a él, la dificultad asciende a CD 23. Si Mag lucha y es derrotado en combate singular, se vuelve automáticamente amistoso (y se disculpara). Mag no sabe absolutamente nada de Karak si se le pregunta por las minas, pero habla del único asentamiento en el camino, Dunesend.

Está listo para escoltar a los pj por el Desierto de espinas, otorgando un bonificador +2 las consi-

guientes tiradas del desafío de habilidad. Cuando Dunesend es visible, se despide del grupo amablemente y les desea lo mejor para posteriormente volver a adentrarse en la espesura.

Mag Blackthorn, Explorador Nivel 6
Humano EXP 250

Iniciativa +6 **Percepciones** +8
PG 70; **Maltrecho** 35

CA 20; **Fortaleza** 16, **Reflejos** 19, **Voluntad** 19
Velocidad 6

Lanza (Estándar, A Voluntad) **Arma**

+11 vs. CA; 1d8 + 6 de daño.

Ballesta (Estándar, A Voluntad) **Arma**

A Distancia 15/30; +11 vs. CA; 1d8 + 6 de daño

Movilidad defensiva

Mag gana un bonus +2 a la CA contra los ataques de oportunidad.

Presa del cazador (Menor, A Voluntad)

Mag puede designar el enemigo más cercano a él como su presa. Una vez por asalto, aumenta su daño en 1d6 contra su presa. Este efecto quedara activo hasta el final del encuentro, hasta que la presa sea derrotada o hasta que se designe otra presa.

Impacto ágil (Estándar, A Voluntad) **Arma**

A Distancia 15/30; +11 vs. CA; 1d8+6 de daño; Mag puede desplazarse 1 casilla antes o después del ataque.

Ataque destructor (Interrupción inmediata, cuando Mag o un aliado son atacados por una criatura; Encuentro) **Arma**

A Distancia 15/30; +11 vs CA; 1d8 + 6 de daño. Impacto: El objetivo sufre un penalizador -6 a la tirada de ataque interrumpida.

Disparo astillado (Estándar; Diario) **Arma**

A distancia 15/30; +11 vs AC. Impacto: 3d8+6 daño, y el objetivo sufre un penalizador -2 a todos los ataques hasta el final del encuentro.

Fallo: Mitad de daño y el modificador pasa a ser -1.

A través de la pelea (Interrupción inmediata, cuando un enemigo se mueva junto a Mag, Encuentro)

Mag puede desplazarse 3 casillas.

Alineamiento No alineado

Idiomas Común, Elfo

Habilidades Naturaleza +11, Resistencia +10

Fue 13 (+4) **Des** 16 (+6) **Sab** 16 (+6)

Con 14 (+5) **Int** 11 (+3) **Car** 10 (+3)

Equipo: Martillo de guerra, ballesta, carcaj con 15 saetas.

BATALLA DECISIVA EN DUNESEND

La aldea de Dunesend marca la frontera de dos tierras totalmente desoladas. Al norte se extiende el Desierto de espinas, a través del cual solo los más experimentados (o desesperados) exploradores se internan. Al sur, las interminables dunas del desierto se pierden en el lejano horizonte. Cuando los PJ se acerquen a la aldea desde el norte, se encontraran con uno de los tenientes de la Reina Shephatiah (un Gnoll demoniaco llamado “El Guardián”) reuniendo el tributo de la aldea.

Encuentro Tactico: El guardian

DUNESEND

Aldea, Poblacion 183

Dunesend fue erigida en las ruinas del depósito de suministros que una vez sirviera para las operaciones mineras secretas del Clan Ironfell. Todo lo que queda del enclave original enano son varios cimientos esparcidos y una atalaya sencilla. Sin embargo, los enanos construyeron cuidadosamente un sistema de riego y cisternas que todavía funcionan, permitiendo a la gente que vive aquí cultivar la tierra para sobrevivir al duro entorno. Hace años, las caravanas mercantes tenían este pueblo como punto de ruta a lo largo del camino que transcurría del este al oeste. Hoy, el camino es arena y las caravanas han desaparecido casi. El puñado de las familias que queda, están aquí porque no tienen ningún otro lugar al que ir.

Liderazgo: Lotho Elberesk, el dueño del negocio de caravanas de Dunesend es el aldeano más viejo y sus propios vecinos lo nombraron líder.

Demografía: Toda la aislada población de Duneseld es humana exceptuando a Bede, el panadero mediano. Debido a que tenían contacto con otras razas, la gente de la aldea no tiene ninguna malicia o perjuicio contra los “no humanos”.

1.- EL MURO SERPIENTE

Esta curtida pared de piedra está formada por antiguos bloques de basalto esculpidos con la forma de una criatura serpentina con una cresta que le recorre el cuerpo de arriba abajo. Se extiende durante kilómetros en las dos direcciones, marcando el final del desierto y el inicio del Desierto de espinas. Una puerta de madera de reciente construcción se caracteriza por sus postes con forma de cabeza de serpiente. Con una prueba de Historia de CD 17, un PJ puede recordar que esta pared estaba aquí mucho antes de que los enanos montaran el depósito de suministros. Este muro data de miles de años atrás, cuando un antiguo reino serpiente gobernaba la región.

2.- FUENTE PUBLICA

Este pozo de piedra rectangular se caracteriza por un techo de madera sobre unos montantes. Este tejado, se puede bajar durante rachas de viento para mantener a la arena alejada del suministro de agua de la aldea. La fuente es parte de las antiguas estructuras de abastecimiento de agua enanas antigua, y tiene un abastecimiento inagotable de agua fresca para los meses más secos.

3.- HERRERIA

Un envejecido humano llamado Darkus Comahni trabaja aquí en la forja, reparando herramientas y los enseres caseros para los aldeanos. Sin embargo no tiene nada bueno que vender, puede reparar armas y armadura.

4.- CARAVANERA DE DUNESSEND

Construida en los cimientos de una antigua posada enana, la caravanera sirvió una vez a los mercaderes que pasaban regularmente por aquí atravesando este puesto avanzado. Un pequeño muro de barro rodea un patio que incluye otro

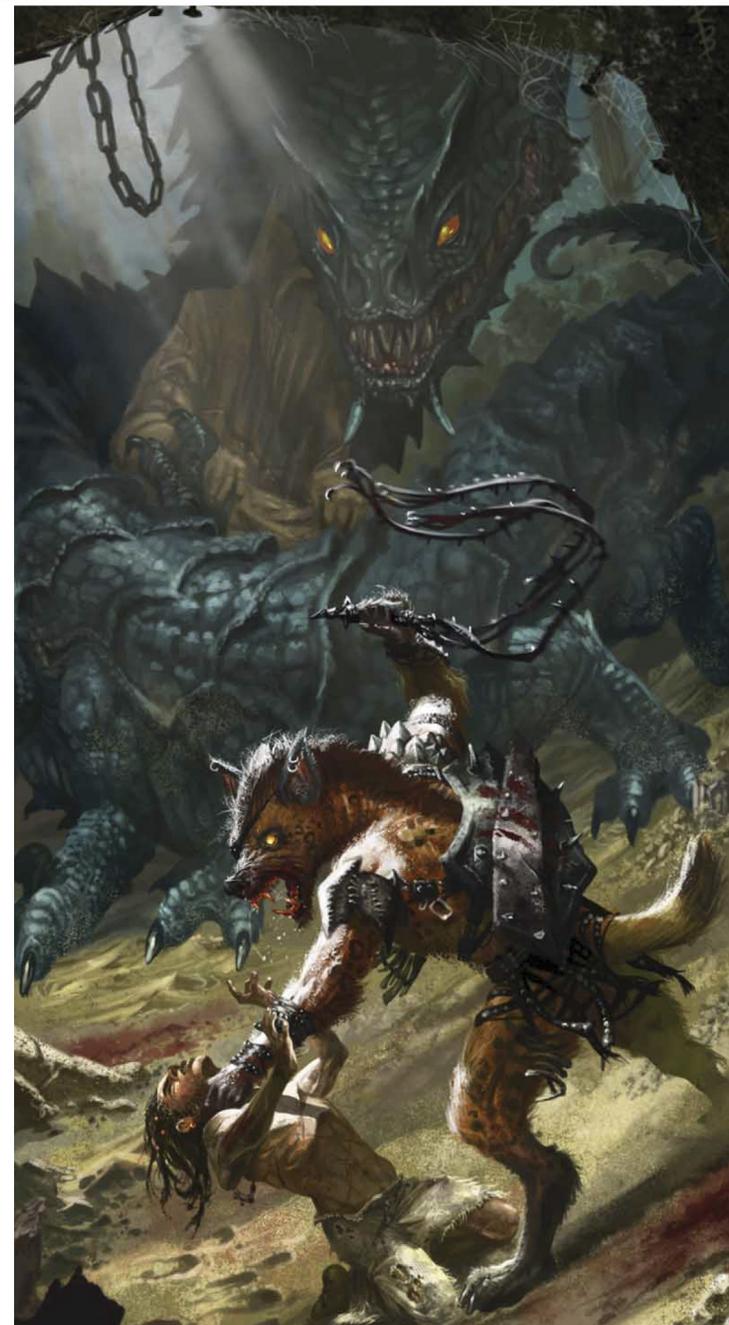
pozo, una dependencia, y un pequeño rebaño de cabras. En las raras ocasiones en las que alguna caravana para aquí, se abre un corral adyacente para sus animales. Lotho Elberesk es el propietario. Vive dentro del edificio principal, donde tiene un pobre negocio de provisiones. Dos veces por semana, el patio de la caravanera se convierte en un mercado donde la gente local vende sus cosechas, cabras, corderos, y jabalís cazados en el Desierto de espinas.

5.- PANADERIA DE BEDE

Un mediano enjuto de las tierras orientales distantes regenta una panadería con media docena de mesas proporcionan el lugar de reunión de la aldea. El viejo Bede normalmente puede encontrarse en el foso de fuego, fumando una exótica pipa mientras acaricia su largo bigote gris. Es una fuente excelente de la información con respecto a la aldea, sin embargo su acento es pesado. Bede guarda las cuentas de los aldeanos que pasan la noche allí, cambiando sus mercancías por trabajo. Las PJ pueden comprar una taza de té dulce y un pastelito por 1 pc.

6.- TORRE ENANA

Esta firme atalaya está fabricada de excelentes bloques de granito de las montañas Vigilancia del Wyvern. La única parte sobreviviente del depósito de suministros enano, sirve de reducto defensivo de Dunesend así como de santuario a Melora, la deidad matrona de la aldea. Esta atendido por la sacerdotisa Fawma Bruth, un clérigo que se retiró al desierto hace mucho tiempo. Ella tiene el poder Palabra curativa (nivel 3), que usara sobre cualquier PJ que se enfrente al guardián.



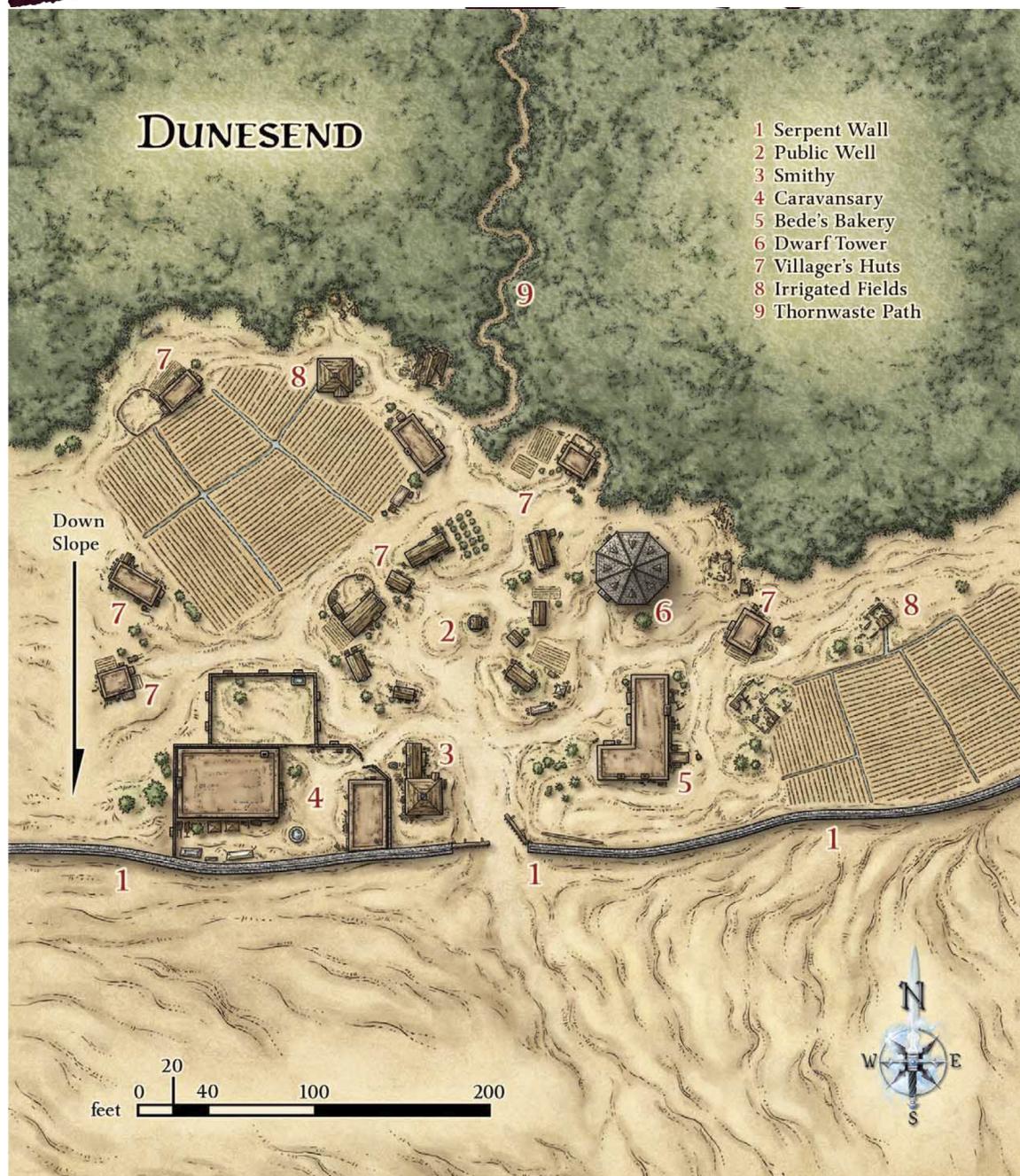
7.- LAS CHOZAS DE LOS

ALDEANOS

Cada una de estas simples estructuras está hecha con ladrillos de barro y madera desechada y puede albergar a una familia de ocho aldeanos y sus animales.

8.- CAMPOS DE COSECHAS

Éstos son sólo dos de una docena de campos de cosechas que bordean el Desierto de espinas a lo largo del muro del este al oeste de la aldea. Cada uno tiene un tosco cobertizo de madera donde se alojan las bombas que abastecen el agua del subsuelo, las cuales todavía funcionan.



LA SITUACION EN DUNESSEND

Después del encuentro con el guardián, los PJ se encuentran en un complejo dilema. La gente de Dunesend ha sido salvada de las garras del guardián y sus aliados, pero tienen miedo de que las represalias de la reina Shephatiah lleguen pronto. Como consecuencia, la mayor parte de los aldeanos se muestran fríos ante los PJ, sin embargo ninguno es hostil. Si Darkus Comahni se acerca a recoger los restos de su aprendiz para enterrarlo, una prueba de diplomacia CD 12 le inspira para hablar con el PJ. Asimismo, una prueba de diplomacia de CD 17 inspira a Lotho Elberesk o a Bede a darse a conocer. Los intentos de comunicarse con otros aldeanos solo producen malas contestaciones y enfado.

“La reina descargara su cólera contra nosotros ¿Dónde estaréis los forasteros entonces, me preguntó?”

En respuesta a preguntas más específicas, Elberesk, Darkus, o Bede responden con lo siguiente:

¿Qué ha pasado aquí? ¿Quién o qué era ese Gnoll y esas otras criaturas?

“Esa criatura era el guardián, un sucio tirano que sirve a la reina de las Tierras secas. El gusano azul era su corcel e impone su ley, y ha matado a varios de nosotros durante los últimos meses. Lo otro eran criaturas del Desierto de espinas aliadas con el guardián. Son lo que nos impide salir de este lugar para buscar ayuda. “El guardián estaba aquí para recaudar el tributo del mes. El mal tiempo ha retardado nuestras cosechas, pero él nos acusó retenerlas. Él usó al pobre Vaudnim para darnos

ejemplo a todos.”

¿De dónde viene el guardián? ¿Por qué estaba reuniendo él el tributo? ¿Quién es la reina de las tierras secas?

“El guardián salió del desierto por primera vez hace un año, manifestándose cuando la reina Shephatiah vino a reclamar su antiguo trono. El nombre no significa nada para nosotros, pero el guardián mató a varios de los nuestros cuando le combatimos en el fuerte. Ahora él nos ordena pagar tributo en mercancías y alimento o su gusano azul nos devorará.”

¿Dónde podemos encontrar a la reina? ¿Hay allí más de sus seguidores?

“Los sátiros viven dentro del Desierto de las espinas a lo largo de la frontera con el desierto. Como los bandidos del desierto, ellos se han empeñado en ponerse al servicio del guardián. El guardián viene siempre del sur del desierto. Donde está su reina no lo sabemos, pero él y sus seguidores solo traen agua para unos cuantos días cuando vienen. Unos cuantos de los nuestros intentaron seguir el rastro del guardián, pero nunca volvieron. Todo lo que os puedo decir es que el guardián vino una vez con un tergiversador que gritaba algo de volver a algún sitio llamado Karak. Esta criatura fue fuertemente golpeada por el guardián debido a su desliz.”

Si los PJ indican su intención de acabar con la reina Shephatiah, Lotho les aloja y les alimenta gratis en la caravana mientras que ellos se preparan para su viaje.

LARGO VIAJE POR EL DESIERTO

Saliendo de Dunesend, los PJ empiezan su viaje por el desierto. Sin embargo las áridas arenas son inhóspitas, las duras dunas les permiten avanzar más lento y suave que en el Desierto de espinas. En vuestro viaje, las intermitentes marcas de terreno que pasáis cuadran perfectamente con el rumbo marcado por Bram. Éstas son una serie de esparcidos pilares de basalto, remanentes de las erupciones volcánicas acontecidas tiempo atrás se erigen ahora como centinelas de la arena. El segundo día del viaje, los PJ son atacados por una patrulla enviada por la reina Encuentro táctico: Patrulla del desierto.



PARTE 2: FORTALEZA IRONFELL

A tres días de distancia hacia el sur desde Dunesend, un aislado afloramiento de basalto marca la ubicación de la famosa Karak Lode. Cuando los miembros del Clan Ironfell comenzaron sus excavaciones aquí, construyeron un fuerte defensible para proteger las minas de abajo. Dentro de un barranco de basalto, cavaron un complejo de múltiples niveles del cual solo la caseta de guardia es lo único visible. Desde este bastión, el clan ironfell controlaba todo lo que pasaba en 80 Km a la redonda. Como parte de la seguridad del complejo, el acceso desde el fuerte a las minas era cuidadosamente guardado en secreto. Solo me

diante unos anillos con un sello especial podían los enanos acceder a las minas una vez se había cerrado la puerta secreta. En el caso de que alguna vez la fortaleza cayera frente a algún invasor, el clan había creado un falso rastro que conducía de nuevo al desierto, haciendo creer que la fortaleza era simplemente un punto de paso para el mineral que se dirigía al depósito de suministros.

ACERCANDOSE AL FUERTE

Los PJ llegan a Karak el día siguiente al encuentro “patrulla del desierto”.

Temprano esa mañana, el camino que habéis seguido, se vuelve rocoso más adelante, y podéis ver un risco de basalto más adelante. Sin embargo, cuando el rastro gira hacia el lado meridional de este, ves dos torres esculpidas en la pared del

barranco. Estrechas hendiduras parecidas a ranuras para arqueros flanquean un angosto camino que se interna directamente en la roca. A pesar del tiempo que han permanecido frente al viento y la arena, las construcciones son claramente enanas, pues permanecen firmes como el día que las construyeron.

HISTORIA SECRETA

A pesar de lo que se les ha dicho a los PJ, la historia de Karak Lode es más complicada de lo que Bram Ironfell les hizo creer. Aunque las minas eran ricas en metales preciosos, las cavernas de Karak fueron corrompidas por filones de energía elemental pura. Estos filones, son los restos físicos de los poderosos hechizos mágicos realizados por los magos del antiguo reino serpiente que se encontraba aquí hace milenios. Los arcanistas del clan Ironfell creyeron que estas vetas de energía

no presentaban ningún peligro para las minas. Sin embargo, aunque las minas hicieron al clan rico, también llevo a los enanos a la ruina. Una hendidura conectada directamente al Caos Elemental fue descubierta en la parte más profunda de Karak y su energía, inundando las minas de locura. Los enanos se volvieron unos contra otros, la gente del depósito de suministros espero en vano un cargamento de riquezas de las minas que nunca llego. A pesar de que se hicieron expediciones en busca de Karak, solamente los enanos de dentro sabían su ubicación. Finalmente, el depósito de suministros fue abandonado, y Karak pasó a ser historia.

FUERA DE LAS MINAS

El fuerte que Karak consta de dos niveles dentro del risco de basalto, más un nivel inferior que oculta la entrada secreta a las minas. El barranco de basalto tiene 50 pies de alto, y para poder escalarlo se requiere una prueba de atletismo con CD 15. Desde la parte de arriba, se puede ver el desierto hasta donde alcanza la vista. Hogueras y braseros dentro del complejo tienen respiraderos a chimeneas que pasan por estrechas grietas, haciendo la entrada desde arriba imposible. Sin embargo, en los largos años que la mina se dio por perdida, un desplome en el barranco ha creado una entrada hacia la zona 9. Un grupo de arpías tiene aquí su guarida (vea el encuentro del táctico “patio”), pero estas criaturas no dan la alarma cuando se acercan intrusos. Pueden ser vistas desde la cima del barranco con una prueba de percepción de CD 17. Si se explora su nido, contiene solamente los sucios restos de las criaturas del desierto en que las arpías comen.

LA FORTALEZA

Los antiguos vestíbulos que quedan en Karak, apenas han cambiado desde los tiempos de los enanos.

Iluminación: A menos que este anotado en otro sitio, no existe ninguna iluminación dentro del fuerte.

Paredes, pisos, y techos: Los espacios interiores del fuerte están contruidos de piedra bien prensada (CD 20 para subir). Los techos son de 20 pies de alto salvo que se diga lo contrario.

Puertas: Oxidados rastrillos de hierro indican la entrada a la fortaleza. Mira los encuentros individuales para recibir información específica sobre como subir y bajar los rastrillos. Todas las puertas dentro del complejo son de madera fuerte (CD 16 de fuerza para forzarlas). Salvo por la puerta principal (que está atascada), todas las puertas dentro del complejo, así como los rastrillos, pueden ser abiertas o activadas por el toque de un anillo con el sello de Ironfell (una acción menor). El cantor de maldición del encuentro “emboscada frustrada” lleva un anillo del Clan Ironfell, como el de la reina Shephatiah (encuentro “la comitiva de la reina”).

Putrefacción y escombros: A excepción de la zona 19, gran parte del fuerte está lleno de suciedad y deteriorado. Escombros y restos secos del mobiliario están esparcidos por todas las plantas, y las paredes tienen manchas de humedad y moho. En el año que Karak lleva reocupado, los seguidores de Shephatiah han llenado las áreas que no habitan de comida podrida y suciedad.

1.- TUNEL DE ENTRADA

Un rastrillo oxidado bloquea este largo túnel, con otro levantado y oculto detrás de él. El rastrillo bajado solo se puede subir desde este área, pero no se puede bloquear estando levantado. Las aspilleras y demás aberturas a lo largo del túnel, les daban a los defensores múltiples ángulos de ataque. Cualquiera que mirara a través de las ranuras veía figuras sombrías al otro lado (lee abajo o el encuentro táctico).

Encuentro táctico: Puerta de entrada.

2.- SALA DE DEFENSA OCCIDENTAL

La arena sopla a través de las aspilleras extendiéndose sobre el suelo. Maniqués de paja fueron erigidos detrás de las aspilleras para dar la impresión de que había numerosos guardias.

Encuentro táctico: Puerta de entrada.

3.- SALA DE DEFENSA ORIENTAL

Viejas armas se agolpan a lo largo de la pared de esta cámara. Las podridas y oxidadas armas de asta que una vez valieron han sido usadas para montar más maniqués.

Encuentro táctico: Puerta de entrada.

4.- SALA DE DEFENSA SUPERIOR OCCIDENTAL

Huesos esparcidos por todo el suelo muestran que algún depredador del desierto tuvo aquí su guarida.

Encuentro táctico: Puerta de entrada.

5.- SALA DE DEFENSA SUPERIOR

ORIENTAL

En esta cámara, se encuentra el mecanismo que una vez controla el primer rastrillo del área 1. Sin embargo, está oxidado y roto, de modo que el rastrillo no se puede subir desde aquí o bloquear cuando está bajado.

6.- MIRADOR MERIDIONAL

Esta cámara permitió a los defensores disparar hacia abajo a través de los agujeros asesinos en dirección al túnel de entrada, o por las aspilleras del patio de abajo. Un mecanismo controla el segundo rastrillo del área 1.

Encuentro táctico: Puerta de entrada.

7.- CUARTEL DE LA GUARDIA OCCIDENTAL

Bancos de piedra y un brasero oxidado es señal de que este sitio fue una sala de descanso para los guardias de la puerta. El acceso al mirador del norte (área 19) está bloqueado por un rastrillo.

8.- CUARTEL DE LA GUARDIA

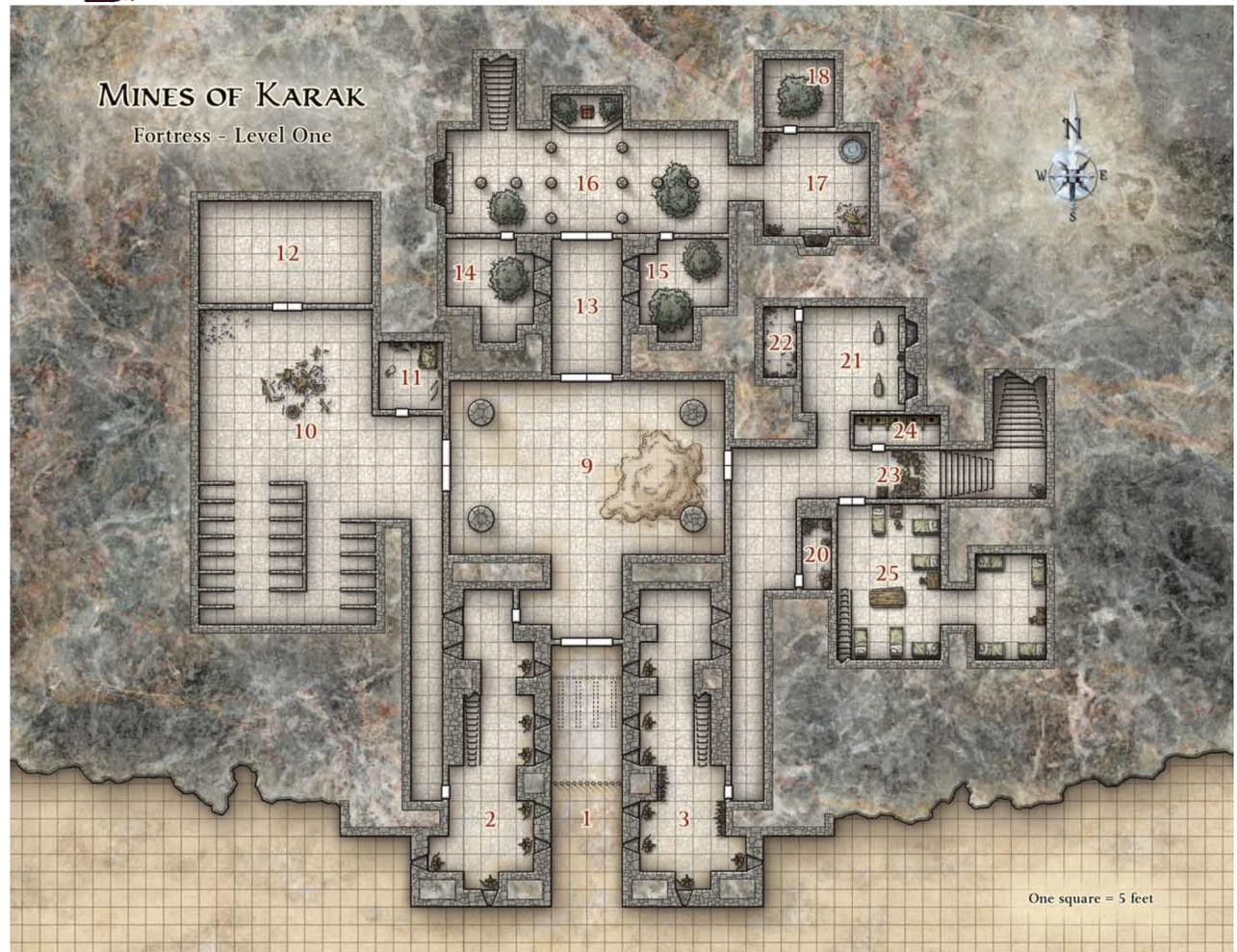
ORIENTAL

Esta cámara es idéntica al área 7. Un rastrillo al norte bloquea la entrada al área 19.

9.- PATIO

Esta gran cámara se caracteriza por un techo lleno de arcos sustentado por columnas talladas. Un trozo del techo se ha derrumbado, cubriendo el suelo de una fina capa de arena y creando una abertura en el techo hacia el barranco de basalto.

Encuentro táctico: El patio.



10.- ESTABLOS Y DEPOSITO DE CARRETAS

Huesos polvorientos, leña podrida, y bandas de hierro oxidado comparten el espacio del suelo de la sala. Éstos son los restos de las carretas que se usaban para transportar el mineral a través del desierto y las mulas que tiraban de ellas. Un puñado de escamas azules muestra que el behir tenía aquí su guarida.

11.- CUARTEL DEL JEFE DE ESTABLOS

Esta cámara es donde residía el guardián. Una cama construida de áspera madera está pegada a una pared, mientras que el sucio y oloroso equipamiento del gnoll está esparcido por toda la sala.



12.- AMACENAMIENTO DE MINERAL

El mineral de las minas era almacenado y preparado para el transporte aquí. Sin embargo el área está vacía, el polvo del suelo muestra zonas donde antes había paquetes, estos han sido movidos recientemente (DC 12 de percepción).

13.- VESTIBULO DE ENTRADA

Este pasillo protegía la entrada al gran vestíbulo de la fortaleza. Varias huellas muestran que varias criaturas han pasado por aquí recientemente.

Encuentro táctico: Gran vestíbulo.

14.- PUESTO DE GUARDIA OCCIDENTAL

Esta cámara es el hábitat de un extraño árbol que crece desde el agrietado suelo de piedra. Lee el encuentro táctico para la descripción.

Encuentro táctico: Gran vestíbulo.

15.- PUESTO DE GUARDIA ORIENTAL

Como el área 14, esta cámara está vacía si no fuera por un par de los árboles que crecen a través de la piedra del suelo.

Encuentro táctico: Gran vestíbulo.

16.- GRAN VESTIBULO

Los enanos de Karak celebraban aquí un banquete después de elegir al Señor de la mina. Esta cámara es ahora la guarida de una dríada que ha cultivado unos extraños árboles en ella.

Encuentro táctico: Gran vestíbulo.

17.- COCINA

Esta cámara ahora sirve de cubil de un par de las hienas. Un pozo accede a una cisterna llena del agua potable.

Encuentro táctico: Gran vestíbulo.

18.- DESPENSA

Una capa de putrefacción y moho rodea los raíces de un árbol solitario.

Encuentro táctico: Gran vestíbulo.

19.- MIRADOR DEL NORTE

Esta posición defensiva ofrecía una vista del patio de abajo. A lo largo de la pared del norte, están los aposentos del Señor de la mina, el contable del clan, y el jefe de la guardia, así como una letrina privada. Los despachos personales han sido hace mucho tiempo vaciados de cualquier cosa de valor. Así como fácil de defender, esta área está limpia del hedor que inunda toda la fortaleza. Esto hace que sea un buen lugar para que los PJ tengan un descanso prolongado.

Encuentro táctico: La emboscada frustrada.

20.- CERVECERÍA

Esta área de almacenamiento contiene sólo unos cuantos barriles secos y astillados.

21.- HERRERÍA

Frías forjas y polvorientos yunques muestran que era aquí donde los herreros enanos creaban y reparaban las armas y armaduras.

22.- ALMACÉN DE CARBÓN

Trozos polvorientos de antracita están esparcidos por todo el suelo, un par de palas oxidadas descansan contra la pared.

23.- VESTIBULO DE GUARDIA

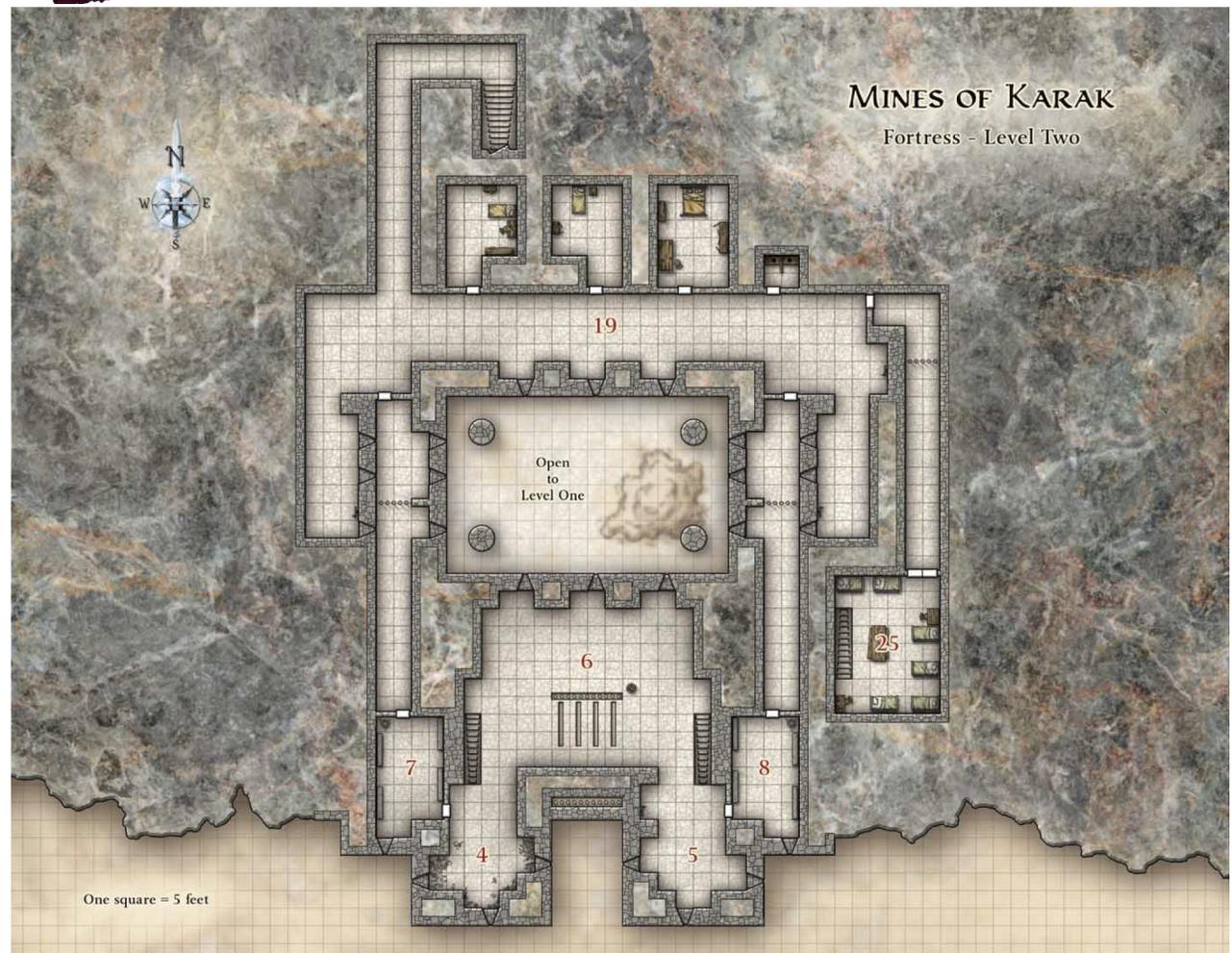
Este ancho vestíbulo bloquea la entrada al nivel inferior mediante un rastrillo que puede ser controlado desde los cuarteles. Los bandoleros del desierto que han ocupado la fortaleza han llenado esta zona de las provisiones que robaban de las caravanas atacadas. Una estatua oxidada de hierro de un minero se yergue al pie de las escaleras.

Encuentro táctico: Vestíbulo de guardia.

24.- LETRINA

Este habitáculo no contiene nada de interés.

Encuentro táctico: Vestíbulo de guardia.



25.- CUARTELES

Los mineros, artesanos y guardias de Karak vivieron en esta área, mientras que en el lado más pequeño de la cámara descansaba el 2º turno de guardia. Hay seis literas de piedra aquí, junto con toscas sillas, mesas y bancos hechos de madera.

Encuentro táctico: Vestíbulo de guardia.

26.- VESTIBULO DE GUARDIA INFERIOR

Esta puerta cerrada controla el acceso al nivel inferior.

Encuentro táctico: Vestíbulo de guardia.

27.- POSTE DE GUARDIA INFERIOR

Cuando el fuerte aun funcionaba, se mantenía una vigilancia constante del vestíbulo a través de aspilleras.

Encuentro táctico: Vestíbulo de guardia.

28.- CUARTO DE LA GUARDIA

Una escuadra de guardias mantenía una vigilancia constante sobre las vacías celdas del área 29, la entrada secreta hacia las minas.

29.- MAZMORRA

Cuatro celdas con puertas de rastrillo se encuentran vacías si no fuera por las camas de piedra y las esposas de las paredes. Dentro del suelo de una de las celdas se encuentra la única entrada a Karak, pero no es posible detectarla mientras se encuentre cerrada. Mira el encuentro táctico de “emboscada frustrada” para más información.

30.- ALMACENES

Estas salas sirvieron de depósitos de suministros para el mantenimiento de la fortaleza. Todo lo que queda es una fina capa de moho.

31.- CRIPTAS

Los enanos de Ironfell enterraban aquí a sus muertos. Las bóvedas estaban medio llenas (principalmente con víctimas de los accidentes mineros o gente que murió en el desierto) en el momento que la mina fue abandonada.

Encuentro táctico: Criptas.



El Pajarero

Cuando los PJ exploren por primera vez el área 29, encuentran a un prisionero en las celdas que fue recientemente capturado por las patrullas.

Esta mazmorra antigua da muestras de uso reciente, con marcas en el suelo que indican que ha habido tránsito últimamente en ambas direcciones. Hay cuatro grandes celdas en el centro de la cámara, cada una de ellas bloqueada por un rastrillo controlado por una palanca y una polea cercanas. De la oscuridad llega un sonido brillante como de gorjeo.

La celda del sudoeste está ocupada por un anciano, su cara luce una ostentosa barba blanca a juego con su flequillo. Lleva unas vestiduras de simple campesino del desierto, y parece que no lleva aquí mucho tiempo. Siete canarios amarillos sed apoyan en sus hombros. El pajarero silba y pía a sus pequeños amigos. Si se le habla, simplemente inclina la cabeza y se ríe.

El preso no ofrece resistencia alguna y permite que los PJ lo lleven consigo. Si algún superviviente del fuerte es interrogado, manifiestan que el pajarero es un tonto campesino que encontraron vagando cerca de Dunesend hace unos días. Fue capturado y traído aquí para alimentar al behir.

El pajarero vaga a través de las áreas que los PJ ya hayan limpiado, ocultándose de cualquier combate. Acepta alimento y agua si se le ofrece, sonrío si se le habla e ignora al grupo.

El pajarero tiene un importante papel en las consecuencias del encuentro “emboscada frustrada”.

PARTE 3: LAS MINAS PERDIDAS DE KARAK

Más allá del portal secreto de la mazmorra se encuentra Karak Lode, ahora guarida y santuario de la reina Shephatiah y sus seguidores. Las minas de Karak son una sucesión de serpenteantes túneles subterráneos. Los pasos abandonados de Karak no están registrados en ningún mapa. No contienen nada de interés ni juegan un papel en la aventura. En las áreas exploradas por los PJ, notan resplandecientes vetas de piedra roja con un brillo opaco. Una prueba de dungeons o naturaleza de CD 17 revela que estos fenómenos son desconocidos en la Antípoda oscura. Una prueba de arcanos de CD 17 identifica el material como venas de energía elemental cruda que de algún modo han conseguido llegar al mundo natural.

1.- ENTRADA A LA MINA

El portal secreto en la mazmorra lleva a un sistema de elevación que desciende unos 80 pies. Allí, un rastrillo y un cuarto de la guardia son defendidos por una fuerza de trogloditas. Más allá, se encuentra el acceso a las minas de Karak Lode.

Encuentro táctico: Entrada de la mina.

2.- MINAS DE CAOS

En el corazón de Karak, las excavaciones de los enanos empezaban en esta cámara abierta y se internaban media docena de varas en la oscuridad del subsuelo. Una vena de energía elemental atravesaba la caverna, reforzando al Barlgura (devoto sirviente de Shephatiah) que protege este área con la ayuda de no-muertos y criaturas monstruosas.

Encuentro táctico: Las minas del caos.

3.- LA COMITIVA DE LA REINA

Esta caverna profunda es la guarida de Shephatiah, y el lugar donde la reina de las tierras húmedas y sus seguidores ofrecen la última resistencia. Una hendidura al caos elemental yace en el fondo de un profundo abismo, la fuente de la energía mortal que inundó las minas y destruyó al clan Ironfell.

Encuentro táctico: La comitiva de la reina.

CONCLUSION

En el encuentro “la comitiva de la reina”, los PJ descubren como Shephatiah ha reabierto Karak Lode, y que el naga trabaja para los maestros invisibles para los cuales los minerales están siendo llevados a través de la hendidura. Si los PJ vuelven a Dunesend, se les da la bienvenida como héroes. La gente proporciona alimento y provisiones para el viaje de retorno del grupo a Mirador. Una vez vuelvan a la ciudad, los PJ pueden informar de los sucesos a Bram Ironfell. El enano se desanima por las noticias, y comenta con los PJ que las minas serán cerradas para prevenir que otras personas sufran el mismo destino que su clan, que pereció allí. No obstante, aunque Bram promete cerrar herméticamente las minas, las fuerzas de Shephatiah tienen una larga extensión y los oscuros proyectos. Sin embargo, ni el enano ni los PJ los conocen todavía, todos ellos están metidos en una oscura conspiración de la cual toda su extensión no se ha revelado aun.

RIVALES DE CLAN

Encuentro de nivel 6 (1,250 EXP)

DISPOSICION

3 Enanos martilleadores (D)

3 Enanos ballesteros (B)

1 can del infierno (H)

Conforme los PJ avanzan a través del desierto de espinas, descubren que los enanos del clan rival Hammerfist (Puño de martillo) se han enterado de su expedición y pretenden robar el mapa secreto que conduce a las minas. Esta emboscada ocurre después del cuarto éxito o el segundo fallo en el desafío de habilidad “A través del Desierto de espinas”. La zona por la que pasan los PJ esta llena de zarzales espinosos con zonas de afloramientos rocosos. El ataque de los enanos se produce al amanecer o anochecer, dependiendo de si los PJ viajan de día o de noche. Los PJ comienzan el encuentro con sus miniaturas a lo largo del borde del norte del mapa táctico. Los dos enanos martilleadores tienen ocultamiento total en los zarzales, mientras que otras criaturas en el encuentro se encuentran detrás de una gran piedra, fuera de la vista.

Si los PJ ven a los enanos martilleadores, lee:

Ocultos dentro de los zarzales, dos enanos están al acecho, portando en sus manos martillos de guerra.

Si los ballesteros son descubiertos, o cuando los PJ se acercan al barranco, lee:

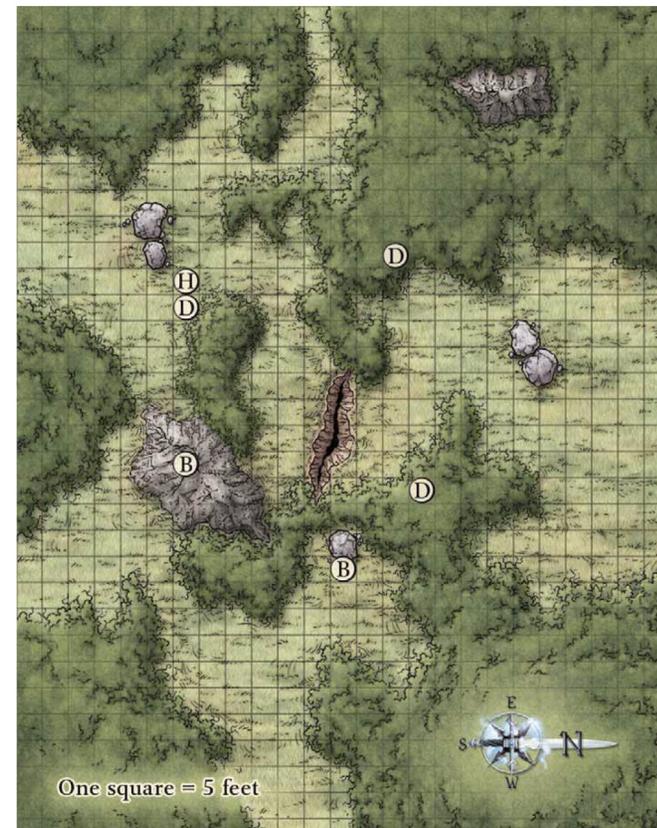
Sobre la cresta de un gran afloramiento un poco más allá de un barranco, una ballesta aparece, apuntando hacia vuestro grupo. Hacia el este, otro ballestero enano se levanta por detrás de un seto de zarzas.

Muestra los ballesteros cuando aparecen, pero no pongas las miniaturas para los martilleadores y el can del infierno a menos que sean descubiertos o ataquen.

Enano martilleador	Soldado nivel 5
Humanoide natural mediano	EXP 200
Iniciativa +4	Sentidos Percepcion +4
PG 64; Maltrecho 32	
CA 23; Fortaleza 18, Reflejos 15, Voluntad 17	
Tiradas de salvacion +5 contra veneno	
Velocidad 5	
Martillo de guerra (Estandar, A voluntad) Arma	
+11 vs CA; 1d10+3 de daño	
Golpe con el escudo (Menor; Recarga 5 o 6) Arma	
+9 vs fortaleza; 2d6+3 de daño, y el objetivo es derribado o empujado 1 casilla	
Martillo arrojado (Estandar; A voluntad) Arma	
A distancia 5/10; +10 vs CA; 1d6+3 de daño	
Terco (Interrupcion inmediata, cuando un enemigo intente empujar o derribar; A voluntad)	
El enano realiza un ataque basico C/C contra el enemigo	
Mantener la posicion	
Quando un efecto obliga al enano a moverse, se movera 1 casilla menos de lo que especifica el efecto. Quando un ataque lo derribaria, puede hacer una tirada de salvacion para evitar caer	

Alineamiento No alineado **Idiomas** Comun, Enano
Habilidades Aguante +5, Dungeons +11
Fue 17 (+5) **Des** 10 (+2) **Sab** 14 (+4)
Con 16 (+5) **Int** 11 (+2) **Car** 12 (+3)

Equipo Armadura completa, escudo pesado, martillo de guerra, 3 martillos arrojados



Enano ballestero Artillero nivel 4 Humanoide natural mediano EXP 150

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepcion +8
PG 46; **Maltrecho** 23
CA 17; **Fortaleza** 16, **Reflejos** 16, **Voluntad** 14
Tiradas de salvacion +5 contra veneno
Velocidad 5

Martillo de guerra (Estandar, A voluntad) Arma

+8 vs CA; 1d10+2 de daño

Ballesta (Estandar, A voluntad) Arma

A distancia 15/30; +10 vs CA; 1d8+3 de daño

Disparo apuntado

El enano ballestero gana un bonificador +2 a las tiradas de daño e inflige 1d6 adicional con ataques a distancia contra criaturas sin cobertura

Mantener la posicion

Cuando un efecto obliga al enano a moverse, se movera 1 casilla menos de lo que especifica el efecto. Cuando un ataque lo derribaria, puede hacer una tirada de salvacion para evitar caer

Alineamiento No alineado **Idiomas** Comun, Enano

Habilidades Aguante +7, Dungeons +10

Fue 14 (+4) **Des** 16 (+5) **Sab** 12 (+3)

Con 16 (+5) **Int** 11 (+2) **Car** 10 (+2)

Equipo Cota de mallas, martillo de guerra, ballesta con 20 viotes

Can del infierno Bruto nivel 7 Bestia elemental mediana (fuego) EXP 300

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepcion +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 (Estandar, A voluntad) Fuego

+10 vs CA; 1d8+2 de daño +1d8 de daño de fuego

Aliento ardiente (Estandar, Recarga 5 o 6) Fuego

Cercano estallido 3; +9 vs reflejos; 2d6+3 de daño de fuego

Alineamiento No alineado

Idiomas -

Fue 14 (+5) **Des** 14 (+5)

Sab 17 (+6)

Con 16 (+6) **Int** 2 (-1)

Car 10 (+3)

TACTICAS

Los ballesteros abren fuego mientras que los martilleadores cargan hacia adelante intentando acercar a los PJ al barranco. Si los PJ intentan cruzar el barranco, el tercer martilleador suelta el can del infierno para que cargue contra ellos y le sigue rápidamente. El sabueso de infierno intenta dañar a los PJ del barranco con su aliento ardiente, mientras el tercer martilleador ataca a cualquiera que pretenda subir por el barranco. Los enanos están seguros de su superioridad en combate. Ellos y el Can luchan hasta la muerte.

CARACTERISTICAS DEL AREA

Iluminación: Luz débil.

Zarzales de espina: Estos espesos zarzales espinosos se elevan a una altura de 8 pies y son terreno difícil. Dentro de los zarzales, las criaturas adyacentes tienen ocultamiento, mientras que las criaturas no adyacentes ganan ocultamiento total.

Piedra grande: Esta roca de 5 pies de alto proporciona cobertura. Para poder escalarla hara falta una prueba de atletismo de CD 10. Una criatura encima de la piedra, reduce el ocultamiento dede todo aquel que este a 4 casillas de él, de ocultamiento total a ocultamiento, y de ocultamiento a nada

Afloramiento rocoso: Este afloramiento

de basalto tiene 20 pies de alto y puede ser escalado mediante una prueba de atletismo con CD 15. Las criaturas encima del afloramiento tienen cobertura superior contra los enemigos de debajo.

Barranco: el barranco tiene 10 pies de profundidad y las paredes del mismo están llenas de escombros. Una criatura en el barranco tiene cobertura contra todas aquellas que no estén adyacentes al borde. Escalar las paredes del barranco es posible mediante una prueba de atletismo de CD 15.

Tesoro: Además de cualquier tesoro que pongas aquí, uno de los enanos lleva un penacho con un martillo y un puño en uno de los lados de su martillo. Una prueba de historia de CD 15 (CD 10 para un residente del Valle de Elsir) reconoce el penacho como símbolo de los Hammerfist, un clan de los [dwarves] locales que ha sido mucho tiempo los rivales amargos de los Ironfells. Uno de los enanos también lleva un diario aludiendo al deseo de su clan de reclamar Karak para provocar al Clan Ironfell. Este diario habla de “la ruta secreta a la mina “ hallada hace unos meses antes, pero no menciona como se consiguió.

EL GUARDIAN

Encuentro de nivel 8 (1,750 EXP)

DISPOSICION

- El guardian, Gnoll azote demoniaco (G)
- 1 Behir (B)
- 3 Satiros libertinos (R)
- 12 Aldeanos (V)

La llegada de los PJ en Dunesend sucede en un momento crítico. Creyendo que los aldeanos están reteniendo el tributo de cosechas y ganado a reina Shephathiah, el guardián les ha decidido enseñar una lección mortal. Además de su behir, el guardián tiene un trío de sátiros que rondan el perímetro de la aldea. Los sátiros están ocultos hasta que los PJ se acercan.

Prueba de percepción

CD 12: *Un susurro en el helecho espinoso revela la presencia de una criatura delante de vosotros.*

CD 17: *Distingues una cara barbuda, en su frente se distinguen cuernos de cabra. Gruñe como una, se gira y corre rápidamente hacia el sur desapareciendo dentro de los brezos.*

Cuando los PJ entren a Dunesend, lee:

Subes hasta una pequeña colina desde la cual ves que la extensión de espinas termina repentinamente, dejando paso a un mar de arena. En la transición del desierto de espinas al verdadero desierto, yace una decrepita aldea, sus chozas y campos extendiéndose a ambos lados de una antigua torre de piedra. El viento te lleva un repentino grito del dolor.

Cuando los PJ se acerquen, lee:

En el centro del asentamiento, los morenos aldeanos observan en silencio como un gran gnoll levanta un ensangrentado mangual sobre su cabeza. A sus pies, un hombre humano yace muerto. Detrás del gnoll una criatura serpentina con brillantes escamas azules yace enrollada. Mira a los aldeanos hambrienta.

Los sátiros permanecen ocultos en los brezos, inaccesibles hasta que los PJ hacen un movimiento. (Son leales a Shephathiah pero no están ansiosos por ponerse entre el guardian y sus presas.) No pongas sus miniaturas a menos que se descubran o ataquen.

El guardian Bruto nivel 8 (Lider)
Humanoide natural mediano EXP 350

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepcion +7

Lider de la manada Aura 5; los aliados en el aura obtienen +1 a las tiradas de ataque. Mientras este maltrecho, seran +2

PG 106; **Maltrecho** 53

CA 20; **Fortaleza** 21, **Reflejos** 18, **Voluntad** 18
Velocidad 5

Mangual pesado(Estandar, A voluntad) **Arma**

+13 vs CA; 2d6+5 de daño, o 2d6+7 de daño mientras este maltrecho; este ataque además derriba al objetivo; ver también *Ataque en manada*

Sed de sangre

Si el Gnoll deja maltrecho a un enemigo con un ataque c/c, un aliado adyacente al enemigo puede realizar un ataque c/c contra ese enemigo como acción inmediata

Ataque abrumador (Gratis, Encuentro)

El Gnoll aplica *Sed de sangre* a dos aliados en vez de a uno

Ataque en manada

El Gnoll inflige 5 puntos de daño adicionales en los ataques c/c contra un enemigo que tenga adyacentes a dos o más aliados del Gnoll

Alineamiento Caótico maligno **Idiomas** Común, Abisal

Habilidades Intimidar +13, Perspicacia +10, Religión +10

Fue 20 (+6) **Des** 14 (+6) **Sab** 12 (+5)

Con 16 (+7) **Int** 13 (+5) **Car** 15 (+6)

Equipo Armadura de pieles mangual pesado

Joven Behir Lanzatrueno Artillero nivel 10
Bestia mágica natural grande (Reptil) EXP 500

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepcion +7

PG 87; **Maltrecho** 43

CA 22; **Fortaleza** 24, **Reflejos** 22, **Voluntad** 22

Resistencia 15 Trueno

Velocidad 8 **Trepar** 4

Mordisco(Estandar, A voluntad)

+17 vs CA; 1d8+5 de daño

Aliento relampago (Estandar; Recarga de 3, 4, 5 o 6)
Trueno

Explosion 1 en 10 casillas; +15 vs Reflejos; 3d6+5 de daño de trueno, y todas las criaturas adyacentes al objetivo sufren 5 de daño de trueno. *Fallo:* 1/2 daño

Lanza de trueno (Estandar, Encuentro) **Trueno**

El Behir dispara una lanza de electricidad desde su boca. El Behir puede seleccionar a dos objetivos, el primero debe estar a 10 casillas de él y el segundo a 10 casillas del primero; +15 vs Reflejos; 3d8+5 de daño de trueno, el objetivo es desplazado dos casillas y derribado

Devorar (Estandar; Mantenimiento menor; recarga cuando ninguna criatura este afectada)

+19 vs Reflejos; 2d8+4 de daño y la criatura queda agarrada (sin escape). Mientras este agarrada, la criatura ocupará la casilla del Behir y solo podrá atacarle a él. El Behir puede absorber su poder con una acción menor causándole 10 puntos de daño. Cuando escape, el objetivo ocupará cualquier casilla adyacente al behir

Alineamiento No alineado **Idiomas** Comun
Habilidades Atletismo +14
Fue 19 (+9) **Des** 13 (+6) **Sab** 14 (+7)
Con 21 (+10) **Int** 7 (+3) **Car** 12 (+6)

Satiro libertino **Hostigador nivel 7**
 Humanoide feérico mediano **EXP 300**

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepción +9
PG 80; **Maltrecho** 40
CA 21; **Fortaleza** 18, **Reflejos** 19, **Voluntad** 19
Velocidad 6

Espada corta (Estandar, A voluntad) **Arma**

+12 vs CA; 1d6+4 de daño

Arco corto (Estandar; A voluntad) **Arma**

Distancia 15/30; +12 vs CA; 1d8+4 de daño

Finta (Movimiento, A voluntad)

+10 vs Reflejos; el satiro gana ventaja en combate contra el objetivo (ver más adelante)

Ataque acosador (Estandar; Recarga 5 o 6) **Arma**

El satiro efectúa un ataque básico, se desliza 3 casillas y efectúa otro ataque básico

Ventaja en combate

El satiro inflige 2d6 de daño adicional a cualquier enemigo contra el que tenga ventaja en combate

Alineamiento No alineado **Idiomas** Elfico
Habilidades Engañar +12, Naturaleza +9, Sigilo +12
Fue 12 (+4) **Des** 18 (+7) **Sab** 12 (+4)
Con 16 (+6) **Int** 10 (+3) **Car** 18 (+7)

Equipo Armadura de cuero, espada corta, arco corto, carcaj con 30 flechas

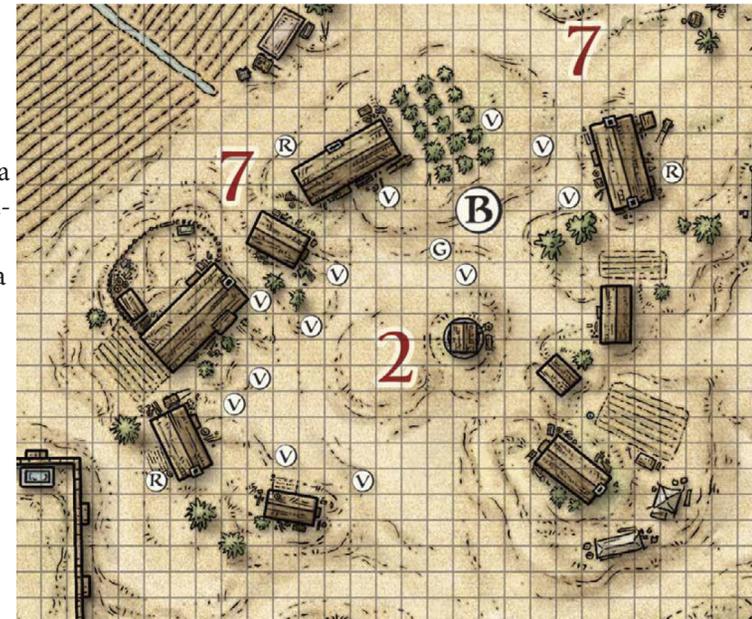
TACTICAS

El guardián y el behir vuelven su atención a los PJ tan pronto como los detectan. Los aldeanos huyen para buscar cobijo y no vuelven hasta que la batalla haya terminado. El guardián ataca a melé con su mangual pesado contra el combatiente que parezca más poderoso. Una vez que los sátiros llegan, permanece cerca de ellos para aumentar al máximo el efecto de sus poderes Sed de sangre y Ataque en manada. El behir permanece a distancia para lanzar sus poderes de aliento contra los lanzadores de hechizos y los combatientes a distancia. Mientras espera a recargar sus poderes ataca mediante mordiscos a los enemigos más cercanos. Los sátiros hacen su primer ataque cubriéndose desde detrás de las casas. Atacan con sus arcos cortos a los PJ con armadura ligera hasta que son obligados a luchar cuerpo a cuerpo. Empuñan entonces las espadas cortas, luchan cerca del guardián para aprovecharse de sus poderes Sed de sangre y Ataque en manada. El guardián y su behir luchan hasta la muerte. Los sátiros son mercenarios, y huyen si el guardián y el behir mueren.

CARACTERISTICAS DEL AREA

Iluminación: Luz brillante (luz solar por el día; linternas colgadas en los edificios adyacentes a la noche).

Chozas de madera: Las chozas de los aldeanos están construidas de barro y madera. Una choza se puede escalar con una prueba de atletismo de CD 10. Una criatura en el techo de una choza tiene cobertura contra las criaturas del suelo. La pared de una choza puede ser rota completamente con una prueba de fuerza de CD 13. Una choza proporciona cobertura superior a todos los que estén dentro.



Torre de piedra: Las paredes pétreas de esta torre de fabricación enana de tres pisos todavía se mantienen en pie, sin embargo los pisos interiores de madera se han podrido hace mucho tiempo. No tiene ninguna puerta, pero las criaturas dentro del quicio de la entrada tienen cobertura contra los de fuera.

Fuente cubierta: El pequeño murete de piedra que rodea la fuente ofrece cobertura a cualquiera que esté detrás de él. Su techo de madera se sujeta con puntales de 8 pies de altura. La fuente tiene 60 pies de profundidad y 10 de ellos están ocupados por fresca agua dulce.

PATRULLA DE DESIERTO

Encuentro de nivel 6 (1,200 EXP)

DISPOSICION

- 1 Saga aulladora (H)
- 3 Cambiantes acechadores (R)

Mientras siguen la ruta a través del desierto, los PJ son molestados por una de las patrullas de la reina Shephatiah. Conforme los PJ se acercan al norte, los cambiantes aparecen por detrás de la cresta de la duna. Los cambiantes se cubren con capas y una capa de arena que les otorga ocultamiento total. No pongas sus miniaturas a menos que sean descubiertos o los PJ ataquen. La miniatura de la saga aulladora debe reflejar su forma humana.

Quando los PJ entren en el área, lee:

Adelante, una figura emerge de una neblina de arena soplada por el viento. La demacrada forma humana de una mujer mayor se arrastra hacia ti de rodillas, su delgada y quemada cara aparece bajo la capucha de una andrajosa capa. Levanta su voz contra el viento, gritando: "¡Volved atrás, sólo solo la muerte os espera en el corazón del desierto!"

Prueba de percepción

CD 22: *Una forma cubierta por una capa yace en el suelo a poca distancia detrás de la anciana, casi invisible debajo de una delgada capa de arena.*

Los PJ tienen la oportunidad de descubrir al cambiante más cercano, pero el resto está fuera de la vista al otro lado de la duna.

Quando el primer PJ vea un cambiante, lee:

Un humanoide con forma de bestia aparece de repente de la tierra, la capa de arena que lo ocultaba fluye por su capa marrón hacia el suelo. Esgrime una espada corta, gruñendo cada vez que ataca.

Quando los PJ descubran la verdadera identidad de la saga, lee:

La forma de la anciana brilla con una tenue niebla caliente. En su lugar aparece una saga, los dientes puntiagudos descubiertos en una sonrisa horrible cuando sonrío.

Saga aulladora Controlador nivel 7
Humanoide feerico mediano EXP 300

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepcion +10

Susurros funestos (Psiquico) Aura 5; lun enemigo que termine su turno dentro del aura sufre 1d6 de daño psiquico

PG 83; **Maltrecho** 41; Ver tambien *Chillido dañino* CA 21; **Fortaleza** 20, **Reflejos** 19, **Voluntad** 18

Resiste 10 Trueno

Velocidad 6, ver tambien *Paso feerico*

Bastón (Estandar, A voluntad) **Arma**

+9 vs CA; 1d8+4 de daño

Aullido (Estandar; A voluntad) **Trueno**

Cercano estallido 5; +10 vs Fortaleza; 1d6+4 de daño de trueno, el objetivo es empujado 3 casillas

Chillido dañino (Estandar, Recarga una vez este maltrecho) **Trueno**

Cercano estallido 5; +8 vs Fortaleza; 3d6+4 de daño de trueno, o 3d6+9 si la saga esta maltrecha. **Fallo:** 1/2 daño

Cambiar forma

Puede alterar su forma fisica para aparentar una vieja fea de cualquier raza humanoide mediana

Paso feerico (Movimiento; Encuentro) **Teletransporte**

Puede teleportarse 10 casillas

Alineamiento Maligno **Idiomas** Comun, Elfico

Habilidades Engañar +11, Intimidar +11

Naturaleza +10, Perspicacia +10

Fue 18 (+7)

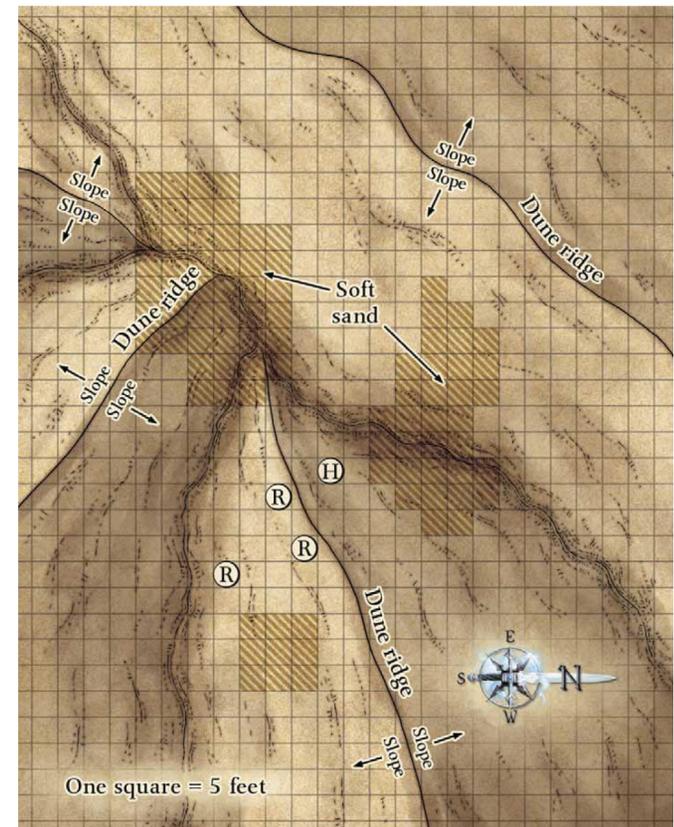
Des 18 (+7)

Sab 15 (+5)

Con 19 (+7)

Int 12 (+4)

Car 16 (+6)



Acechador zarpa afilada Hostigador nivel 7 Humanoide natural mediano EXP 300

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepcion +9
CA 21; **Fortaleza** 20, **Reflejos** 20, **Voluntad** 18; ver también *Deslizamiento zarpa afilada*
Velocidad 6, ver también *Deslizamiento zarpa afilada*

Espada corta (Estandar, A voluntad) Arma

+13 vs CA; 1d6+4 de daño; ver también *Hostigamiento*

Respuesta con espada corta (Gratis; Cuando se le hace un ataque de oportunidad; A voluntad) Arma

El acechador zarpa afilada hace un ataque de espada corta contra el enemigo

Hostigamiento +1d6

Si en su turno, el acechador acaba su movimiento al menos a 4 casillas de distancia de su punto de inicio, inflige 1d6 adicional en sus ataques hasta el final de su siguiente turno

Deslizamiento zarpa afilada (Menor, utilizable solo estando maltrecho; Encuentro) Curacion

Durante el resto del encuentro o hasta quedar inconsciente, el acechador gana +2 a la velocidad y +1 a la CA y Reflejos

Alineamiento Cualquiera Idiomas Comun

Habilidades Acrobacias +12, Recursos +8 Sigilo +12

Fue 18 (+7) **Des** 14 (+5) **Sab** 13 (+4)

Con 15 (+5) **Int** 12 (+4) **Car** 11 (+3)

Equipo Armadura de cuero, espada corta

TACTICAS

La saga aulladora en su forma humana intenta atraer a los PJ hacia la arena blanda. Con una prueba de perspicacia que tenga éxito contra su prueba de engaño (+11), un PJ puede darse cuenta de que no todo es lo que parece. Tan pronto como dos o más PJ se encuentren en un área de 5 casillas a su alrededor (o si ella ataca al instante), la saga desencadena su Chillido dañino y usa Paso feérico para teleportarse al lado meridional de la cresta de la duna. Es entonces cuando cambia a su forma natural, usando aullido para empujar PJs en las áreas de arena blanda y permaneciendo fuera de la refriega con el Paso feérico. Los cambiantes mantienen sus posiciones hasta que los PJ cruzan al otro lado de la cresta de la duna en pos de la saga aulladora. Es entonces cuando se deciden a atacar. Permanecen en constante movimiento para hacer uso de su poder Hostigamiento, mientras usan su Respuesta con espada corta para devolver los ataques de oportunidad contra sus enemigos.

CARACTERISTICAS DEL AREA

Illuminación: Luz brillante por el día; luz débil a la noche.

Dunas de arena: La dura arena de este área se levanta creando dunas. La dirección de la inclinación de cada duna está indicado en el mapa. La inclinación ascendente de una duna es terreno difícil, pero descender no tiene ninguna penalización. Las criaturas en los lados opuestos de una duna tienen cobertura unos frente a otros.

Arena blanda: Estas zonas de arena de profundidad cambiante son terreno difícil. Adicionalmente, el movimiento por la arena blanda requiere una prueba de atletismo o acrobacias de CD 17. Con una prueba fallida, una criatura es atrapada y su movimiento acabara haciendo que se hunda hasta las rodillas.

Con una prueba de naturaleza de CD 20, una criatura reconoce todas las casillas de arena blanda adyacentes a ella. (Ver una criatura hundirse en la arena blanda advierte de forma automática a otras criaturas del efecto en esa casilla.) Los cambiantes y la saga aulladora saben la ubicación de todos los parches de arena blanda en la zona.

PUERTA DE ENTRADA

Encuentro de nivel 7 (1,450 EXP)

DISPOSICION

- 1 Troglodita cantor de maldiciones (C)
- 2 Trogloditas empaladores (I)
- 2 Trogloditas machacadores (M)

Este encuentro tiene lugar en las áreas 1, 2, 3, 4, 5 y 6 del mapa del fuerte.

Troglodita Controlador nivel 8
Cantor de maldiciones
 Humanoide natural mediano (Reptil) EXP 350

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepcion +13, Vision en la oscuridad
PG 93; **Maltrecho** 46
CA 23; **Fortaleza** 22, **Reflejos** 17, **Voluntad** 22
Velocidad 5

Cayado (Estandar, A voluntad) **Arma**

+12 vs CA; 1d8+2 de daño

Garra (Estandar, A voluntad)

+10 vs CA; 1d4+2 de daño

Rayo de veneno (Estandar; A voluntad) **Veneno**

A distancia 10; +11 vs Fortaleza; 1d6+5 de daño de veneno, y el objetivo queda debilitado (Salv. Ter.)

Maldicion de la caverna (Estandar; Recarga 3, 4, 5 o 6) **Necrotico**

Distancia 5; +11 vs Fortaleza; el objetivo sufre daño continuado 5 necrotico y queda ralentizado (Ambos efectos: Salv. Termina)

Gracia en los tuneles (Menor 1/asalto; Recarga 4, 5, o 6)

Cercano explosion 10; Todos los aliados en la explosion ganan +5 a la velocidad hasta el final del turno del troglodita cantor.

Cantico de renovacion (Estandar; Encuentro)
Curacion

Cercano explosion 5; Los aliados maltrechos en la explosion recuperan 15 PG

Alineamiento Caotico maligno **Idiomas** Draconico
Habilidades Aguante +14, Dungeons +13
 Religion +9

Fue 15 (+6) **Des** 12 (+5) **Sab** 18 (+8)
Con 21 (+9) **Int** 10 (+4) **Car** 14 (+6)

Equipo Tunica, cayado, mascara de calavera

Troglodita empalador Artillero nivel 7
 Humanoide natural mediano (Reptil) EXP 300

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepcion +9, Vision en la oscuridad

Hedor de troglodita Aura1; los enemigos en el aura sufren penalizador -2 a las tiradas de ataque
PG 69; **Maltrecho** 34

CA 22; **Fortaleza** 22, **Reflejos** 19, **Voluntad** 18
Velocidad 5

Lanza (Estandar, A voluntad) **Arma**

+11 vs CA; 1d8+4 de daño

Garra (Estandar, A voluntad)

+9 vs CA; 1d4+4 de daño

Jabalina (Estandar, A voluntad) **Arma**

Distancia 10/20; +12 vs CA 1d6+4 de daño

Disparo empalante (Estandar; Recarga 3, 4, 5 o 6) **Arma**

Precisa una jabalina; Distancia 10; +12 vs CA; 2d6+4 de daño, y el troglodita hace un ataque secundario contra el mismo objetivo. *Ataque secundario*: +10 contra Fortaleza; el objetivo queda neutralizado (Salv. Termina)

Alineamiento Caotico maligno **Idiomas** Draconico
Habilidades Aguante +13, Atletismo +12

Fue 19 (+7) **Des** 14 (+5) **Sab** 13 (+4)
Con 21 (+8) **Int** 7 (+1) **Car** 9 (+2)

Equipo Laza, carcaj con 6 jabalinas

Troglodita machacador Soladado nivel 6
 Humanoide natural mediano (Reptil) EXP 250

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepcion +5, Vision en la oscuridad

Hedor de troglodita Aura1; los enemigos en el aura sufren penalizador -2 a las tiradas de ataque
PG 74; **Maltrecho** 37

CA 22; **Fortaleza** 21, **Reflejos** 18, **Voluntad** 19
Velocidad 5

Garrote enorme (Estandar, A voluntad) **Arma**

+12 vs CA; 2d4+4 de daño, y el objetivo queda marcado hasta el final del siguiente turno del troglodita

Garra (Estandar, A voluntad)

+10 vs CA; 1d4+4 de daño

Mordisco (Menor 1/asalto; A voluntad)

Precisa tener ventaja en combate; +10 vs Fortaleza; 1d6+4 de daño, y hasta el final del siguiente turno del troglodita, la curacion aplicada al objetivo pasa a ser la mitad

Jabalina (Estandar; A voluntad) **Arma**

Distancia 10/20; +12 vs CA; 1d6+4 de daño.

Alineamiento Caotico maligno **Idiomas** Draconico
Habilidades Aguante +12, Atletismo +12

Fue 18 (+7) **Des** 12 (+4) **Sab** 15 (+5)
Con 18 (+7) **Int** 6 (+1) **Car** 8 (+2)

Equipo Garrote enorme, 2 jabalinas

La reina Shephatiah ha colocado un grupo de trogloditas como guardianes de la entrada del fuerte. Después de varios meses sin que nadie se acercara a Karak (ni siquiera de paso), su atención al deber ha decaído. Las trogloditas han puesto los muñecos de paja enfrente de las aspilleras que dan al túnel de entrada, esperando crear la apariencia de que el fuerte está bien protegido. Esta fachada está también diseñada para distraer la atención de los intrusos de la trampa que han preparado en el rastrillo.

Cuando los PJ entren al área, lee:

El oscurecido pasillo de entrada se interna entre filas de aspilleras. Al fondo, una gran puerta de piedra con bandas de hierro permanece cerrada. A mitad de camino, un rastrillo mohoso bloquea el paso. La arena que se ha filtrado y a cubierto el suelo permite ver pisadas recientes y signos de que pesados objetos han sido arrastrados.

Prueba de percepción

CD 7: *Figuras oscuras se vislumbran al otro lado de las aspilleras cercanas, vigilándote silenciosamente.*

Un sucio olor proviene de ahí.

CD 12: *(automático si una fuente de luz es introducida en la aspillera): La figura inmóvil es un maniquí hecho de paja, lleva un antiguo yelmo enano en su cabeza y un arma de asta oxidada atada con cuerdas.*

CD 17: *Las sombras del techo del pasillo ocultan una ranura profunda a 10 pies antes de la puerta de piedra. Las púas de otro rastrillo se ven en el interior, listo para caer.*

TACTICAS

Mientras las trogloditas permanezcan detrás de las aspilleras, los PJ son insensibles a su olor. Si es posible, las trogloditas esperan hasta que dos o más PJ hayan pasado la puerta antes de hacer saltar la trampa. En ese momento, el cantor de maldición suelta el rastrillo del norte con una acción menor, dejándolo bloqueado. Ataca entonces a los PJ al sur del rastrillo con Rayo de veneno y Maldición de la caverna, apuntando a través de uno de los agujeros del suelo. Los trogloditas

empaladores arrojan jabalinas por los agujeros del suelo contra los enemigos al sur del rastrillo, usando su disparo empalador tan a menudo como sea posible. Los trogloditas machacadores atacan a los PJ atrapados al norte del rastrillo, lanzando jabalinas por las aspilleras. Todas las criaturas aquí son capaces de atacar a los PJ con cobertura. Si los PJ atraviesan las puertas, todos los trogloditas corren al primer nivel. Intentan mantener a los PJ en el pasillo donde luchan hasta la muerte.

CARACTERISTICAS DEL AREA

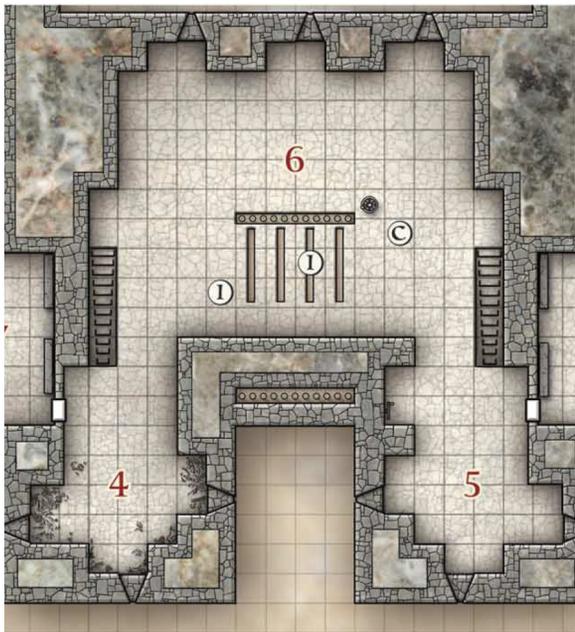
Iluminación: Durante el día, el pasillo de entrada está lleno de la luz brillante por 10 casillas, mientras que la luz solar que entra por las aspilleras llena de luz débil las dos salas de guardia. El resto de esta área está oscuro.

Techo: 20 pies de alto.

Puertas de piedra: Las puertas de piedra permanecen cerradas y bloqueadas desde dentro con tablones de madera (Prueba de fuerza CD 18 para romperlas).

Rastrillos oxidados: El rastrillo del sur está bajado pero su palanca (en el 2º nivel de esta área) está dañada. No se puede bloquear (ni arriba ni abajo), pero se puede levantar con una prueba de fuerza de CD 15. Si el rastrillo del norte cae por obra de los trogloditas, puede ser bloqueado en el sitio, requiriendo una prueba de fuerza de CD 23 para levantarlo o romperlo. Un PJ en la palanca del 2º nivel puede bajar el rastrillo del norte como una acción menor, o puede levantarlo con dos acciones de movimiento y una prueba de fuerza de CD 10. El rastrillo puede levantarse o bajar también en 1 asalto por cualquiera que porte un anillo con el sello del Clan Ironfell tocando el rastrillo o la palanca (una acción menor).

Aspilleras y agujeros asesinos: Estas aperturas proporcionan cobertura superior a criaturas en uno u otro lado de ellas. Sin embargo, permiten que los ataques se hagan sólo en las dos casillas adyacentes a ellos. Una criatura que permanezca a 5 pies o más del muro no podrá ser vista a través de las aspilleras. Las criaturas del segundo nivel a 5 pies o más de los agujeros del suelo no podrán ser vistas por las criaturas de abajo.



PATIO

Encuentro de nivel 6 (1,450 EXP)

DISPOSICION

- 1 Carroñero reptante (C)
- 4 Arpias (I)

La madriguera del carroñero se encuentra fuera de la vista debajo del gran montón de arena acumulado debajo del agujero del techo. Las arpias comienzan al encuentro en su guarida en el borde del agujero, siendo imperceptibles desde abajo. No pongas las miniaturas de los monstruos a menos que sean descubiertos o ataquen.

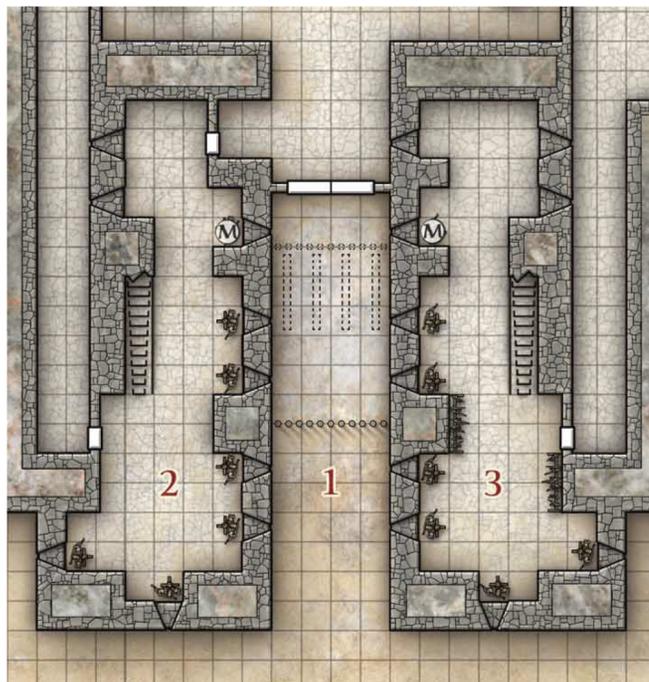
Cuando los PJ puedan examinar esta área, lee:

El techo de esta cámara enorme sostenida por columnas se ha derrumbado, un gran montón de arena se ha apilado cerca del muro del este. Este área contiene tres puertas de salida, hay aspilleras repartidas por toda la parte superior del muro.

Prueba de percepción

CD 25: *Algo se mueve dentro del montón de arena.*

El carroñero aparece repentinamente del montón de arena cuando el primer PJ pasa por el centro de la sala.



Carroñero reptante Controlador nivel 7
Bestia aberrante grande EXP 300

Iniciativa +6 Sentidos Percepcion +5, Vision en la oscuridad
PG 81; Maltrecho 34
CA 20; Fortaleza 19 Reflejos 18, Voluntad 17
Velocidad 6, Tr 6 (Escalada de araña)

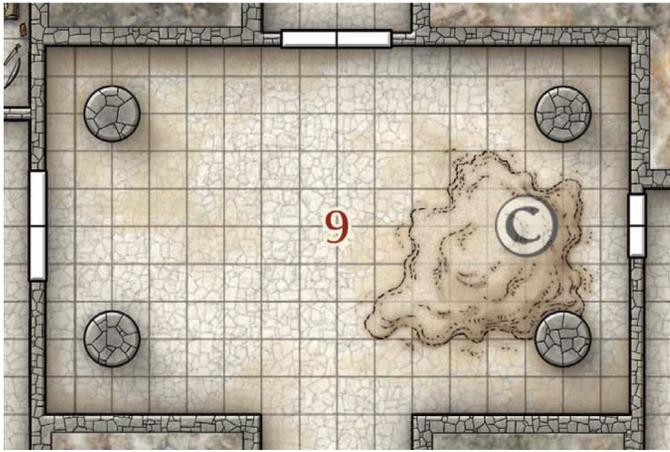
Tentáculos (Estandar, A voluntad) **Veneno**

Alcance 2; +10 vs Fortaleza; 1d4+5 de daño, y el objetivo sufre daño continuo 5 por veneno y queda ralentizado (Salv. term. ambos). *Primera salvacion fallida:* El objetivo queda aturdido en vez de ralentizado (Salv. term). *Segunda salvacion fallida:* El objetivo queda aturdido en vez de inmovilizado. Las tiradas de salvacion contra los tentáculos paralizantes del carroñero sufren un penalizador -2.

Mordisco (Estandar, A voluntad)

+12 vs CA; 1d10+5 de daño

Alineamiento No alienado	Idiomas -	
Fue 20 (+8)	Des 16 (+6)	Sab 14 (+5)
Con 17 (+6)	Int 2 (-1)	Car 16 (+6)



TACTICAS

El carroñero ataca con sus tentáculos a cualquier PJ que tenga al alcance, enfocando a los objetivos previamente inmovilizados o aturdidos. Las arpías vuelan abajo en el segundo asalto, usando su canción cautivadora para meter a los PJ a melé con el carroñero. El carroñero tiene inmunidad a su canción cautivadora pero no al chillido mortal. Si dos arpías mueren, el resto huye por el agujero del techo cuando estén maltrechas. El carroñero reptante lucha hasta la muerte.

CARACTERISTICAS DEL AREA

Iluminación: Luz débil por el día; oscuridad a la noche.

Techo: de 40 pies de alto. Más allá del agujero se levanta un afloramiento de abruptas rocas que se eleva 10 pies más de alto.

Pilares: Proporcionan cobertura y se pueden escalar con una prueba de atletismo de CD 15.

Montón de arena: Este montón de arena tiene 10 pies de alto y es terreno difícil. Se debe superar una prueba de acrobacias o atletismo con CD 12 para moverse a través de la arena.

Arpia Controladora nivel 6
Humanoide hada mediana EXP 250

Iniciativa +5 Sentidos Percepción +5

PG 71; Maltrecho 35

CA 20; Fortaleza 17, Reflejos 19, Voluntad 19

Resiste 10 Trueno

Velocidad 6, VI 8 (Torpe)

Garra (Estandar, A voluntad)

+11 vs CA; 1d8+2 de daño

Canción cautivadora (Estandar, Mantener menor A voluntad) **Hechizo**

Cercano explosión 10; las criaturas ensordecidas son inmunes; +12 vs Voluntad; el objetivo es arrastrado 3 casillas e inmovilizado (Salv. termina)

Cuando se mantiene el poder, cualquier objetivo que todavía no se haya salvado contra el efecto es arrastrado 3 casillas e inmovilizado (Salv. termina)

Chillido mortal (Estandar, Recarga 5 o 6) **Trueno**

Cercano explosión 4; +12 vs Fortaleza; 1d6+4 de daño de trueno, y el objetivo queda atontado (Salv. termina)

Alineamiento No alienado **Idiomas** Comun

Habilidades Sigilo +10

Fue 15 (+5) **Des** 15 (+3) **Sab** 15 (+5)

Con 15 (+5) **Int** 10 (+3) **Car** 19 (+7)



VESTIBULO DE GUARDIA

Encuentro de nivel 5 (1,450 EXP)

DISPOSICION

- 2 Cambiante cazador diente largo (L)
- 1 Cobra de hierro (I)
- 5 Lacayos humanos (H)

Este encuentro tiene lugar en las áreas 23, 24, 25, 26 y 27 del mapa del fuerte.

Estos guardias son los encargados de que no se acceda al nivel inferior. El rastrillo está bajado y bloqueado. Un humano monta guardia en el vestíbulo mientras que los otros comen o pasan la noche en los cuarteles. Los cambiantes mantienen la guardia abajo. No pongas otros lacayos, los cambiantes o la cobra de hierro a menos que sean detectados o ataquen.

Cuando los PJ puedan examinar la primera sección del pasillo, lee:

El pasillo de adelante está lleno de cajas, barriles y embalajes. Más allá de ellos, un rastrillo bloquea el acceso hacia una escalera descendente. Un humano sencillo, con la cara tostada por el sol monta guardia.

Cuando los PJ tengan una buena vista de la escalera, lee:

A mitad de camino bajando las escaleras se encuentra la estatua de un enano de hierro oxidado, lleva un pico en una mano y un martillo de herrero en la otra. Alrededor de su cintura lleva un ornamentado cinturón de acero.

El cinturón de acero es en realidad una cobra de hierro encargada de proteger este área.

Prueba de percepción

CD 17: *Lo que a simple vista parece un cinturón es algún tipo de construcción o criatura, la cual se mueve lentamente cuando te acercas.*

La cobra de hierro mantiene su posición como parte de la escultura hasta que los PJ entren en el área protegida (ver el bloque de estadísticas).

Cazador diente largo Soldado nivel 6
Humanoide natural mediano EXP 250

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepcion +9; vision en la oscuridad
PG 71; **Matrecho** 35
CA 22; **Fortaleza** 20, **Reflejos** 17, **Voluntad** 16
Velocidad 5

Espada larga (Estandar, A voluntad) **Arma**

+12 vs CA; 1d8+5 de daño; y el objetivo queda marcado hasta el final del siguiente turno

Desjarretar (Estandar; Encuentro) **Arma**

El cazador hace un ataque de espada larga. Si impacta hace un ataque secundario contra el mismo objetivo. **Ataque secundario:** +9 contra Reflejos; el objetivo queda ralentizado (Salv. term)

Perseguir a la presa (Reaccion inmediata; Cuando un enemigo adyacente se desliza; A voluntad)

El cazador diente largo se desliza hacia el enemigo

Deslizamiento diente largo (Menor, utilizable solo estando maltrecho; Encuentro) **Curacion**

Durante el resto del encuentro o hasta quedar inconsciente, el cazador gana +2 a las tiradas de daño. Además, mientras este maltrecho tendrá regeneración +2

Alineamiento Cualquiera **Idiomas** Comun
Habilidades Aguante +11, Atletismo +14
Naturaleza +9
Fue 20 (+8) **Des** 14 (+5) **Sab** 13 (+4)
Con 15 (+5) **Int** 10 (+3) **Car** 9 (+2)
Equipo Cota de mallas escudo, ligero, espada larga

Cobra de hierro Hostigador nivel 6
Animado; natural mediano EXP 250

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepcion +9; vision en la oscuridad
PG 75; **Matrecho** 37
CA 20; **Fortaleza** 20, **Reflejos** 18, **Voluntad** 17
Inmune Enfermedad veneno
Velocidad 7; Ver tambien *Serpentear*

Mordisco (Estandar, A voluntad) **Veneno**

+11 vs CA; 1d8+3 de daño; y 5 puntos de año continuado de veneno (Salv. term)

Envenenar la mente (Estandar; Recarga 3, 4, 5 o 6) **Psiquico**

Distancia 10; solo afecta a criaturas que sufran daño continuado por veneno; +8 vs Voluntad; el objetivo queda atontado y ralentizado (Salv term. ambos) Ver tambien *Proteger area*

Proteger area

Puede usar Envenenar la mente contra cualquier criatura en el interior de su area protegida, incluso si no se ha recargado y si el objetivo no sufre daño continuado por veneno

Serpentear (Movimiento; A voluntad)

Se desplaza 3 casillas como accion de movimiento

Alineamiento No alineado **Idiomas** -
Habilidades Sigilo +10
Fue 17 (+6) **Des** 15 (+5) **Sab** 13 (+4)
Con 19 (+7) **Int** 5 (+0) **Car** 12 (+4)

Lacayo humano	Esbirro nivel 7
Humanoide natural mediano	EXP 75
Iniciativa +3	Sentidos Percepcion +4
PG 1; Un ataque fallido nunca daña a un esbirro	
CA 19; Fortaleza 17, Reflejos 14, Voluntad 15; Ver también <i>Ley de la turba</i>	
Velocidad 6	
Clava (Estandar, A voluntad) Arma	
+12 vs CA; 6 de daño	
Ley de la turba	
Obtiene un bonificador +2 de poder a todas las defensasmientras haya al menos otros dos lacayos humanos a menos de 5 casillas	
Alineamiento Cualquiera	Idiomas Comun
Fue 16 (+6)	Des 11 (+3)
Con 14 (+5)	Int 10 (+3)
	Sab 12 (+4)
	Car 13 (+4)
Equipo Armadura de cuero, clava	

TACTICAS

El humano da la alarma tan pronto ve a los PJ. Los demás salen de los cuarteles un turno más tarde (o 1 turno después de oír ruido de combate en el pasillo). Los lacayos luchan cerca unos de otros para aprovecharse de su poder Ley de la turba, flanqueando para obtener ventaja en combate. A cualquier sonido de combate proveniente de arriba, los cambiantes se mueven en las escaleras y esperan a que los PJ pasen el rastrillo. Empiezan el encuentro con su poder desjarretar, después flanquean con sus espadas largas. Una vez estén maltrechos, usan el Desplazamiento diente largo para permanecer en la lucha. La cobra de hierro ataca a cada PJ que entre en su área protegida, usando Envenenar la mente tan a menudo como le sea posible.

DESARROLLO

Si cualesquiera de estos guardias son capturados o interrogados, revelan lo que saben del complejo a cambio de su libertad. Sin embargo, lo que saben es más bien poco. Ellos creen que reina Shephatiah es un eladrin cuya guarida está en el gran vestíbulo, e ignoran que debajo del fuerte haya unas minas. Mira el área 16 y el encuentro de “Gran vestíbulo” para más información.

CARACTERISTICAS DEL AREA

Iluminación: Las linternas vierten luz brillante en los cuarteles, el pasillo superior, y el puesto de guardia inferior. Luz tenue en las escaleras y la parte de abajo.

Techo: 20 pies de alto.

Embalajes de tablas y cajas: Estas pilas de embalajes y cajas proporcionan cobertura y son terreno difícil. Tienen las raciones robadas de Dunesend y de las caravanas atacadas por los mercenarios de Shephatiah.

Rastrillo oxidado: El rastrillo está bloqueado, se requiere una prueba de fuerza con CD 23 para levantarlo o romperlo. Un PJ en la palanca de los cuarteles puede subir el rastrillo con dos acciones de movimiento y una prueba de fuerza de CD 10 o bajarlo con una acción menor. Cualquiera que porte un anillo con el sello de Ironfell puede bajar o subir el rastrillo en un asalto siempre que esté en contacto con el mismo o su palanca (una acción menor).

Cuarteles: Aquí se alojaban los mineros artesanos y guardias de Karak, mientras en la zona más pequeña se situaba el cambio de guardia. Las escaleras llevan a otros cuarteles que no forman parte de este área de encuentro.

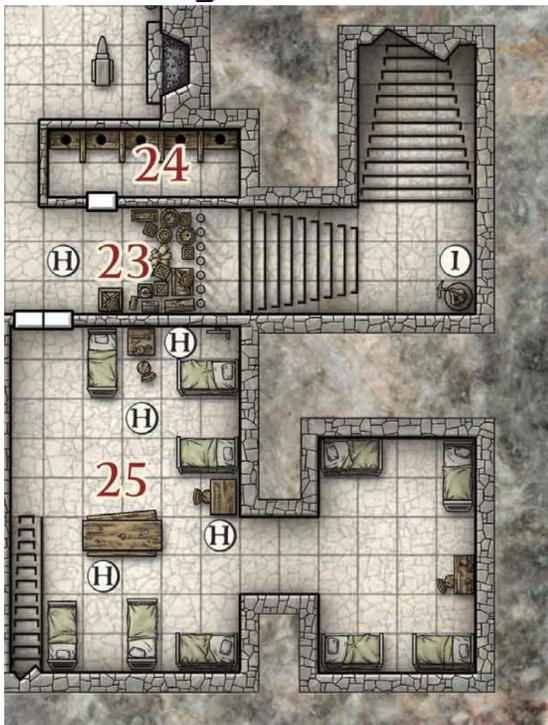
Literas: Estas literas triples de piedra están

ancladas a techos y suelos. Algunas son usadas por los guardias y están cubiertas con colchones ásperos y mantas raídas. El otro lado de la cámara está ocupado por literas dobles de construcción similar, sin embargo, permanecen sin usar.

Mesas y bancos: una mesa de caballete larga con bancos ha sido construida con los embalajes y tablas viejos. Una mesa vieja y unas sillas de tamaño “enano” ocupan la habitación lateral, pero están secos y mohosos y se convierten en polvo si son usados.

Cuarto de la guardia inferior: una litera sencilla y una mesa con dos sillas ocupan esta cámara pequeña. Una aspillera da una buena visión del pasillo. La puerta está cerrada (los cambiantes tienen una llave cada uno).

Estatua de hierro: La estatua en el descanso de las escaleras tiene 10 pies alto y retrata a un enano minero del Clan Ironfell.



GRAN VESTIBULO

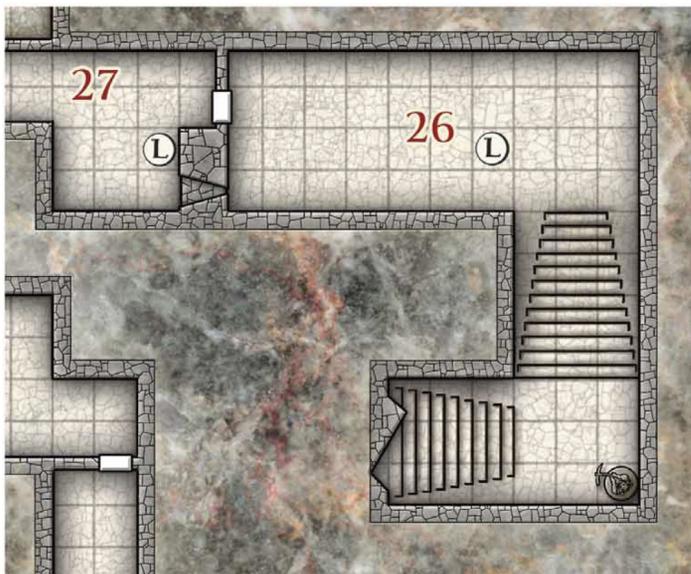
Encuentro de nivel 8 (1,625 EXP)

DISPOSICION

- 1 Driada (D)
- 5 Lacayos humanos (H)
- 5 Cambiante cazador diente largo (L)
- 2 Hienas de risa infernal (C)

Este encuentro tiene lugar en áreas 13, 14, 15, 16, 17 y 18 del mapa del fuerte.

La reina Shephathiah ha colocado a una driada leal que lidera las defensas del fuerte, creando un señuelo efectivo en caso de que los intrusos se las ingenien para derrotar a los defensores de los niveles superiores. La duplicidad de la reina real se extiende tan lejos como para hacer creer a todos sus sirvientes del fuerte que esta driada es su líder verdadero. La driada se esconde tras una ilusión de una mujer eladrin.



Cuando los pc entran al área, lee:

El pesado olor de descomposición es fuerte aquí. Extraños árboles con corteza gris-plata y ramas nudosas se elevan hasta el techo, sus raíces se extienden por debajo del suelo de piedra. Encima de un estrado al norte, una eladrin permanece sentada sobre un ornamentado trono. Cinco humanos y un cambiante permanecen entre vosotros y el trono, moviéndose para atacar.

Si un PJ tiene éxito en una prueba de perspicacia contra el engaño de la Driada, lee:

Como si un velo hubiera sido alzado, ves a través del disfraz corpóreo de la eladrin, revelando una planta con forma humanoide debajo.

Driada	Hostigador nivel 9
Humanoide feerico mediano (Planta) EXP 400	
Iniciativa +9	Sentidos Percepcion +12
PG 92; Matrecho 46	
CA 23; Fortaleza 22, Reflejos 21, Voluntad 21	
Velocidad 8 (Caminar por el bosque)	
Garras (Estandar, A voluntad)	
+14 vs CA; 1d8+4 de daño; o 1d8+9 de daño si el objetivo es el unico adyacente a la Driada	
Velo engañoso (Menor; A voluntad) Ilusión	
La driada puede disfrazarse para aparentar ser cualquier humanoide mediano, normalmente una hermosa elfa o eladrin. Tener exito en una prueba de perspicacia (opuesta a la prueba de engañar de la driada) atraviesa el disfraz.	
Zancada arborea (Movimiento; A voluntad) Teleportacion	
La driada puede teleportarse 8 casillas si comienza y termina su turno adyacente a un arbol, un ent o una planta de tamaño grande o mayor	
Alineamiento No alineada	Idiomas Elfico
Habilidades Engañar +10, Pespicacia +12, Sigilo +12	
Fue 19 (+8)	Des 17 (+7)
Con 12 (+5)	Int 10 (+4)
	Sab 17 (+7)
	Car 13 (+5)
Lacayo humano	Esbirro nivel 7
Humanoide natural mediano EXP 75	
Iniciativa +3	Sentidos Percepcion +4
PG 1; Un ataque fallido nunca daña a un esbirro	
CA 19; Fortaleza 17, Reflejos 14, Voluntad 15; Ver tambien Ley de la turba	
Velocidad 6	
Clava (Estandar, A voluntad) Arma	
+12 vs CA; 6 de daño	
Ley de la turba	
Obtiene un bonificador +2 de poder a todas las defensasmientras haya al menos otros dos lacayos humanos a menos de 5 casillas	

Alineamiento Cualquiera **Idiomas** Comun
Fue 16 (+6) **Des** 11 (+3) **Sab** 12 (+4)
Con 14 (+5) **Int** 10 (+3) **Car** 13 (+4)
Equipo Armadura de cuero, clava

Cazador diente largo **Soldado nivel 6**
 Humanoide natural mediano **EXP 250**

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepcion +9;
 vision en la oscuridad
PG 71; **Matrecho** 35
CA 22; **Fortaleza** 20, **Reflejos** 17, **Voluntad** 16
Velocidad 5

Espada larga (Estandar, A voluntad) **Arma**
 +12 vs CA; 1d8+5 de daño; y el objetivo queda marcado hasta el final del siguiente turno

Desjarretar (Estandar; Encuentro) **Arma**
 El cazador hace un ataque de espada larga. Si impacta hace un ataque secundario contra el mismo objetivo. *Ataque secundario*: +9 contra Reflejos; el objetivo queda ralentizado (Salv. term)

Perseguir a la presa (Reaccion inmediata; Cuando un enemigo adyacente se desliza; A voluntad)

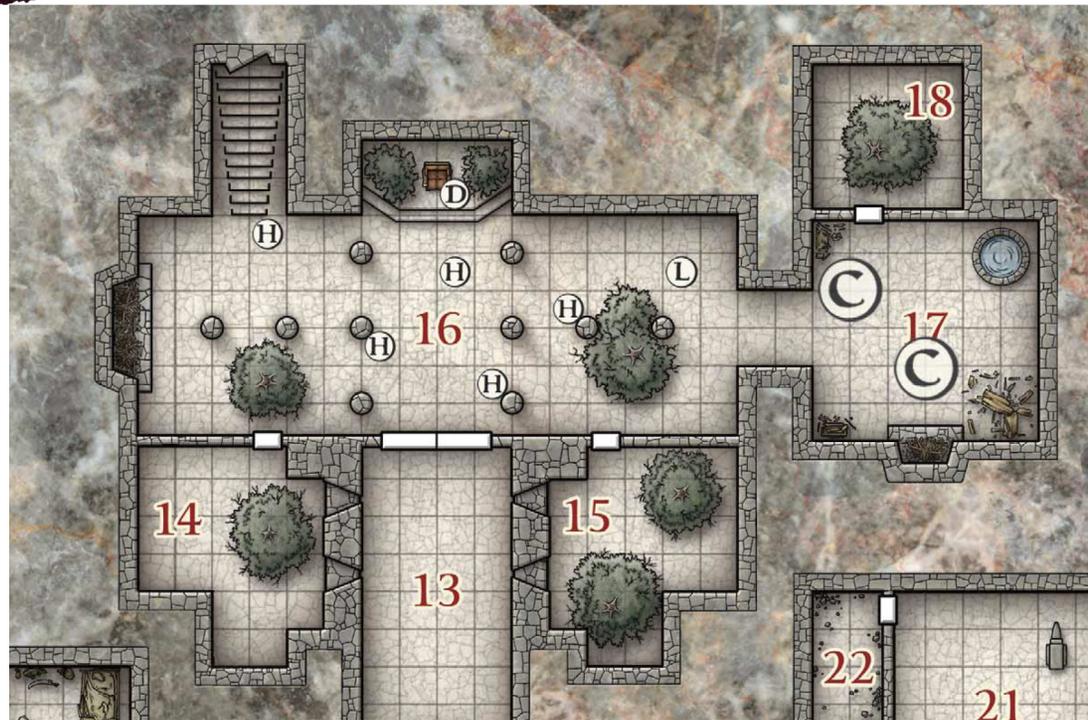
El cazador diente largo se desliza hacia el enemigo

Deslizamiento diente largo (Menor, utilizable solo estando maltrecho; Encuentro) **Curacion**

Durante el resto del encuentro o hasta quedar inconsciente, el cazado gana +2 a las tiradas de daño. Además, mientras ete maltrecho tendra regeneracion +2

Alineamiento Cualquiera **Idiomas** Comun
Habilidades Aguante +11, Atletismo +14
 Naturaleza +9
Fue 20 (+8) **Des** 14 (+5) **Sab** 13 (+4)
Con 15 (+5) **Int** 10 (+3) **Car** 9 (+2)

Equipo Cota de mallas escudo, ligero, espada larga



Hiena de risa infernal **Bruto nivel 7**
 Humanoide natural mediano **EXP 250**

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepcion +11;
 vision en la penumbra
PG 96; **Matrecho** 48; Ver tambien *Chorro de sangre acida*
CA 19; **Fortaleza** 20, **Reflejos** 17, **Voluntad** 18
Resiste 20 Acido
Velocidad 8

Mordisco (Estandar, A voluntad) **Arma**
 +12 vs CA; 1d8+5 de daño; y el objetivo queda marcado hasta el final del siguiente turno

Desjarretar (Estandar; Encuentro) **Arma**

El cazador hace un ataque de espada larga. Si impacta hace un ataque secundario contra el mismo objetivo. *Ataque secundario*: +9 contra Reflejos; el objetivo queda ralentizado (Salv. term)

Perseguir a la presa (Reaccion inmediata; Cuando un enemigo adyacente se desliza; A voluntad)

El cazador diente largo se desliza hacia el enemigo

Deslizamiento diente largo (Menor, utilizable solo estando maltrecho; Encuentro) **Curacion**

Durante el resto del encuentro o hasta quedar inconsciente, el cazado gana +2 a las tiradas de daño. Además, mientras ete maltrecho tendra regeneracion +2

Alineamiento Cualquiera	Idiomas Comun	
Habilidades Aguante +11, Atletismo +14	Naturaleza +9	
Fue 20 (+8)	Des 14 (+5)	Sab 13 (+4)
Con 15 (+5)	Int 10 (+3)	Car 9 (+2)
Equipo Cota de mallas escudo, ligero, espada larga		

TACTICAS

Los lacayos humanos permanecen juntos para aprovecharse de su poder Ley de la turba impidiendo que nadie se acerque a su reina. El cambiante escoge un objetivo con armadura ligera para su primer Desjarretar. Permanece lo máximo posible a melé, flanqueando con los lacayos humanos o las hienas de risa infernal si es posible. Las hienas entran la pelea en el segundo asalto, usan su Risa infernal para molestar a los enemigos, después continúan con Mordisco. La dríada se queda fuera del combate mientras sea posible, utilizando Zancada arbórea para teleportarse detrás de alguno de los arbole de sus árboles si algún PJ se acerca al estrado o la golpea. Permanece al borde del combate, esperando coger a un PJ solitario para hacerle daño extra con Garras.

CARACTERISTICAS DEL AREA

Iluminación: La luz débil procedente de las lámparas de aceite de los pilares.

Techo: 40 pies de alto.

Pilares: Éstos proporcionan cobertura y se pueda escalar con una prueba de atletismo de CD 15.

Estrado y trono: Esta plataforma de piedra se eleva 2 pies sobre el suelo. Encima hay un trono de mármol ornamentado con enanos mine-

ros trabajando tallados en él. El trono proporciona cobertura superior a cualquiera detrás de él.

Árboles Sussur: El poder de la dríada se debe a un grupo de árboles sussur que crecen desde debajo del suelo, rozando el techo sus ramas más altas. También conocidos como Raices profundas, los sussurs crecen sólo en las cavernas de la Antípoda oscura. Sus ramas nudosas tienen pocas hojas pero destacan por su forma de raíces aéreas. Con una prueba de naturaleza de CD 17, un PJ determina que estos árboles deben estar alimentándose de algún modo de la energía de dentro de la tierra (las sutiles emanaciones de la energía de caos de las minas de debajo).



Los troncos de estos árboles se pueden escalar con una prueba de atletismo de CD 17. Las ramas esparcidas de un árbol (a partir de 10 pies) proporcionan ocultamiento a todo el mundo dentro de ellas.

Cocina: La cocina principal del fuerte se encuentra justo después de este vestíbulo. Incluye una despensa lateral, ahora vacía si no fuera por un árbol sussur solitario.

Mesas: Estas mesas pétreas son suficientemente altas para que una criatura pequeña se mueva bajo ellas y gane cobertura. Cuesta 2 casillas de movimiento subirse a una mesa. Un carácter puede hacer una prueba de fuerza de CD 17 para volcar una mesa, lo que otorgara cobertura superior.

Cisterna: Un gran agujero desciende 20 pies a una cisterna de fría y clara agua cristalina. Un cubo de acero con una cadena permanece clavado a una pared cercana.

Aldeano muerto: El descompuesto cadáver de un aldeano de Dunesend yace junto al trono. Si los PJ descubren el Velo engañoso de la Dríada antes que ella entre en combate, ven que las raíces que componen sus pies se clavan profundamente en el cuerpo sin vida.

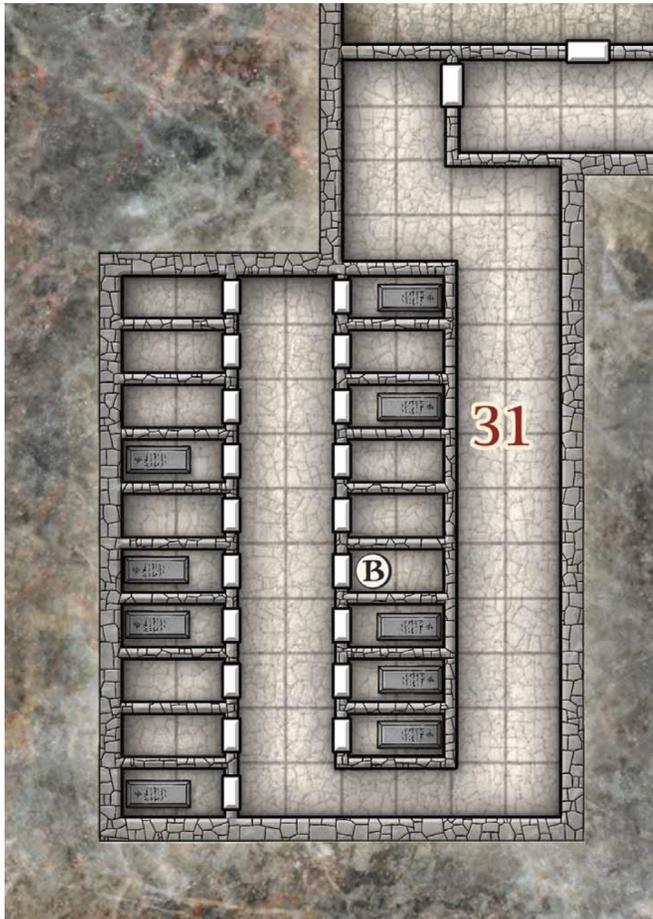
CRIPTAS

Encuentro de nivel 7 (1,500 EXP)

DISPOSICION

1 Berbalang menor (B)

Los enanos de Karak enterraban sus muertos aquí. Ahora, un Berbalang ha hecho de las criptas su guarida.



Cuando los PJ entren, lee:

Cuando este vestíbulo largo se vuelve hacia atrás, sus paredes están repletas de puertas de hierro con resplandecientes runas enanas grabadas en ellas.

Cuando el berbalang emerge, lee:

Una de las puertas se abre con un fuerte golpe. Desde dentro aparece una criatura con alas de murciélago y zarpas de felino, se lanza al ataque chillando.

TACTICAS

El berbalang utiliza Convocar duplicado una vez por turno en una celda adyacente a él. Las criaturas se centran en un par de PJ con armaduras ligeras, flanqueando para hacer uso de Ataque furtivo de Berbalang. Cuando un duplicado es reducido a 20 PG o menos, el berbalang se mueve para utilizar Sacrificio. Si es reducido a 50 PG o menos, el berbalang huye de las criptas y el fuerte.

CARACTERISTICAS DEL AREA

Iluminación: Las resplandecientes runas de las puertas llenan la zona de luz débil.

Techo: 20 pies de alto.

Cámaras de entierro: Las puertas de acero de las cámaras están grabadas con los nombres de los enanos que descansan en ellas. La mayoría de los restos mortales han sido consumidos por el berbalang.

Berbalang Menor Hostigador nivel 7 Solitario
Humanoide inmortal mediano EXP 1500

Iniciativa +13 Sentidos Percepcion +6
PG 312; Matrecho 156

CA 22; Fortaleza 19, Reflejos 22, Voluntad 18; Ver también *Desvio Psiquico*

Tiradas de salvacion +5

Velocidad 6, Vuelo 8

Puntos de accion 2

Garra (Estandar, A voluntad)

+11 vs CA; 1d8+5 de daño

Convocar duplicado (Menor; No puede utilizarse mientras este maltrecho A voluntad) **Conjuracion. Psiquico**

El berbalang manifiesta un duplicado exacto de el mismo en una casilla desocupada adyacente. No puede tener mas de 4 duplicados al mismo tiempo, y los duplicados no pueden convocar mas duplicados a su vez. Cuando un duplicado aparece hace una prueba de iniciativa y se une a la batalla, todo el daño que realice un duplicado se considera psiquico.

Un duplicado tiene las mismas estadísticas que el berbalang salvo por sus PG. Cuando un berbalang manifiesta un duplicado pierde 1/4 de sus PG actuales y el duplicado aparece con esos PG. El nº max. de PG del berbalang sigue siendo el mismo.

Los duplicados permanecen hasta que el berbalang cae a 0 pg los absorbe o emplea *Sacrificio*. Un duplicado debe permanecer en un radio de 10 casillas del berbalang o desaparecerá.

Absorber duplicado (Estandar; A voluntad) **Curacion**

El berbalang absorbe un duplicado y recupera 30 PG

Ataque furtivo del berbalang

Un berbalang o duplicado que flanquee con otro duplicado inflige 1d8 de daño extra en los ataques c/c

Sacrificio (Estandar; A voluntad) **Psiquico**

Area explosion 1 centrada en un duplicado; el berbalang puede hacer que uno de sus duplicados estalle con una explosion de visceras psicicas; +11 vs Fortaleza; 2d8+6 de daño psiquico y el objetivo queda atontado (Salv. Term.) Fallo: sin daño pero el objetivo queda atontado. Impacte o falle, el berbalang sufre 25 puntos de daño.

Desvio psiquico (Reaccion inmediata; cuando el berbalang sufre daño por un ataque; A voluntad)
Psiquico

El berbbalan puede desviar el daño que sufre de un ataque a uno de sus duplicados. Cualquier efecto o ataque secundario tambien es desviado. El daño desviado se considera psiquico

Alineamiento Maligno	Idiomas Celestial	
Fue 16 (+8)	Des 22 (+11)	Sab 13 (+6)
Con 14 (+7)	Int 14 (+7)	Car 15 (+7)

EMBOSCADA FRUSTRADA

Encuentro de nivel 6 (1,225 EXP)

DISPOSICION

1 Troglodita cantor de maldiciones (T)
5 Ahogadores de caverna

Este encuentro ocurre sólo después de que el grupo haya explorado los niveles superiores. Antes de que los PJ puedan hacer planes, una tempestad de arena cae sobre el área, forzándoles a adentrarse de nuevo en la fortaleza.

Cuando los PJ vuelvan al túnel de entrada, lee:

El camino a través del risco ha desaparecido, tragado por una tormenta de arena. No está claro cuál va a ser su duración, pero el fuerte vacío ofrece refugio. Sin embargo, en la arena esparcida por el suelo más allá del rastrillo, notas algo. Las huellas humanoides han sido suplantadas por huellas de pies desnudos, con plumas amarillas alrededor de ellas. El pajarero parece haber dejado el fuerte, internándose en la mortal tormenta de arena.

Troglodita	Controlador nivel 8
Cantor de maldiciones	
Humanoide natural mediano (Reptil) EXP 350	
Iniciativa +5	Sentidos Percepcion +13, Vision en la oscuridad
PG 93; Maltrecho 46	
CA 23; Fortaleza 22, Reflejos 17, Voluntad 22	
Velocidad 5	
Cayado (Estandar, A voluntad) Arma	
+12 contra CA; 1d8+2 de daño	
Garra (Estandar, A voluntad)	
+10 contra CA; 1d4+2 de daño	
Rayo de veneno (Estandar; A voluntad) Veneno	
A distancia 10; +11 contra Fortaleza; 1d6+5 de daño de veneno, y el objetivo queda debilitado (Salv. Ter.)	
Maldicion de la caverna (Estandar; Recarga 3, 4, 5 o 6) Necrotico	
Distancia 5; +11 contra Fortaleza; el objetivo sufre daño continuado 5 necrotico y queda ralentizado (Ambos efectos: Salv. Termina)	
Gracia en los tuneles (Menor 1/asalto; Recarga 4, 5, o 6)	
Cercano explosion 10; Todos los aliados en la explosion ganan +5 a la velocidad hasta el final del turno del troglodita cantor.	
Cantico de renovacion (Estandar; Encuentro) Curacion	
Cercano explosion 5; Los aliados maltrechos en la explosion recuperan 15 PG	
Alineamiento Caotico maligno Idiomas Draconico	
Habilidades Aguante +14, Dungeons +13	
Religion +9	
Fue 15 (+6)	Des 12 (+5) Sab 18 (+8)
Con 21 (+9)	Int 10 (+4) Car 14 (+6)
Equipo Tunica, cayado, mascara de calavera	

Si los PJ intentan buscar al pajarero, no duran más que unos minutos frente a la tempestad, la cual les obliga a volver sobre sus pasos no habiendo hallado ningún signo del pajarero. La reina Shephatiah está al tanto de la infiltración cuando la dríada no aparece con su informe diario en el área 29. El cantor de maldición es el encargado de mantener el contacto con la dríada, abre el paso secreto a las minas con su sello de Ironfell (lee “vuelta a las celdas” más abajo). Al no contactar con la dríada y ver la celda del pajarero vacía, informa de ello a Shephatiah y coge un grupo de ahogadores. Este encuentro asume que los PJ establecen campamento en el mirador norteño (el área 19 del mapa de fuerte). Este área es en la que mejor estado se encuentra y la más defendible del complejo. Si los PJ optan por descansar en otra ubicación, tendrás que adaptar el encuentro a la zona. Este encuentro ocurre 4 horas después de la exploración del fuerte. Esto interrumpe cada intento para tomar un descanso prolongado. Si algunos de los PJ indican que ellos están durmiendo, apunta que PJ duermen y cuales vigilan. El cantor de maldición y un ahogador aparecen desde el área 25. Cuatro ahogadores más se acercan desde el patio y el corredor del oeste tras haber atravesado el nivel inferior de la fortaleza. El cantor de maldición usa su anillo con el sello de Ironfell para abrir cualquier puerta cerrada y levantar cualquier rastrillo.

Prueba de percepción

CD 17 (si los PJ dejaron el rastrillo bajado):

De más allá de la puerta oriental, oyes el estrepitoso ruido de un rastrillo ascendiendo.

Sólo antes del ataque, los PJ reciben una advertencia misteriosa:

Repentinamente, el silencio es roto por un frenético piar. Los canarios del pajarero no pueden verse por ningún lado, pero el eco de sus gritos de advertencia se escuchan a través de las piedras.

Cuando los estranguladores van al ataque, lee:

Ves movimiento repentino en las aspilleras de la cara sur del muro. Tres criaturas grises con los brazos largos, comienzan a pasar a través de las estrechas hendiduras.

Si los PJ han colocado barreras bloqueando la puerta oriental, el troglodita tardará 1d4 turnos en abrirse paso.

Cuando el troglodita entra, lee:

Un voluminoso troglodita con una máscara de hueso y un báculo atraviesa la puerta este con un ahogador detrás suya.

Ahogador de caverna		Acechador nivel 4
Humanoide natural pequeño		EXP 175
Iniciativa +9	Sentidos Percepción +3, Visión en la oscuridad	
PG 42; Maltrecho 21		
CA 17 (Ver también <i>Piel de camaleón</i>); Fortaleza 15, Reflejos 15, Voluntad 13		
Velocidad 6, Tr 6 (Escalada de araña)		
Garra de tentáculo (Estandar, A voluntad)		
Alcance 2; +9 vs CA; 1d8+3 de daño, y el objetivo queda agarrado (hasta que escape). Un objetivo que este ratando de huir del agarrón sufre un penalizador -4 a la prueba.		
Ahogar (Estandar, A voluntad)		
Objetivos agarrados; +9 vs Fortaleza; 1d8+3 de daño		
Cuerpo escudo (Interrupción inmediata, cuando es el objetivo de un ataque c/c o a distancia contra CA o Reflejos; recarga cuando el ahogador tenga éxito en un ataque de <i>Garra de tentáculo</i> o <i>Ahogar</i>)		
El ahogador convierte a la víctima que tenga agarrada en el objetivo en vez de serlo él. No puede redirigir ataques de la criatura que tenga agarrada.		
Piel de camaleón (Menor; A voluntad)		
El ahogador de caverna obtiene ocultación hasta el inicio de su siguiente turno. No puede utilizar este poder mientras este agarrando una criatura.		
Alineamiento No alineado		Idiomas Común
Habilidades Sigili +10		
Fue 17 (+5)	Des 17 (+5)	Sab 13 (+3)
Con 12 (+3)	Int 6 (+0)	Car 6 (+0)

TACTICAS

Los estranguladores hacen ataques con Garra de tentáculo contra los PJ de armadura ligera para después utilizar Ahogar. Se quedan en lo más espeso de la refriega con los enemigos agarrados, confiando en su Cuerpo escudo para desviar ataques. El cantor de maldición troglodita usa Gracia en los túneles con los ahogadores, usando Maldición de la caverna contra los PJ con apariencia más fuerte. Usa el Rayo de veneno contra los PJ más alejados de la pelea. Todas estas criaturas luchan hasta la muerte para la reina de las tierras secas.

DESARROLLO

Una búsqueda en el cuerpo sin vida del cantor revela un anillo con el sello de Ironfell en su mano.

CARACTERISTICAS DEL AREA

Illuminación: Lo que sea que usen los PJ.
Techo: 20 pies de alto.

Rastrillos oxidados: Los rastrillos están bloqueados en el sitio, requiriendo que una prueba de fuerza de CD 23 para levantarlos y pasar. Un PJ que se encuentre cerca de una palanca, podrá levantar el rastrillo con dos acciones de movimiento y una prueba de fuerza de CD 10, o podrá bajarlo con una acción menor. Un rastrillo puede levantarse en un solo turno por una persona que lleve el sello de Ironfell tocando la palanca o los barrotos (Acción menor).

Aspilleras: Estas aperturas proporcionan cobertura superior a las criaturas de un lado frente a las del otro. Sin embargo, permiten hacer ataques a dos casillas de ellas. Una criatura que permanezca en una casilla adyacente al muro a 5



pies o más de una aspillera no puede ver nada al otro lado. Los huesos flexibles de los ahogadores de caverna les permiten deslizarse a través de estas aperturas a mitad de su velocidad.

RETORNO A LAS CELDAS

Después del combate, cualquier prueba de percepción denotara un rastro de plumas amarillas hacia el área 16. Las consiguientes pruebas revelaran más plumas en el vestíbulo del área 23 y fuera del área 29. Si los PJ vuelven al área de celdas, ven lo siguiente.

El piso sólido de la celda al sudeste ahora contiene un agujero perfectamente redondo que se adentra directamente en la tierra. Debajo del suelo, un viejo sistema de poleas desciende hacia la oscuridad. Las poleas suben y bajan una plataforma elevadora de madera ancha de 8 pies que se encuentra ahora unos cuantos pies debajo del agujero. La maltrata da plataforma está adornada con un descolorido penacho del Clan Ironfell.

Tocar con el sello de Ironfell el suelo de la celda abre o cierra el portal secreto. Del misterioso pajrero, no existe ningún signo adicional.

LA BAJADA

El antiguo montacargas da muestras de haber sido reparado y tener mucho uso. A menos que los PJ elijan descender por otra vía (deberán superar una prueba de atletismo de CD 25 para descender por la pared), un máximo de 6 caracteres pueden subir a la plataforma. Hará falta una prueba de fuerza CD 10 para bajar la plataforma y de CD 15 para levantarla. Dos PJ podrán ayudar al PJ encargado de la prueba.

ENTRADA A LA MINA

Encuentro de nivel 8 (1,625 EXP)

DISPOSICION

- 3 Trogloditas combatientes (W)
- 1 Troglodita machacador (M)
- 2 Trogloditas empaladores (I)
- 1 Muro de dardos envenenados

La entrada a las minas de la Reina Shephatiah está protegida por una fuerza de trogloditas y una antigua trampa enana restaurada. Las trogloditas están en alerta y esperan la vuelta del grupo de choque del cantor de maldición. El mapa táctico muestra su posición si los PJ se acercan sin ser vistos ni escuchados (por ejemplo, por enviar un explorador en reconocimiento). Si estas criaturas se dan cuenta de la presencia de los PJ, mira abajo.

Cuando los PJ puedan ver más allá del rastrillo, lee:

El paso está bloqueado más adelante por un rastrillo, un par de las trogloditas montan guardia detrás. Detrás de ellos se escuchan unas voces hablando en tono inquietante.

Las trogloditas hacen sonar una alarma tan pronto como ven a los PJ, o si el cantor de maldición y su grupo no aparecen inmediatamente después de que el elevador baje. Si los PJ tardan en atacar más de 1 turno, los trogloditas se ponen en posiciones defensivas en el pasillo.

TACTICAS

Las trogloditas permanecen detrás del rastrillo, intentando hacer que los PJ se acerquen para activar el Muro de dardos envenenados. Una vez

la trampa se active o desactive, se acercan. (La trampa solo dispara al sur del rastrillo) Hasta que los PJ levanten el rastrillo, los guerreros de lanza los atacan con la lanza larga a dos casillas. Una vez que el rastrillo se levante, los guerreros forman una línea defensiva, manteniendo a los PJ en el sitio mientras que los empaladores y el machacador atacan desde atrás. Los empaladores lanzan sus jabalinas a los PJ con armadura ligera y cualquiera que ataque a distancia, usando Disparo empalante tan a menudo como les sea posible. Una vez que los guerreros caigan, continúan ejecutando ataques a distancia el máximo tiempo posible, retrocediendo hacia el norte. Un empalador hará ataques con la lanza si se le rodea pero siempre que tenga ocasión se pondrá a distancia para atacar con la jabalina. El machacador se moverá a primera línea para luchar junto a los guerreros cuando se abra el rastrillo. Ataca al PJ que parezca más fuerte en combate cuerpo a cuerpo, utilizando su Garrote enorme. Todas estas criaturas luchan hasta la muerte.

GRIETAS DEL CAOS

Dentro de los pozos de mina del norte, los PJ verán por primera vez las misteriosas venas de piedra roja atravesando los muros de las minas.

Dentro de la piedra gris húmeda de las paredes de la caverna, se ven pequeños pulsos. Un examen cercano revela venas de roca roja en los muros y techo que brillan con una luz mate.

Una prueba de Naturaleza o Dungeons de CD 17 revela que este fenómeno no es conocido en la Antípoda oscura. Una prueba de arcanos de CD 17 identifica el material como venas de energía elemental cruda que de algún modo han llegado al mundo natural.

Troglodita empalador	Artillero nivel 7
Humanoide natural mediano (Reptil) EXP 300	
Iniciativa +5	Sentidos Percepcion +9, Vision en la oscuridad
Hedor de troglodita Aura1; los enemigos en el aura sufren penalizador -2 a las tiradas de ataque	
PG 69; Maltrecho 34	
CA 22; Fortaleza 22, Reflejos 19, Voluntad 18	
Velocidad 5	
Lanza (Estandar, A voluntad) Arma	
+11 contra CA; 1d8+4 de daño	
Garra (Estandar, A voluntad)	
+9 contra CA; 1d4+4 de daño	
Jabalina (Estandar, A voluntad) Arma	
Distancia 10/20; +12 contra CA 1d6+4 de daño	
Disparo empalante (Estandar; Recarga 3, 4, 5 o 6)	
Arma	
Precisa una jabalina; Distancia 10; +12 contra CA; 2d6+4 de daño, y el troglodita hace un ataque secundario contra el mismo objetivo. <i>Ataque secundario:</i> +10 contra Fortaleza; el objetivo queda neutralizado (Salv. Termina)	
Alineamiento Caotico maligno Idiomas Draconico	
Habilidades Aguante +13, Atletismo +12	
Fue 19 (+7)	Des 14 (+5) Sab 13 (+4)
Con 21 (+8)	Int 7 (+1) Car 9 (+2)
Equipo Laza, carcaj con 6 jabalinas	

Entrada de mina: Justo debajo del pozo, esta cámara de piedra con pilares, contiene carretas de mineral, cajas de almacenamiento, madera para apuntalar y los repuestos para el sistema de montacargas.

Cuarto de la guardia: El cuarto de la guardia contiene una mesa y sillas, así como la palanca que controla el rastrillo.

Sillas: Son terreno difícil.

Mesas: La mesa es bastante alta para que una criatura pequeña pueda moverse bajo ella y ganar cobertura. Cuesta 2 casillas de movimiento subirse a una mesa. Un PJ puede hacer una prueba de fortaleza de CD 10 para volcar una mesa, que otorga entonces cobertura superior.

Rastrillo oxidado: El rastrillo está bloqueado en el sitio, requiriendo que una prueba de fuerza de CD 23 para levantarlo y pasar. Un PJ que se encuentre cerca de una palanca, podrá levantar el rastrillo con dos acciones de movimiento y una prueba de fuerza de CD 10 o podrá bajarlo con una acción menor. Un rastrillo puede levantarse en un solo turno por una persona que lleve el sello de Ironfell tocando la palanca o los barrotes (Acción menor).

Túneles: Más allá del cuarto de la guardia, los túneles y despachos de la mina son de piedra bruta apuntalada con maderas antiguas.

Escombros: Estas secciones de desprendimientos de piedra son terreno difícil.

MINAS DE CAOS

Encuentro de nivel 7 (1,500 EXP)

DISPOSICION

1 Enjambre de arañas (S)

1 Demonio Barlaura (B)

1 Zombi nacido del frío (Z)

2 Carroñeros reptantes (C)

Conforme avancen a través de las minas, los PJ ven signos de batallas antiguas y actividad minera.

Huellas recientes a lo largo del pasadizo principal te guían. Las cavernas centrales por las que pasas dan muestras de actividad minera reciente, sin embargo, es en una escala mucho más pequeña que las operaciones de los enanos de antaño. Los esqueletos de enanos están esparcidos por todos lados, con sus armas oxidadas yaciendo cerca. Parece que al final los enanos de Karak se mataron entre ellos. No obstante, a muchos esqueletos les faltan los cráneos.

El camino de los PJ les lleva a una caverna principal que protege el acceso a la guarida de Shephatiah. Uno de sus demoníacos tenientes ha tomado el control de los predadores que habitaban aquí. Cuando los PJ se acerquen desde el sudeste, el barlaura observa desde la cobertura de su saliente.

Cuando los PJ entran al área, lee:

Una vasta galería se abre aquí, donde los enanos de Ironfell una vez trabajaron, sus cuerpos ahora podridos esparcidos ante ti. Los restos raquíuticos de escaleras de mano y carretas antiguas se extienden a través de la caverna. Una prominente vena de extraña piedra roja, resplandece a través del suelo

de la cámara y trepa por sus paredes, su fría luz pulsante brilla.

Prueba de percepción

CD 7: *Como en las cámaras de arriba, más de a la mitad de los cuerpos enanos les faltan los cráneos.*

CD 12: *A la vuelta de un afloramiento, la cabeza hirsuta de una bestia enorme te mira.*

CD 17: *El eco de algo deslizándose sobre la piedra suena débilmente más adelante, como si una criatura invisible se moviera allí.*

El zombi se levanta tan pronto como un PJ pase a través de alguna casilla de energía elemental.

Cuando se levante, lee:

Un susurro en los escombros revela una mano con la piel gris alzándose en el aire. Una cara barbuda le sigue, el cadáver animado de un enano muerto tiempo ha se tambalea ante ti. Una fría neblina brota de entre sus dientes negros.

En hambre de arañas Soldado nivel 7

Bestia natural mediana (Enjambre) EXP 300

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepcion +6, Sentido de la vibracion 5

Ataque de enjambre Aura1; el enjambre hace un ataque basico como accion libre contra cada enemigo que empiece su turno en el area. Ademas cualquier enemigo que empiece su turno en el aura queda ralentizado (Salv. Term.) por telarañas.

PG 80; **Maltrecho** 40

CA 21; **Fortaleza** 16, **Reflejos** 20, **Voluntad** 16

Resistencia mitad de daño de ataques c/c y a distancia; **Vulnerable** 10 contra ataques cercanos y de area

Velocidad 4, Tr 4 (escalada de araña)

Enjambre de colmillos (Estandar, A voluntad)

Veneno

+10 vs Reflejos; 2d6+2 de daño, y 5 de daño continuado por veneno (Salv. Term.)

Alineamiento No alineado **Idiomas** -

Habilidades Sigilo +15

Fue 14 (+5) **Des** 24 (+10 PX) **Sab** 16 (+6)

Con 16 (+6) **Int** 1(-2) **Car** 8 (+2)

Barlgura Bruto nivel 8

Bestia elemental grande (Demonio) EXP 350

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepcion +12, Vision en la penumbra

PG 108; **Maltrecho** 54; Ver tambien *Aullido salvaje*

CA 19; **Fortaleza** 20, **Reflejos** 17, **Voluntad** 17

Resiste Variable 10 (1/encuentro)

Velocidad 8, Tr8

Golpetazo (Estandar, A voluntad)

Alcance 2; +10 vs CA; 1d8+6 de daño o 2d8+6 de daño estando maltrecho

Ataque doble (Estandar, A voluntad)

LLeva a cabo dos *Golpetazos*

Aullido salvaje (Gratiso, cuando quede maltrecho por 1ª vez; Encuentro)

Tanto el como sus aliados en un radio de 5 casillas obtienen un bonificador +2 a las tiradas de ataque hasta el final de su siguiente turno

Alineamiento Caotico maligno **Idiomas** Abisal

Habilidades Atletismo +15

Fue 22 (+10) **Des** 16 (+7) **Sab** 16 (+7)

Con 18 (+8) **Int** 6 (+2) **Car** 12 (+5)

Zombi nacido del frio Soldado nivel 6

Animado natural mediano (Frio) EXP 250

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepcion +3, Vision en la oscuridad

Aura del nacido del frio Aura2; Cualquier criatura que entre o empiece el turno en el aura sufre 5 puntos de daño de frio. Auras de varios nacidos del frio se acumulan

PG 71; **Maltrecho** 35; Ver tambien *Explosion de muerte*

CA 22; **Fortaleza** 20, **Reflejos** 16, **Voluntad** 16

Inmune enfermedad, veneno; **Resiste** 10 frio, 10 necrotico; **Vulnerable** 5 fuego, 5 radiante

Velocidad 4

Golpetazo (Estandar, A voluntad) **Frio**

+11 vs CA; 1d6+4 de daño, y el objetivo queda inmovilizado hasta el final del siguiente turno del zombi y sufre 5 de daño continuado de frio (Salv. Term.); Ver tambien *Cosecha de hielo*

Explosion de muerte (Al quedar reducido a 0 PG)

Frio

El zombi explota. Cercano explosion 1; +9 vs Fortaleza; 2d6+2 de daño de frio, y el objetivo queda ralentizado (Salv. Term.)

Cosecha de hielo **Frio**

El zombi inflige 5 puntos de daño a una criatura inmovilizada

Alineamiento No alineado **Idiomas** -

Fue 19 (+7) **Des** 10 (+3) **Sab** 10 (+3)

Con 15 (+5) **Int** 2 (-1) **Car** 6 (+1)

Carroñero reptante Controlador nivel 7

Bestia aberrante grande EXP 300

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepcion +5, Vision en la oscuridad

PG 81; **Maltrecho** 34

CA 20; **Fortaleza** 19 **Reflejos** 18, **Voluntad** 17

Velocidad 6, Tr 6 (Escalada de araña)

Tentaculos (Estandar, A voluntad) **Veneno**

Alcance 2; +10 contra Fortaleza; 1d4+5 de daño, y el objetivo sufre daño continuo 5 por veneno y queda ralentizado (Salv. term. ambos). *Primera salvacion fallida*: El objetivo queda aturdido en vez de ralentizado (Salv. term). *Segunda salvacion fallida*: El objetivo queda aturdido en vez de inmovilizado. Las tiradas de salvacion contra los tentaculos paralizantes del carroñero sufren un penalizador -2.

Mordisco (Estandar, A voluntad)

+12 contra CA; 1d10+5 de daño

Alineamiento No alienado **Idiomas** -

Fue 20 (+8) **Des** 16 (+6) **Sab** 14 (+5)

Con 17 (+6) **Int** 2 (-1) **Car** 16 (+6)

SEQUITO REAL

Encuentro de nivel 10 (2,600 EXP)

DISPOSICION

- Shephatiah, Guardian naga (N)
- 2 Mezzodemonios menores (M)
- 1 Elemental latigo de fuego (F)

Esta caverna profunda fue la perdición del clan Ironfell. Cuando los enanos llegaron a este área, descubrieron una hendidura que comunicaba directamente al caos elemental. El desastre aumento conforme la hendidura se ensanchaba, esparciendo su terrible energía a través de las cavernas de Karak. Los enanos del clan Ironfell se volvieron unos contra otros hasta el extremo de matarse entre ellos. Cuando la gente de la fortaleza bajo a buscar a su gente, era demasiado tarde. La Reina Shephatiah llego a esta caverna a través del caos elemental, hallando y aprendiendo cómo controlar la hendidura. (Shephatiah es tratada como una criatura elemental en virtud del Anillo primordial que ella lleva. Mira el tesoro en “características del área.”)

Cuando los PJ puedan examinar este área, lee:

La caverna circular que se encuentra en frente tuya muestra signos de excavación en su parte más lejana. Sin embargo, el camino a través está bloqueado por una grieta ancha que emite pulsos de luz roja excepcionales. En la sombra de esa luz clara dos demonios de piel roja, cortan el aire con tres brazos acabados en garras. Detrás de ellos están apilados los cientos de cráneos enanos, un féretro horrible en el que se enrolla una criatura serpentina con cara humanoide.

Shephatiah Artillero de elite nivel 12
Humanoide natural mediano (Reptil)EXP 1,400

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepcion +13, Vision en la oscuridad
PG 186; **Maltrecho** 93
CA 25; **Fortaleza** 23, **Reflejos** 24, **Voluntad** 22
Tiradas de salvacion +2
Velocidad 6
Puntos de accion 1

Coletazo (Estandar, A voluntad)

Alcance 2; +16 vs CA; 1d8+3 de daño y el objetivo es empujado 2 casillas

Palabra de dolor (Estandar, A voluntad) **Psiquico**

A distancia 20; +17 vs Voluntad; 2d8+4 de daño psiquico y el objetivo queda inmovilizado (Salv. Term)

Escupir veneno (Estandar; Recarga 5 o 6) **Veneno**

Cercano estallido 3; +15 vs Fortaleza; 1d8+2 de daño de veneno y el objetivo sufre 5 de daño continuado por veneno, un penalizador -2 a Fortaleza y tiradas de salvacion (Salv. Term. Todos)

Impacto de trueno (Estandar; Recarga 5 o 6) **Trueno**

Area explosion 1 en 20; +16 vs Fortaleza; 2d10+4 de daño de trueno y el objetivo queda atontado (Sal. Term). *Fallo:* Mitad de daño y el objetivo no queda atontado.

Alineamiento Cualquiera **Idiomas** Comun, dracónico, celestial

Habilidades Arcanos +15, Historia +15, Perspicacia +13

Fue 16 (+9)	Des 18 (+10)	Sab 14 (+8)
Con 15 (+8)	Int 18 (+10)	Car 12 (+7)

Mezzodemonio menor Soldado nivel 7
Humanoide elemental mediano EXP 300

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepcion +13, Vision en la oscuridad
PG 113; **Maltrecho** 56
CA 23; **Fortaleza** 21, **Reflejos** 18, **Voluntad** 19
Resiste 20 Veneno, 10 Variable (2/Encuentro)
Velocidad 6

Tridente (Estandar, A voluntad) **Arma**

Alcance 2; +14 vs CA; 1d8+4 de daño

Puntas ensartadoras(Estandar, A voluntad) **Arma**

Alcance 2; +14 vs CA; 1d8+4 de daño y daño continuo 5, el objetivo queda neutralizado (Salv. Term. Ambos). Mientras el objetivo este neutralizado el mezzodemonio no puede llevar acabo ataques de tridente.

Aliento venenoso (Estandar; Recarga 5 o 6) **Veneno**

Cercano estallido 3; Objetivos enemigos; +12 vs Fortaleza; 2d6+2 de daño de veneno y 5 de daño continuado por veneno (Salv. Term. Todos)

Alineamiento Caotico maligno **Idiomas** Abisal
Habilidades Intimidar +11

Fue 20 (+10)	Des 15 (+7)	Sab 16 (+8)
Con 17 (+8)	Int 10 (+5)	Car 13 (+6)

Latigo de fuego Hostigador nivel 11
Bestia mágica elemental grande EXP 600

Iniciativa +12 Sentidos Percepción +5
PG 108; Maltrecho 54

CA 25; Fortaleza 21, Reflejos 25, Voluntad 20
Inmune Enfermedad, Veneno; Resiste 25 fuego
Velocidad VI 8 (flotar)

Latigazo igneo (Estandar, A voluntad) Fuego

Alcance 2; +14 vs Reflejos; 2d8+5 de daño de fuego

Ciclón de fuego salvaje (Estandar, Recarga 5 o 6)
Fuego

Cercano explosión 2; +14 vs Reflejos; 2d6+5 de
daño y el objetivo es empujado 1 casilla y derribado.
Fallo: mitad de daño y el objetivo no es empujado ni
derribado

Arrancada de torbellino (Estandar; Recarga 6)
Fuego

El latigo de fuego puede moverse hasta el doble de
su velocidad. Puede moverse a través de casillas
ocupadas por otras criaturas sin provocar ataques de
oportunidad, pero debe terminar su movimiento en
una casilla libre. Cualquier criatura en cuyo espacio
entre el elemental sufrirá 10 puntos de daño de fuego

Forma alterable

El latigo de fuego puede escurrirse a través de espac-
ios como si fuera una criatura mediana

Alineamiento No alineado **Idiomas** Primordial

Fue 11 (+5) **Des** 21 (+10) **Sab** 11 (+5)

Con 12 (+6) **Int** 7 (+3) **Car** 8 (+4)

TACTICAS

La Reina Shephatiah y sus defensores permanecen en su lado de la hendidura, forzando a los PJ a pasar a por ellos.

Los mezzodemonios se mueven hasta el borde de la hendidura y usan Aliento venenoso contra objetivos a rango. Atacan con los tridentes

a los PJ al otro lado de la hendidura o a los que intentan cruzarla. Una vez en combate, usan Puntas ensartadoras. Shephatiah usa Palabra de dolor e Impacto del trueno contra objetivos al otro lado de la hendidura, atacando a los enemigos a distancia o aquellos que no hayan trabado combate contra los mezzodemonios. Si los PJ cruzan la hendidura, ella se mueve detrás de la pila de cráneos y continúa atacando a distancia con Palabra de dolor. El elemental acecha en la hendidura y emerge en el segundo asalto. Se mueve entre los PJ con Arrancada de torbellino y ataca con Ciclón de fuego salvaje en un intento de tirar a los PJ a la grieta. Si Shephatiah muere o cae inconsciente, el elemental y los mezzodemonios huyen por la hendidura y desaparecen en el caos elemental. La reina de las Tierras Secas lucha hasta el final.

CONCLUSION

Aparte de los desperdicios y escombros de la guarida de Shephatiah, los PJ encuentran las pistas que explican cómo la naga reabrió las minas e indicios de conflictos futuros. Una prueba de búsqueda de CD 17 dentro de la cámara desvela un conjunto de pergaminos escritos y transportados por los tenientes mezzodemonios de Shephatiah. Las misivas están en dialecto profundo, y requieren una prueba de inteligencia de CD 17 para traducirlos. Los pergaminos detallan cómo Shephatiah descubrió el portal que unía Karak Lode con el Caos elemental. También hacen referencia a que la reapertura de las minas fue



financiada por un grupo que no nombran los pergaminos. Estos maestros desconocidos han reclamado la riqueza de Karak para ellos, y está siendo enviada a ellos a través de la hendidura. Mientras que los pergaminos indican que este grupo ha aumentado la producción en las minas en respuesta a un incremento de necesidad de mineral, las notas misteriosas indican que Shephatiah no sabe la identidad de la gente para la que trabaja. (Si Shephatiah es mantenida con vida para interrogarla, no deja que los PJ encuentren los rollos de papel. En cambio, la naga quiere libertad, ofreciendo información a cambio de dejarle ir.)

CARACTERISTICAS DEL AREA

Illuminación: La hendidura llena el área con luz débil.

Techo: 20 pies de alto.

Cama de cráneos: El nido de Shephatiah está compuesto de cientos de los cráneos de enanos tomados de los cuerpos que yacen en las minas. La pila proporciona cobertura y es terreno difícil para las criaturas de menor tamaño que grande.

Hendidura de caos elemental: un abismo profundo de 20 pies corta el suelo de piedra de la caverna, al fondo parece bullir un líquido parecido al magma con vibrantes destellos morados y azules. Esta barrera de energía elemental es una puerta al caos elemental. Las paredes de la hendidura se pueden escalar con una prueba de atletismo de CD 20. Las criaturas elementales pueden saltar a la hendidura para pasar al caos elemental (una acción de movimiento que no hace ningún daño). El resto de criaturas que salten o caigan a la hendidura recibirán 2d10 de daño de caída. Las criaturas no elementales que caigan al fondo de la hendidura se encuentran cubiertos hasta la cintura de energía elemental cruda. Esto es terreno difícil y hace un daño de 3d6 por asalto a las criaturas no elementales dentro de él.

Tesoro: Además de cualquier otro tesoro que pongas aquí, Shephatiah lleva puesto un Anillo primordial al final de su cola y tiene un anillo Ironfell escondido detrás de la pila de cráneos (CD 17 de percepción).

Anillo primordial

Nivel 14

Este anillo está compuesto de bandas de metal entrelazadas cuyos colores cambian ante tus ojos.

Espacio de objeto: Anillo 21000 po

Propiedad: eres tratado como una criatura elemental (MM 281) mientras lleves puesto el anillo.

Poder (diario): Acción menor: Ganas resistencia 10 variable (MM 282) durante 5 min o hasta el final del encuentro.

No puedes usar este poder para obtener resistencia a algo que eres vulnerable.

Si has alcanzado al menos una piedra miliaria hoy, su resistencia 10 variable pasa a ser (2/encuentro).

ANEXO

La traducción que yo he realizado es completamente idéntica a la aventura en inglés, pero a posteriori se comentaron varios fallos que paso a detallaros a continuación para que todos aquellos que vayais a dirigir *The Lost Mines Of Karak* los tengais en cuenta.

Se comentaron 3 errores principales a saber:

- El Behir del encuentro *El Guardian*, por lo que he leído en los foros este monstruo tiene los poderes demasiado bestias por así decir, y sus bonificaciones de ataque demasiado altas, tenerlo en cuenta a la hora de que vuestros héroes se enfrenten a él o acaban todos muriendo.

- El desafío de habilidad *A través del Desierto de Espinas*, la última prueba indicada en el desafío no intrínca ni un fallo ni un acierto en el mismo, ¿quién iba a hacer una prueba que no te ayuda a avanzar?, esto está ya modificado y la prueba se tendrá en cuenta para el desafío

- Tenientes mezzodemonios de Shephatiah, también se comentó que a pesar de que estos mezzodemonios son menores, tienen los mismos puntos de golpe y valor de maltrecho que su parentela mayor, por lo que aconsejaría a todos vosotros que los mezzodemonios saltaran a la hendidura de caos elemental una vez estén maltrechos en vez de luchar hasta la muerte (Supondrá una gran diferencia).

- Otro error es la maldita traducción del *Anillo primordial*, no lo he conseguido encontrar en ningún libro y lo he traducido como he podido, lo básico está ok.

Y creo que eso es todo, disfrutar de esta aventura que la verdad no tiene mala pinta y procurar que vuestros héroes no desesperen en el camino hacia el final de la misma, un saludo de Kashas, miembro del gran foro Archiroleros donde el Rol es el rey. No dudes en visitarnos