

"Quiero que sepas algo
antes de que muera"

"Yo era asombroso"



TORRE TORMENTOSA

Ilustraciones por Mike Krahulik y Scott Kurtz
Mapas por Jason A. Engle y Mike Schley
Traducción por Bowesley (aka Humuusa)
Maquetación por Tel'Arin

"Torre Tormentosa" es una aventura DUNGEONS & DRAGONS para cinco personajes de 3º nivel. Comienza en la villa de Cima del Salto, descrita en el Capítulo 11 de la Guía del Dungeon Master. Los personajes jugadores ha estado en Cima del Salto durante un tiempo breve, quizás disfrutando de cierto "tiempo de inactividad" entre aventuras, y justo lo suficiente para que rumores sobre su heroísmo comiencen a circular entre los lugareños.



TRASFONDO

La villa fortificada de Cima del Salto se enfrenta a muchas amenazas, entre ellas los monstruos invasores de las tierras fronterizas, donde la civilización se encuentra con las duras, indómitas tierras salvajes. Los goblin y los gigantes son de preocupación especial. Para contenerlos, el Señor Guardián de Cima del Salto ordenó la reconstrucción de una torre dañada que una vez mantuvo la vigilancia sobre los Pantanos de la Luz Bruja al sur y de las Colinas del Puño del Ogro al oeste. Contrató a un equipo de canteros enanos del bastión de Baluarte del Martillo y los envió a la torre. Nathan Faringray, un capitán de la milicia local, fue encargado de protegerlos. Faringray una docena de combatientes acompañaron a los enanos a la torre, donde instalaron el campamento.

Mientras Faringray y su séquito estaban fuera, la Guardia de Cima del Salto sufrió pérdidas importantes defendiendo el Camino Real de bandidos monstruosos. Hace una semana, Faringray fue convocado de vuelta a Cima del Salto para ayudar a entrenar nuevos reclutas para la guardia del pueblo. Dejó a su séquito en la torre y cabalgó de vuelta a la villa, creyendo que los canteros estaban adecuadamente protegidos. Pero estaba equivocado.

Ayer, mientras entrenaba reclutas novatos en los fríos, enfangados campos al oeste de Cima del Salto, Nathan Faringray se sorprendió de ver a Sorik Orvash, uno de los canteros enanos, tambaleándose a lo largo del camino hacia la villa. El capitán se encaró con Sorik y averiguó que los bandidos habían atacado la torre en ruinas el día anterior por la mañana. Sorik describió el grupo de bandidos como una mezcla de humanos con armaduras y esqueletos caminantes. Los humanos parecían demacrados, sus caras pintadas para recordar calaveras amarillas. Esta fuerza malvada superaron a los guardias en la torre, no obstante Sorik escapó. Aprovechando la ventaja de la niebla y la lluvia, huyó sin ser visto.

El Señor Guardián ha ordenado al Capitán Faringray enviar otra fuerza para reclamar la torre. En lugar de arriesgar más hombres de la milicia de la villa, Faringray ha decidido contratar a un grupo de aventureros.

NOTA DEL AUTOR

A principios de 2008, Wizards of the Coast formó equipo con los genios locos de Penny Arcade para crear un podcast muy especial de la 4ª Edición de D&D. James Wyatt y yo dirigimos un grupo de advenedizos a través de una versión abreviada de La Fortaleza del Páramo Sombrío, la primera aventura de 4ª Edición. Nuestros jugadores incluían a Mike “Gabe” Krahulik y Jerry “Tycho” Holkins de Penny Arcade (www.penny-arcade.com) y la estrella especial invitada Scott Kurtz de PVP (www.pvponline.com). Juntos formaron Adquisiciones Incorporadas, un grupo de aventureros en busca de fama y fortuna -realmente, más fortuna que fama. Dividido en ocho divertidas partes, el podcast resultó ser un éxito rotundo, con casi medio millón de accesos en la red. Los miembros de Adquisiciones, Inc. -Jim Magiaoscura, Omin y Binwin Fondobronce- al instante se convirtieron en leyendas en el mundo real.

En Diciembre de 2008, Penny Arcade formó equipo con Wizards una vez más para una secuela. Mike, Jerry y Scott necesitaba otra dosis. Sin embargo, esta vez, añadimos al actor Wil Wheaton a la mezcla, interpretando la parte interna. El personaje de Wil era un vengador elfo llamado Aeofel, y como resultado, la misma supervivencia de Adquisiciones Incorporadas descansaría sobre sus delgados hombros.

La aventura, la cual tenía el título provisional “Penny Arcade y la Torre de las Tormentas” no esta escrita para ser cómica. Más bien todo lo contrario. Siempre supe que la comedia provendría de los jugadores, no del escenario... y seguramente no del DM. Los encuentros tardaron 8 horas en

Ha escuchado relatos de que uno de tales grupos actualmente residen en Cima del Salto, y que a estos aventureros se les puede confiar una misión tan importante.

completarse, momento en el cual tuvimos que abreviar las cosas. (Resulta que tenía otra partida de D&D al otro lado de la ciudad esa noche). Probablemente podríamos haber terminado la aventura antes, pero como pasa cuando diriges una partida para comediantes y actores, jugar rápido a menudo pasa a un segundo plano para dejar paso a las travesuras.

Si deseas saber como les fue a Adquisiciones Incorporadas, escucha los podcasts. El primero puede ser encontrado aquí (<http://www.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/4pod/20090218>). No te voy a contar que personajes murieron, si los hubo. ¡Tendrás que investigar!. Diré que Jim Magiaoscura y el grupo tuvieron una idea que esta vez dió un giro, y la rabieta de Mike en las ocho horas es magia verdadera y debería ser recordada en una canción.

Abreviando, me gustaria añadir que la aventura que estas leyendo no es exactamente la misma aventura que dirigí para Mike, Jerry, Scott y Wil. Como DM, realizo cambios imprevistos en una aventura mientras dirijo, normalmente para aumentar la tensión o para sorprender a los jugadores. Te animo a que te tomes las mismas licencias y no te ciñas a lo que esta aquí escrito. También realice un par de alteraciones para sorprender a los jugadores que escuchan el podcast y piensan que lo saben todo. Me lo puedes agradecer más adelante.

- Chris Perkins

SINOPSIS

Cuando los PJs acepten la misión, primero deben aventurarse en la Torre de Vanamere, donde se encuentran con bandidos de la Calavera Amarilla. Tras combatir con este grupo, el espíritu vigilante de Vanamere les permite adentrarse en la torre. Una vez dentro, los PJs se encuentran con más bandidos y varias trampas. Con suerte, también liberan a los enanos supervivientes. Finalmente deben descubrir como salir de la bóveda, y una vez conseguido, pueden encontrar la calavera que los bandidos estan buscando.



COMENZANDO LA AVENTURA

La aventura comienza en Cima del Salto. Los héroes están descansando en una de las posadas locales, como la Posada Nentir o el Unicornio de Plata. Comienza la aventura leyendo lo siguiente en alto.

Un fina cortina de lluvia cae fuera, convirtiendo las calles en barro, y a lo lejos retumban los estruendos de los truenos. Vuestro descanso nocturno se interrumpe cuando una figura entra en la posada y la puerta da un portazo tras él. Su capa de lana burda esta empapada, y cuando se retira la capucha, veis que es un joven chico tiflin. Inclina tímidamente la cabeza hacia el tabernero, a continuación se escabulle hacia vosotros. Desde los pliegues interiores de su capa, extrea una seca, carta sin sellar y os la entrega.

Este gamberro tiflin de 12 años se llama Tirion Cuernonegro. Vive con una familia de granjeros en Cima del Salto. La carta es del Capitán Nathan Faringray de la Guardia de Cima del Salto. Tirion entrega la carta a uno de los héroes, después de tomarse su tiempo para leerla. Se queda remoloneando el tiempo suficiente para ver si los héroes le ofrecen un pago simbólico, luego retrocede para salir y desaparece entre la lluvia.

La carta del Capitán Faringray dice lo siguiente:

Buena gente,
He oido relatos de vuestro heroismo y deseo contratar vuestros servicios. ¡La aventura os espera en las tierras fronterizas!. Lord Warden me ha autorizado a pagaros bien por vuestro tiempo y esfuerzo.
Si esta oferta os intriga, buscame en los campos al oeste de Cima del Salto mañana por la mañana. Sencillamente tomar el transbordador del río y caminar hacia las afueras de la villa.
Allí me encontrareís.
Con respeto y saludos,
Capitán Nathan Faringray de la Guardia de Cima del Salto.

Si los héroes aceptan la invitación de Faringray, lee o resume el siguiente texto:

A la siguiente mañana, os dirigis al oeste a través de la lluvia y la niebla. Un breve viaje en transbordador os lleva a la orilla occidental del río. Vuestra caminata a lo largo de un camino enfangado pasa las viviendas de los granjeros hasta que veis un campo abierto de tierra labrada y barro más grueso. En medio del campo gritan una docena de reclutas de la milicia. Se atacan unos a otros con desenfreno, balanceando espadas y escudos de madera. Observándolos con preocupación hay una figura con una capa sobre un caballo. Cerca de él, en un charco junto al camino hay un enano con aspecto severo, fumando una pipa. La lluvia se escurre de su sombrero de ala ancha.

La figura sobre el caballo es el Capitán Nathan Faringray, un hombre guapo de 40 años. El capitán presenta al enano como Sorik Orvash, un cantero del lejano Baluarte del Martillo, una fortaleza enana en las Montañas Forja del Alba orientales.

QUE SABE FARINGRAY

Cuando es interrogado, el Capitán Faringray les ofrece la siguiente información:

♦ Hace algunos meses, Faren Markelhay, el Señor Guardián de Cima del Salto, contrató a un grupo de seis enanos canteros para reconstruir una torre en ruinas al oeste. Faringray fue encargado de protegerlos.

♦ Faringray y su séquito de seis guardias bien entrenados acompañaron a los enanos a la torre. Los esfuerzos de reconstrucción se pusieron en marcha y las cosas iba a ritmo acelerados hasta que Faringray fue convocado de vuelta a Cima del Salto para entrenar a nuevos guerreros para la guardia del pueblo. Sin embargo, pensó que estaba dejando la torre en buenas manos.

♦ El día anterior a ayer, un grupo de bandidos atacó la torre y vencieron a los guardias y a los canteros. Sólo Sorik huyó. Algunos de los bandidos eran humanos vestidos con armaduras de cuero, y sus caras pintadas para parecer calaveras amarillas. El resto claramente eran esqueletos muertos vivientes.

♦ En las generaciones pasadas, la torre era la clave para la defensa de la villa, vigilando sobre el Bosque Manto al norte, los Pantanos de la Luz Bruja al sur, y las Colinas del Puño del Ogro al oeste. Hace treinta y tantos años, una legión de goblin y gigantes de las colinas marcharon desde las Colinas del Puño del Ogro y atacaron la torre, la cual sólo tenía una defensor; una poderosa maga elfa llamado Vanamere. Nadie sabe lo que paso exactamente, pero cuando la batalla finalizó, los gigantes estaban muertos, los goblin fueron rechazados, y la torre de Vanamere estaba destruida.

♦ Durante años, Cima del Salto careció de los fondos y la iniciativa para reconstruir la torre. Sin embargo, la creciente amenaza de monstruos impulsó su reconstrucción.

♦ Aunque no es un combatiente diestro, Sorik conoce el camino más rápido hacia la torre y esta dispuesto a conducir a los personajes allí, suponiendo que le mantengan alejado del peligro.

Faringray preferiría regresar a la torre y arreglar su propio lio, pero sus ordenes son claras: Debe permanecer en Cima del Salto para completar el entrenamiento de los nuevos reclutas. Por eso, pide a los personajes que investiguen la torre, busquen supervivientes y se encarguen de los misteriosos bandidos.

Misión Principal: Los PJs obtienen una recompensa de 1000 PX por encargarse de los bandidos y rescatar a los prisioneros.


TESORO

Esta aventura puede llevar a un grupo de personajes de 3º nivel casi hasta el 4º nivel. Si añades un encuentro o dos, seguramente lo hará. Distribuye nueve (o diez, si añades encuentros) lotes de tesoro de nivel 3 en esta aventura. Un par de localizaciones -zona 1, zona 2 y zona 5- poseen sugerencias de tesoro. Los bandidos deberían poseer dinero y baratijas, lo que puede ser múltiples lotes de dinero disperso entre ellos, pero la mayoría de tesoro importante esta en manos de los PNJs con nombres. Si los PJs lo solicitan, Faringray les asegura que el Señor Guardián les recompensará con dinero que sacas de los lotes. Por ejemplo, cada bandido capturado vivo y llevado de vuelta a Cima del Salto podría granjear 50 po al grupo.



SORIK ORVASH

Sorik Orvash es el típico “enano duro” y apenas puede contener su odio contra los bandidos. No habla mucho durante el trayecto de regreso a la torre.

Sorik Orvash	Hostigador esbirro nivel 3
Humanoide natural Mediano, enano	-- PX
Iniciativa +1	Sentidos Percepción +2; visión en la penumbra
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro.	
CA 14; Fortaleza 14, Reflejos 12, Voluntad 12	
Tiradas de salvación +5 contra efectos de veneno	
Velocidad 5	
 Pico (estándar; a voluntad)	
+6 contra CA; 4 de daño, y Sorik se desplaza 1 casilla.	
Ir con ello (interrupción inmediata, cuando es impactado por un golpe; encuentro)	
Sorik puede hacer una tirada de salvación para evitar el daño del ataque. Si tiene éxito, puede desplazarse 2 casillas.	
Mantener la posición	
Quando un efecto obliga a moverse a Sorik (mediante un deslizamiento, un empujón o un tirón), Sorik se mueve 1 casilla menos de lo que especifique el efecto. Cuando un ataque derribaría a Sorik, puede hacer una tirada de salvación para evitar caer.	
Alineamiento Bueno	Idiomas común, enano
Habilidades Aguante +10, Dungeons +9	
Fue 14 (+3) Des 10 (+1) Sab 13 (+2)	
Con 16 (+4) Int 12 (+2) Car 11 (+1)	
Equipo armadura de cuero, pico, sombrero, pipa	

CLIMA

Esta aventura tiene lugar durante la estancia que funcione mejor con tu campaña, pero sin importar la época del año, llueve constantemente, y una ligera niebla rodea cada localización a donde vayan los personajes. El mal clima es un tema importante; la lluvia y la niebla persisten hasta que la aventura es completada.

ALCANZANDO LA TORRE

La Torre de Vanamere se encuentra a 25 millas al oeste de Cima del Salto, en el extremo más alejado del Bosque Manto, en el borde norte de los Marajales de la Luz Bruja. Faringray insta a los personajes a alejarse del bosque y en su lugar les sugiere que sigan al Río Nentir por el sur hasta que se topen con los Marjales de la Luz Bruja. Entonces pueden andar al oeste a través del áspero, terreno de hierba al tiempo que evitan los marjales. El trayecto total comprende 30 millas. Lo que queda de la torre se asienta encima de una colina al norte de los marjales y puede ser vista a 2 millas de distancia en una día claro.

si los personajes recorren la ruta que sugiere Faringray, el viaje hasta la torre es monótono y sin incidentes. Siéntete libre de incluir un encuentro con las criaturas de los Pantanos de la Luz Bruja si los jugadores están pidiendo a gritos un combate. Aquí hay uno que puedes utilizar.

Encuentro de nivel 4 (875 PX)

♦ 1 cocodrilo de mandíbulas de tornillo (soldado nivel 4; Manual de Monstruos página 55)

♦ 4 escamas verde cazadores (hostigador nivel 4; Manual de Monstruos página 163)

Si los personajes ignoran el consejo de Faringray e intentan acortar 5 millas del trayecto viajando a través del Bosque Manto, utiliza el siguiente encuentro para mostrar los peligros del bosque y porque normalmente es evitado. Durante el encuentro, Sorik hace todo lo posible por esconderse y evitar el combate. Si los personajes son derrotados, huye.

Encuentro de nivel 5 (1250 PX)

♦ 1 goblin subjeft (controlador de élite nivel 4; Manual de Monstruos página 144)

♦ 4 goblin hendedores de cráneos (bruto nivel 3; Manual de Monstruos página 144)

♦ 2 dragos escupidores (artillero nivel 3; Manual de Monstruos página 83)

LA TORRE VANAMERE

Un par de aventureros retirados -una maga elfa llamada Vanamere y un guerrero humano llamado Lethion Halcóndorado- se casaron y construyeron esta torre como una residencia privada, invirtiendo una parte considerable de su riqueza acumulada en la empresa. Sólo más adelante la torre se volvió importante para la defensa del Valle del Nentir, y solo después de que se alcanzan acuerdos especiales con los dueños.

Cuando Lethion murió, Vanamere situó sus restos en una tumba secreta tallada en la colina bajo la torre. Con él enterró su tesoro restante, incluyendo objetos mágicos incautados durante sus carreras. Uno de los objetos enterrados con Lethion había una calavera humana dorada, arrebatada al cadáver de un gnoll adorador de demonios en las Colinas del Puño del Ogro. Se cree que la calavera dorada es una de las varias robadas del Templo de las Calaveras Amarillas (ver Guía del Dungeon Master, página 208).

Goblin de las Colinas del Puño del Ogro y de los Marjales de la Luz Bruja intentaron invadir la torre en varias ocasiones, pero sus ataques fueron rechazados. Hace treinta y tantos años, los goblin unieron fuerzas con un clan de ogros y un gigante, y descendieron desde las colinas en gran número. Abatieron la torre con rocas y atravesaron sus defensas. Vanamere empleó un ritual para convocar una poderosa tormenta.

Cuando entraron en la torre, un gran rayo relampagueante golpeó su punta, haciendo que la torre explotase. Fragmentos irregulares de roca mataron a la mayoría de invasores. El ataque mágico fue tan aterrador que los monstruos restantes que huyeron de vuelta a las colinas, nunca regresaron. Que fue de Vanamere, nadie lo sabe. Según la leyenda, cuando el relámpago golpeó, se convirtió en una con la torre y hasta hoy en día permanece atrapada dentro de sus muros en ruinas.



LLEGADA

Cuando los personajes se aproximen a una milla de la torre, lee lo siguiente (supón que Sorik Orvash sigue vivo):

La lluvia y al niebla dificultan discernir vuestros alrededores. Sorik os mira con cansancio. “Casi estamos llegando”, dice, llevándoos sobre una suave colina salpicada con trozos de piedra gris del tamaño de una cabeza medio incrustadas en la tierra. También veis huesos extendido en medio de la hierba y la maleza.

Los esqueletos son todo lo que queda de aquellos que atacaron la torre hace unos 30 años. Nada valioso puede ser obtenido examinándolos.

Cuando los personajes alcancen la cima de la colina, procede con el primer encuentro.

Encuentro Táctico: 1. Calaveras Amarillas (página 07).

Una vez que el encuentro comience, los PJs pueden seguir el recorrido de encuentros a través de las zonas de la torre hasta que finalizan lo que han venido a hacer.

LOS CALAVERAS AMARILLAS

Los bandidos que atacaron la torre pintan sus caras para que recuerden a calaveras amarillas y se hacen llamar los Calaveras Amarillos. Proviene del Templo de las Calaveras Amarillas, unas ruinas localizadas en las Colinas el Puño del Ogro al oeste. Fueron enviados por sus amos malignos para recuperar una reliquia de templo -una calavera dorada- que fue robada hace años y que se rumorea que se encuentra en algún lugar bajo la torre de Vanamere. El líder de estos bandidos es un nigromante llamado Jeras Falck, pero sencillamente es el secuaz de un enemigo más poderoso. La identidad del amo de Falck queda a tu elección.

EL DUNGEON

Los lugartenientes de Falck, Tregger y Lurash, están destinados aquí y están vigilando a los seis albañiles enanos capturados.

Encuentro Táctico: 2. El Dungeon (página 11).

SALA CON TRAMPAS

Las calaveras amarillas pueden refugiarse aquí tras las puertas dobles y hacer buen uso de las posiciones de las trampas para crear un ambiente de combate desafiante para los PJs.

Encuentro Táctico: 3. Sala con Trampas (página 14).

CALDERO DE CALAVERAS

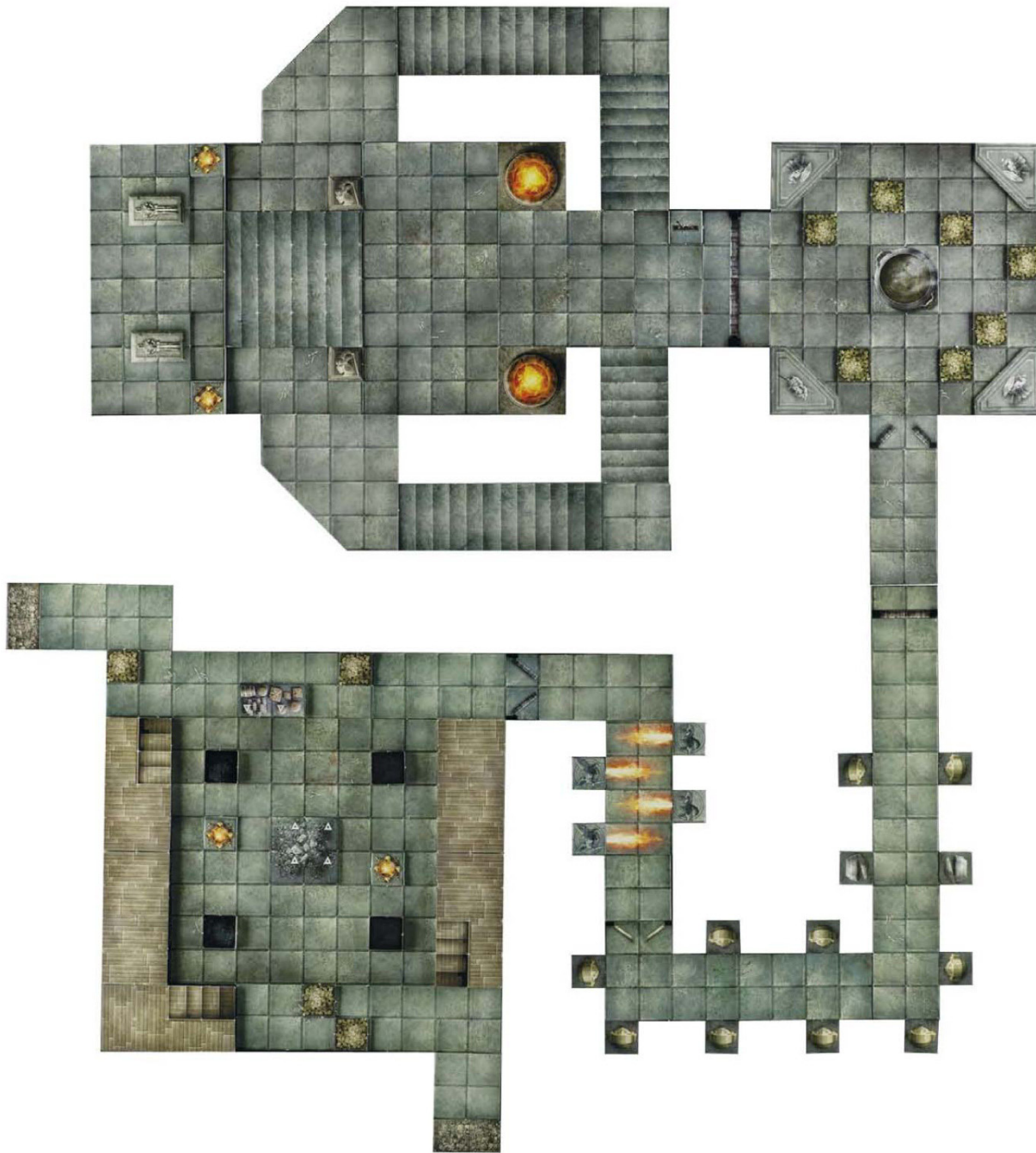
El caldero aquí sirve como la clave para entrar en la bóveda. Si los PJs fracasan en interactuar con él de forma adecuada, se encuentran con las defensas de la bóveda.

Encuentro Táctico: 4. Caldero de Calaveras (página 16).

LA BOVEDA

Una vez que la bóveda se abra, los PJs se encuentran con Falck, quien busca la calavera dorada que está dentro de los sarcófagos.

Encuentro Táctico: 5. La Bóveda (página 18).



ENCUENTRO 1: CALAVERAS AMARILLAS

Encuentro de nivel 4 (878 PX)

PREPARACION

Celk, doppelgänger Calavera Amarilla (C)

4 bandidos Calavera Amarilla (B)

6 zombis podridos (Z)

Cuando los bandidos Calavera Amarilla atacaron la torre, los guardias de Faringray opusieron una fuerte resistencia. Ocho bandidos murieron. Jeras Falck se vengó convirtiendo a los guardias muertos en zombis que ahora recorren la colina. Entonces ordenó a cuatro bandidos y a Celk, un doppelgänger, hacer guardia en y alrededor de la torre. Clek adopta la apariencia de un albañil enano llamado Tarjin Corazónpetreo y pretende ser prisionero de los bandidos.

Coloca a los bandidos y a Celk solo cuando sólo esten a 5 casillas de los personajes. Más allá de este alcance, la lluvia y la niebla conceden cobertura completa. Los zombis podridos sólo son colocados después de que se unan a la batalla (consulta “Tácticas” más abajo).

Cuando los PJs alcancen la torre en ruinas, lee:

La niebla oscurece vuestra visión de la cima de la colina, pero a medida que ascendeis veis una torre que ha sido reducida a un anillo roto de piedra amontonada, perforado con agujeros. Sólo se eleva 20 pies, su parte superior recordando una corona dentada. Los niveles superiores han desaparecido, sus restos dispersos sobre el lado de la colina. Algunos matorrales grandes crecen cerca de la torre, y también veis un par de tiendas de campaña grises y un humenante fuego de campamento amenazado por la lluvia.

Cuando los personajes y los bandidos se encuentren, lee:

Hombres hoscos vestidos con armaduras de cuero, sus caras pintadas para recordar calaveras amarillas, apuntan con ballestas. La lluvia ha corrido la pintura en sus caras. Cerca de ellos se encuentra un enano ojoso, con sus manos atadas a su espalda. “¡Soltar vuestras armas o el enano morirá!” grita uno de los bandidos. Su voz es casi ahogada por un ensordecedor trueno.

Cualquier personaje que sospeche un engaño puede realizar una prueba de Perspicacia contra CD 20 para determinar que el enano no es, de hecho, prisionero de los bandidos o una prueba de Percepción contra CD 19 para advertir la espada corta oculta en la persona del enano.

Los truenos hace imposible que los bandidos bajo la torre distigan los gritos de alarma de los bandidos destinados aquí. No van a llegar refuerzos.

TÁCTICAS

Sorik Orvash permanece alejado del peligro pero reconoce al otro enano como Tarjin Corazónpetreo, un albañil compañero. Los bandidos amenazan con matar al prisionero enano a no ser que los héroes tiren sus armas y se rindan.

Si los personajes rechazan o intentan sorprender a uno de los bandidos, “Tarjin” da un pisotón a la bota del bandido más cercano, haciendo que gruñe. Luego se lanza hacia los PJs, refugiándose tras sus filas. Si se produce un combate, Celk se deshace de sus ataduras, desenfunda una espada corta oculta y ataca. Intenta eliminar al líder del grupo o a un controlador mientras evita a defensores y pegadores. El doppelgänger se retira hacia la niebla si el combate se vuelve contra él.

Los bandidos utilizan los muros de la torre para refugiarse mientras disparan a los PJs. Cuando son obligados a cuerpo a cuerpo, desenfundan sus mazas e intentan ganar ventaja en combate flanqueándolos.

4 bandidos Calavera Amarilla (B)	Hostigador nivel 2
Humanoide natural Mediano, humano	125 PX c/u
Iniciativa +6	Sentidos Percepción +1
PG 37; Maltrecho 18	
CA 16; Fortaleza 12, Reflejos 14, Voluntad 12	
Velocidad 6	
⬇ Maza (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+6 contra CA; 1d8 + 3 de daño, y se desplaza 1 casilla.	
⚡ Golpe aturdidor (estándar; recarga ⚡⚡⚡) ♦ Arma	
Requiere maza o ballesta; +6 contra CA; 1d8 + 3 de daño, el objetivo queda atontado hasta el final del siguiente turno del bandido, y éste se desplaza 1 casilla.	
🏹 Ballesta (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
A distancia 15/30; +6 contra CA; 1d8 + 3 de daño, y se desplaza 1 casilla.	
Ventaja en combate	
El bandido inflige 1d6 de daño adicional en los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra cualquier objetivo con el que tenga ventaja en combate.	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común
Habilidades Hurto +9, Recursos +7, Sigilo +9	
Fue 12 (+2) Des 17 (+4) Sab 11 (+1)	
Con 13 (+2) Int 10 (+1) Car 12 (+2)	
Equipo armadura de cuero, maza, ballesta con 10 virotes	

6 zombis podridos (Z)	Esbirro nivel 3
Animado natural Mediano (muerto viviente)	38 PX c/u
Iniciativa -1	Sentidos Percepción +0; visión en la oscuridad
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro	
CA 13; Fortaleza 13, Reflejos 9, Voluntad 10 Inmune enfermedad, veneno	
Velocidad 4	
⬇ Golpetazo (estándar; a voluntad)	
+6 contra CA; 6 de daño.	
Alineamiento no alineado	Idiomas -
Fue 14 (+3) Des 06 (-1) Sab 8 (+0)	
Con 10 (+1) Int 01 (-4) Car 3 (-3)	
Equipo cota de mallas, tabardo de Guarida de Cima del Salto	

Celk, doppelgänger Calavera Amarilla Hostigador nivel 3
Humanoide natural Mediano (cambiaformas) 150 PX
Iniciativa +6 **Sentidos** Percepción +2

PG 45; Maltrecho 22

CA 17; Fortaleza 15, Reflejos 16, Voluntad 16

Velocidad 6

⚔ Espada corta (estándar; a voluntad) ♦ Arma

+8 contra CA; 1d6 + 3 de daño.

♣ Finta del desplazador de forma (menor; a voluntad)

+6 contra Voluntad; el doppelgänger gana ventaja en combate contra el objetivo hasta el final del siguiente turno del doppelgänger.

♣ Puñalada profunda (estándar; recarga cuando quede maltrecho por 1ª vez) ♦ Arma

+8 contra CA; 1d6 + 3 de daño, y daño continuo 5 (salvación termina), y el objetivo es empujado 2 casillas y queda ralentizado hasta el final del siguiente turno de Celk.

Ventaja en combate

Celk inflige 1d6 puntos de daño adicionales contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja en combate.

Cambiar de forma (menor; a voluntad) ♦ Polimorfismo

Celk puede alterar su forma física para adoptar la apariencia de cualquier humanoide Mediano, incluido un individuo concreto.

Alineamiento maligno

Idiomas común

Habilidades Engañar +10, Perspicacia +9, Sigilo +9

Fue 11 (+1) **Des** 17 (+4) **Sab** 12 (+2)

Con 14 (+3) **Int** 10 (+1) **Car** 15 (+3)

Equipo armadura de cuero, espada corta

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Esqueleto Gigante: Al este de la torre se encuentra el esqueleto de un especialmente grande gigante de las colinas que murió hace una generación. Tres conejos tienen su madriguera en su calavera.

Blasón Halcóndorado: Un gran blasón pintado en el muro sureste. El tiempo y el clima han hecho que el blasón se des-

vanezca, pero claramente muestra un halcón dorado con dos cabezas contra un escudo púrpura y negro. Este es el blasón de Vanamere y Lethion Halcóndorado, los dueños originales de la torre. El blasón guarda una pista importante para el caldero en la zona 4 (ver página 16).

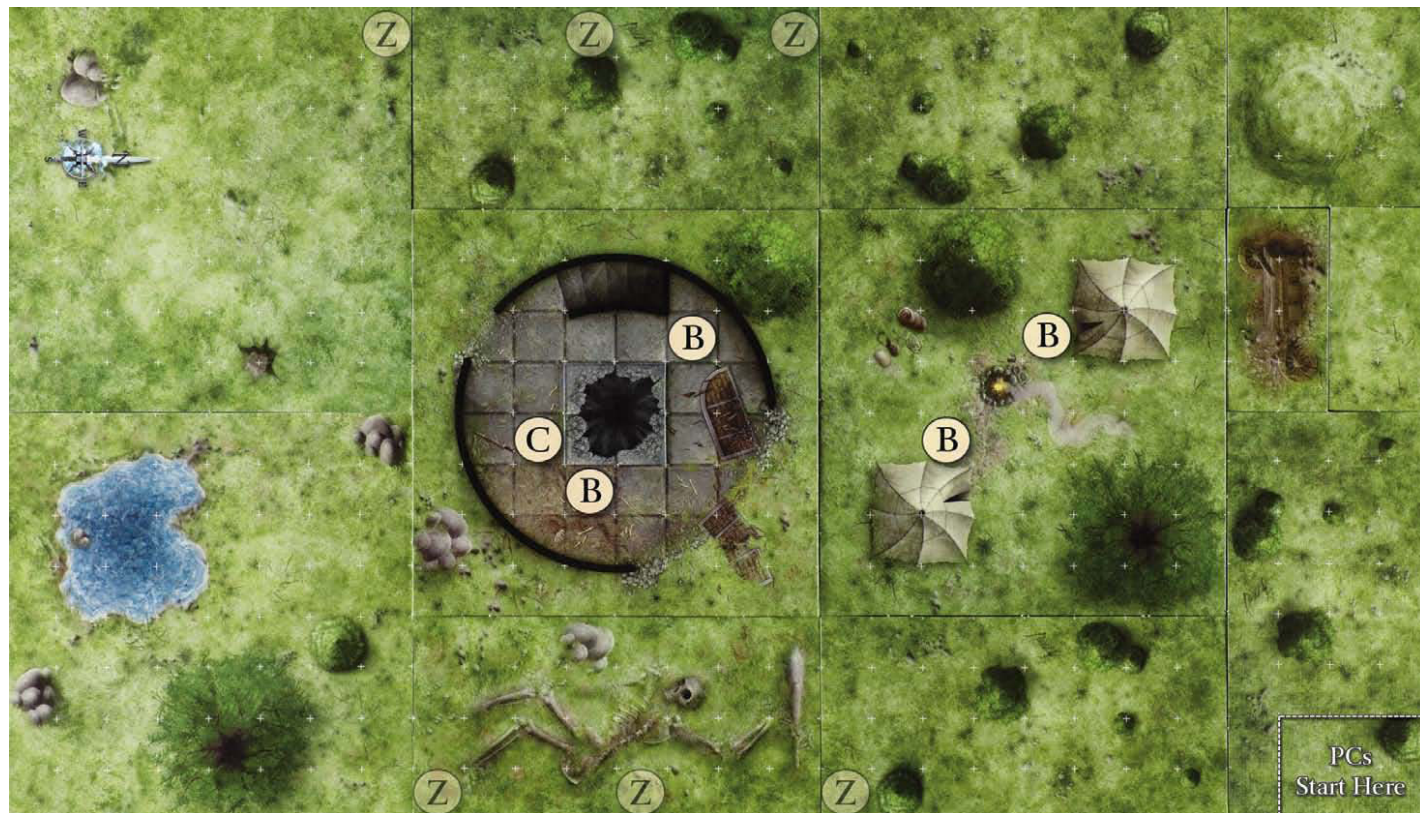
Agujero: Los bandidos han perforado un agujero a través del suelo de baldosas de la torre, exponiendo un pozo de 5 pies de profundidad que se abre paso por el techo de una cámara de 20 pies de alto. Cualquiera que permanezca dentro de la torre puede ver una luz vacilante y oír voces débiles que surgen del agujero. Las voces pertenecen a los bandidos en la zona 2. Cualquiera que caiga aterrizando sobre un montón de escombros dentados en medio de la cámara (3d10 de daño).

Escala de Cuerda: Una escala de cuerda con un extremo atado a un pincho de hierro en el suelo esta enrollada cerca del

agujero. La escala mide 50 pies de largo y desciende a la cámara inferior.

Torre en Ruinas: El muro exterior de la torre tiene 20 pies de alto y esta empapado (prueba de Atletismo contra CD 20 para trepar). Una gran abertura en el muro noreste es donde acostumbrara a estar la entrada, y un hueco más pequeño del tamaño de una puerta se abre al suroeste. Una escalera de piedra se enrosca hacia arriba, terminando de repente en donde sólo estar el segundo nivel de la torre. Apilados en la escalera están los cadáveres de los cuatro bandidos muertos.

Tiendas: Las dos tiendas una vez pertenecieron a los guardias de Faringray. Los bandidos ya las han saqueado, aunque seis sacos de dormir húmedos pueden ser hallados dentro de las tiendas.



DESARROLLO

Cuando el último enemigo caiga, los PJs han demostrado su valía al espíritu vigilante de Vanamere. Mientras se preparan para descender por el pozo o realizar un descanso breve, los relámpagos golpean la parte superior de la torre, destrozando parte del muro y haciendo que un cilindro de madera para pergaminos caiga en el suelo de la torre.

El cilindro de pergamino tiene tapones dorados en cada extremo, uno con el símbolo de Corellon y el otro adorando con el símbolo de Kord. El cilindro de pergamino contiene un pergaminos con el ritual Mano del Destino (175 po, 25 po por el cilindro de pergamino).

Mentiras de Celk: Si Celk es derrotado pero sigue vivo para ser interrogado, emplea su habilidad de Engañar para tejer una telaraña de mentiras, afirmando que él y los bandidos están bajo el hechizo de una saga de la ciénaga llamada Zerilka quien vive en los Pantanos de la Luz Bruja, con ordenes de explorar el dungeon secreto bajo la torre. Aquellos que Zerilka maldice se marchitan y mueren si la desafían. Celk sigue y describe la rivalidad de la saga con Vanamere, y como la saga sólo recientemente ha averiguado la existencia del dungeon secreto bajo la torre en ruinas de Vanamere. Celk afirma que matar a Zerilka es la única forma para liberarle a él y a los bandidos malditos del hechizo. Por supuesto, nada de esta historia es cierto, aunque Zerilka podría ser real.

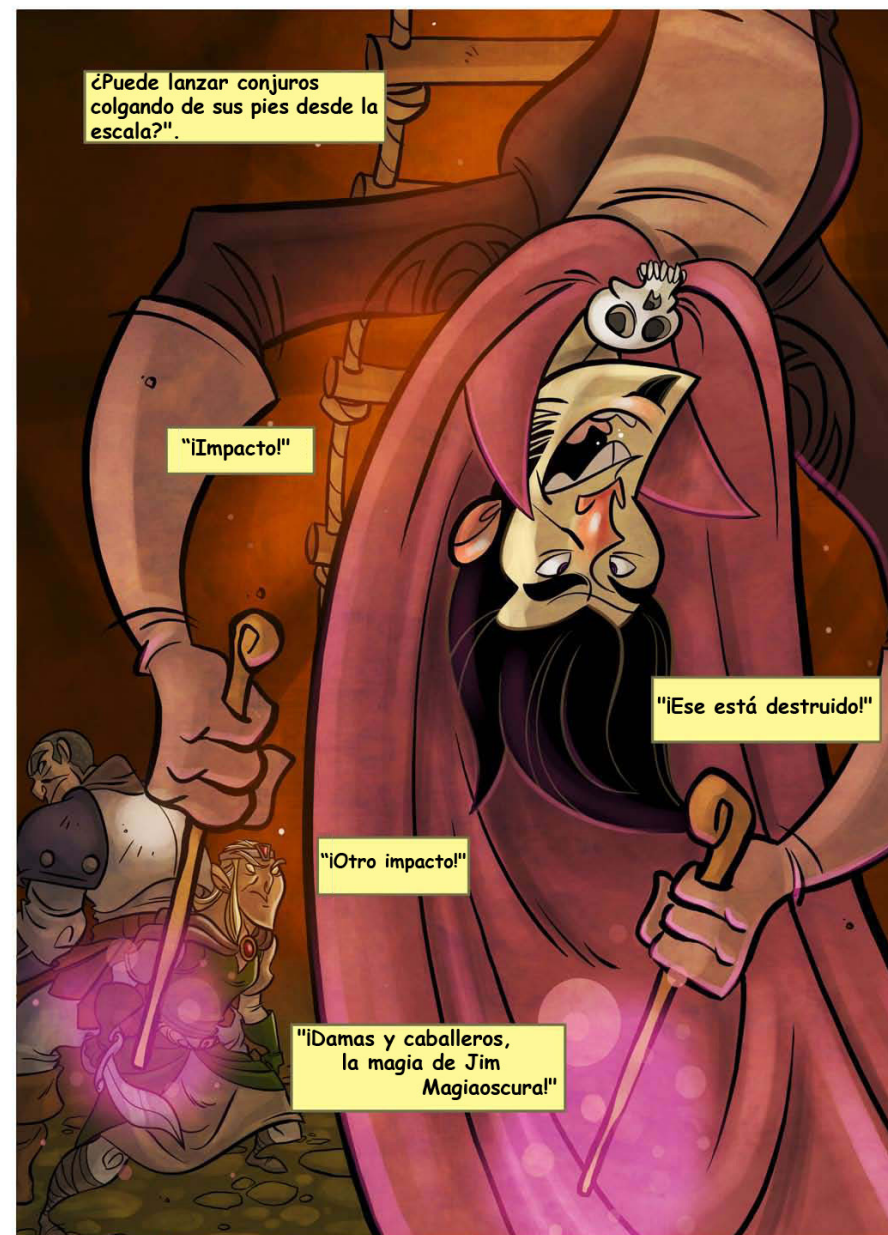
Sorik Orvash: Si sobrevive a la batalla, Sorik permanece en la torre mientras los personajes exploran el dungeon.

Voces desde Abajo: Los personajes que escuchan las voces desde abajo oyen el siguiente intercambio (en común) con una prueba exitosa de Percepción.

CD 12: “¿De todas formas quién construyó este sitio?”. “Aparentemente, alguna maga elfa con mucho dinero y tiempo a su disposición”.

CD 15: “Así que, ¿porque mantenemos vivos a los enanos?”. “No lo se, puede que Falck piense que son más útiles vivos que no muertos”. “Eh vosotros dos, ¿no es obvio?. Este lugar esta parcialmente derrumbado. Les necesitamos para que excaven”.

CD 18: “Este lugar me causa escalofríos”. “No te preocupes. Tan pronto como Falck encuentre la calavera, nos largaremos de aquí”.



ENCUENTRO 2: EL DUNGEON

Encuentro de nivel 5 (1000 PX)

PREPARACION

Tregger, bersérker Calavera Amarilla (T)

Lurash, cortagargantas Calavera Amarilla (L)

4 bandidos Calavera Amarilla (B)

“Chomper”, mandíbulas automáticas de hierro

Los bandidos destinados aquí incluyen a los lugartenientes de Falck, Tregger y Lurash. Seis albañiles enanos capturados (D) también son mantenidos aquí (consulta “Desarrollo”). El mapa muestra la ubicación de todo el mundo, pero Lurash esta oculto bajo el estrado. No lo coloques en el mapa hasta que sea avistado o hasta que ataque.

Si los personajes alertan a los bandidos, Tregger toma posición tras una de las columnas para que así ya no esta al descubierto. Aunque intercambien insultos, los bandidos no pueden ser coaccionados a renunciar a su posición o permitir a los PJs que pasen sin un combate.

Cuando los PJs desciendan a esta habitación, lee:

El agujero se abre paso a través del techo de una cámara polvorienta de 60 pies cuadrados con cuatro grandes columnas. Directamente bajo el agujero hay una pila de escombros. Dos braseros iluminan la zona y desvelan tres salidas. Un montón de suministros y varias pilas de calaveras están sobre el suelo de la cámara.

Los muros están adornados con murales a medio terminar que muestran grandes batallas. Un desvencijado estrado de madera de 10 pies de alto se aferra a los muros norte y sur, directamente bajo estos murales.

Sobre el suelo y el estrado se encuentran varias figuras vestidas con cuero con calaveras amarillas pintadas en sus caras, así como un mecanismo que parecen unas mandíbulas de hierro oxidadas manchadas de sangre.

Los PJs podrían ver a los albañiles. También podrían reconocer al verdadero Tarjin entre los enanos. Todos los enanos poseen estadísticas iguales a las de Sorik Orvash.

TACTICAS

Tregger utiliza Impacto asombroso para empujar a un enemigo adyacente a las mandíbulas automáticas de hierro que llama “Chomper”. Recurre a lanzar hachas de mano solo si los objetivos están lejos del alcance cuerpo a cuerpo en un turno dado.

Lurash permanece oculto hasta que pueda atacar a un PJ con una tanda de acciones de 1 asalto. Envenena a sus objetivos para que así pueda mantener fácilmente la ventaja en combate. Mientras tanto, intenta mantenerse cerca de otro bandido, para que así cuando sea objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, puede utilizar desplazamiento astuto para alejarse del peligro.

Los bandidos disparan sus ballestas de lo alto del estrado desvencijado hasta que son obligados a enfrentarse en cuerpo a cuerpo.

Chomper, mandíbulas automáticas de hierro (C) Soldado nivel 3

Animado natural Mediano (constructo, ciego) 150 PX

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepción +2; sentido de las vibraciones 3

PG 47; Maltrecho 23

CA 19; Fortaleza 17, Reflejos 16, Voluntad 14

Velocidad 6

⚔ **Mordisco afianzador** (estándar; a voluntad)

+8 contra CA; 1d10 + 4 de daño, y el objetivo queda apresado (-2 a escapar) y sufre daño continuo 10 mientras este apresado. Mientras tengan a un enemigo apresado, la mandíbula automática de hierro no puede realizar ataques.

Alineamiento no alineado

Idiomas -

Fue 18 (+5) **Des** 16 (+4) **Sab** 12 (+2)

Con 15 (+3) **Int** 01 (-4) **Car** 01 (-4)

Lurash, cortagargantas Calavera Amarilla (L) Hostigador nivel 4

Humanoide natural Mediano, humano 175 PX

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepción +4

PG 52; Maltrecho 26

CA 18 (22 contra ataques de oportunidad/inmediatos); Fortaleza 13, Reflejos 16, Voluntad 14

Velocidad 6

⚔ **Espada corta** (estándar; a voluntad) ♦ Arma

+9 contra CA; 1d6 + 6 de daño, y Lurash se desplaza 2 casillas.

Hoja envenada (menor; a voluntad)

Lurash introduce su espada corta en una vaina llena de veneno. La siguiente vez que impacte con su espada corta, Lurash realiza un ataque secundario contra el objetivo. Ataque secundario: +7 contra Fortaleza; el objetivo sufre daño continuo 5 por veneno, y queda atontado (salvación termina ambos). Lurash posee suficiente veneno para tres ataques.

Desplazamiento astuto (interrupción inmediata, cuando es objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia; recarga cuando queda maltrecho por primera vez)

Lurash intercambia lugar con un aliado a 2 casillas (cada uno se desplaza al espacio del otro) y redirige el ataque hacia ese aliado.

Ventaja en combate

El ataque de Lurash inflige 2d6 puntos de daño adicionales contra cualquier objetivo contra el que tenga ventaja en combate.

Alineamiento caótico maligno

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +11, Hurto +13, Sigilo +13

Fue 08 (+1) **Des** 18 (+6) **Sab** 14 (+4)

Con 12 (+3) **Int** 12 (+3) **Car** 09 (+1)

Equipo armadura de cuero, espada corta, vaina envenada

Tregger, bersérker Calavera Amarilla (T)	Bruto nivel 4
Humanoide natural Mediano, humano	175 PX
Iniciativa +3	Sentidos Percepción +2
PG 66; Maltrecho 33	
CA 15; Fortaleza 15, Reflejos 13, Voluntad 12	
Velocidad 7	
⚔ Mazo (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+7 contra CA; 2d6 + 6 de daño.	
⚡ Impacto asombroso (estándar; recarga ⚡ ⚡) ♦ Arma	
+7 contra CA; 3d6 + 6 de daño, y el objetivo es empujado 2 casillas y Tregger se desplaza adyacente al objetivo.	
⚡ Furia de batalla (cuando quede maltrecho)	
Tregger inflige 1d6 de daño adicional con un impacto.	
🔪 Hacha de mano (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
A distancia 5/10; +5 contra CA; 1d6 + 5 de daño.	
Alineamiento caótico maligno Idiomas común	
Habilidades Aguante +9, Atletismo +9	
Fue 17 (+5) Des 12 (+3) Sab 12 (+2)	
Con 16 (+5) Int 08 (+1) Car 12 (+2)	
Equipo armadura de cuero, mazo, 2 hachas de mano	

DESARROLLO

Supervivientes Enanos: Si los PJs se encargan de todos menos uno de sus enemigos, los albañiles enanos envalentonados se avalanzan para ayudarlos a superar a su adversario final. Si uno o más albañiles regresan de froma segura a Cima del Salto, realizan los preparativos para dirigirse a Baluarte del Martillo, su bastión en las Montañas de la Forja del Alba. Dentro de un par de semanas, una pequeña delegación de Baluarte del Martillo llega a Cima del Salto portando dos lotes de tesoro para los personajes.

4 bandidos Calavera Amarilla (B)	Hostigador nivel 2
Humanoide natural Mediano, humano	125 PX c/u
Iniciativa +6	Sentidos Percepción +1
PG 37; Maltrecho 18	
CA 16; Fortaleza 12, Reflejos 14, Voluntad 12	
Velocidad 6	
⚔ Maza (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+6 contra CA; 1d8 + 3 de daño, y se desplaza 1 casilla.	
⚡🔪 Golpe aturridor (estándar; recarga ⚡ ⚡ ⚡) ♦ Arma	
Requiere maza o ballesta; +6 contra CA; 1d8 + 3 de daño, el objetivo queda atontado hasta el final del siguiente turno del bandido, y éste se desplaza 1 casilla.	
🔪 Ballesta (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
A distancia 15/30; +6 contra CA; 1d8 + 3 de daño, y se desplaza 1 casilla.	
Ventaja en combate	
El bandido inflige 1d6 de daño adicional en los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra cualquier objetivo con el que tenga ventaja en combate.	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común
Habilidades Hurto +9, Recursos +7, Sigilo +9	
Fue 12 (+2) Des 17 (+4) Sab 11 (+1)	
Con 13 (+2) Int 10 (+1) Car 12 (+2)	
Equipo armadura de cuero, maza, ballesta con 10 viroles	

Misión Secundaria: Antes de unirse a los Calaveras Amarillos, Lurash asesinó a un mercader en Refugio Invernal. Un PJ podría reconocer a Lurash como un hombre buscado con una prueba exitosa de Recursos contra CD 15. Si los personajes le capturan vivo y lo llevan de vuelta a Cima del Salto, el Señor Guardián ofrece entregar a Lurash a su custodia para que así puedan cobrar una recompensa equivalente a un lote de tesoro. El pago requiere que Lurash sea llevado vido a Refugio Invernal. Si los personajes tienen éxito en entregar a Lurash a la guardia del pueblo de Refugio Invernal, obtienen 150 PX.

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

Salidas: Las puertas dobles en la esquina noroeste de la habitación cuelga abiertas y conducen a la zona 3. Los túneles al suroeste y al noreste se han derrumbado (pero pueden ser empleados para expandir el complejo si lo deseas).

Murales y Estrado: Vanamere y Lethion pretendían cubrir los muros de esta habitación con murales que registrarán sus proezas como aventureros. El estrado de 10 pies de alto (prueba de Atletismo contra CD 5 para trepar) apenas ha aguantado el paso del tiempo. Cada casilla en el estrado tiene 10 puntos de golpe; reducir una sección del estrado a 0 puntos de golpe hace que se derrumbe. Cualquier criatura sobre o debajo del estrado derrumbado debe tener éxito en una tirada de salvación o sufrir 1d10 de daño o quedar derribado. La zona se convierte en terreno difícil.

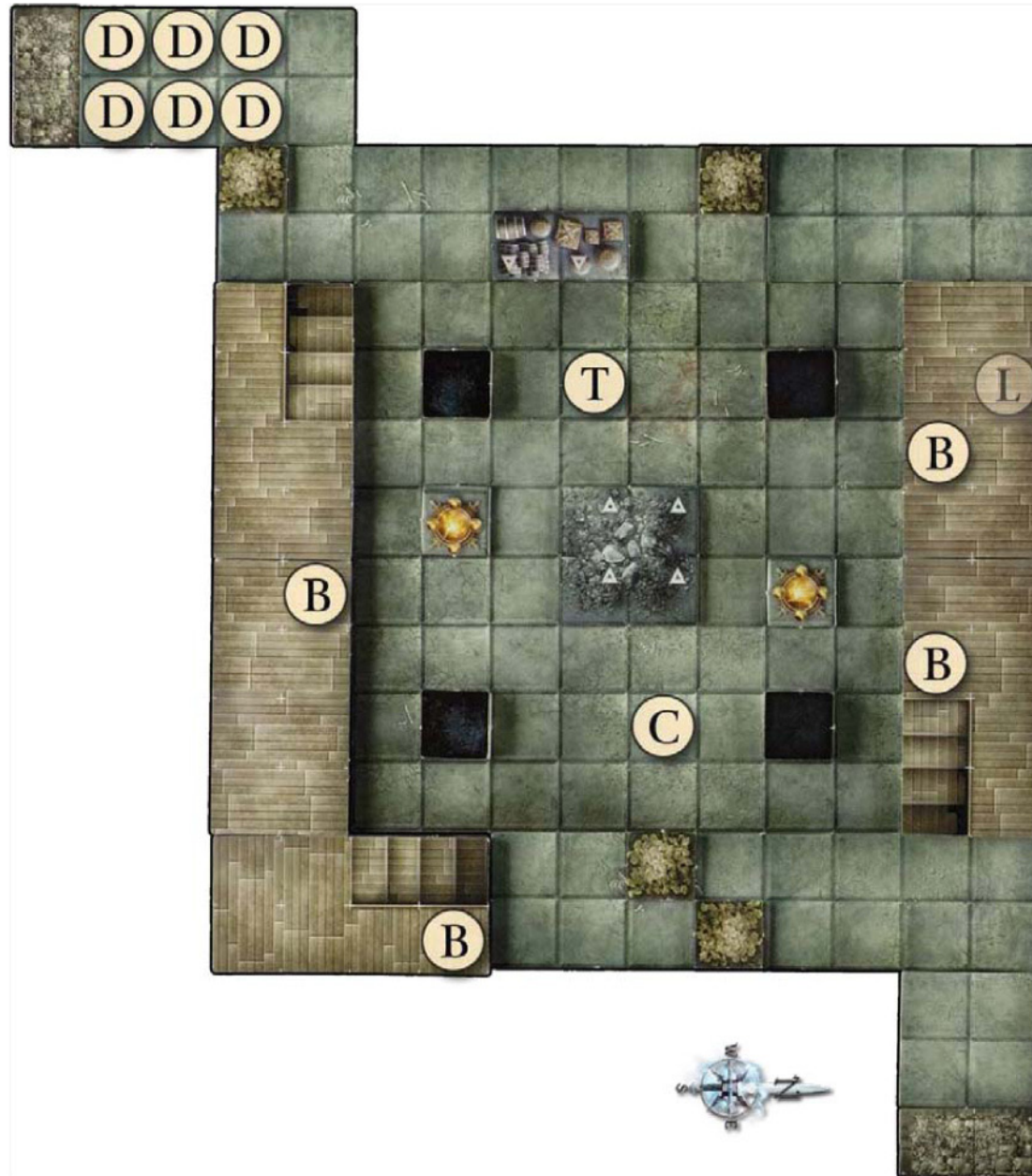
Fuego: Si la zona de un ataque de fuego, como de los braseros, contiene estrado, la madera seca rápidamente se incendia. Cada asalto posterior, 1 casilla adicional de estrado se incendia. Una criatura que entre o comienza su turno en una de tales casillas sufre daño continuado 5 (salvación termina), así como el estrado.

Braseros Ardientes: Estos braseros de bronce contienen aceite ardiendo. Derribar un brasero llena una zona cercana estallido 2 con aceite ardiendo: +4 contra Reflejos; daño continuo 5 por fuego (salvación termina).

Escombros: Este montón proviene del agujero en el techo. Es terreno difícil.

Montones de Calaveras: Estos montones contienen calaveras blanqueadas de goblin. Cada montón es terreno difícil.

Suministros: El montón cerca del muro occidental incluye agua, cerveza y alimentos tomados a los albañiles enanos y a los guardias de Cima del Salto. Estas casillas son terreno difícil.



ENCUENTRO 3: SALA CON TRAMPAS

Encuentro de nivel 4 (900 PX)

PREPARACION

2 bandidos Calavera Amarilla (B)

4 estatua chorro ardiente

2 doncellas de hierro con cadenas (T, losas de presión)

Cuando escuchen los sonidos de combate de la zona 2, los Calaveras Amarillos de aquí se refugian tras las puertas dobles al este de las trampas chorro ardiente (puertas orientales) y preparan acciones para disparar al primer enemigo que tengan a la vista. No los coloques hasta que los PJs les vean.

Cuando los PJs alcancen la primera esquina, lee:

A la vuelta de la esquina podeis ver cuatro nichos. Estatuas de ángeles ocupan los nichos a la derecha; estatuas de demonios llenan los nichos a la izquierda. Las cuatro estatuas exhalan lenguas continuas de llamas. Más allá de estos chorros ardientes, veis un juego de puertas dobles abiertas.

Percepción CD 21: *Dos figuras humanas están agachadas tras las puertas dobles.*

Cuando los PJs pasen las puertas orientales, lee:

Más allá de las puertas dobles, veis más nichos, cada uno conteniendo un sarcófago de pie. Las tapas de estos sarcófagos muestran las imágenes talladas de guerreros elfos y humanos.

TACTICAS

Si uno o más intrusos avanza hasta superar las trampas chorro ardiente, los bandidos se retiran al fondo de la sala, evitando las losas que activan a las doncellas de hierro en el suelo.

DESARROLLO

Los Anillos: Si los personajes se llevan uno o más anillos de los guerreros que tapan los sarcófagos, sufren la ira de Vanamere. Hasta que los anillos sean devueltos, los personajes sufren un penalizador -2 a todas las tiradas de salvación mientras estén dentro de la torre. Un prueba exitosa de Arcanos contra CD 15 desclara a un PJ que retirar un anillo hace que la energía sobrenatural cambie dentro de la torre, proporcionando una sensación de ser observado por un observado disgustado.

2 bandidos Calavera Amarilla (B)	Hostigador nivel 2
Humanoide natural Mediano, humano	125 PX c/u
Iniciativa +6	Sentidos Percepción +1
PG 37; Maltrecho 18	
CA 16; Fortaleza 12, Reflejos 14, Voluntad 12	
Velocidad 6	
⚔ Maza (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+6 contra CA; 1d8 + 3 de daño, y se desplaza 1 casilla.	
⚔ Golpe aturdidor (estándar; recarga ⚔ ⚔ ⚔) ♦ Arma	
Requiere maza o ballesta; +6 contra CA; 1d8 + 3 de daño, el objetivo queda atontado hasta el final del siguiente turno del bandido, y éste se desplaza 1 casilla.	
🏹 Ballesta (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
A distancia 15/30; +6 contra CA; 1d8 + 3 de daño, y se desplaza 1 casilla.	
Ventaja en combate	
El bandido inflige 1d6 de daño adicional en los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia contra cualquier objetivo con el que tenga ventaja en combate.	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas común
Habilidades Hurto +9, Recursos +7, Sigilo +9	
Fue 12 (+2) Des 17 (+4) Sab 11 (+1)	
Con 13 (+2) Int 10 (+1) Car 12 (+2)	
Equipo armadura de cuero, maza, ballesta con 10 virotes	

CARACTERISTICAS DE LA ZONA

Palanca de la Trampa Chorro Ardiente: La palanca que apaga las trampas chorro ardiente esta oculta tras las puertas al este de la trampa (prueba de Percepción contra CD 18).

Sarcófagos: Los sarcófagos de piedra (prueba de Atletismo contra CD 15 para abrir) contienen los restos esqueléticos de un guerrero elfo o humano que una vez defendieron la torre. Grabado en la tapa de cada sarcófago esta el nombre del guerrero enterrado dentro, escrito en elfo o común. Estos defensores caídos fueron enterrados con sus armas y armaduras, y cada uno porta un anillo de plata valorado en 10 po. Inscrito en el interior de cada anillo están los nombres “Vanamere” y “Lethion” en común. Hay diez anillos en total.

4 estatuas chorro ardiente	Arrasadora nivel 1
Trampa	100 PX c/u
<i>Surgen chorros de llamas desde la boca de cada estatua, amenazando con quemar a todo el que pase.</i>	

Trampa: Las llamas llenan las 2 casillas directamente enfrente de la estatua.

Percepción

- ♦ CD 10: El personaje piensa que podría ser posible evitar las llamas con una prueba exitosa de Acrobacias.
- ♦ CD 15: El personaje encuentra una forma para desactivar una estatua (ver Contramedidas, más abajo).

Activación

La trampa ataca a cualquier criatura que entre en una casilla

Ataque

Acción gratuita	Cercano explosión especial
Objetivo: La criatura que activa la trampa	
Ataque: +4 contra Reflejos	
Impacto: 1d6 de daño por fuego, y daño continuo 5 por fuego (salvación termina).	
Fallo: 1d6 de daño por fuego.	

Contramedidas

- ♦ Hurto (CD 20): acción estándar; un personaje adyacente puede desactivar una estatua hasta el final de su siguiente turno.
- ♦ Acrobacias (CD 20): parte de una acción de movimiento; el personaje puede moverse hacia una casilla de llamas sin ser atacado por la trampa.

2 doncellas de hierro con cadenas**Estorbo nivel 2****Trampa****125 PX c/u**

Pisar una losa de presión hace que el sarcófago de hierro en el nicho próximo se abra, desvelando una tapa forrada con pinchos. Cadenas animadas se abalanzan desde dentro del sarcófago para tirar de tí.

Trampa: El suelo en frente de la doncella de hierro contiene una losa de presión oculta. Pisarla hace que la doncella de hierro se abra y ataque.

Percepción

♦ CD 20: El personaje detecta la losa de presión oculta en el suelo.

♦ CD 25: El personaje se da cuenta de que el “sarcófago” es una doncella de hierro.

Activación

La trampa ataca a cualquier criatura que entre en la casilla directamente enfrente a la doncella de hierro. Si una criatura ya esta atrapada dentro de la doncella de hierro, la trampa no ataca.

Ataque

Reacción inmediata

Cuerpo a cuerpo 1

Objetivo: La criatura que activa la trampa

Ataque: +6 contra Reflejos

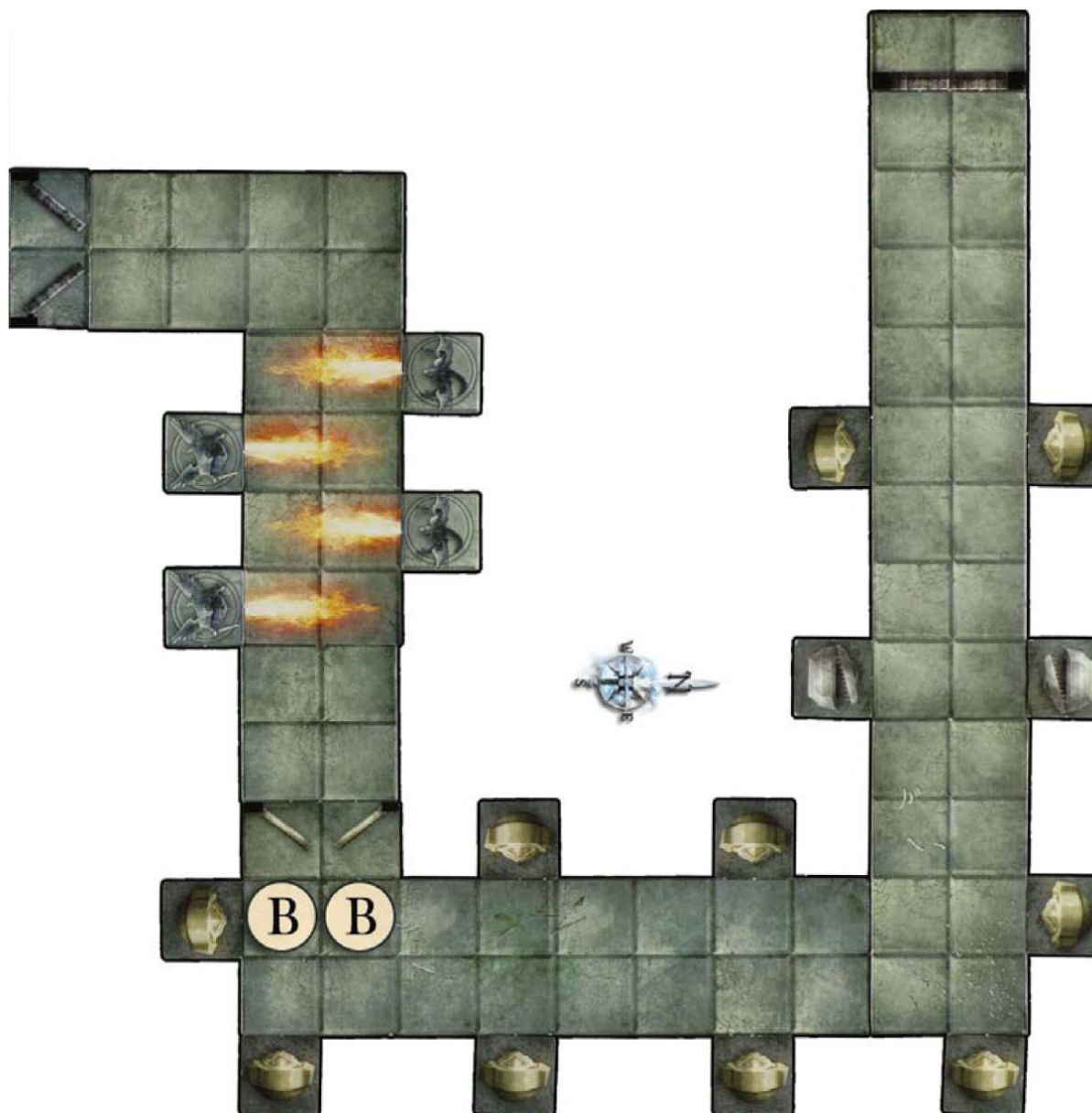
Impacto: Un objetivo Mediano o más pequeño es apresado y tirado hacia la doncella, sufriendo $1d6 + 4$ de daño y daño continuo 5. Las demás criaturas pierden línea de visión con el objetivo, y el objetivo pierde línea de visión con todo fuera de la doncella de hierro. Un objetivo Grande o mayor es apresado (prueba de Acrobacias o Atletismo contra CD para escapar).

Contramedidas

♦ Hurto (CD 18): acción estándar; un personaje adyacente puede desactivar una losa de presión.

♦ Atletismo (CD 18): acción estándar; un personaje adyacente puede forzar la apertura de la doncella de hierro, liberando a la criatura en su interior y terminando el daño continuo. Una criatura atrapada en una doncella de hierro la puede abrir desde el interior; pero la CD es de 20. Una criatura liberada aparece en la casilla de la doncella de hierro.

♦ Un personaje fuera de la doncella de hierro puede atacarla (CA 15, Fortaleza 15, Reflejos 2; pg 50). Destruir una doncella de hierro libera a la criatura en su interior; terminando el daño continuo. La criatura liberada aparece en la casilla de la doncella de hierro.



ENCUENTRO 4: CALDERO DE CALAVERAS

Encuentro de nivel 3 (800 PX)

PREPARACION

2 cadáveres del caldero (C)

No coloques a los monstruos en el mapa hasta que surjan (ver “Características de la Zona”).

Cuando los PJs abran las puertas dobles, lee:

La pieza central de esta habitación de 20 pies de alto es un monstruoso caldero de piedra de casi 5 pies de alto y 10 pies de diámetro. Una fétida brea negra llena el caldero hasta rebosar. Rodeándolo hasta siete montones de calaveras goblin. Cada montón contiene calaveras pintadas de un color específico.

Cuatro estatuas mostrando guerreros elfos y guerreros humanos están sobre pedestales en las esquinas de la habitación. Unas puertas de hierro de quince pies de alto permanecen cerradas al sur.

Si los cadáveres del caldero aparecen, lee:

El caldero burbujea, y de repente dos cadáveres ennegrecidos surge de la brea, sus ojos llenos de odio.

CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA

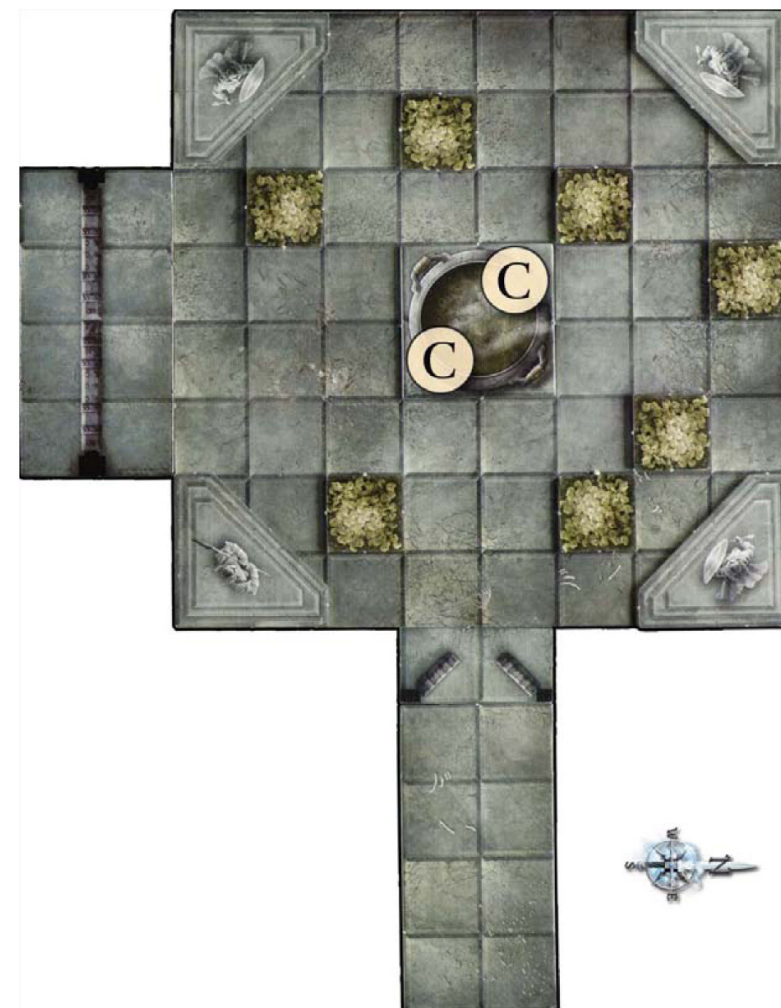
Montones de Calaveras Goblin: Cada montón contiene calaveras goblin de un color determinado. La cantidad de calaveras en cada montón varía, pero no hay menos de 30 de cada color. Comenzando con la más al norte y moviéndose en el sentido de las agujas del reloj, estos colores son: negro, verde, rojo, dorado, púrpura, blanco y azul.

Estatuas: Estas estatuas de 6 pies de alto son terreno impasable.

El Caldero: El caldero está atornillado al suelo y repleto de suciedad necrótica (Arcanos contra CD 15 para identificar el peligro). Cualquier criatura viva que toque la sustancia parecida a la brea sufre 1d8 de daño necrótico.

Introducir una calavera verde, roja, blanca o azul en el caldero hace que dos cadáveres del caldero surjan de su interior y ataquen. Introducir una calavera negra, una calavera dorada y una calavera púrpura en el caldero (de una vez o en cualquier orden) hace que las puertas de hierro se abran. El blasón de Vanamere y Lethion, como se muestra en la torre en ruinas (ver Encuentro 1) es compuesto por estos 3 colores.

Las Puertas de Hierro: Estas puertas no pueden ser abiertas por la fuerza o con magia. Sin embargo, se abren ruidosamente cuando tres calaveras del color adecuado son introducidas en el caldero en cualquier secuencia (ver El Caldero). Las puertas de hierro permanecen abiertas durante 1 asalto antes de cerrarse por sí mismas. Intentar mantener una puerta de hierro mientras intenta cerrarse requiere una prueba de Atletismo contra CD 28.



2 cadáveres del caldero (C) Bruto de élite nivel 5**Animado natural Mediano (muerto viviente) 400 PX****Iniciativa** +4**Sentidos** Percepción +3

PG 152; Maltrecho 76

CA 18; Fortaleza 17, Reflejos 16, Voluntad 15

Resiste 5 necrótico; **Vulnerable** 5 radiante

Tiradas de salvación +2 Puntos de acción 1

Velocidad 4⚡ **Golpetazo necrótico** (estándar; a voluntad) ♦ Necrótico

+8 contra Fortaleza; 1d8 + 3 de daño, y daño continuo 5 necrótico (salvación termina).

🤮 **Vómito necrótico** (estándar; recarga [3][3][3]) ♦ Necrótico

A distancia 5; +8 contra Reflejos; 1d8 + 3 de daño necrótico, y el objetivo queda atontado hasta el final del siguiente turno del cadáver del caldero.

⚡ **Rociada necrótica** (reacción inmediata, cuando impactado por un ataque; a voluntad) ♦ Necrótico

Cercano explosión 1; +8 contra Fortaleza; 1d8 + 3 de daño necrótico, y el cadáver del caldero libera una partícula del caldero.

Alineamiento maligno**Idiomas** -**Fue** 14 (+4) **Des** 14 (+4) **Sab** 13 (+3)**Con** 16 (+5) **Int** 06 (+0) **Car** 04 (-1)**Partícula del caldero****Bruto esbirro nivel 3****Animado natural Diminuto (muerto viviente)****- PX****Iniciativa** +9**Sentidos** Percepción +4; visión en la oscuridad

PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro

CA 17; Fortaleza 13, Reflejos 18, Voluntad 14

Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico

Velocidad 8⚡ **Mordisco** (estándar; a voluntad) ♦ Necrótico

+8 contra CA; 3 de daño necrótico, y daño continuo 2 necrótico (salvación termina). El daño continuo se apila con el infligido por el cadáver del caldero.

Tácticas de la tumba

Cuando una partícula del caldero impacta a un objetivo adyacente a tres o más partículas, doble el daño.

Alineamiento maligno**Idiomas** -**TACTICAS**

Los cadáveres luchan hasta ser destruidos. No les importa atrapar a otros muertos vivientes en su rociada necrótica.

DESARROLLO

Llave Calavera Correta: Vanamere y Lethion encontraron el caldero y lo ocultaron aquí. Sólo más adelante Vanamere empleó su poder para proteger la tumba. Si los PJs abren las puertas de hierro sin hacer que aparezcan los cadáveres, recompensales con experiencia como si hubiera derrotado a los cadáveres del caldero.



ENCUENTRO 5: LA BOVEDA

Encuentro de nivel 6 (1452 PX)

PREPARACION

Jeras Falck (F)

2 mestizos de esquiras de hueso (B)

4 esqueletos arqueros (S)

4 zombis podridos (Z)

Jeras Falck esta intentando superar la custodia para hacerse con los tesoros dentro del sarcófago de Lethion. De momento, sus esfuerzos han fracasado. Este fallo le ha hecho enfurecerse aún más. Los PJs podrían no ver a los esqueletos arqueros cuando comience el combate. Describe a los esqueletos sólo una vez que sean visibles.

Cuando los PJs abran las puertas a la tumba, lee:

Las puertas de hierro se separan ruidosamente, dando paso a una gran bóveda iluminada por pozos de piedra con bordes de lanzan fuego. En el extremo más alejado de la bóveda, amplios escalones ascienden hacia una plataforma a 15 pies del suelo, soportando dos sarcófagos de piedra y un par de braseros. Estatuas de guerreros con armadura se alzan en la base de los escalones, y a ambos lados de las cuales se alza una galería a 20 pies sobre el suelo.

Zombis de bandidos Calaveras Amarillas permanecen silenciosos en la bóveda, apestando a muerte. Tras ellos, en lo alto de las escaleras, un hombre que porta una máscara dorada que parece una calavera cojea hacia adelante, extrayendo una orbe escarlata de los bolsillos de su túnica negra. Su voz es profunda y aborrecible. “Esta tumba será la vuestra a no ser que os largueis, ahora”.

TACTICAS

Falck intenta evitar el cuerpo a cuerpo. Elige objetivos alejados para su rayo de dolor y garras escarlatas. Cada turno, también emplea comandar muertos vivos para situar aliados entre él y sus enemigos. Cuando dos o más enemigos están maltrecho y dentro del área de efecto, Falck emplea Heridas abrumadoras. Si desciende a 32 puntos de golpe o menos, Falck adopta forma de wraith e intenta huir.

Los muertos vivos atacan a los enemigos más cercanos, mientras que los esqueletos arqueros disparan flechas desde las galerías.

2 mestizos de esquiras de hueso (B)	Bruto nivel 5
Animado natural Mediano (muerto viviente)	200 PX c/u
Iniciativa +5	Sentidos Percepción +4; visión en la oscuridad
PG 70; Maltrecho 35; ver también estallido de esquiras	
Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico; Vulnerable 5 radiante	
Velocidad 6	
⚔ Mordisco esquiras de hueso (estándar; a voluntad) ♦ Necrótico	
+9 contra CA; 1d8 + 3 de daño, y daño continuo 5 necrótico (salvación termina).	
⚔ Morder y arrojar (estándar; recarga 1:1:1) ♦ Necrótico	
+9 contra CA; 1d8 + 3 de daño, y daño continuo 5 necrótico (salvación termina), y desliza al objetivo 2 casilla y queda derribado.	
⚔ Mazazo esquiras de hueso (1/asalto; a voluntad) ♦ Necrótico	
Objetivo una criatura derribada; +9 contra CA; 1d8 + 3 de daño necrótico	
💥 Estallido de esquiras (cuando quede maltrecho por primera vez y de nuevo cuando quede reducido a 0 puntos de golpe) ♦ Necrótico	
Cercano explosión 3; +8 contra Reflejos; 2d6 + 3 de daño necrótico.	
Alineamiento no alineado	Idiomas -
Fue 16 (+5) Des 16 (+5) Sab 14 (+4)	
Con 17 (+5) Int 03 (-2) Car 03 (-2)	

Jeras Falck (F)	Controlador de élite nivel 5 (líder)
Humanoide natural Mediano, humano	400 PX
Iniciativa +1	Sentidos Percepción +2
PG 114; Maltrecho 57	
CA 19, Fortaleza 16, Reflejos 17, Voluntad 18	
Tiradas de salvación +2 Puntos de acción 1	
Velocidad 4	
⚔ Daga de dolor (estándar; a voluntad) ♦ Arma	
+10 contra CA; 2d4 + 2 de daño, y el objetivo es deslizado 2 casillas.	
⚡ Rayo de dolor (estándar; a voluntad) ♦ Utensilio, necrótico	
A distancia 20; +8 contra Reflejos; 1d6 + 4 de daño necrótico, y el objetivo sufre un penalizador -2 a todas las defensas hasta el final del siguiente turno de Jeras.	
⚡ Ráfaga de dolor (estándar; a voluntad)	
Jeras realiza dos ataques básicos.	
⚡ Garras escarlatas (estándar; recarga 1:1:1) ♦ Utensilio	
A distancia 10; +8 contra Fortaleza; 2d6 + 4 de daño, y daño continuo 5 y el objetivo queda inmovilizado (salvación termina ambos). Mientras las garras inmovilizan al objetivo, Jeras gana regeneración 3.	
⚡ Heridas abrumadoras (estándar; encuentro) ♦ Utensilio	
Cercano explosión 5; +9 contra Voluntad; 2d6 + 4 de daño, y si el objetivo queda maltrecho después del daño, ese objetivo queda atontado hasta el final del siguiente turno de Jeras.	
Comandar muertos vivos (movimiento; a voluntad)	
Los aliados muertos vivos a 10 casillas de Jeras Falck pueden desplazarse 2 casillas como acción gratuita. Un muerto viviente esbirro destruido se levanta de nuevo con 1 punto de golpe y se pone de pie como acción gratuita.	
Forma de wraith (estándar; encuentro)	
Jeras Falck se vuelve insustancial y gana fase hasta el final de su siguiente turno.	
Alineamiento maligno	Idiomas común, elfo
Habilidades Arcanos +9, Historia +9, Religión +9	
Fue 12 (+3) Des 09 (+1) Sab 10 (+2)	
Con 15 (+4) Int 16 (+5) Car 18 (+6)	
Equipo túnica, daga, orbe, máscara de calavera dorada (100 po)	

4 esqueletos arqueros (S)**Artillero nivel 2****Animado natural Mediano (muerto viviente) 125 PX c/u****Iniciativa +6****Sentidos** Percepción +3; visión en la oscuridad**PG** 31; Maltrecho 15**CA** 16; Fortaleza 13, Reflejos 14, Voluntad 13

Inmune enfermedad, veneno; Resiste 5 necrótico; Vulnerable 5 radiante

Velocidad 5⚔ **Espada corta** (estándar; a voluntad) ♦ Arma

+6 contra CA; 1d6 + 2 de daño.

🏹 **Arco largo** (estándar; a voluntad) ♦ Arma

A distancia 20/40; +6 contra CA; 1d10 + 4 de daño.

Sacudirse la marca (reacción inmediata, cuando el esqueleto arquero es marcado; a voluntad)

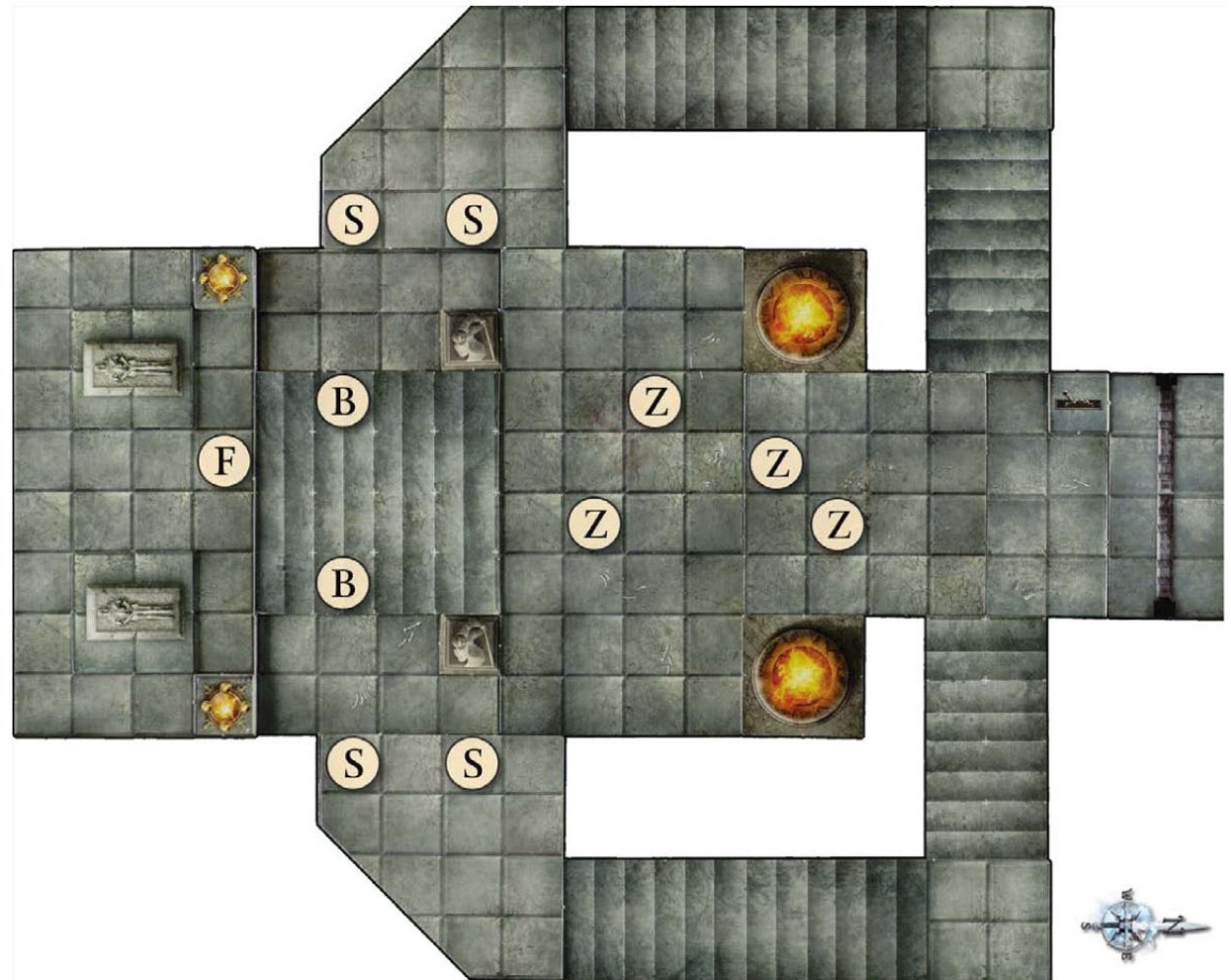
El esqueleto arquero ya no esta marcado.

Alineamiento no alineados **Idiomas** -**Fue** 15 (+3) **Des** 17 (+4) **Sab** 14 (+3)**Con** 13 (+2) **Int** 03 (-3) **Car** 03 (-3)**Equipo** espada corta, arco largo, carcaj con 20 flechas**4 zombis podridos (Z)****Esbirro nivel 3****Animado natural Mediano (muerto viviente) 38 PX c/u****Iniciativa** -1**Sentidos** Percepción +0; visión en la oscuridad**PG** 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro**CA** 13; Fortaleza 13, Reflejos 9, Voluntad 10

Inmune enfermedad, veneno

Velocidad 4⚔ **Golpetazo** (estándar; a voluntad)

+6 contra CA; 6 de daño.

Alineamiento no alineado**Idiomas** -**Fue** 14 (+3) **Des** 06 (-1) **Sab** 8 (+0)**Con** 10 (+1) **Int** 01 (-4) **Car** 3 (-3)**Equipo** cota de mallas**CARACTERÍSTICAS DE LA ZONA**

Niveles de la Bóveda: El techo en la sala principal tiene 30 pies de alto. La plataforma sobre la que descansan los sarcófagos esta a 15 pies sobre el suelo de la sala principal y tiene un techo a 15 pies. Las galerías oriental y occidental que dan a la sala principal están a 20 pies sobre el suelo de la sala principal y tiene techos a 10 pies.

Escaleras: Las escaleras a las galerías y a la plataforma no son empinadas.

Palanca de Hierro: A unos pocos pies dentro de la bóveda, un pesada palanca de hierro sale del suelo. Empujar esta palanca abre las puertas de hierro, que permanecen abiertas durante 1 asalto antes de cerrarse por si mismas. Intentar mantener un

puerta abierta mientras intenta cerrarse requiere una prueba de Atletismo contra CD 28.

Pozos de Fuego: Estos pozos de piedra tienen 20 pies de profundidad (Atletismo contra CD 20 para trepar) y están llenos de fuego que surge de orificios volcánicos debajo de la tumba. Cualquier criatura empujada al pozo sufre 1d10 de daño por fuego, además de la caída. Cualquier criatura que comience su turno en un pozo sufre 1d10 de daño por fuego.

Braseros Ardientes: Estos braseros de bronce contienen aceite ardiendo. Derribar un brasero llena una zona cercana estallido 2 con aceite ardiendo: +4 contra Reflejos; daño continuo 5 por fuego (salvación termina).

Estatuas: Estas dos estatuas de 6 pies de alto son terreno impasable.

Sarcófago de Vanamere: Este sarcófago posee una tapa tallada a semejanza de una maga elfa portando un túnica y agarrando un bastón. Tallado en el bastón esta lo siguiente, en elfo:

anobēn du len anōn j anōbēnōd zūzān

Las runas se traducen como sigue: “Maestra de la magia y majestad feérica”. La frase hace referencia al dios Corellon. La tapa esta ladeada, exponiendo un interior vacío.

Sarcófago de Lethion: La tapa de esta sarcófago esta tallada a semejanza de un humano guerrero vestido con armadura completa y agarrando un mandoble. La tapa se niega a moverse, y el sarcófago parece insensible al daño. La siguiente frase en elfo esta tallada en la hoja de la espada de piedra:

lūatā du len anōnēlen j zūj du lenē bēzānānōd

Las letras élficas se traducen como sigue: “Señor de la batalla y rey de las tormentas”. Esta frase hace referencia no a Lethion sino al dios que adoraba: Kord. Cuando un símbolo sagrado de Kord toca el sarcófago, o cuando una plegaria a Kord es murmu-

rada mientras se toca el sarcófago, el sello mágico se rompe, y la tapa puede ser empujada a un lado con una prueba de Atletismo contra CD.

Dentro del sarcófago hay tres lotes de tesoro y una calavera humana dorada (ver “Desarrollo”).

DESARROLLO

Calavera Dorada: La calavera dorada en el sarcófago de Lethion contiene la esencia atada de un demonio poderoso. Las fuerzas malignas asentadas en el Templo de las Calaveras Amarillas están tras esta y otras calaveras perdidas a lo largo del tiempo. Cualquier personaje que sostenga la calavera puede sentir el mal atrapado dentro de ella. Sin embargo, las criaturas malignas a 20 casillas puede escucharla llamarlos para que lo liberen.

Terminando con Falck: Si Falck huye y regresa al templo con las manos vacías, sus superiores le dan una oportunidad de redimirse. En una semana, el nigromante contrata a un grupo mercenario e intenta recuperar la calavera. Los villanos comienzan su búsqueda en Cima del Salto, y esta vez, Falck lucha hasta la muerte.

Si es capturado e intimidado con éxito, Falck podría ser persuadido para desvelar lo que sabe sobre el Templo de las Calaveras Amarillas. Sin embargo, antes de que pueda contar algo, su cuerpo comienza a arder, dejando escapar un grito espantoso, y convirtiéndose en cenizas.

CONCLUSION

La derrota de los bandidos Calavera Amarilla pone fin a la lluvia. La luz del sol se abre paso a través de las nubes grises mientras los personajes se preparan para marchar. Vanamere descansa una vez más, y los personajes son libres de regresar a Cima del Salto y reclamar su recompensa.

