

SECRETOS DE LA FORTALEZA SOKOL

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a Secretos de la Fortaleza Sokol, una aventura de Expediciones D&D, parte del sistema de juego organizado oficial de la Liga de Aventureros D&D y de la temporada de la historia de Tiranía de Dragones.

Esta aventura está diseñada para de tres a siete personajes de 1er nivel, y está optimizada para cinco personajes de 2do nivel. (Nota del traductor: En este punto el documento original prohíbe usar personajes fuera del rango de niveles establecido. Como esta traducción está pensada para el uso y disfrute de cada cual, y no para participar en la Liga de Aventureros de D&D, he preferido obviar todas las referencias, normas, limitaciones, cualquier texto relacionado con sus eventos. Si el lector considera que esa información es relevante, le sugiero que consulte el documento original).

La aventura empieza en la ciudad de Phlan en el Goblin Sonriente, en los muelles, pero rápidamente lleva los personajes a la Fortaleza Sokol en la Isla Espinosa cerca del puerto de Phlan.

PREPARAR LA AVENTURA

Antes de que te muestres como el Dungeon Master ante un grupo de jugadores, deberías hacer lo siguiente para prepararte.

- Asegúrate que tienes una copia de la versión más actualizada de las Reglas Básicas de D&D o del Player's Handbook.
- Lee toda la aventura, tomando notas de todo aquello que quieras remarcar o recordar cuando dirijas la aventura, como el modo en que te gustaría describir a un PNJ o una táctica que te gustaría utilizar en un combate.
- Familiarízate con las estadísticas de los monstruos en el Apéndice.
- Reúne todos los recursos que te gustaría utilizar para ayudarte para dirigir la partida, como notas, una pantalla del director de juego, miniaturas, mapas de batalla, etc.

- Si conoces la composición del grupo de antemano, puedes realizar los ajustes necesarios anotados a lo largo de la aventura.

ANTES DE JUGAR EN MESA

Pide a los jugadores que te proporcionen información relevante de sus personajes. Esto incluye:

- Nombre del personaje y nivel
- Raza y clase del personaje
- Percepción Pasiva (Sabiduría) – la comprobación de habilidad pasiva más común
- Cualquier cosa importante que especifique la aventura (como trasfondos, rasgos, defectos, etc.)

AJUSTAR LA AVENTURA

A lo largo de esta aventura, podrás ver barras laterales que ayudan a ajustar la aventura para grupos mayores/menores de personajes de nivel mayor/menor que el tamaño de grupo optimizado. En la mayoría de ocasiones, se usa para encuentros de combate.

Puedes reajustar la aventura más allá de las directrices dadas en la aventura, o por otras razones. Por ejemplo, si estás jugando con un grupo de jugadores inexpertos, podrías hacer la aventura un poco más fácil; para jugadores muy experimentados, hacerla algo más difícil. Por tanto, se han creado 5 categorías de fuerza de grupo para que te sirvan de referencia. Úsalo como una guía y siéntete libre de utilizar un ajuste diferente durante la aventura si la fuerza de grupo recomendada no parece encajar con tu grupo de jugadores.

Esta aventura está **optimizada para un grupo de cinco personajes de 2do nivel**. Para averiguar si la aventura necesita un reajuste, haz lo siguiente:

- Suma los niveles de todos los personajes
- Divide el resultado por el número de personajes
- Redondea hacia arriba para decimales de 0,5 o superiores; redondea hacia abajo decimales inferiores a 0,5

Ya has establecido el **Nivel Medio del Grupo (NMG)** para la aventura. Para averiguar la **fuerza de grupo**, consulta la siguiente tabla:

DETERMINANDO LA FUERZA DE GRUPO

Composición del Grupo	Fuerza de Grupo
3-4 jugadores con NMG inferior	Muy débil
3-4 jugadores con NMG equivalente	Débil
3-4 jugadores con NMG superior	Normal
5 personajes con NMG inferior	Débil
5 personajes con NMG equivalente	Normal
5 personajes con NMG superior	Fuerte
6-7 personajes con NMG inferior	Normal
6-7 personajes con NMG equivalente	Fuerte
6-7 personajes con NMG superior	Muy fuerte

Fuerza de grupo normal indica que no se recomiendan ajustes para la aventura. Cada barra lateral puede ofrecer sugerencias para ciertas fuerzas de grupo. Si una recomendación en particular no se ofrece para tu grupo, no tienes que hacer ningún ajuste.

DIRIGIENDO LA AVENTURA

Como DM de la sesión, tienes el papel más importante a la hora de facilitar el disfrute del juego para los jugadores. Ayudas a guiar la narración y das vida a las palabras escritas en estas páginas. Una sesión de juego divertida suele crear historias que perviven más allá de la partida. Siempre sigue esta regla de oro cuando dirijas una partida:

Toma decisiones y adjudicaciones que mejoren la diversión de la aventura siempre que sea posible.

Para reforzar esta regla, ten en cuenta lo siguiente:

- Tienes la potestad de ajustar la aventura y tomar decisiones sobre como el grupo interactúa con su mundo. Esto es especialmente importante y aplicable fuera del combate, pero siéntete libre de reajustar la aventura para aquellos grupos que les resulte demasiado fácil o difícil.
- No hagas que la aventura sea demasiado fácil o difícil para un grupo. No tener ningún reto convierte la partida en un juego aburrido, y una dificultad abrumadora conduce a la frustración. Calibra la experiencia de los jugadores (no de los personajes) con el juego, y prueba de darles a cada uno la experiencia que persiguen al jugar a D&D. Dale a cada uno la posibilidad de brillar.
- Sé consciente del ritmo, y mantenlo apropiadamente. Evita el estancamiento ya que el juego pierde impulso cuando esto ocurre. Al mismo tiempo, procura que los jugadores no acaben demasiado pronto. Ofréceles una experiencia de partida completa. Ten cuidado de

no acortar o alargar la partida. Ajusta el ritmo adecuadamente.

- Los textos de lectura en voz alta son solo una sugerencia; siéntete libre de modificar el texto como creas que encaje mejor, especialmente cuando hay diálogo.
- Da consejos apropiados a los jugadores para que en base a esa información puedan elegir como proceder. Los jugadores deberían recibir pistas y consejos cuando sea necesario para que puedan encarar puzzles, combates e interacciones sociales sin sentirse frustrados por la falta de información. Esto ayuda a la inmersión en la aventura y proporciona a los jugadores “pequeñas victorias” por tomar decisiones apropiadas en base a las pistas.

En resumen, ser el DM no significa seguir el texto de la aventura palabra por palabra; se trata de facilitar la diversión, proporcionando un entorno desafiante para los jugadores. La *Dungeon Master's Guide* tiene más información en el arte de dirigir una partida de D&D.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Siempre ha habido historias de tesoros en Isla Espinosa, la isla que hace de rompeolas natural para el puerto de Phlan. Los detalles difieren según el cuentacuentos. Muchos han buscado las fabulosas riquezas de la Fortaleza Sokol, pero nadie las ha encontrado, o al menos admite haberlo hecho. Ahora la mayoría cree que ya se encontraron hace mucho tiempo o que son un simple mito; uno de los muchos que rodean a Phlan.

Durante las décadas en las que la fortaleza eran unas ruinas abandonadas, ha habido ciertamente un buen margen de tiempo como para que aventureros peinaran la isla. Cuando la Casa Sokol asumió el control de la isla, nunca declaró haber encontrado ningún tesoro cuando restauraron y, más adelante, ampliaron la fortaleza. Y nunca vieron con buenos ojos a los buscadores de tesoros que se introducían en su propiedad y han bloqueado al instante cualquier búsqueda en la fortaleza durante el siglo en que han custodiado la fortaleza. Habiendo sido forzados a prácticamente abandonar la isla recientemente debido a los problemas en la ciudad, la Casa Sokol poco podría hacer con los huéspedes no invitados.

Aun así, el faro de la Fortaleza Sokol es una fuente fiable de ingresos para la casa e importante para el comercio y defensa marítimos de la ciudad. Así que la familia dejó un grupo simbólico de cuidadores para que mantengan la fortaleza y asegurar que el faro estuviera operativo. El joven Igan Sokol, miembro de la familia, lideraba este pequeño grupo. Además, el Puño Negro tiene una pequeña cuadrilla en la fortaleza para mostrar que ayuda en su defensa.

Consciente que su trabajo era una especie de destierro, Igan pensó que el encontrar el fantástico

tesoro recuperaría la gracia de sus exigentes padres. Un soldado oportunista del Puño Negro, el Sargento Grim Thornbuck ofreció su amistad al joven oficial y le motivó a continuar su búsqueda.

A diferencia de los buscadores de tesoros anteriores, Igan tenía una gran ventaja. Igan se había criado en la Fortaleza, y de pequeño había encontrado el oculto santuario de Tyr, que hacía mucho que se olvidó su existencia. Lo restauró y mantuvo desde entonces. Desconocido por los demás, el santuario estaba encantado por el espíritu de una clériga de Tyr llamada Harae. El espíritu conocía el tesoro debajo de la fortaleza y quiso recompensar el joven por su dedicación al santuario. Más allá de su pura presencia, era incapaz de interactuar con el mundo aparte de mover pequeños objetos. Sin embargo, todo lo que necesitó fue mover los libros adecuados y abrirlos en las páginas indicadas.

Con la ayuda del espíritu, Igan, Grim y los otros guardias del Puño Negro encontraron las cavernas ocultas debajo de la fortaleza y, en ellas, el esperado tesoro. Al verlo, Igan pensó que el tesoro era malvado y quería que fuera destruido. Pero la codicia se apoderó de Grim y los otros soldados. Grim asesinó a Igan y esperaba zarpar con el tesoro durante la noche, pero el crimen despertó a los guardianes largamente durmientes del templo, atrapando a Grim y sus secuaces en la mazmorra inferior. Furiosa y triste, el espíritu de Harae desactivó el faro esperando llamar la atención de aventureros que viniesen y recogieran el cuerpo de Igan, arrestaran a los asesinos y limpiaran la fortaleza de no-muertos.

Atraídos por rumores de tesoros y los locales implorando a los personajes restaurar el faro, los personajes tendrán que explorar la isla para averiguar qué pasó y llevar los asesinos ante la justicia.

VISIÓN GENERAL

La aventura empieza con los personajes visitando el Goblin Sonriente, una de las más famosas tabernas en los muelles. Las noticias sobre el apagón del faro a lo alto de la Fortaleza Sokol es el tema en boga. Antes que los personajes puedan investigar más profundamente, un grupo de trabajadores del muelle confrontan a dos mercenarias, amigas personales de los guardias del Puño Negro asignados a la Fortaleza. La confrontación parece no ir bien y termina en una tangana de taberna si los personajes no intervienen. Después de la pelea, los personajes aprenden un poco más sobre los sucesos y los locales les piden que los investiguen ya que las autoridades se preocupan más de temas políticos que de arreglar el problema.

Ya en la Fortaleza Sokol los personajes pueden interactuar con los criados, quizás con un espíritu, y buscar entre las posesiones de Igan y de los guardias del Puño Negro para hacerse una idea de que pasó. La información les lleva hasta la Torre Oeste y la ahora obvia entrada cerrada de un área bajo la fortaleza, escondida hasta hace poco. Asumiendo que los personajes han encontrado las pistas correctas, pueden abrirla fácilmente y bajar. De otro modo, requerirá más trabajo.

El área oculta es un templo subterráneo largamente olvidado dedicado a alguna entidad desconocida que precede a la existencia de la Fortaleza. Está húmeda y fangosa. En el área central de veneración los personajes encuentran el cuerpo de Igan así como un grupo de guardianes esqueléticos que parecen haber reanimado a consecuencia de la profanación del templo. Dentro de este, también encuentran los soldados del Puño Negro que están desesperados por abandonar la isla. Dependiendo de cómo reaccionan los personajes, los guardias del Puño Negro podrían atacarles o rendirse.

Con la captura del Puño Negro y el descubrimiento del cuerpo de Igan, la aventura termina. Todo lo que tienen que hacer ahora los personajes es decidir qué le dirán al resto del mundo.

PARTE 1: EL GOBLIN

SONRIENTE

La aventura empieza como que los personajes están en el Goblin Sonriente, una taberna algo famosa en los muelles de Phlan. Es un sitio que abastece principalmente a marineros y mercenarios, y uno de los mejores lugares para empezar una investigación sobre la Fortaleza Sokol. La taberna presenta una buena oportunidad para que los personajes se presenten los unos a los otros.

El Goblin Sonriente es una gran taberna vieja y oscura que ha tenido tiempos mejores. La carpintería está desgastada, el yeso antiguamente blanco ahora amarillea se desmorona, y los candelabros y linternas están oxidados. Los muebles muestran señales de uso intenso y las cicatrices de diferentes tanguas. Una humana delgada con una larga melena negra está limpiando las jarras detrás de la barra mientras charla con un humano calvo y con sobrepeso con el delantal de la taberna puesto y sentado en un taburete de la barra. Llegan fuertes ruidos provenientes de la cocina, así como un intenso olor a sopa de repollo. En esta hora del día hay pocos huéspedes, pero no está completamente vacía, y los clientes están sentados en silencio en diferentes rincones.

El Goblin Sonriente es una vieja y famosa taberna en Phlan. Está descrita del siguiente modo:

- La sala común tiene dos plantas con un gran espacio abierto en el medio y que contiene la barra, un escenario y una gran chimenea.
- Unos cuantos compartimentos resiguen las paredes, y mesas rellenan el resto del espacio abierto de la sala.
- La única decoración en la sala común es un gran tótem tallado parecido a un goblin sonriente. El tótem es claramente muy viejo y está bien gastado.

Cuando los personajes entran en la taberna, el camarero grita que pueden sentarse donde quieran, a excepción de la segunda planta, y que les atenderá en breve. En realidad les costará varias veces antes de lograr que les anote sus pedidos. Los personajes que miren alrededor verán los otros personajes, dando una buena oportunidad a los jugadores para describir sus personajes, así como a los otros invitados. Mira “Empezando una Conversación” para más detalles.

Los personajes que se sienten en la barra tendrán la oportunidad de conocer a Imizael. Aunque es

humana, su nombre es claramente élfico (su madre estaba obsesionada con los elfos).

INTERPRETANDO A IMIZAEAL

Imizael está bastante ocupada, aunque está atenta a las necesidades de su jefe. Responderá a las preguntas de forma seca, asintiendo con la cabeza cuando si es educado hacerlo y redirigiendo los clientes aficionados a los rumores a Gordo Mark, sobre quien insiste que “debería mantener su también gorda nariz fuera de los asuntos de los demás”.

Los personajes sentados en las mesas pueden hablar con el camarero, quien se presenta jadeando como Gordo Mark.

INTERPRETANDO A GORDO MARK (MARKOTH)

A Gordo Mark le disgusta claramente su apodo, pero se lo ha bien ganado. Es un hombre rotundo que suda abundantemente. Tiene una lengua afilada y una boca faltona pero se anima instantáneamente a cualquiera que le pregunte su nombre real, presentándose feliz como Markoth Hasselpound.

Tanto Markoth como Imizael recomiendan alegremente la famosa sopa de repollo de la taberna. Es una vieja receta secreta que viene con pan recién horneado y un trozo de queso. Por otro lado la taberna también sirve estofado de pescado o pescado del día (lucio; el Marlunar es un lago de agua dulce). La lista de bebidas es extensa, pero el consejo es quedarse con la cerveza ligera, la negra o las bebidas realmente fuertes. El vino no es particularmente recomendable.

A Markoth le encantan los rumores y contar historias, cuanto mayores mejor. Incluso sabe algunas sobre la Fortaleza. En el curso de la discusión con Markoth, relata lo siguiente:

- El faro de la Fortaleza Sokol se apagó hace dos días, nadie sabe por qué.
- La fortaleza Sokol es bastante vieja, incluso puede que tanto como Phlan, y ha sido destruida en varias ocasiones.
- Las leyendas dicen que solía ser un templo y que los espíritus de sacerdotes muertos rondan un tesoro enterrado bajo la fortaleza.
- La Casa Sokol posee la Fortaleza, pero son una familia relativamente nueva. Son una casa noble joven elevada por el primer Señor Protector.
- La única razón por la que la casa Sokol aún se preocupa por la fortaleza es porque sigue siendo una pequeña fuente de ingresos; y tal y como es el comercio, necesitan toda la ayuda que puedan conseguir.

- Ya no quedan muchos hombres trabajando en la Fortaleza; la mayoría son miembros de la Casa Sokol y un puñado de guardias del Puño Negro.
- Ha llegado la noticia que un barco lleno de piratas monstruosos ha estado atacando a los pueblos en el Marlunar. Si llegase es el caso que atacaran Phlan, la Fortaleza es la primera línea de defensa.

Obviamente, el hecho de que las luces del faro se apagaran es la comidilla del día en Phlan. Ni la Casa Sokol ni el Puño Negro parecen no estar haciendo nada más aparte de acusarse mutuamente. Otros piensan que las autoridades saben que algo malvado está acechando la isla y están demasiado asustados para enviar soldados para manejar la situación. Pero el hecho es que hay que hacer algo pronto o las cosas irán mal en los muelles. ¿Serán los personajes las personas adecuadas para ello?

Markoth no sabe qué ha pasado, pero sugiere que las dos chicas en la esquina podrían saber más (ver “Clientes” abajo) pues son buenas amigas de un par de soldados Puño Negro asignados en el Faro.

CLIENTES

Aparte de Markoth e Imizael, hay algunos otros invitados. Ninguno de los clientes está buscando conversación con uno o más extranjeros, pero no son activamente reacios a la idea. Usa la lista de rumores para condimentar las conversaciones.

- **Ortal Gruk.** Es un medio-orco, bebiendo su bebida en una esquina oscura. Cualquiera que le invite a una bebida consigue una historia sobre una manada de espíritus vengativos que viven bajo la Fortaleza Sokol y especula que ha sido uno de esos espíritus quién apagó el faro.
- **Welby y Grent.** Dos mercaderes medianos que comercian principalmente cuerdas, madera y comida seca de los Valles. Están gozando de su almuerzo y comparten que están atrapados aquí hasta que la situación de la Fortaleza Sokol se resuelva, y que no están contentos con el dinero que les está costando el retraso.
- **Tibeem, Spernik y Ellison.** Tres humanos con manos y camisas manchadas de tinta están comiendo y bebiendo y hablando entre ellos silenciosamente. Fruncen el ceño a cualquier personaje que les interrumpa y vuelven a sus discusiones después de soltar algunos insultos.
- **Keria y Aravele.** Dos mujeres humanas mercenarias están sentadas en un compartimento, parecen preocupadas por su mutuo amigo Grim, quien es uno de los guardias Puño Negro desaparecidos.

¡PELEA!

Concede algo de tiempo a los jugadores para que interactúen con la gente de la taberna antes de iniciar el siguiente encuentro. Haz que los trabajadores de los muelles entren antes si los jugadores no están seguros de qué hacer o cuando empiecen a pedir demasiada información a Kera y Aravele.

PAM! La puerta se abre violentamente y entran media docena de trabajadores del muelle, bien borrachos. Parecen muy enfadados. Sin dignarse a mirar a nadie más, marchan directamente hacia las dos mercenarias plantándose sobre sus bebidas.
 “¡Vuestros amigos en la Fortaleza nos están costando mucho trabajo! ¿Dónde se esconden?” brama uno a la mujer de la mesa.
 “Piérdete, Thirus,” gruñe una de las mercenarias; obviamente no está de humor para charlas, “vuélvete al agujero de donde venís antes de que tú y tus amigos salgáis heridos”.

Los trabajadores del muelle claramente buscan pelea y las mercenarias parecen estar encantadas con dársela. Markoth e Imizael, sin embargo, preferirían claramente evitarla.

Cualquier personaje que intervenga con ambos lados de la discusión y tenga éxito en una comprobación de CD 15 de Carisma (Persuasión o Intimidación) se las apaña para desactivar la situación antes de que lleguen a las manos.

Si los personajes son incapaces de desactivar la situación, Imizael lo intenta desde la barra, pero fracasa miserablemente cuando Keria agarra el más hablador de los seis trabajadores y golpea su cara contra la mesa, dejándolo inconsciente, momento en el cual Aravele se une a la pelea. Nada más empezar la pelea, el resto de clientes se apartan del camino y empiezan a provocar y animar a los beligerantes.

Si los personajes escogen apoyar a un lado en particular, el otro les ataca. Si no, entonces otro grupo de seis **plebeyos** (trabajadores del muelle) atacan a los personajes al inicio del siguiente turno y la pelea empieza en serio.

Durante la tangana, todos los PNJ realizan ataques sin arma. Si algún personaje ve sus puntos de golpe reducidos a cero, no está en peligro de morir, y no necesita superar tiradas de salvación para evitarlo así que, aunque Markoth retará el mar de puños, sillas y jarras para sacarlos de la pelea con el fin de prevenir que les hieran aún peor.

COMBATE DESARMADO

Un golpe sin arma es un golpe de melee simple que infiere 1 punto de daño contundente. Los personajes con la dote Peleador de Taberna infieren 1d4 daño con un golpe sin arma. Los monjes infieren daño basado en su nivel y otras características de su clase.

DESARROLLO

Si los personajes son incapaces de detener la tangana, la pelea acaba cuando todos los PNJs de cualquier lado que los personajes antagonizan están inconscientes. Imizael regaña a todo aquél involucrado con la pelea y los echa de la taberna. Y entonces la cierra para limpiarla.

Después de la pelea, tanto los trabajadores del puerto como las mercenarias están fuera lamiéndose las heridas. El grupo al que los personajes asistieron en la pelea agradece enérgicamente su ayuda. El otro grupo les mira mal y murmura malos pensamientos. Su actitud puede verse mejorada superando una tirada de Carisma (Persuasión de CD 10. Si la supera, los personajes son capaces de obtener información adicional de ambos grupos. Si no, solo el grupo al que los personajes ayudaron (si es que ayudaron a alguien) compartirán esa información.

Si los personajes detienen la tangana, Imizael (encantada con que los personajes desactivaran la discusión) les invita alegremente a una ronda de bebidas. Tanto los mercenarios como los trabajadores del muelle compartirán sin ningún reparo los rumores que han oído.

COMBATE ARMADO

Los personajes deberían ser bien informados que ninguno de los participantes de la tangana está empuñando un arma. Ninguno de los dos lados usa armas por una sencilla razón: el Puño Negro ignora una tangana, pero no el asalto y asesinato.

Si los personajes usan armas pero no matan a nadie (escogiendo dejar a alguien inconsciente en lugar de matarlos de un golpe), déjalo correr. Asume que sus acciones posteriores de la aventura proporcionan suficientes razones como para ignorar el crimen. El asesinato, sin embargo, es otra historia, y podría ser castigado con la horca si los personajes son atrapados. Cualquier personaje que mata a un peleador gana *Enemidad con el Puño Negro* (mira en “Premios”).

RUMORES

Sin importar si los personajes detuvieron o participaron en la pelea, pueden hablar con los trabajadores del muelle y/o las mercenarias para obtener más información.

Keria y Aravele. Keria y Aravele conocen al Sargento Grim personalmente y explican lo siguiente.

- El Sargento Grim es un hombre temerario que normalmente debe dinero a la gente equivocada. Se pasa su tiempo libre tratando de encontrar maneras de ganar dinero rápido.
- Grim se ha hecho amigo de Igan Sokol, el oficial de intendencia al cargo de la fortaleza, una persona algo inocente y entusiasta con ganas de hacerse un nombre entre su familia.
- Grim mencionó un tesoro bajo la fortaleza y que estaba cerca de encontrarlo. Están bastante seguras que estaba fantaseando, como siempre.
- El Puño Negro ha estado reclutando nuevos miembros en respuesta a los rumores de un barco fantasma atacando los pueblos costeros de la zona.
- Id a hablar con el Sargento Hurn en la Oficina del Puño Negro en el muelle. Él podrá daros más información.

Los trabajadores del muelle. La información de los trabajadores del muelle está más orientada hacia la propia Fortaleza.

- Se dice que la Fortaleza está encantada con el espíritu de clérigos que murieron “¡Hace mil y un años!”
- Fue un templo de un dios o de otro, pero nadie concuerda en cual. Uno dice que Torm, otro Tyr, y un tercero insiste en que ambos están equivocados y que era un templo de algún culto pagano.
- Han corrido rumores sobre buques fantasma atacando poblados cercanos. Asegurarse de que el faro está encendido debería ser una prioridad si eso es cierto.
- Liela es la administradora de la Casa Sokol y tiene su oficina en los muelles. Los trabajadores acostumbran a acudir a ella para obtener trabajo, así que seguro que es una buena fuente de información.

Justo cuando los personajes se van, llegan los Puño Negro, con los garrotes en mano. A menos que un personaje haga algo para llamarles la atención a propósito, los guardias se abrirán camino de malas maneras para entrar en la taberna. Cualquier jugador con una pizca de sentido común sabe que probablemente lo mejor es no hacerles caso; algo que los trabajadores del muelle se aseguran de dejárselo claro a los personajes antes de que ellos se desvanezcan entre la multitud.

En este punto, los personajes pueden visitar tanto la Oficina Administrativa de la Casa Sokol o el Puesto de Guardia del Puño Negro.

OBTENER PERMISO

Los personajes pueden desear visitar los representantes tanto del Puño Negro como de la Casa Sokol para aprender más.

Oficina administrativa de la Casa Sokol. Los personajes son recibidos por Liela, una humana empleada de la Casa Sokol de unos treinta y largos. Aunque duda sobre si permitir una investigación en la Isla, una exitosa tirada de Carisma de CD 10 relaja sus preocupaciones.

INTERPRETANDO A LIELA

Liela no puede ser más trabajadora y organizada. Todo en su pequeña oficina está colocado meticulosamente para hacer su trabajo más eficiente. Habla bruscamente; sorprendentemente parca en sus gestos y palabras.

- Liela proporciona detalles menores sobre el personal de la Fortaleza.
- Está dirigida por Igan Sokol; un joven vástago de familia.
- Ella sabe que hay cuidadores al servicio de la Casa Sokol (Darvag y Shandra) pero no sabe mucho de ellos; solo que han trabajado ahí durante mucho tiempo.
- También hay un contingente de guardias del Puño Negro. “Seis, si no recuerdo mal”.
- Sugiere que hablen con el representante del Puño Negro tres puertas más abajo. Es el responsable del calendario y la programación.
- Si los personajes superan esa tirada de Carisma, escribe una nota rápida en un trozo de papel y los remite a Karst, el hombre del ferry.

Puesto de Guardia del Puño Negro. Los personajes encuentran que el puesto de guardia, que está a un tiro de piedra de la oficina de la Casa Sokol, está encabezado por un enano llorón vestido con el uniforme del Puño Negro y que está más que encantado de dar su bendición para que investiguen en la Fortaleza. Sus recursos escasean y la promesa de trabajo gratis es música para sus oídos.

INTERPRETANDO A HURN

El Sargento Hurn es viejo y está aguantando los pocos últimos años que le quedan antes de poder retirarse. Aunque no es tan corrupto como la mayoría de guardias, seguro que no rechaza un soborno. Él es, mayormente, ineffectivo; los muelles serían tan seguros (o peligrosos) sin su presencia.

- El Sargento Grim está al mando del contingente de seis guardias del Puño Negro en la Fortaleza.
- Grim es un vago, pero por alguna razón se ha presentado voluntario rutinariamente para servir en la Fortaleza; una posición que se suele considerar como un castigo.
- Asegurar que el faro estuviera encendido era trabajo de la Casa Sokol, pero el Puño Negro estaba ahí para asegurarse que estaban a salvo y protegidos para hacerlo.
- La Fortaleza la lleva la Casa Sokol, que tiene una oficina administrativa un par de puertas más abajo.
- Cuenta a los personajes que le suelten su nombre al hombre del ferry, Karst, y que le mantengan informado de lo que averigüen.

ASIGNACIÓN DE FACCIÓN

Aquellos personajes que sean miembros de los Arpistas pueden aprovecharse de la red de informantes de su organización y obtener información adicional.

ARPISTAS

Mientras estén en Phlan, los Arpistas son contactados por Olisara Canciónsuave (elfa de la luna). Uno de sus informantes oyó a los personajes formulando preguntas, así que informó a los Arpistas para encontrarse en privado con ella en una habitación del Goblin Sonriente. Puede contar información relativa al Sargento Grim y su reputación, y da una misión a los personajes Arpistas si es que viajan a la Fortaleza Sokol.

Misión. Recuperar cualquier objeto arcano o conocimiento olvidado en la Fortaleza Sokol.

Condición de Éxito. Recuperar el diario de Igan o las placas de bronce en el área 7 del Templo de Jade cumple los requisitos para completar la misión.

PARTE 2: ISLA ESPINOSA Y LA FORTALEZA SOKOL

La Isla Espinosa está dominada por una gran fortaleza de piedra, con una torre especialmente alta encima de todo. Desde la distancia se ve impresionante, pero la vista puede engañar. No es que esté en mal estado, al menos no sus muros y tejados, pero simplemente no hay soldados para patrullar sus salones y muros.

La Fortaleza Sokol originariamente fue un templo dedicado a Tyr construido hace 200 años, pero posteriormente fue destruido durante el Periodo del Dragón dieciséis años después.

TYR, EL DIOS MUTILADO

El dios de la ley y la justicia, el castigo de los malhechores es el principal principio de su fe, así como expandir la ley y la bondad en el mundo.

VIAJAR A ISLA ESPINOSA

Isla Espinosa está relativamente cerca del muelle, pero está rodeada por rocas peligrosas y fuertes corrientes, y es difícil llegar a ella.

Nadando. La isla está a trescientos pies de la costa y un nadador necesitará 2d4+2 horas para alcanzarla. Si un personaje decide nadar hasta la isla, cada hora invertida nadando requiere una comprobación de Fuerza (Atletismo) de CD 15. Fallarla significa que el personaje adquiere un nivel de agotamiento. Progresivamente debería dejarse bien claro que es totalmente posible que el personaje muera simplemente tratando de llegar a la isla nadando.

AGOTAMIENTO

Algunas habilidades especiales y peligros del entorno, como inanición y efectos a largo plazo de temperaturas congelantes o abrasivas, pueden llevar a una condición especial llamada agotamiento.

El agotamiento se mide en seis niveles. Un efecto puede causar que una criatura sufra uno o más niveles de agotamiento como se especifica en esta descripción.

NIVEL	EFEECTO
1	Desventaja en chequeos de habilidad
2	Velocidad dividida por dos
3	Desventaja en ataques y tiradas de salvación

Remando. Aunque es fácil encontrar un barco en venta o alquiler, tienen que pagar a su propietario 5mo por el alquiler y 25mo de depósito en caso que la dañen o la pierdan. Llegar a la isla es bastante fácil, pero evitar las rocas requiere superar una tirada de Sabiduría (Naturaleza) con DC 10 del navegante o una de Fuerza (Atletismo) con DC 10 del remero para evitar chocar la barca contra las rocas. Un fracaso significa que la barca recibe daño (no puede navegar hasta que se repare).

Ferry. El método más fácil, barato y seguro de llegar a la isla es a través del ferry. El hombre del ferry, Karst, es un viejo amargado que ha estado en ese puesto de trabajo durante casi 40 años. Los acontecimientos en Phlan han hecho mella en su medio de vida y no ha hecho mucha caja. Si no fuera por su vejez se habría ido hace mucho tiempo. Está dispuesto a llevar a los personajes a la isla por 1mo y una excusa barata. Si han obtenido permiso de la Casa Sokol o del Puño Negro, entonces lo hace gratis. Karst no habla mucho, pero si se le pregunta proporcionará las siguientes pepitas:

- Conoce a Darvag, Shandra, y a Rorin, y habló con ellos el día anterior. Parecen estar saludables.
- El Puño Negro tiene una tropa de seis guardias en la isla permanentemente.
- Siendo enviado a esta isla es normalmente un castigo por alguna infracción de las normas.
- No sabe nada sobre clérigos muertos, pero su "abu" (abuela) le solía decir que la isla estaba llena de espíritus, pero él jamás ha visto ninguno.

ISLA ESPINOSA

Un islote arenoso y ventoso descansa fuera de la costa en la bahía de Phlan. Isla Espinosa sirve como rompeolas natural contra los estragos del Marlunar.

El elemento más prominente de la isla es la Fortaleza Sokol, fortaleza y anterior sede de la formidable casa de comerciantes Sokol. Un faro a lo alto de la torre más alta de la Fortaleza ayuda a los buques a entrar a la Bahía de Phlan. Fuertes corrientes y rocas hacen que acceder a la isla sea algo problemático para marineros inexpertos, especialmente en la oscuridad.

Hay un pequeño muelle en la extensión este de la isla y también un par de almacenes de madera grandes. El muelle y las casas parecen como si hubieran tenido tiempos mejores, pero todas ellas son aún robustas. Los almacenes están vacíos a excepción de uno que se ha llenado con madera y piedras; materiales de construcción para la fortaleza.

HABITANTES

La fortaleza está prácticamente abandonada menos por las arañas, ratones, un gato o dos y algunos individuos notables.

HARAE, EL ESPÍRITU

Harae fue una sacerdotisa de Tyr que murió en el Periodo del Dragón, una invasión draconiana, hace casi 200 años. En vida, era una simple seguidora de Tyr pero desde que murió ha perdido gran parte de su habilidad para relacionarse con los vivos. Es un espíritu particularmente débil, incapaz de hacer mucho más allá de mover pequeños objetos.

Estaba agradecida cuando Igan expresó un interés en restaurar el santuario y enfureció cuando Grim y sus compañeros mataron al chico; enfadada consigo misma por no haberlo visto venir y con el Puño Negro por su traición y la injusticia de todo el asunto. La rabia la llevó a extinguir el faro (un intento de atraer a otros a la isla para ejecutar venganza).

Como seguidor del dios de la justicia, quiere que los soldados del Puño Negro sean llevados ante los tribunales más que cualquier otra cosa. Para ese fin, hace todo lo que es capaz de hacer para ayudar a los personajes a bajar, como mostrándoles el diario en la Torre del Este y asegurándose que se dan cuenta de la importancia del Libro de los Cultos del Marlunar en los Cuarteles de Igan.

INTERPRETANDO A HARAE

Harae (legal bueno) ha estado muerta durante un buen tiempo, y estar muerta es aburrido. Vio como Igan creció desde que era un chiquillo y cuando este encontró el santuario al que ella estaba vinculada, vio la chispa de la bondad. Cuando fue asesinado, Harae estaba hundida. Ahora está consumida por la necesidad de que los asesinos respondan ante la justicia. Los cuidadores de la propiedad no han ayudado y sus limitadas habilidades de comunicación la desesperan.

Harae está normalmente en la Torre Este y, nada más los personajes accedan a ella, el espíritu se interesará por ellos activamente y los seguirá durante el resto de la aventura, siempre que permanezcan en Isla Espinosa. Esto empieza simplemente con unos pocos objetos tirados al suelo o con una brisa invisible e indetectable que les sopla el cabello. Esto es el grado de habilidad de Harae para influenciar en su entorno. Es incapaz de manifestarse y, por tanto, es invisible.

Inicialmente se muestra indiferente hacia los visitantes. Sin embargo, su actitud cambia dependiendo de los personajes. Su actitud se vuelve amistosa hacia cualquier personaje que:

- Es un adorador confeso de alguna deidad legal buena.
- Intenta comunicarse con el espíritu y supera una tirada de Carisma (Persuasión) DC 10.
- Explora la Fortaleza sin robar nada y trata a sus cuidadores con respeto.

Por el contrario, se vuelve inmediatamente enemiga de aquel personaje que:

- Es un adorador confeso de una deidad malvada.
- Roba de la Fortaleza o trata cruelmente a sus cuidadores.

Si se percata de que los personajes están intentando averiguar qué le pasó a Igan y Harae es amistosa con la mayoría de los personajes, les ayuda en el área 4 y les responde cualquier pregunta formulada por los personajes con los que es amistosa. Los personajes creativos que son conscientes de su presencia podrían idear una forma de comunicación “sí o no”. Harae conoce hasta el detalle lo que transpira aquí, donde están los Puño Negro, y la entrada y los habitantes del templo. Sin embargo, hace tiempo que ha olvidado los peligros que no significan un peligro para ella, como los sumideros.

LOS SIRVIENTES

Cuando Igan Sokol era el oficial de intendencia de la fortaleza, la Casa Sokol asignó otros empleados en la

fortaleza para tareas más orientadas al servicio. Darvag (humano), de mediana edad, está al cargo del mantenimiento de la estructura y el jardín. Y su esposa, Shandra (humana) principalmente es responsable de asegurar que el interior de la fortaleza estuviera limpia y que la comida estuviera hecha. Su hijo Rorin (humano) ayuda a cualquiera de los dos según convenga.

Si los personajes acceden a la isla en barca o ferry, los cuidadores de la Casa Sokol saben que están viniendo y los esperan en la orilla.

INTERPRETANDO A LOS SIRVIENTES

Los últimos acontecimientos han asustado a los sirvientes restantes. Su supervisor y su seguridad han desaparecido y un espíritu está embrujando la fortaleza. Pero tienen trabajo que hacer. A pesar de su miedo, son cosas del trabajo. Sin embargo, los sirvientes rechazan entrar en la Torre Este y el Faro. Desconfían profundamente de los forasteros, pero les alivia que la ciudad haya enviado gente para investigar.

A pesar de desconfiar de los forasteros, están ansiosos por contar a los personajes lo que saben con la esperanza de que encontrarán a Igan y los guardias y que purgaran la Fortaleza del espíritu que la embruja.

- Cambian a los guardias regularmente y al único que conocen su nombre es Grim.
- Generalmente parece que a los guardias les disgusta que les asignen en el faro, y sospechan que es algún tipo de castigo para miembros problemáticos del Puño Negro.
- El Sargento Grim ha estado ordenando guardias en la Fortaleza durante el último mes.
- Igan Sokol, el supervisor, y el sargento solían estar juntos y mantenían largas conversaciones lejos de los oídos de los demás. Su amistad parecía rara.
- El Sargento Grim un chico bastante agradable. Trata a los sirvientes con respeto y parecía que realmente le gustaba Igan.
- Igan Sokol es un joven agradable que leía frecuentemente y estaba obsesionado con el rumor de un tesoro supuestamente oculto en alguna parte de la fortaleza. No les hubiera extrañado que hubiera desmantelado el lugar ladrillo a ladrillo para encontrarlo.
- La luz del faro es de naturaleza mágica. No saben cómo activarlo pero sugieren que los

cuarteles de Igan serían un buen punto donde empezar a averiguarlo.

- La mayoría de las puertas en la fortaleza están cerradas, pero Shandra proporcionará una llave a los personajes.

Naturalmente, los sirvientes también conocen algunos rumores, aunque solo proporcionan la información valiosa si un personaje supera una tirada de Carisma (Persuasión) con CD 15.

- Igan desaparecía durante largos ratos, generalmente en las torres Este y Oeste.
- Hace unos días Igan estaba muy excitado, con una energía explosiva, pero frustrado por el hecho de que el sargento Grim no estaba presente; que había vuelto a la ciudad por razones oficiales.
- Durante la noche en la que el faro se apagó, oyeron como un sonido de lamentos sobrenaturales.
- El faro se apagó y no saben cómo encenderlo.
- Desde entonces, han sucedido todo tipo de rarezas; las cosas se caen sin razón, sonidos extraños de golpes, etc. Ha ocurrido en todas partes de la fortaleza, pero parecen empeorar en la Torre Este. Nada se rompe definitivamente, ni nadie sale herido.

SOLDADOS DEL PUÑO NEGRO

Los soldados del Puño Negro han estacionado en la Fortaleza para vigilar el faro y protegerlo de quien sea, incluso la Casa Sokol, quien podría extinguir el faro. Es muy importante para la ciudad y, por ello, central en los movimientos políticos de los personajes poderosos de la ciudad.

Contrariamente a las creencias populares, el Puño Negro elige a los soldados más disciplinados para la fortaleza, y procura rotar los soldados regularmente. La típica rotación es de tres días. Aun así, no es una asignación popular. Hay pocas oportunidades de hacer caja y es bastante aburrido. Grim ha estado pagando a sus supervisores para asegurarse de que se le asignaba repetidamente a la Fortaleza y asegurarse que los guardias que el escogió fueran asignados con él.

Los guardias se hospedan en el faro.

LA FORTALEZA SOKOL

La Fortaleza Sokol domina la Isla Espinosa, una gran fortaleza de piedra construida para la defensa. El castillo se ve antiguo y ha sido reparado a fondo en algunas áreas. A pesar de su excelente reparación, se ve abandonada. No hay banderas, ni guardias

patrullando los muros, ni humo saliendo de sus chimeneas, y las puertas están cerradas.

- Una gran mansión ha sustituido casi la mitad de la estructura original y prácticamente todas las dependencias de madera. La mansión parece ser bastante confortable aunque no muy defendible; con grandes ventanas de cristal en lugar de aberturas para los arqueros, etc.
- Los suelos están en buen estado y reparados.
- El patio abierto está vacío a excepción de unos pocos muñecos de práctica probablemente usados por los guardias del Puño Negro.
- Las alas de la casa están bloqueadas, seguramente por el bajo número de personas que residen en ella. Cualquiera que se aventure encontrará muebles cubiertos por sábanas polvorientas, y telarañas que invaden las habitaciones. Sin embargo, las partes que no están bloqueadas están limpias y mantenidas.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Faro. El mantenedor y su mujer se aseguran que los pasillos principales y las habitaciones estén bien iluminadas por velas y lámparas de aceite, pero las secciones cerradas de la mansión están muy poco iluminadas durante el día y completamente oscuras durante la noche.

Puertas exteriores. Las puertas exteriores están hechas de madera gruesa de roble y están todas cerradas. La puerta tiene 25 puntos de golpe y cerraduras de alta calidad (requieren superar una tirada de Destreza con CD 20).

Puertas interiores. Las puertas interiores están hechas de madera fina y están cerradas a menos que se especifique lo contrario. Shandra dará a los personajes una llave para las puertas. Abrirlas sin la llave requiere superar una tirada de Destreza con CD 10.

Ventanas. Las ventanas están cerradas con cerrojos de madera. Pueden ser abiertas desde el exterior, pero esto seguramente causará un gran estruendo. Las ventanas están hechas de cristal y cierre atornillado. De nuevo, abrirlas no es fácil pero causa un gran ruido.

LA ESTANCIA DE IGAN

La estancia de Igan está dentro de la mansión moderna en el segundo piso con vistas al patio. La suite no es la habitación del amo, pero está justo al lado. La puerta en esta área está cerrada con una simple cerradura (superar una tirada de Destreza

con CD 10 para abrirla), pero los personajes pueden abrirla con la llave que les ha dado Shandra.

Se ve de un vistazo que la suite de tres habitaciones (compuesta por un dormitorio, una área para sentarse y una pequeña oficina) están en buen estado y que se han limpiado recientemente. Las paredes y el suelo están decorados gustosamente con carpetas, pinturas y tapices que representan varias escenas heroicas. La habitación está desordenada, sin embargo parece bien cuidada; el hecho está recién hecho y unas pocas pilas de ropa limpia descansan sobre el banco a sus pies.

La estancia de Igan es un poco desastrosa. Para personajes que se tomen su tiempo para investigarla, la descripción de la habitación se puede parafrasear como sigue:

- Es una suite de tres habitaciones, con un área de descanso, un dormitorio y una pequeña oficina cada una con una ventana con vistas al patio inferior.
- El área se ve vivo y, aunque está muy desordenado, está limpio (se le ha quitado el polvo a todo hace un par de días).
- Hay una biblioteca llena de libros y pergaminos al lado de un gran y cómodo sofá con dos libros grandes encima abiertos a diferentes páginas.

Escritorio. Los papeles en el escritorio contienen bosquejos, pensamientos aleatorios e intentos bastante cutres de poesía. El esbozo representa principalmente la fortaleza y su gente. El escritorio tiene tres cajones, cada uno cerrado con una simple cerradura (superar una tirada de Destreza con CD 10 la abre). Los personajes dentro encontrarán más basura, nada especialmente interesante a excepción de un esbozo de lo que parece ser un santuario. Los personajes reconocerán que está dedicado a Tyr con una tirada exitosa de CD 15 de Inteligencia (Religión).

Biblioteca. Los libros y pergaminos contienen un amplio abanico de temas desde historias heroicas a historias sucias (la mayoría en la región del Marlunar), desde el debate teológico a conferencias sobre leyes, y de poesía a libros en lenguas bien muertas, todos ordenados según temática.

Los personajes que superen una tirada de Inteligencia (Investigación) con CD 15 encontrarán una pequeña bolsa que contiene 5mp (monedas de platino) y un viejo símbolo de Tyr de plata empañada escondido dentro de un libro vacío.

Sofá. En el sofá hay un libro de aspecto ancestral titulado *Los Cultos del Marlunar* por Thalioss de Tyr.

Está escrito completamente en Thorass, un antiguo derivado del lenguaje común. Un hechizo de *comprender lenguajes* indica que el libro detalla varios cultos ancestrales y sus prácticas religiosas se completan con esbozos detallados. Los cultos descritos parecen venerar mayormente a demonios, espíritus poderosos o simples cultos de personalidad.

También en el sofá hay un libro más moderno de posibles maldiciones y como contrarrestarlas y parece estar más basado en sabiduría popular que en hechos reales, como cualquiera con la habilidad de Arcana puede fácilmente discernir.

Alfombras y pinturas. El arte describe escenas heroicas y de sacrificio. Entre ellas, una mujer caballero en una armadura brillante se enfrenta a un dragón rojo en una villa ardiendo y un sacerdote bañado de luz manteniendo a raya un grupo de no-muertos mientras su congregación se atrincheraba a dentro de la iglesia. Las escenas son un poco idílicas ya que los buenos siempre parecen ganar.

Los personajes que superen una tirada de Inteligencia (Religión) con CD 15 se darán cuenta que las escenas descritas son historias famosas sobre seguidores de Tyr, el dios de la Justicia.

TESORO

En la biblioteca se puede encontrar una bolsa que contiene 5mp (monedas de platino) y un símbolo sagrado de plata valorado en 50 mo (monedas de oro). Son propiedades de la Casa Sokol. Quedárselas significaría robar, lo que reduce en un nivel la actitud de Harae hacia los personajes.

EL FARO

La torre más alta de la fortaleza está ubicada en el extremo sur justo al lado del agua. Es una esbelta torre redonda de unos 80 pies (24 metros) de altura, y contiene tres pisos. La superior es gran espacio abierto con una escalera que, recorriendo las paredes, sube hacia arriba de todo. Era una simple torre vigía en origen, pero cuando la Casa Sokol tomó el control del lugar la reconvirtieron en un faro.

Desde entonces, el faro ha acogido a un contingente de guardias del Puño Negro asignados a la fortaleza. A excepción del nivel superior, los tres pisos del faro contienen el área común de los guardias, las barracas y el cuartel del sargento, en ese orden.

La luz. La puerta al nivel que contiene el faro está cerrada y se abre superando una tirada de Destreza CD 10, o reventándola superando una tirada de Fuerza CD 15. Tiene un balcón que da la vuelta al

faro y que tiene una excelente vista del área, incluido la Isla Espinosa y la ciudad de Phlan. La habitación arriba se accede por una escalera, y el faro de cristal y latón está en el centro. Una tirada exitosa de Inteligencia (Arcano) de CD 10 muestra que nada físico parece estar mal en el aparato pero, por alguna razón, no funciona. El aparato aún irradia una fuerte magia de evocación.

TESORO

En una litera del tercer piso hay 20mo en un compartimento oculto.

LA TORRE ESTE

La Torre Este descansa directamente detrás de la mansión y es parte de la antigua fortaleza. Antes de la destrucción de la Fortaleza en 1306 DR durante el Periodo del Dragón, la Torre Este fue completamente llenada por una vasta biblioteca. Fue unos ciento ochenta años después que Igan tropezaría con el lugar. Fantaseando con encontrar tesoros ocultos, mantuvo el secreto para sí mismo, y no se lo dijo ni a su familia ni a los sirvientes de la fortaleza. Cuando ya fue un chico mayor leyó varios libros ancestrales y trabajó en secreto para restaurar el santuario.

La torre ahora se usa para almacenar muebles y capas gordas de polvo y telarañas le dan la sensación que nadie ha entrado en la torre durante años.

Cualquiera que busque en el primer piso y supere una tirada de Inteligencia (Investigación) con CD 10 percibe que un mueble en concreto contra la pared ha sido movido adelante y atrás, como si bloqueara algo de la vista. Si ningún personaje mostrara interés en buscar en la habitación, Harae finalmente picará sobre una de las sillas para llamar la atención de la puerta oculta. Mover el mueble hacia un lado revela una puerta tapiada con tablones, de las cuales las inferiores están sueltas. Con un poco de esfuerzo, una criatura mediana puede colarse entre la apertura.

Al otro lado, los personajes se encuentran en un santuario bien mantenido. Hay una bonita estatua gris de un dios manco y mutilado al final de la habitación, un pequeño altar de piedra con una escalera de latón de aspecto viejo a sus pies. Dos polvorientas alacenas a cada lado del altar están llenas de libros y pergaminos, la mayoría sobre ley, historia y filosofía. Cualquier personaje que supere una tirada de Inteligencia (Religión) identifica que la estatua representa a Tyr. Un bonito escritorio de lectura de madera morada ocupa la mayoría del espacio restante y, sobre él, está el diario de Igan.

Diario. Este diario carece de puntos de referencia fáciles. No hay fechas, solo notas aleatorias por toda la página incluyendo frases en sus márgenes. Parece más una colección de pensamientos y notas que un auténtico diario, aunque la escritura es decente.

Es difícil de leer. Las entradas divagan largamente y leerlas todas requiere al menos dos horas, pero superando una tirada de Inteligencia con CD 10, cualquiera que lea el diario se da cuenta de:

- Igan empezó la búsqueda como capricho.
- Nunca se tomó la búsqueda en serio hasta que conoció al Sargento Grim.
- Igan se volvió más serio sobre su búsqueda después que un libro sobre Tyr cayera literalmente sobre su falda (por acción de Harae, el espíritu de la fortaleza).
- Hacia el final del diario, cualquier pretensión de investigación académica degeneró en las divagaciones de un hombre obsesionado.

Descifrando el Final del Diario. El Folleto del Jugador Uno contiene la última página del diario de Igan.

Si los personajes tienen el Libro de Cultos del Marlunar de la Estancia de Igan, en la página 78 hay un pasaje que hace referencia a un culto ancestral que veneraba a una entidad referida como el “Justo Uno y el Gran Uno”.

El resto de la página 78 describe algunos de los símbolos del Culto, señas secretas y oraciones, todos ellos en Thorass, una lengua olvidada hace tiempo.

La última página del diario de Igan es realmente el único documento interesante. En ella se identifica la frase que debe ser pronunciada para obtener el acceso a la estructura bajo la Fortaleza.

La página no explica dónde buscar la entrada, pero da una pista vital sobre cómo abrirla. Si aún no lo han hecho, los personajes pueden investigar la Torre Oeste.

LA TORRE OESTE

La Torre Oeste está completamente vacía a excepción de polvo y telarañas. Se encuentra en uno de los puntos más altos de la isla.

Los personajes que entren en la torre olerán humedad y tierra revuelta inmediatamente. Al llegar al sótano, encuentran que alguien rompió la puerta y cavó hasta la piedra. La tierra y los azulejos están apilados pulcramente alrededor de las paredes. Hay herramientas dispersas por toda la habitación. Hay

una cuerda cortada atada a una anilla en la pared que lleva a una losa de piedra en la tierra. Hay otros tres rollos de 50 pies (15 metros) de cuerda a su lado.

La losa de piedra es de 10 pies (3 metros) por lado, está bordeada por glifos gastados, y tiene una hendidura en forma de mano humana a 6 pulgadas (15 cms) aproximadamente del borde de la losa, la cual irradia una fuerte magia de conjuración y magia débil de abjuración. Superar una tirada de Inteligencia (Arcano) con CD 20 reconoce los glifos como un componente de algún tipo de ritual que permite algo a plena vista permanecer oculto. Sin embargo, el glifo está tan gastado que ya no funciona.

La trampa Se puede abrir colocando una mano en la hendidura con forma de mano y pronunciando en voz alta las palabras “Toe Mono, Toe Megalo”. En este punto la losa desaparece, revelando un agujero oscuro en el suelo.

Tocar la hendidura y diciendo cualquier otra cosa que no sea las palabras correctas activa la trampa de la losa. Los personajes que estén tocando la losa deberán superar una tirada de Constitución con CD 10 o recibir 4 (1d4+2) daño eléctrico y ser aturdido por un turno. Considera darles a los jugadores la secuencia correcta si están teniendo problemas averiguándolo por sí mismos.

Quitar la losa sin usar la magia requeriría más tiempo y recursos de los que los personajes disponen, como grúas, poleas y algunos hombres extra.

Una vez la puerta se abre, lee lo siguiente:

La losa se desvanece en la nada y el pasaje que se revela cae profundamente en la oscuridad. Aire rancio y húmedo se eleva desde el vacío. Debajo, vuestra luz proyecta sombras danzantes en lo que parece ser algún tipo de sala con un suelo de baldosas bien acabadas.

PARTE 3: EL TEMPLO DE JADE

Hace mucho tiempo que se olvidó el nombre original del Templo de Jade. Aunque en el *Libro de los Cultos* especula que el señor demonio Dagon fue venerado en el templo, no hay ninguna evidencia sólida de que ese sea el caso. El tiempo y la humedad no han sido amables con este complejo abandonado y la materia orgánica hace tiempo que se pudrió. Del mismo modo, la mayoría de las decoraciones de las paredes o bien se ha erosionado o desaparecido y están irreconocibles. Todo lo que queda es un ídolo de jade tallado.

DAGON, EL PRÍNCIPE DE LAS PROFUNDIDADES

Dagon y sus esbirros que residen en el Abismo, fueron conocidos como “Esos Que Duermen Debajo” y otorgaban pesadillas sobre aquellos que nadaban en el Mar de las Estrellas Caídas. Tratando de lograr la divinidad, empezó una masacre contra los shalarin (una raza de humanoides acuáticos) hasta que su plan fue frustrado por los pueblos del Mar de las Estrellas Caídas.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Mira el apéndice para un mapa del área. Los pasillos del templo están parcialmente excavadas en cavernas naturales. Son entre 5 y 10 pies de ancho (1,5 y 3 metros). Hay un suave pero perceptible declive hacia el área 4. Las cavernas son frías y húmedas. El suelo está fangoso, irregular y resbaladizo. Los personajes que corran o carguen deben superar una tirada de Destreza con CD 10 o caen al suelo al final de su movimiento.

Luz. A menos que se indique lo contrario no hay otra fuente de luz que la que los personajes traen consigo.

Sonido. Agua goteando.

Olor. Moho, podrido.

1. ENTRADA

Los personajes entran en la parte de esta área marcada con una “X”. La losa se rematerializa cinco minutos después de ser disipada. Aunque esto pueda preocupar a los personajes, una inspección de la losa desde abajo revela las mismas marcas que por encima.

El agujero en el que entráis taladra a través de unos 5 pies (1,5 metros) de roca sólida antes de llegar a una habitación de aproximadamente 40 por 50 pies (12 por

15 metros), con un techo bajo de unos 10 pies (3 metros) de altura. Aunque el suelo es de piedra, está cubierto por una capa de barro fino en la que veis rastros de un número de otras personas dirigiéndose hacia el norte a través del pasillo.

Parafrasea las siguientes características de la sala:

- Alguien ha despejado partes de la pared y el suelo, revelando los restos de algún tipo de fresco que está demasiado descolorido como para identificarlo.
- Mirando hacia arriba, los personajes ven el lado opuesto de la losa, que tiene la misma hendidura con forma de mano que tenía en el otro lado.
- Un rollo de cuerda de 40 pies (12 metros) está atada alrededor del peldaño superior de una escalera de 12 pies (3,5 metros) que descansa sobre la pared norte. El otro extremo de la cuerda está cortada y enrollada sobre el suelo como si se hubiera soltado desde arriba.
- Rastros fangosos de muchas criaturas de tamaño humano con botas conducen a fuera de la sala.
- La puerta de latón que conduce a la salida está abierta.

2. CRIPTA

En el punto en que el pasillo hace un giro brusco a la izquierda hay una repisa estrecha a unos siete pies (2 metros) sobre el suelo, revelando un nicho en la pared de unos 2 pies (0,6 metros) de alto, y 10 pies (3 metros) de profundo.

La cavidad está llena de restos de esqueletos humanos calcificados. Buscar entre los huesos no descubre nada más que unos pocos abalorios menores, nada de valor real. Coger cualquier cosa molesta a Harae, reduciendo su actitud en un nivel.

La puerta de latón que conduce a la salida está abierta.

3. EL VESTÍBULO DE LOS PERCEBES

El suelo de esta sala empieza con una pendiente hacia abajo mientras que el techo se mantiene a la misma altura que en las anteriores. Más larga que ancha, la sala fue sumergida hasta un punto y durante tanto tiempo que colonias de percebes calcificadas aún se aferran a prácticamente toda la superficie. Dos armaduras bizarras hechas de lo que parece ser coral y conchas aguardan en nichos en la pared, ambas con la misma costra que crece en todos los rincones de la sala.

Dos trajes de **armadura animada** aguardan en su nicho. Se activan una vez que la mayoría de

personajes han llegado al medio de la sala. Cuando esto sucede, lee lo siguiente:

Sin previo aviso, las armaduras se liberan bruscamente del crecimiento marino que parecía cimentarlas en su lugar. Salen de su nicho y avanzan hacia vosotros mientras cachos de percebes van cayendo al suelo. Los visores cefalópodos de su hueca armadura están terroríficamente vacíos.

Las **armaduras animadas** son bastante viejas y están en muy mal estado.

AJUSTAR LA AVENTURA

Estas son unas recomendaciones para ajustar el combate. No son acumulativas.

- **Grupo débil o muy débil:** los percebes inhiben las armaduras durante los dos primeros turnos del combate (las armaduras tienen desventaja en todos los ataques) antes de liberarse.
- **Grupo fuerte:** añade una armadura animada
- **Grupo muy fuerte:** añade una armadura animada y todas ellas tienen 40 puntos de golpe.

4. EL SUMIDERO

El suelo se hunde en esta sala circular de 40 pies (12 metros) de diámetro. A pesar de que el agua llena la sala hasta vuestras espinillas, es fácil percibir que el sumidero se ha abierto en el medio, aunque ver el fondo es imposible debido a la cantidad de sedimentos que se han acumulado. Los lados del sumidero forman un suave pendiente, pero están cubiertos de un grueso abrigo de algas resbaladizas.

La única otra característica de esta cámara es un agujero estrecho cerca de la parte superior de la pared izquierda y una puerta de latón en la pared más lejana. Desde aquí se puede ver una mancha de sangre seca en su pomo.

El sumidero tiene una profundidad de 5 pies (1,5 metros) y está lleno de agua; una oscuridad sedimentada que la visión nocturna no puede penetrar. Rocas afiladas perfilan el suelo del sumidero y hacen que atravesar la sala sea algo complicado y bastante peligroso. A pesar de ello, es claro que Igan y su séquito pasaron al otro lado y que al menos uno de ellos patinó como evidencian las marcas de sangre en la puerta y la pared más lejana.

Moverse a través de la habitación requiere superar una tirada de Destreza (Acrobacias), donde un fracaso conduce a un patinazo doloroso que inflige 4 (1d8) de daño perforante. Si los personajes se las apañan para fijar una cuerda al mango de la puerta, el resto de personajes tiene ventaja en la tirada.

La puerta de latón del otro lado de la sala está atascada y requiere superar una tirada de Fuerza

con CD 10 para abrirla. Fracasas no solo evita que la puerta se abra sino que causa que el personaje patine y caiga al agua, como se describe anteriormente. Hay una apertura circular de 3 pies (1 metro) de amplitud en la pared este. Escalarla requiere superar una tirada de Fuerza (Atletismo) con CD 25 debido a que la pared está húmeda y cubierta de algas. Cualquier personaje que fracase en el intento cae y patina hasta el sumidero. Aunque se les permite la misma tirada de Destreza que aquellos que atraviesan la sala, tienen desventaja.

Hay un par de necrófagos descansando en el fondo del sumidero, aunque esperan a que los personajes estén en el área 6 antes de atacar. Los necrófagos evitan el contacto con cualquier personaje, pero si les descubren (por alguien que busca a fondo en el sumidero, por ejemplo) atacan.

AJUSTAR LA AVENTURA

Estas son unas recomendaciones para ajustar el combate. No son acumulativas.

- **Grupo muy débil:** elimina un necrófago (el que queda tiene 13 puntos de golpe)
- **Grupo débil:** elimina un necrófago
- **Grupo fuerte:** añade un necrófago
- **Grupo muy fuerte:** añade dos necrófagos

5. LAS CELDAS

Este corredor tiene una ligera inclinación hacia arriba. Dos pequeñas salas cuadradas a la derecha que antaño podrían haber servido como celdas de un calabozo ahora están vacías. Los agujeros en las puertas y en las paredes sugieren que ciertamente en su día podrían estar fijadas con tornillos desde el lado del pasillo. Las puertas de latón son firmes y están atascadas, requiriendo superar una tirada de Fuerza con CD 15 para abrirlas.

Las celdas están vacías.

6. EL ÍDOLO DE JADE

Esta caverna natural antaño fue el centro de este sitio de culto. Aunque su magia ha estado inactiva durante mucho tiempo, el asesinato de Igan la ha despertado.

Esta sala redonda de aproximadamente 60 pies (18 metros) de diámetro tiene un techo abovedado de 30 pies (9 metros) de altura en el centro. La mayoría de la sala es un par de pies (0,6 metros) más alto que el lado desde el que entrasteis y se accede con un par de escalones.

Justo al otro lado de la sala, aguarda un gran ídolo tallado de una sola pieza de una piedra verde pálido en un estanque de agua negra. Está tallada con la forma de un

tentáculo humanoide con la cabeza de un pez dotado de muchos colmillos, y baña la sala con una enfermiza luz verde.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Luz. El ídolo irradia con un débil brillo verde enfermizo proporcionando una luz tenue a la sala.

Sonido. Crujir de huesos, agua goteando, susurros silenciosos.

Olores. Agua salobre, sangre, podredumbre.

Altar. La despertada magia en el altar protege a los no-muertos del templo, dándoles ventaja en sus tiradas de salvación para no ser afectados por expulsar muertos vivientes. Los personajes en la sala perciben una energía opresiva si superan una tirada de Sabiduría (Percepción) con CD 15, y pueden determinar con precisión que el altar es el origen superando una tirada de Inteligencia (Arcano) con CD 15. Un único golpe sólido que inflija más de 5 puntos de daño contundente destruye el efecto y elimina este efecto. Alternativamente, si Harae es amistosa hacia la mayoría de los personajes, ella suprimirá este efecto al final del primer turno.

Ídolo. El ídolo hecho a tamaño natural de 6 pies (1,8 metros) de alto está tallado de una sola pieza de jade y parece ser valioso. Descansa en un pedestal de piedra, haciendo que parezca como si estuviese flotando en la superficie del agua. Bloquea el terreno e irradia magia débil.

Peldaños. La altura de los peldaños es de 5 pulgadas (13cms) y están cubiertos de barro cosa que los hace bastante resbaladizos. Las criaturas que los suban o bajen a toda velocidad deberán superar una tirada de Destreza (Acrobacias). Si fracasa la criatura acaba en el suelo al pie de las escaleras. De otro modo, si el personaje trata los peldaños como si fuera terreno difícil, es capaz de desplazarse por los peldaños sin ninguna tirada. La habitación está descrita con más profundidad parafraseando lo siguiente:

- Dos pilares están alineados alrededor de la sección elevada. Aunque están demasiado desgastados como para estar seguro, es muy probable que antiguamente estuvieran preciosamente talladas. Esos pilares bloquean el terreno.
- El cuerpo de un hombre humano está desplomado sobre el altar al borde de la charca. Algo que parece ser una varita mágica está en el suelo cerca de su mano.

- Un charco de sangre negra se ha estancado y secado en el altar después de caer por el frente y los lados.
- Antes de secarse, la sangre cayó en el estanque alrededor de la estatua. Esta podría ser la razón por la que el agua es de color negro rojizo.
- Un número de esqueletos calcificados descansan en unos montones a ambos lados del estanque.
- Hay un segundo cuerpo parcialmente sumergido en el estanque. Su cuerpo ha soportado docenas de heridas cortantes y está emplumado con los ejes rotos de unas cuantas flechas.
- Cualquier jugador que supere una tirada de Inteligencia (Arcano o Religión) con CD 15 reconoce que el ídolo es una representación de Dagon, un señor demonio llamado el Príncipe de las Profundidades.

El zombi que antes estaba en el altar es el cuerpo reanimado de Igan Sokol. Igan estaba examinando el altar varita mágica en mano cuando fue apuñalado por la espalda por Grim Igan había expresado su deseo de destruir el ídolo, temiendo que fuera algo malvado y Grim no fue capaz de convencerle de que podía valer una fortuna.

El asesinato de Igan justo al lado del altar despertó su magia ancestral, animando los guardias del complejo en las áreas 3, 4 y 6. Incapaz de vencer a los esqueletos, los soldados del Puño Negro se vieron obligados a huir hasta la sala del área 7, pero no sin poder evitar que uno de ellos muriera a manos de los esqueletos. Los guardianes se retiraron otra vez dentro del agua, pero se reactivan y atacan si alguien se acerca a 20 pies (6 metros) del altar. Nadie es sorprendido.

El agua empieza a agitarse y enturbiarse cuando un número de esqueletos emerge del agua sucia. El agua ensangrentada cae por sus huesos en negros riachuelos y gotea desde la punta de las espadas que empuñan y os atacan.

Hay **dos zombis** en esta sala (Igan y el guardia muerto) así como **dos esqueletos** que permanecen en la repisa de la parte trasera de la cueva, en el agua, y disparan a los personajes mientras estos combaten los otros monstruos a melee. También hay dos necrófagos al fondo del sumidero en el área 4 que reaniman y persiguen a los personajes, llegando al área 6 al principio del segundo turno, y atacan a los dos personajes más cercanos al pasillo que conduce a la cámara.

AJUSTAR LA AVENTURA

Estas son unas recomendaciones para ajustar el combate. No son acumulativas.

- **Grupo muy débil:** elimina un necrófago (el que queda tiene 13 puntos de golpe). Si el grupo ya venció a los necrófagos anteriormente, elimina un esqueleto
- **Grupo débil:** elimina un necrófago. Si el grupo ya venció a los necrófagos anteriormente, no hagas ajustes
- **Grupo fuerte:** añade dos esqueletos
- **Grupo muy fuerte:** añade cuatro esqueletos

DESARROLLO

Con la derrota de los guardianes no-muertos, los personajes tienen la libertad de investigar esta sala. No requiere mucha habilidad averiguar que el joven del altar fue apuñalado por la espalda con una daga. No hay signos de lucha, y a primera vista no parece que fuera sacrificado a propósito en el altar. Quitar el cuerpo del altar y limpiarlo con un ritual apropiado requiere superar una tirada de Inteligencia (Religión) con CD 10. Superarla causa que el ídolo brille con una pálida luz verde.

Grim y sus hombres oyen cualquier lucha que se produzca en esta sala desde la seguridad del área 7. Si no han confrontado aún a los personajes, les esperan durante unos segundos para comprobar quien ha ganado. Unos momentos después de que haya terminado el combate, empezarán a llamar “¿¡Quién hay ahí!?” con la esperanza de que los no-muertos del área 6 hayan sido destruidos.

TESORO

El joven lleva un total de 35 monedas de oro y una *varita de detección mágica*. Harae sabe que no hay esperanza para Igan y que los personajes están aquí para ayudar. Debido a ello, no se enfada si los personajes cogen la varita. Adicionalmente, al pie del ídolo descansan 50mo al fondo de la charca.

El ídolo vale 2.000mo, una pequeña fortuna. Es una pieza solida de jade de casi 6 pies (1,8 metros) de alto y pesa casi una tonelada. Es muy improbable que los personajes tengan el equipo necesario para moverlo. Sin embargo, os personajes pueden cincelar la pieza. Cada personaje puede llevarse un trozo de jade valorado en 50mo. Si el cincelador es un enano o tiene el trasfondo apropiado (como masón o tallador de piedra), el trozo recolectado vale 100mo.

7. El Relicario

Una pesada puerta de piedra bloquea la entrada a la sala. Un derrumbe parcial en el corredor permite a los personajes colarse en la sala. Hay dos estatuas de

piedra gastada similares al ídolo del área 6 y un pequeño altar de piedra. Grim y sus guardas ya han saqueado el lugar pero están demasiado asustados para irse, y están cansados y hambrientos.

Esta sala es relativamente circular y de unos 30 pies de longitud. Varios nichos de un pie de largo están excavados en la piedra de forma escalonada. La mayoría de ellos tienen pequeños abalorios de oro o cristal colorido o piedra, pero algunos están vacíos. Las paredes están decoradas con descoloridas pinturas azules, verdes y negras. Unos pocos sacos de arpillera en el suelo están llenos de objetos similares a los abalorios de los nichos.

Hasta que los personajes llegaron, se habían resignado a la muerte. Parafrasea lo siguiente cuando dialoguen con ellos:

- Igan tocó el ídolo y los muertos volvieron a la vida, matándolo a él y a uno de sus colegas, obligando a Grim y a sus hombres a encerrarse en esta área.
- Aunque están demasiado asustados como para atravesar el área 6, habían contemplado la posibilidad de irse a través del túnel del área 4. Sin embargo, la caída era demasiado alta y no tenían fuente de luz.
- Han estado atrapados en la oscuridad durante dos días con nada más que beber que el agua fangosa, y sin comida ni ropa caliente. Ayer se les acabó el aceite de la lámpara.
- Actúan duramente, pero están todos con los nervios de punta.
- Grim es el principal interlocutor, y quien supere una tirada de Sabiduría (Perspicacia) con CD 10 detecta que está sacudido por el sentimiento de culpa.
- Hay como seis sacos llenos de abalorios, ornamentos y varias monedas apilados al otro extremo de la sala.

Grim y sus hombres inicialmente tratan de echar todas las culpas del asesinato a los no-muertos de la sala del ídolo. Sin embargo, no son muy buenos mentirosos; superar una tirada de Sabiduría (Percepción con CD 10 es suficiente para percibir que no están diciendo la verdad. Si los personajes no se dan cuenta, Harae procura que los personajes vean a través de las mentiras de los guardias del Puño Negro. En realidad, Grim asesinó a Igan, por pura codicia y rabia. Si se confronta, sus hombres culpan a quien deben, punto en el cual Grim acaba admitiéndolo.

El Sargento Grim lleva una armadura rígida. También hay cuatro **guardias** del Puño Negro. Sin embargo, sufren dos niveles de agotamiento y solo se defenderán si les atacan.

TESORO

Grim y los guardias llevan objetos valiosos que han saqueado del relicario (aproximadamente 100mo de diferente acuñación y antiguos objetos de arte) y del tesoro combinado del templo.

Un objeto destacable es una serie de platos de latón con extraños glifos gravados. Estos glifos no son descifrables por comprender magia. Devolver estos objetos satisface el requerimiento para completar la misión Arpista.

CONCLUSIÓN

Después de confrontar a los guardias y descubrir el destino de Igan, los personajes aún no han realizado la tarea que se les encomendó. El faro aún no se ha encendido. Si se elimina o no la maldición que afecta el faro depende de los personajes y de qué hacen con los guardias.

Asumiendo que los personajes consideran la historia de la Fortaleza, pueden darse cuenta que el destino del asesino de Igan está conectado con el faro y usa eso como un factor determinante en cómo proceder.

Arrestar a los guardias. Si los personajes indican que planean devolver los guardias a Phlan para ser juzgados, eso satisface a Harae y elimina la maldición del faro. La prueba contra el Sargento Grim es suficiente para condenarlo del asesinato de Igan y su cuerpo cuelga de la puerta de Stojanow al día siguiente. Los otros soldados son condenados por crímenes menores y son aprisionados. **Se levanta la maldición de Harae y el faro se reenciende.**

Matar a los guardias. Si los personajes matan a los guardias, las autoridades suponen que lo hicieron en defensa propia. **Se levanta la maldición de Harae y el faro se reenciende.**

Liberar a los guardias. Si los personajes liberan a los guardias y no hacen públicos sus crímenes, huyen de Phlan y nunca vuelven. **La maldición de Harae persiste y el faro sigue apagado.**

PREMIOS

Asegúrate que los jugadores apuntan sus premios en sus hojas de personaje.

EXPERIENCIA

Suma toda la **experiencia de combate** ganada por derrotar a enemigos, y divide el resultado por el número de personajes presentes en el combate. Para **experiencia ajena al combate**, los premios

listados se conceden a cada personaje. Dale a todos los personajes del grupo los premios de experiencia ajena al combate a menos que se indique lo contrario.

PREMIOS DE COMBATE

Nombre del Enemigo	PE por Enemigo
Armadura animada	200
Plebeyo	10
Necrófago	200
El Sargento Grim	100
Guardia	25
Esqueleto	50
Zombi	50

PREMIOS AJENOS AL COMBATE

Tarea o Logro	PE por Personaje
Obtener información de Harae	50
Levantar la maldición del faro y que vuelva a encenderse	150
Llevar a Grim y a los guardias ante la justicia sin matarlos	100

El premio total **mínimo** por cada personaje que participe en esta aventura es de **450 puntos de experiencia**.

El premio total **máximo** para cada jugador participando en esta aventura es de **600 puntos de experiencia**.

TESORO

Los personajes reciben el tesoro siguiente, dividido entre todo el grupo. Los personajes deberían intentar repartirse el tesoro tan equitativamente como fuera posible. Los precios en monedas de oro listados para el equipo vendible están calculados según su precio de venta, no su precio de compra.

PREMIOS DE TESORO

Nombre del Objeto	Valor en MO
Bolsa de platino	50
Símbolo sagrado de Tyr de plata	50
Cultos del Marlunar	20
Oro en el compartimento oculto de la litera	20
Monedero de Igan	35
Monedas en la charca a los pies del ídolo de jade	50
Trozo de jade del ídolo (por personaje)	50
Tesoro saqueado por Grim	100
Armadura rígida de Grim	100

CULTOS DEL MARLUNAR

Thailoss de Tyr escribió un libro con varios cultos en la región. El libro puede venderse por 20mo, o un personaje puede quedárselo. Si el personaje se queda el libro y es capaz de estudiarlo, el personaje gana ventaja en tiradas de Inteligencia relativas a los cultos de la región del Marlunar.

AURMADURA DEL SARGENTO GRIM

Si los personajes derrotan a Grim, pueden quedarse con su armadura. Puede quedársela un jugador, o venderla y repartir entre el grupo las 100mo que vale.

VARITA DE DETECCIÓN MÁGICA

Esta varita de madera con la punta de plata hace un fuerte sonido de campana cuando se usa. Se puede encontrar una descripción de este objeto en las reglas básicas o en el *Manual del Jugador*.

ENEMISTAD

Los personajes tienen la posibilidad de conseguir la siguiente perdición durante el transcurso del juego.

Enemistad con el Puño Negro. Mataste a un hombre inocente durante una pelea en la taberna del *Goblin Sonriente*. Aunque fuiste arrestado por tus crímenes, tu facción finalmente consiguió tu libertad. El Puño Negro, sin embargo, aún te asocia con tu crimen. Mientras tengas esta enemistad, todas las futuras tiradas de Carisma (Engaño, Intimidación, y Persuasión) hechas contra miembros del Puño Negro tienen desventaja.

FOLLETO DEL JUGADOR: EL DIARIO DE IGAN

¿Qué sabemos:

Está debajo de la Torre Oeste

El símbolo raro de la cabeza con tentáculos (creo que son tentáculos) fue culto en la región de Phlan. Los seguidores de Tyr lo destruyeron, pero nunca encontraron el tesoro. El Libro de los Cultos del Marlinar de Thallios de Tyr puede dar más pistas.

Nada de cavar hasta que sea seguro, los padres me matarían

Necesitamos saber:

Contraseña

¿Posibles maldiciones?

Naturaleza real del culto?

Grim cree que no es importante. Cualquier mal se fue hace tiempo. El oro es oro. Desacuerdo. ¿Puede ser peligroso?

¿Los espíritus hablan thorass? Raro. ¿Los ángeles hablan todas las lenguas? El Libro no cae abierto en la página correcta... ¡Odio las lenguas muertas!

Muy egipcia

Donde hay gente ¡hay bien y mal! ¡No hay bien sin mal!

Para entrar:

Mano

+

"Toe Mano, Toe Megala"

Página 7

Parece lo mismo, peligroso equivocarse...

Página 51

Página 78

¡Debe ser ésta! ¡Por qué sino prestar atención

Página 133

a la posición en la oración sobre cómo cazar el libro?

Cuatro símbolos, estoy seguro. Tres palabras. No debo mal entenderlo...

Mano, Dikastis, Dimios, Kyrios, Megala, Toe, Dotis, Liptis, Archaios

Sí. Lo tengo. Ahora a esperar a Grim. Cavar sin soldados puede ser peligroso...

Traducción thorass pfff... Realmente hablaban así? Cuando tenga el tesoro entenderé todos esos malditos libros y encontraré ese gran júbilo con ese mago o ese clérigo para que haga la investigación...

APÉNDICE: ESTADÍSTICAS DE MONSTRUOS/PNJ

ARMADURA ANIMADA

Construcción media, no alineada

Clase de Armadura 18 (armadura natural)

Puntos de Golpe 33 (6d8 + 6)

Velocidad 25 pies (7,6 metros)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Inmunidad a Daños veneno, psíquico

Inmunidad a Condiciones cegado, encantado, ensordecido, agotado, asustado, paralizado, petrificado, envenenado

Sentidos No ve nada más allá de 60 metros,

Percepción pasiva 6

Lenguas -

Desafío 1 (200 PE)

Susceptibilidad a antimagia. La armadura está incapacitada si se encuentra en un área de *campo antimagia*. Si es el objetivo de *disipar magia*, la armadura debe superar una tirada de salvación de Constitución contra la CD de salvación de hechizo del lanzador del conjuro o cae inconsciente durante 1 minuto.

Falsa Apariencia. Mientras la armadura reste inmóvil, es indistinguible de cualquier otra armadura normal.

ACCIONES

Multitaque. La armadura realiza dos ataques a melee.

Vapular. *Ataque de Arma a Melee:* +4 a golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 4 (1d6 + 2) de daño contundente.

PLEBEYO

Humanoide medio (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 4 (1d8)

Velocidad 30 pies (9 metros)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguas cualquier lengua (normalmente Común)

Desafío 0 (10 PE)

ACCIONES

Garrote. *Ataque de Arma a Melee:* +2 a golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 2 (1d4) de daño contundente.

NECRÓFAGO

No-muerto medio, caótico malvado

Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 22 (5d8)

Velocidad 30 pies (9 metros)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Inmunidades a Daños veneno

Inmunidades a Condiciones encantado, agotado, envenenado

Sentidos visión nocturna 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguas Común

Desafío 1 (200 PE)

ACCIONES

Mordisco. *Ataque de Arma a Melee:* +2 a golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 9 (2d6 + 2) de daño perforante.

Garras. *Ataque de Arma a Melee:* +4 a golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 7 (2d4 + 2) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura diferente de elfo o no-muerto, debe superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o quedar paralizado durante un minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

GUARDIA

Humanoide medio (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 16 (cota de anillas, escudo)

Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)

Velocidad 30 pies (9 metros)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades Percepción +2

Sentidos Percepción pasiva 12

Lenguas cualquier lengua (normalmente Común)

Desafío 1/8 (25 PE)

ACCIONES

Lanza. *Ataque de Arma a Melee o a Distancia:* +3 a golpear, alcance 5 pies o 20/60 pies (6/18 metros), un objetivo. *Daño:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante.

EL SARGENTO GRIM

Humanoide medio (humano), neutral malvado

Clase de Armadura 17 (armadura rígida)

Puntos de Golpe 32 (5d8 + 10)

Velocidad 30 pies (9 metros)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Habilidades Intimidación +2

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguas cualquier lengua (normalmente Común)

Desafío 1/2 (100 PE)

Tácticas de grupo. El matón tiene ventaja en una tirada de taque contra una criatura si al menos uno de sus matones aliados está a 5 pies o menos del objetivo y el aliado no está incapacitado.

ACCIONES

Multiataque. El matón realiza dos ataques a melee.

Maza. Ataque de Arma a Melee: +4 a golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño contundente.

Ballesta pesada. Ataque de Arma a Distancia: +2 a golpear, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d10) de daño perforante.

ESQUELETO

No-muerto medio, legal malvado

Clase de Armadura 13 (trozos de armadura)

Puntos de Golpe 13 (2d8 + 4)

Velocidad 30 pies (9 metros)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilidades a Daño contundente

Inmunidades a Daño veneno

Inmunidades a Condiciones agotado, envenenado

Sentidos visión nocturna 60 pies, Percepción pasiva 9

Lenguas comprende todas las lenguas que conocía en vida pero no puede hablar

Desafío 1/4 (50 PE)

ACCIONES

Espada corta. Ataque de Arma a Melee: +4 a golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

ZOMBI

No-muerto medio, neutral malvado

Clase de Armadura 8

Puntos de Golpe 22 (3d8 + 9)

Velocidad 20 pies (6 metros)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Tiradas de Salvación Sab +0

Inmunidades a Daño veneno

Inmunidades a Condiciones envenenado

Sentidos visión nocturna 60 pies, Percepción pasiva 8

Lenguas comprende todas las lenguas que conocía en vida pero no puede hablar

Desafío 1/4 (50 PE)

Fortaleza de Muertos Vivientes. Si el daño que recibe reduce los puntos de golpe del zombi a 0, debe superar una tirada de salvación de Constitución con CD 5 + el daño recibido, a menos que el daño sea radiante o de un golpe crítico. Si la supera, el zombi se queda con 1 solo punto.

ACCIONES

Vapulear. Ataque de Arma a Melee: +3 a golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Daño:* 4 (1d6 + 1) de daño contundente.

APÉNDICE: MAPA

