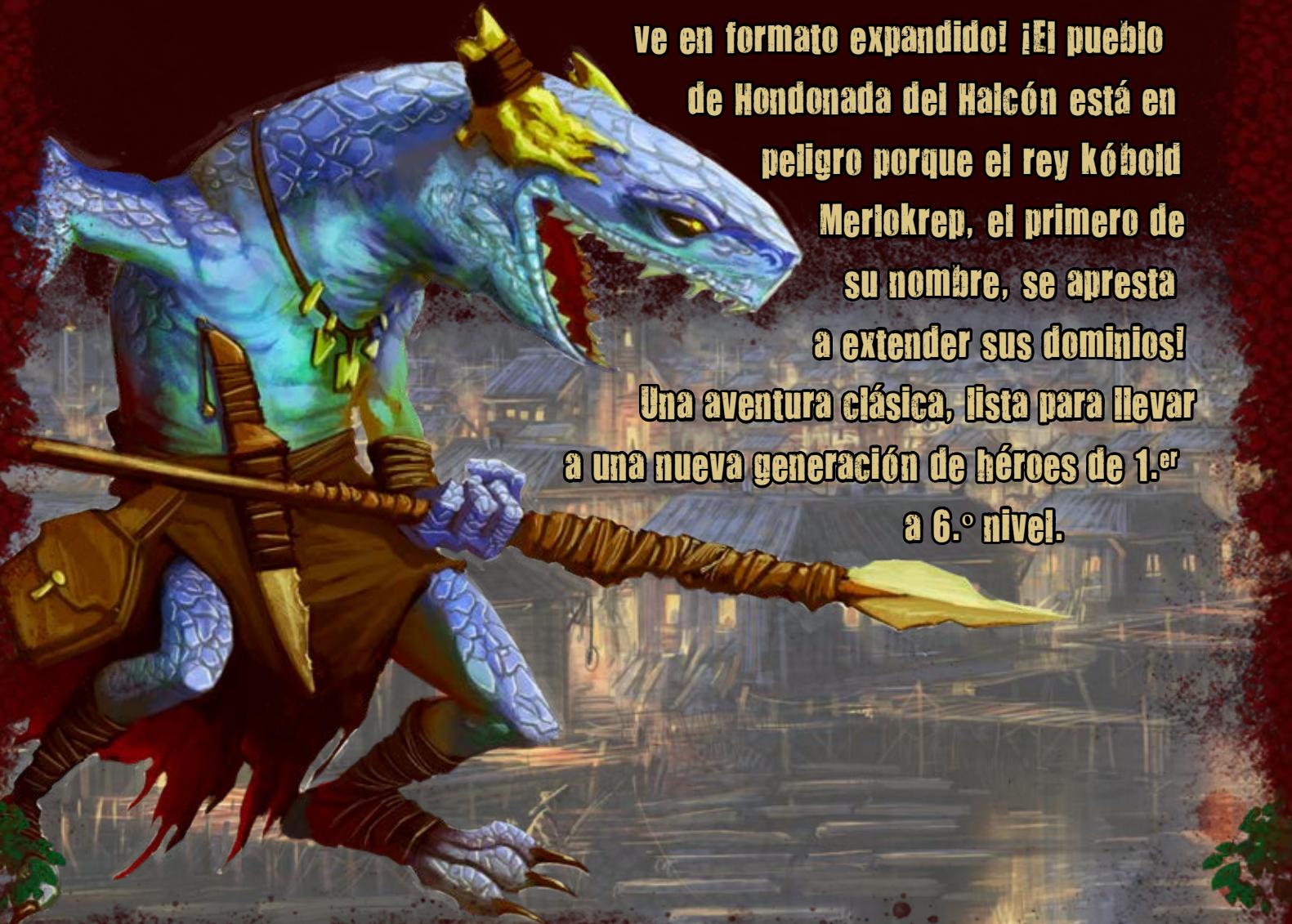


EL retorno del rey Kóbold

¡Una de las primeras aventuras de *Pathfinder* vuelve en formato expandido! ¡El pueblo de Hondonada del Halcón está en peligro porque el rey kóbold Merlokrep, el primero de su nombre, se apresta a extender sus dominios!

Una aventura clásica, lista para llevar a una nueva generación de héroes de 1.º a 6.º nivel.



DEVIR



paizo.com/pathfinder



PATHFINDER®



**LA CORONA DEL
REY KÓBOLD**

AUTORES

Jason Bulmahn, Tim Hitchcock, Nicolas Logue
y F. Wesley Schneider

DESARROLLO

James Jacobs

JEFATURA DE DISEÑO

Mark Seifter

REDACCIÓN

Janica Carter, Avi Kool, Ianara Natividad,
Simone D. Sallé y Shay Snow

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Setiawan Lee

ILUSTRACIONES INTERIORES

Emanuele Desiati, Francesco Di Pastena, Rob
Lazzaretti, Pixeloid Studios, Riley Spalding,
Jessé Suursoo y Mark-Erwan Tarrisse

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Sonja Morris y Sarah E. Robinson

DIRECCIÓN CREATIVA

James Jacobs

EDITOR

Erik Mona

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA
EDITORA

Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN

Rosa María Arbós y JJ Jacobs

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES

Jordi Zamarreño

MAQUETACIÓN

Víctor García-Tapia Espejo

Depósito legal: B 11308-2023



Devir Iberia
Rosellón, 184, 5.º planta
08008 Barcelona (España)

DEVIR

devir.com



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

LA CORONA DEL

Introducción

5

Capítulo 1

11

Parte 1: Bienvenido a la Hondonada

12

Parte 2: El valle de Lunaoscura

22

Parte 3: El monasterio en ruinas

30

Capítulo 2

39

Parte 1: El Crisol de Droskar

40

Parte 2: Las madrigueras de los kóbolds

56



REY KÓBOLD

Capítulo 3	65
Parte 1: El cementerio inquieto	66
Parte 2: Hacia la Bóveda	72
Parte 3: La sepultura del Tercer Sello	84
Capítulo 4	95
Parte 1: Una corona ensangrentada	96
Caja de herramientas de la aventura	113





“Sólo los desesperados y los valientes”. Así reza el orgulloso lema de la población llamada Hondonada del Halcón puesto que aquí en los confines más remotos de Andoran, a la sombra del amenazador volcán conocido como el Risco de Droskar, los bosques sombríos y cubiertos de niebla son recorridos por bestias feroces, monstruos hambrientos y las almas inquietas de los muertos. Antaño, un gran reino enano aportó seguridad y estabilidad a la región, pero todo ello acabó con la erupción del Risco de Droskar durante el apocalipsis hoy conocido como el Desgarro. Tras este desastre, susurros silbantes recorrieron el valle durante mucho tiempo y durante aquellos desesperados años el mal arraigó en los lugares ocultos que había a gran profundidad. Hoy en día, la tierra se ha recuperado de la erupción volcánica y, como suele ocurrir con la humanidad, los colonos han vuelto a la región. “Sólo los desesperados y los valientes” acudieron a construir Hondonada del Halcón y el tiempo ha parecido recompensar la desesperación y la valentía, puesto que ahora su hogar parece estar relativamente seguro y ser fiable.

Todo esto es mentira, porque lo que espera a la gente de Hondonada del Halcón a gran profundidad bien podría ser la perdición, adornada con una corona ensangrentada.

RETORNO A HONDONADA DEL HALCON

La Corona del Rey Kóbold es una revisión y un retorno a algunas de las primeras aventuras ambientadas en el mundo de Golarion. Este volumen revisa y reimprime las aventuras clásicas *Hollow's Last Hope* (de Jason Buhlmann y F. Wesley Schneider), *Crown of the Kobold King* (de Nicolas Logue) y *Hungry Are The Dead* (de Tim Hitchcock), reunidos y ampliados con un nivel de dungeon completo nuevo y jamás publicado antes, creado por Nicolas Logue. Las reglas se han actualizado y el relato, revisado para que presente un todo cohesionado, pero la necesidad desesperada de héroes valientes en Hondonada del Halcón es la misma de siempre.

Los lectores de los originales podrían detectar cambios significativos en las aventuras originales.

Tal y como se presentaron originalmente, estas tres aventuras se publicaron por separado y la opción de jugarlas juntas como una mini campaña mayor siempre fue eso, una opción. Ahora todo el Crisol de Droskar ha sido reunido en un solo libro y las tramas de aventura originales de las aventuras previas han sido revisadas significativamente o directamente reemplazadas.

Además, algunos PNJs han sido retocados o incluso retirados por completo de la trama. Por ejemplo, los lectores de *Hungry Are The Dead* notarán que Lucimar, el extraño huargo muerto viviente ha sido totalmente eliminado de esta versión de la aventura. Esto se hizo en parte para que la trama fuera más dinámica y para permitir enfocarse mejor en su villano central, el propio Rey Kóbold, pero también porque cambiamos a *Pathfinder* poco después de la publicación de *Hungry Are the Dead*, y el papel mayor de Lucimar en el mundo de Golarion requería una revisión de sus estadísticas, sus poderes y su historia, todo ello poco apropiado para utilizarse en una aventura de bajo nivel.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Con la derrota del muerto viviente conocido como el Tirano Sussurrante al final de la Cruzada Brillante en el 3827 RA, los victoriosos cruzados se afanaron rápidamente en aprisionar al liche en sus propios dominios para evitar su retorno. Lo sellaron bajo la torre llamada la Espira del Patíbulo con una poderosa custodia, el *Gran Sello*, y después vincularon dicho sello a tres *sellos menores* que evitarían su destrucción en tanto en cuanto permanecieran intactos. El *Primer* y el *Segundo Sello* fueron confiados a los Caballeros de Ozem y a la nación de Taldor respectivamente, mientras que la protección del *Tercer Sello* recayó en los enanos del Reino de Kruggodan.

Mientras que los Caballeros de Ozem escondieron el *Primer Sello* en su capital, Última Muralla, y los ejércitos de Taldor llevaron el *Segundo Sello* lejos de sus fronteras, ocultándolo en la distante Varisia, los enanos de Kruggodan confiaron el *Tercer*

Sello a un remoto monasterio dedicado a Torag en las estribaciones meridionales de las Montañas de los Cinco Reyes. Y allí hubiera permanecido bajo custodia durante las generaciones venideras si no hubiera sido por el Desgarro.

EL CRISOL DE DROSKAR

El Desgarro tuvo lugar con la erupción del volcán conocido en aquella época como el Risco de Torag, un desastre que sumió al reino de Kraggdon en un caos del que jamás se recuperaría del todo. También resquebrajó la fe de los guardianes del *Tercer Sello*. Los fieles de Torag que habían quedado atrapados en los dungeons de las estribaciones inferiores del volcán abandonaron su fe y, a lo largo de los traumáticos años posteriores, empezaron a adorar en su lugar al dios enano maligno del esfuerzo, rebautizando el volcán como el Risco de Droskar para reflejar su nueva alianza.

En las décadas que siguieron, los guardianes del *Tercer Sello* cayeron por completo en las enseñanzas de Droskar y rebautizaron su hogar como el Crisol de Droskar. Algunos trabajaron incansablemente para construir, enterrar y reconstruir las cámaras subterráneas, nunca satisfechos del todo con su labor. Otros se esforzaron en las forjas esparcidas por el complejo, elaborando objetos mágicos para honrar a Droskar, objetos que casi nunca se completaban. En los días finales de la secta, quien estaba destinado a ser su último líder, un enano llamado Gristogar, se puso a construir algo que esperaba pudiera salvar a su flaqueante secta: una corona mágica. Gristogar creía que este poderoso objeto mágico sería el símbolo de un “nuevo rey”, uno que se alzaría de las cenizas del Desgarro para fundar un nuevo reino enano dedicado a Droskar en lugar de a Torag.

Pero incluso con los esfuerzos de Gristogar, la secta de Droskar continuaba menguando. Sin la entrada de sangre fresca del exterior y sin nuevos nacimientos en el interior, cada muerte dejaba la secta un paso más cerca de la sepultura. Por último, los últimos sectarios que quedaban se vieron obligados a admitir que estaban condenados y en lugar de abandonar su hogar, derrumbaron túneles clave para enterrar las cámaras y sellarse a sí mismos en el interior, rehusando tozudamente compartir el incompleto fruto de su interminable esfuerzo.

Gristogar fue el último de los sectarios, y después de su soñatoria muerte, el Crisol de Droskar cayó en el olvido durante siglos, junto con los tesoros que contenía, que iban desde la *Corona del Esfuerzo*, casi completa, hasta el *Tercer Sello*.

UN REY ES CORONADO

El reinado de Merlokrep, el primero de su nombre, rey todopoderoso de los kóbolds Escama Verdadera, tuvo mala suerte desde el mismísimo día de su coronación. Cuando su consorte Vreggma resbaló en los escalones de la tarima y le sacó un ojo al rey con una de las puntas de la tradicional corona de los Escama Verdadera, rompiéndola en el proceso, tenía que haber deducido que su reinado empezaba con mal pie. Sin embargo, la férrea resolución que le llevó a

cargarse a sus dieciocho hermanos y hermanas (que le allanó el camino hasta el trono), no permitía a Merlokrep dar pábulo a augurios infaustos. En su lugar, llevó a su gente a las cámaras que había bajo el Crisol de Droskar con el fin de reclamar un nuevo dominio.

Muchos de sus “valerosos” combatientes tuvieron un macabro final durante su campaña para asustar a las bestias restantes y a los habitantes monstruosos de las cavernas, pero el Rey Kóbold sólo veía gloria en su futuro. Incluso cuando una tercera parte de sus súbditos pereció en una excavación minera improvisada para recuperar más tesoros “brilli brilli”, Merlokrep permaneció impertérrito. Todo lo que necesitaba para verificar la sabiduría de su intento de reclamar el Crisol como propio fue el descubrimiento de una asombrosa corona con abundancia de púas en uno de los rincones olvidados del dungeon: una corona que parecía encajar perfectamente en su cabeza. Merlokrep adornó la corona con el cráneo del rey anterior, como requería la legendaria tradición de los Escama Verdadera y denominó a su nuevo cubrecabeza *La Corona del Rey Kóbold*. Finalmente asentó a su gente en su nuevo hogar para dirigirles a lo que esperaba fuera una nueva era de prosperidad para los Escama Verdadera.

Pero cuando el nigromante Drazmorg llegó al Crisol, todo cambió.

EL DESCUBRIMIENTO DE DRAZMORG

Drazmorg era un mago poco distinguido, un hombre que jamás fue lo suficientemente brillante como para hacerse un nombre como estudiante destacado, pero que siempre era lo suficientemente competente como para evitar los suspensos. En el Arcanamirio de Absalom, adquirió el apodo de Drazmorg el Aburrido, pero el aburrimiento (según él) estaba en la muerte y no en los estudios. Mientras otros alumnos perseguían la educación, Drazmorg cayó en una de las más antiguas de las obsesiones de los magos: la búsqueda de la inmortalidad. Sus investigaciones acabaron en el descubrimiento de un texto incompleto llamado *En las sombras del esfuerzo*, un ejemplar plagado de pasajes omitidos, errores e inexactitudes. A pesar de ello, la mención de un “sello que guarda el camino de retorno de la muerte” le fascinó. Al investigar el origen del texto descubrió que el libro había llegado a Absalom años antes cuando un aventurero enano llamado Druingar el Hacha Destellante visitó la ciudad; una copia del mismo fue elaborada para la biblioteca de la ciudad, y Drazmorg descubrió esta copia, apresuradamente creada.

Frustrado con el texto incompleto, Drazmorg abandonó sus estudios y empezó a seguir los pasos de Druingar. Le costó años de investigación y de exploración por toda la isla de Kortos, Taldor y Andoran, puesto que Druingar no es que fuera una figura muy conocida pero, a su debido tiempo, Drazmorg descubrió el misterioso lugar mencionado en el texto de Druingar y averiguó que éste había desaparecido después de entrar allí, no mucho después de su última visita a Absalom. Contrató a un equipo de aventureros profesionales como guardias y después se dedicó a excavar y explorar el

dungeón perdido, en búsqueda del fabuloso sello (que según sus teorías) le ayudaría a hacerse con la inmortalidad.

Dicho lugar no era otro que el Crisol de Droskar.

EL SELLO SE ROMPE

Cuando Drazmorg llegó por fin al Crisol de Droskar acompañado de una pequeña banda de mercenarios que había contratado para su protección, se encontró con que el lugar había sido reclamado por los kóbolds Escama Verdadera. El nigromante y sus mercenarios se abrieron paso por las bravas a través de los escamosos habitantes, dispersando a los Escama Verdadera por los bosques circundantes del valle de Lunaoscura, y despejando rápidamente los túneles derrumbados por los sectarios que antaño conducían a las bóvedas más profundas. Mediante una combinación de magia y de esfuerzo físico, Drazmorg condujo a su grupo aún a más profundidad, convirtiéndose en las primeras criaturas vivas que exploraban aquellas cámaras en muchos siglos.

Por último, llegó al objetivo de su misión, tan sólo para descubrir que el llamado “sello que guarda el camino de retorno de la muerte” era de hecho el *Tercer Sello*.

Sin dejarse amilanar, Drazmorg ajustó y adaptó sus investigaciones, averiguando rápidamente que el *Tercer Sello* había sufrido daños físicos hacia mucho tiempo a causa del Desgarro. Sus energías, que inicialmente estaba previsto que contuvieran un gran peligro nigromántico, se habían retorcido sobre sí mismas. En lugar de mantener en su lugar el *Gran Sello*, el *Tercer Sello* se había convertido en una grieta metafísica en el dique, que permitía que una minúscula cantidad de poder nigromántico se filtrara hacia la parte inferior de la Espira del Patíbulo y se fuera acumulando.

A lo largo de los siguientes meses, Drazmorg descubrió algunos de los secretos ocultistas del *Tercer Sello*, pero el resultado final de su investigación fue completamente inesperado. En su estado debilitado por el Desgarro, el *Tercer Sello* no pudo resistir las manipulaciones de Drazmorg, desencadenando una enorme explosión de energía negativa. Como era de esperar, el propio Drazmorg se llevó la peor parte de la explosión. Tan potentes eran aquellas fuerzas que destruyeron la mitad inferior de su cuerpo y arrasaron a la vez su mente y su alma, transformándole en una abominación muerta viviente, que ahora se cree que es el heraldo del propio Tar-Baphon.

VUELVE EL REY KÓBOLD

Los kóbold Escama Verdadera tan sólo permanecieron dispersos unas cuantas semanas tras el ataque de Drazmorg, y pronto el rey Merlokrep reunió a su gente y volvió a su guardia. Preparados para enfrentarse a Drazmorg para recuperar su hogar, los kóbolds quedaron encantados cuando vieron

que los intrusos habían dejado sus madrigueras prácticamente incólumes excepto por un túnel nuevecito que conducía a unas cámaras más profundas. Extraños ruidos y sombras fantasmagóricas plagaban aquel nuevo túnel, pero el rey Merlokrep convenció a sus kóbolds de que los aventureros hacía mucho tiempo que habían desaparecido, sin duda devorados por los monstruos de la oscuridad.

La vida volvió a la normalidad para los Escama Verdadera, por lo menos al principio. Si bien los kóbolds evitaban explorar el fantasmagórico agujero, que pronto sería bautizado como “pasadizo abandonado”, el rey Merlokrep empezó a



DRAZMORG

DESARROLLO DE LA TRAMA

Puedes dirigir *La Corona del Rey Kóbold* como un safari dungeoneo de muchos niveles, pero la expectativa es que los acontecimientos que se desarrollan en el dungeon cuando los PJs lo exploran crean una línea argumental en evolución. Los capítulos señalan cuándo tienen lugar los cambios, a menudo vinculándolos a puntos en que los PJs abandonan el dungeon para volver a Hondonada del Halcón para descansar y reponer suministros, pero tómate la libertad de ajustar la cronología y la naturaleza de dichos acontecimientos de la forma que tenga más sentido para las especificidades de las experiencias de tu grupo en la aventura.

tener extrañas visiones y sueños excitantes en los que se veía a sí mismo obteniendo poder, no sólo sobre los kóbolds de la región, sino sobre toda la población del valle de Lunaoscura. El rey se guardó para sí la mayoría de aquellos sueños, o lo intentó, pero a lo largo de las siguientes semanas, su personalidad se volvió más oscura y sádica. Por supuesto, el cambio tan sólo tuvo como resultado una lealtad mayor (aunque más temerosa) de sus seguidores, por lo que Merlokrep acabó disfrutando de sus nuevos y cada vez más violentos deseos.

De lo que no se daba cuenta era de que el origen de los sueños y visiones que se infiltraban en su mente era la *Corona del Rey Kóbold*, creada originalmente para adornar la frente de un nuevo tirano enano. Llena de potencial, largo tiempo denegado, la corona se encuentra al borde de adquirir inteligencia propia. Los sueños, visiones y deseos que envía a Merlokrep pronto obligarán al Rey Kóbold a emprender un camino de violencia y de sacrificios que, si no se detiene a tiempo, verá el auge de un Rey Kóbold como jamás se haya tenido que soportar en la Región del mar Interior.

CREACIÓN DE PERSONAJES

La Corona del Rey Kóbold proporciona suficientes aventuras para que un grupo nuevo de 1.^{er} nivel llegue a 6.^o al acabar. Al iniciarse la aventura, hay indicios de una oscuridad siniestra en la región, pero la gente de Hondonada del Halcón no es consciente de la verdadera escala del peligro que se cierne sobre el Crisol de Droskar. De idéntica manera, el viaje inicial de los PJs al Crisol está pensado para que parezca al principio una misión menor, pero lo que descubren en las ruinas les pone en el centro del escenario de unos acontecimientos que, en su momento verán caer naciones y alzarse de nuevo a Tar-Baphon.

Lo mejor sería que todos los PJs fueran originarios de Hondonada del Halcón. Que empiecen o no la aventura conociéndose entre sí queda en manos de los jugadores, pero tener un interés común en defender su población natal confiere

a los acontecimientos de esta aventura una urgencia más inmediata. Los personajes creados a partir de las opciones de las *Reglas básicas* son las elecciones más lógicas para los locales, aunque los PJs goblins podrían no encajar bien. Si un jugador quiere interpretar a un goblin, deberías tratarlo con él para buscar algún sitio del pueblo en el que se sienta como en casa. Los PJs enanos se verán probablemente intrigados de forma particular por algunos elementos de la aventura, puesto que se les brinda la oportunidad de descubrir fragmentos olvidados de la historia enana local bajo el viejo monasterio.

Hondonada del Halcón no es la más amigable de las poblaciones, pero como lugar fundado por exiliados y desesperados, la gente suele aceptar relativamente bien la mayoría de ascendencias, incluso las que carecen de representación establecida en la misma. Los personajes de ascendencias Poco comunes o Raras podrían ser objeto de especulaciones locales o incluso de prejuicios, pero no hasta el punto de ser evitados o tratados automáticamente como monstruos. Sin embargo, hay una elección en particular que aporta una complicación inusual a la trama: los PJs kóbolds.

Si tienes un jugador que quiere interpretar a un kóbold, tómate el tiempo necesario para construir entre ambos un buen trasfondo para que la historia del personaje no choque frontalmente con la trama de la aventura. Los conflictos entre kóbolds no son nada nuevo, por supuesto, especialmente en el caso de los miembros no malignos de dicha ascendencia, que se enfrentan con villanos kóbolds más tradicionales como los de esta aventura. Aunque los habitantes de Hondonada del Halcón saben que hay kóbolds viviendo en la zona, la visión de un kóbold individual viajando con un grupo de aventureros es poco probable que genere alarma, aunque semejantes personajes deberían estar preparados para, en el mejor de los casos, ser blanco de miradas suspicaces y nerviosas.

Por supuesto, tu grupo y tú podríais apoyaros en este tema y, en lugar de interpretar personajes con vínculos en Hondonada del Halcón, todo el grupo podría estar compuesto de kóbolds de un clan competidor en busca de desplazar a los Escama Verdadera y reclamar su mucho más atractivo hogar. En este caso, podrías trasladar el inicio de la aventura desde Hondonada del Halcón hasta un campamento o asentamiento kóbold menor de tu propio diseño ubicado en algún otro lugar del valle de Lunaoscura. A fin de cuentas, y como quiera que los peligros nigrománticos que se generan a gran profundidad amenazan a todas las formas de vida, gran parte de los encuentros de esta aventura deberían funcionar de la misma forma, ¡incluso si todo tu grupo está compuesto de kóbolds!

BAGAJES DE PERSONAJE

Cuando tus jugadores elijan los bagajes de sus personajes, podrías pensar en ajustar el texto descriptivo un poco para vincularlos directamente con la historia y las tramas de Hondonada del Halcón. En la pág. 12, se proporcionan cuatro misiones iniciales para hacer que la aventura arranque; estas aventuras se pueden vincular temáticamente con muchos de los bagajes comunes de las *Reglas básicas*, de la siguiente forma.



EL TERCER SELLITO

Una persona desaparecida: un PJ amigo o pariente del cazador local Barlus Chortun (un hombre destinado a desaparecer al inicio de esta aventura) podría tener uno de los siguientes bagajes: batidor, cazador, cazarrecompensas, nómada, susurrador de animales.

Un antídoto esquivo: un PJ con un pariente o amigo enfermo, o a quien se le podría pedir que recolectara suministros médicos importantes de las tierras salvajes, podría tener uno de los siguientes bagajes: acólito, erudito, herbolario o médico de campaña.

La Bestia de Lunaoscuro: un PJ que podría tener vínculos con los leñadores locales o por lo demás estar interesado en ayudar a cazar a la Bestia de Lunaoscuro podría tener uno de los siguientes bagajes: batidor, bracero, cazador, cazarrecompensas, combatiente, detective, discípulo marcial o guardia.

Siguiendo los pasos: un PJ con vínculos con el héroe enano que desapareció en el Crisol de Droskar podría tener uno de los siguientes bagajes: artesano, combatiente, gladiador, golillo o minero.

PJs kóbolds: tal y como se ha mencionado anteriormente, los PJs kóbolds se enfrentan a un desafío específico en esta aventura, puesto que la gran mayoría de enemigos a los que se enfrentarán durante la *Corona del Rey Kóbold* son también kóbolds. Si tu grupo elige que todos sean kóbolds, es mejor desviar el foco de Hondonada del Halcón a que los PJs sean miembros de una sociedad kóbold opuesta, pero si sólo uno o dos lo son, considera que adopten el siguiente bagaje Raro.

KÓBOLD AMISTOSO DE LUNAOSCURO

TRASFONDO

RARO

Ha costado mucho, pero a lo largo de los años has conseguido hacerte un lugar entre los habitantes de Hondonada del Halcón. Aunque muchos siguen desconfiando de los kóbolds, por lo menos te ven como un habitante más, si no un amigo, y tienes el talento suficiente como para convencer a grandes grupos de gente de que no quieras hacerles daño.

Elige dos mejoras de característica cualesquiera. Una tiene que ser a Sabiduría o a Carisma y la otra es una mejora de característica gratuita.

Estás entrenado en las habilidades Diplomacia y Saber (kóbolds). Obtienes la dote de habilidad Impresión de grupo.

de Lunaoscuro, los PJs pronto descubrirán pistas de la auténtica amenaza a la que la región se enfrenta y, tanto si tienen éxito en su misión inicial como si no, el objetivo mayor de prevenir que un sádico rey kóbold se tropiece con una fuente de gran poder nigromántico decidirá el futuro de Hondonada del Halcón.

Una nota final a considerar es que los acontecimientos de esta aventura son anteriores al punto de partida inicial para la mayoría de aventuras de la Segunda edición de *Pathfinder*. Basada en alguna de las primeras aventuras diseñadas por Paizo, la *Corona del Rey Kóbold* se supone que empieza en el año 4707 RA, más de una década antes del “año actual” tal y como se presenta en la *Guía del Mundo de los Presagios Perdidos*. Algunos de los acontecimientos de esta aventura ponen en movimiento acontecimientos mayores que resuenan en Sendas de aventuras como *El Auge de los Señores de las Runas* o *Tyrant's Grasp*, y podrías encontrarte con que algunos de tus jugadores ya estén familiarizados con dichos acontecimientos o hayan experimentado dichas aventuras en su formato original. En dicho caso, habla con tus jugadores y recuérdales los límites entre el conocimiento de que dispone un jugador y el de un personaje.

También podrías fijar esta aventura en el año actual, pero si lo haces ten en cuenta que tienes que ajustar el calendario a la reciente huida de Tar-Baphon y su ataque contra Absalom. Si lo deseas, puedes presentar aquellos acontecimientos como una conclusión de esta aventura pero, si lo haces, no intentes ni minimizar ni disimular los méritos de los PJs. En lugar de implicar que nada de lo que hicieron en esta aventura importa, sugiere que, gracias a su heroísmo en el Crisol de Droskar, ayudaron a minimizar lo que podría haber sido una catástrofe aún más devastadora para Absalom una vez que Tar-Baphon consiguió escapar de su prisión.

Ten en cuenta que Hondonada del Halcón tiene límites a cuáles son las compras más caras en su Gran Mercado, pero durante la creación de personajes no pongas límites inusuales en las compras de los PJs. Permíteles gastarse de forma normal sus 15 po iniciales.

CÓMO EMPEZAR LA AVENTURA

El cebo inicial que lleva a los PJs desde su casa hasta el Crisol de Droskar puede variar: se presentan diversos ganchos de aventura potenciales al inicio del Capítulo Uno. Elige el gancho (o ganchos) que creas va a funcionar mejor con tu grupo de jugadores. Una vez empiecen a explorar el monasterio en ruinas y el valle





CAPÍTULO 1

LA ÚLTIMA ESPERANZA DE LA HONDONADA

**POR JASON BULMAHN, NICOLAS LOGUE
Y F. WESLEY SCHNEIDER**

PARTE 1: BIENVENIDOS A LA HONDONADA

Hondonada del Halcón es el final del camino para muchos de sus habitantes: destino final en una huida de la ley, refugio de unas deudas aplastantes, santuario contra los abusos o nuevo inicio libre de persecuciones religiosas. Y sin embargo, quienes habitan en la población saben que tiene su buena cantidad de problemas y muchos de los que vienen a vivir aquí pronto se dan cuenta de que han cambiado un conjunto de preocupaciones por otro.

La Corona del Rey Kóbold empieza cuando los PJs se reúnen y se dirigen a las profundidades del valle de Lunaoscura para una misión. Exactamente qué misión eligen perseguir queda a tu albedrío, mientras acabe por llevarles al monasterio en ruinas conocido como el Crisol de Droskar. A continuación se detallan cuatro misiones en potencia; elige la que creas más atractiva para la mayoría de los jugadores, o construye una de diseño propio si lo deseas.

Cuando estés listo para empezar, presenta la misión elegida a los PJs y después inicia el juego en la ubicación que se indica en la propia misión. Ten en cuenta también que cada misión incluye un “gancho personal”, algo que vincula dicha

misión directamente con uno de los PJs que le da una razón personalizada para dirigirse al valle de Lunaoscura. También podrías conceder a cada PJ su propia misión, de forma que en lugar de viajar al valle por un solo motivo, cada personaje pueda perseguir su propio objetivo personal.

UNA PERSONA DESAPARECIDA

Un cazador local llamado Barlus Chorton ha desaparecido, y un sacerdote preocupado pide a los PJs que investiguen y busquen a la persona desaparecida.

Gancho personal Barlus es un amigo, un miembro de la familia o un asociado del PJ en cuestión.

Ubicación inicial Templo de Iomedae (área A4, pág. 16).

UN ANTÍDOTO ESQUIVO

Conforme avanza la estación y crecen los indicios de una recurrencia anual de determinadas enfermedades, a los PJs se les encarga reunir ingredientes importantes en el valle de Lunaoscura para reforzar la salud de la población local.

Gancho personal Un amigo, miembro de la familia o asociado del PJ en cuestión tiene síntomas que requieren una medicina hecha a partir de dichos ingredientes.

Ubicación inicial Raíces y Remedios (área A8, pág. 18).

LA BESTIA DE LUNAOSCURA

Los leñadores se muestran nerviosos y preocupados, temiendo trabajar en el valle después de que empiecen a circular rumores de un lobo inusualmente inteligente; a los PJs se les encarga perseguir al lobo y ocuparse de él.

Gancho personal Un amigo, miembro de la familia o asociado del PJ en cuestión fue atacado por el lobo.

Ubicación inicial El Patio del Aserradero (área A5, pág. 16).

SIGUIENDO LOS PASOS

Algunos años atrás, un aventurero enano desapareció en el Crisol de Droskar y a los PJs se les ha pedido que sigan sus pasos para descubrir qué le sucedió. Si aún está vivo, deben rescatarlo; si no, averiguar cómo murió.

Gancho personal El aventurero desaparecido es un pariente, amigo de la familia o héroe de la infancia del PJ en cuestión.

Ubicación inicial Oficina del Sheriff (área A6, pág. 17).

 **Recompensa:** cada vez que los PJs completen una de estas misiones, concédeles 120 PX por lograrlo.

CÓMO RECOMPENSAR LA INTERPRETACIÓN

Ten en cuenta que es posible que el grupo acabe el Capítulo 1 y se gane el acceso a los dungeons del Crisol de Droskar sin completar absolutamente todos los encuentros del valle de Lunaoscura por el camino. Si bien el grupo puede obtener experiencia adicional gracias a los monstruos ambulantes, gran parte de lo que tiene lugar durante este capítulo consiste en encuentros de interpretación con los habitantes de Hondonada del Halcón. Para animar a los PJs a interaccionar con los PNJs de la población y así compensar la carencia potencial de encuentros de combate por el camino, deberías conceder PX al grupo por el tiempo invertido interpretando en la ciudad. Considera conceder una recompensa de 40 PX para un encuentro de interpretación normal o hasta 60 por una escena con un poco más de implicación. Si concedes más o menos 300 PX por interpretación a lo largo de este capítulo, irás por buen camino, y siempre puedes inflar la recompensa por la derrota final de Pelajegrís y obtener acceso a los niveles inferiores si lo necesitas. Al final, los PJs deberían obtener PX suficientes para llegar a 2º nivel antes de internarse en los dungeons que hay bajo el monasterio en ruinas al inicio del Capítulo 2.



HONDONADA DEL HALCÓN

Hondonada del Halcón ha sido testigo de numerosas tragedias y de conflictos violentos con vecinos monstruosos durante su siglo y medio de historia. Los relatos de dichos sucesos se transmiten de una generación a la siguiente, reunidos en sesiones de chismorreo conocidas alternativamente como “polvo de corte” (comentarios en el aserradero) o bien “cenizas volantes” (explicar relatos alrededor de la chimenea en una de las tabernas de la población).

Fundado en el 4573 RA, Hondonada del Halcón fue apresuradamente construido por una de las compañías más antiguas de Taldor, el Consorcio Maderero. En aquellos primeros y desesperados años, Hondonada del Halcón se aferró con éxito a la existencia frente a bestias salvajes, amenazas monstruosas procedentes de las profundidades del valle de Lunaoscura y otras pruebas terroríficas, que se volvían aún más desesperadas debido al egocéntrico liderazgo del propio Consorcio Maderero.

La supervivencia de Hondonada del Halcón es un testamento a la férrea resolución de sus tres familias fundadoras: el taciturno clan Larko, los valerosos Samkil y los brutales Kreed. Estas familias capearon la Masacre de las Arpías y de la Saga en el 4603, acabando por fin con dicho conflicto

casando a un hijo de los Larko con una de las (al parecer innumerables) hijas de la saga Ulizmila. Soportaron la larga década conocida como la Desgracia (4631 a 4641), que se cobró la vida de muchos de los niños de Hondonada del Halcón hasta que el susurrador de desván responsable fue derrotado por la mayor de las hijas de los Kreed, Balkri.

A cabo del tiempo, las tres familias fundadoras empezaron a extinguirse. El Conflicto de los Hobgoblins del 4679 se llevó por delante al último vástago con vida de la familia Samkil, aunque los más viejos del lugar insisten en que el virote de ballesta clavado en la espalda del joven Jebrika Samkil se parecía sospechosamente a los utilizados por el patriarca de los Kreed. En 4701, la Contienda del Halcón acabó con la erradicación (quemándolos en masa) del clan Larko a manos de una turba enloquecida que había llegado a creer que los Larko se habían convertido en “gente antinatural”, changelings y cosas aún más extrañas (debido en no poca medida a los rumores esparcidos por los Kreed). Hoy en día, Thuldrin Kreed y su hijo Jurin son los únicos supervivientes que quedan de las familias fundadoras originales y propietarios en exclusiva de los derechos de corte del Consorcio Maderero en toda la región.

LA VIDA DIARIA

Lejos de las ocupaciones y de las exigencias de la civilización, el denso bosque y el río cristalino en las proximidades de Hondonada del Halcón podría parecer que prometen la libertad, pero en realidad, quienes viven aquí lo hacen bajo los opresivos auspicios del Consorcio Maderero y la rigurosa vigilancia de Thuldrin Kreed.

CRONOLOGÍA DE LA REGIÓN

Los sucesos significativos de la historia de Hondonada del Halcón se presentan en la siguiente cronología, junto con otros elementos ocultos, extraídos del trasfondo de esta aventura.

CRONOLOGÍA DEL VALLE DE LUNAOSCURA

3827 RA	Se acaba la Cruzada Brillante y Tar-Baphon es derrotado. Se crean el <i>Gran Sello</i> y los <i>sellos menores</i> para aprisionarle en el interior de la Espira del Patíbulo. Los adoradores de Torag esconden el <i>Tercer Sello</i> bajo un monasterio recién construido en las estribaciones meridionales de las Montañas de los Cinco Reyes.
3980 RA	El Desgarro: el Risco de Droskar entra en erupción y devasta la región circundante. Los guardianes del <i>Tercer Sello</i> pierden su fe y se vuelven a la adoración de Droskar.
4088 RA	El último líder de la secta de Droskar, Gristogar, casi consigue completar la creación de la <i>Corona del Esfuerzo</i> , tan sólo para desesperar al ver los menguantes números de los fieles en el Crisol y abandonar el proyecto.
4100 RA	Gristogar, el último de los sectarios de Droskar muere, dejando el Crisol de Droskar abandonado y olvidado.
4573 RA	Se funda Hondonada del Halcón por tres familias (los Larko, los Samkil y los Kreed) como un asentamiento del Consorcio Maderero.
4603 RA	La Masacre de las Arpias y de la Saga: una cábala de arpías dirigida por la legendaria saga Ulizmila lleva a Hondonada del Halcón la desesperación y el dolor hasta que la familia Larko negocia una tregua a un gran coste personal.
4631 RA	Comienza la Desgracia, iniciando un período de diez años en el que un susurrador de ático se ceba implacablemente en los niños de Hondonada del Halcón.
4641 RA	Acaba la Desgracia con la destrucción del susurrador de ático.
4679 RA	El Conflicto de los Hobgoblins: los habitantes de Hondonada del Halcón se enfrentan a una banda de hobgoblins con los recursos madereros del valle de Lunaoscura en juego; la familia Samkil queda erradicada.
4690 RA	Un explorador enano denominado Druingar el Hacha Destellante descubre rumores de que sus antepasados antaño protegían algún tipo de poderoso artefacto mágico que al parecer era un "sello que guarda el camino de retorno de la muerte" y empieza años de investigación que le llevarán hasta Absalom antes de acabar por conocer la existencia del Crisol de Droskar. Recoge su investigación en un libro que titula <i>En las sombras del esfuerzo</i> .
4701 RA	La Contienda del Halcón: la familia Larko es erradicada por una turba asustada.
4698 RA	Druingar el Hacha Destellante llega a Hondonada del Halcón y es recibido con escepticismo por sus habitantes, cuando declara sus intenciones de explorar el Crisol de Droskar. Desaparece en el dungeon y jamás se vuelve a oír hablar de él.
4703 RA	Drazmorg descubre un ejemplar incompleto de <i>En las sombras del esfuerzo</i> y se obsesiona con la teoría de Druingar acerca de un "sello que guarda el camino de retorno de la muerte".
4705 RA	Merlokrep es coronado rey de los Escama Verdadera y dirige a su pueblo a las ruinas del Crisol de Droskar para asentar allí su guarida; Merlokrep descubre la <i>Corona del Esfuerzo</i> incompleta dejada atrás hace siglos y la reclama para sí, rebautizándola como la <i>Corona del Rey Kóbold</i> .
4706 RA	Drazmorg consigue por fin averiguar que Druingar acudió al Crisol de Droskar; él y sus mercenarios expulsan del lugar a los kóbold Escama Verdadera y descubren las bóvedas ocultas donde se encuentra el <i>Tercer Sello</i> .
4707 RA	El año actual. Drazmorg destruye accidentalmente el <i>Tercer Sello</i> y la <i>Corona</i> empieza a despertar por completo y a influenciar al rey Merlokrep.

Sin embargo, las recias gentes de Hondonada del Halcón encuentran un adusto orgullo en su trabajo. El aserradero es el corazón vivo y batiente de la población, trabajando de noche y enviando madera oscura y otras maderas río Espuma abajo. Los braceros se desploman y pierden brazos y piernas en accidentes con sierras y hachas, y parecen envejecer varios años por cada uno que pasan esforzándose bajo tan duras condiciones. En su mayoría son gente recia y honesta, que por lo general no es dada a la heroicidad; sus problemas son propios. Aunque suelen ser demasiado orgullosos para pedir la ayuda de extraños, los acontecimientos recientes (y las misiones mencionadas en la pág. 12) han obligado a algunos de los habitantes a hacerlo.

Esta cultura de aserradero data de hace más de un siglo, con rituales que persisten desde los primeros años de Hondonada del Halcón. Las disputas entre leñadores se dirimen en

el río en una contienda a la que se denomina 'pique'. De vez en cuando, resuena un grito por el aserradero, y un leñador desafía a otro a un pique para resolver la disputa. Los combatientes deben mantener el equilibrio sobre troncos flotantes y empuñar un madero recio y nudoso. El primero que es derribado al agua es sacado de la misma por el resto de sus compañeros y reconoce la veracidad de las afirmaciones del otro. Algunos leñadores supersticiosos creen que los duendes del agua juzgan las diferencias y se deleitan en que la parte agravuada salga ganadora, incluso en contra de la fuerza y de las habilidades comparativas de su competidor. Desde ese momento, el motivo de la disputa se "tira al río" y nadie vuelve a mencionarlo. Esta frase también sirve (en jerga común) para un agravio que no se considera merecedor de resolverse con un pique, a cuyos participantes se aconseja que tiren sus



THULDREN KREED

quejas al río y sigan adelante. El Viejo Kreed aprueba esta modalidad de justicia de los madereros, citando una vieja máxima: "La gente es blanda y se doblega ante las mentiras. La madera es dura; que sea ella quien decida".

HONDONADA DEL HALCÓN

ASENTAMIENTO 4

N PUEBLO

Población maderera remota dirigida por un consorcio con intereses propios

Gobierno concejo (Consorcio Maderero)

Población 1.400 habitantes (95% humanos, 3% medianos, 1% elfos, 1% otros)

Idiomas común, mediano

Religiones adoración de boquilla a varias fes

Amenazas kóbolds, liderazgo insensible, muertos vivientes, fauna violenta

Población maderera Quienes acuden a Hondonada del Halcón pueden siempre encontrar trabajo cortando o serrando madera. Un personaje puede Obtener ingresos en Hondonada del Halcón mediante pruebas de Atletismo o de Saber (trabajo) y, si lo hace, puede acometer una tarea de hasta 6.º nivel. Los personajes que intenten Obtener ingresos mediante Artesanía o Interpretación estarán limitados a tareas de nivel 4.º o inferior.

Deldrin Baleson (LN semielfo guerrero 5) sheriff del Valle de Lu-naoscura

Payden "Pagador" Teendum (LM humano monje 4) capataz del Consorcio Maderero

Vamros Harg (NM mediano hechicero 5) magistrado de la población

Thuldrin Kreed (LM humano pícaro 10) Mazo del Consorcio Maderero

EXPLORANDO HONDONADA DEL HALCÓN

Hondonada del Halcón es una población maderera de cabo a rabo. La mayoría de edificios tienen paredes de madera, están acabados con perfiles de madera o tienen el tejado cubierto de tejas de dicho material. La población es de aspecto rudo, pero algunos hogares muestran una ornamentación amorosamente esculpida, que muestra el orgullo de sus propietarios: molduras decorativas, cornisas talladas, ventanas divididas con parteluces y delicadas incrustaciones en los muebles. Los aserraderos y los almacenes de madera son la evidencia principal de la industria. El serrín invade casi todos los hogares, camas y comidas de la comunidad, igual que la arena en una población de playa, pero los lugareños afirman haberse acostumbrado a ello y se burlan de quienes no pueden soportar el polvo. Alrededor de Hondonada del Halcón, el bosque florece, oscuro e impenetrable, al parecer ansioso de cobrarse las vidas de quienes asaltan incansablemente sus fronteras.

Las ubicaciones más importantes de Hondonada del Halcón se detallan en las siguientes páginas.

A1. LA DAMA DEL COLORETE

Las salas separadas por velos de seda de esta sala de juegos y cabaret son propiedad de **Kabran Ojosangriento** (CM semiorco pícaro 6), jefe del Gremio de Rocarroja, un sindicato delictivo que controla las actividades más turbias de la población por cuenta de Thuldrin Kreed. Aparte de sus ojos inyectados en sangre, el rasgo más impactante de Kabran es que le falta la nariz, cortada hace mucho tiempo como castigo de delitos cometidos en una ciudad lejana. Sobre el cráter de su rostro luce una pieza nasal de bronce, que silba inquietantemente al respirar a través de ella y que periódicamente gotea sangre y mucosidad, que se limpia con un pañuelo carmesí.

La Dama del Colorete ofrece juegos de azar únicos en Hondonada del Halcón como el "lanza nudillos" (que se juega con nudillos de oveja tallados como si fueran de marfil o dados de madera), la Dama del Colorete/La Dama Adusta (un juego de cartas con una Reina Súcula y una Reina Cadáver como comodines) y el Gira la Sierra (utilizando una cuchilla de sierra circular dispuesta sobre un clavo que gira para indicar las probabilidades, la victoria o la derrota).

El sótano de *La Dama del Colorete* es la cámara de torturas personal de Ojosangriento, que alberga el único placer en el que el semiorco se permite regocijarse. Aquí extrae la "verdad" de cualquier desafortunado de quien Thuldrin Kreed sospecha que engaña al Consorcio.

A2. LA MANSIÓN KREED

El domicilio de Thuldrin Kreed es más una fortaleza que una mansión: está rodeado por muros de madera oscura de 10 pies (3 m) de altura, protegido por algunos de los pícaros más mortíferos del Gremio de Rocarroja y patrullados por las espadas de adquiler más vigilantes que el oro del Consorcio Maderero puede pagar. En el pasado, multitudes iracundas han intentado achicharrar aquí a los Kreed, lo que les obligó a añadir cuatro torres de agua interiores al recinto del edificio. Cuando las arpías se infiltraron en las plantas superiores en noches sin

luna, los Kreed colocaron un puñado de guardias empuñando ballestas en el tejado y, en respuesta a una saga cetrina que cambiaba de forma y atravesaba así las puertas principales, instauraron el uso riguroso de contraseñas. No es casualidad que la familia Kreed haya sobrevivido a los peligros del valle de Lunaoscura durante más de un siglo.

A3. ARTESANÍA EN MADERA

El taller de la desacomplejada artesana **Deveera Gadsel** (CN semiocra artista 4) también es una especie de refugio para un grupito de lugareños semi artistas, interesados en hacer algo más con su vida que simplemente cortar y aserrar madera todos los días. Deveera ha tenido ya unos cuantos encontronazos con **Ayda Vorshin** del Gran Mercado (área A14), quien ve la creciente popularidad de la artesanía de Deveera como una amenaza a los beneficios de su propio negocio de importaciones; Ayda ha utilizado tácticas de intimidación similares contra otros artesanos locales, intentando asustarles para que restrinjan su actividad al Pequeño Mercado. La comerciante y sus secuaces han irrumpido en más de un taller, incluyendo Artesanía en Madera, donde han roto mercancías y herido artesanos. Deveera está tratando de organizar un gremio que proporcione protección mutua contra Ayda. De momento, Thuldrin encuentra divertida la situación y aún no ha intervenido, aunque promete aplastar a uno y otro bando con igual deleite si se convierten en una amenaza al orden público. Mientras tanto, permite que Deveera organice su gremio en tanto en cuanto pague una buena parte de sus beneficios al Consorcio en concepto de “tasa administrativa”.

A4. EL TEMPLO DE IOMEDAE

Hondonada del Halcón tiene pocos clérigos. A pesar de una competencia anémica por parte de otras fes y de haber demostrado sobradamente que se preocupa por los habitantes, **Lady Cirthana Gensar** (LB humana clériga de Iomedae 6) continúa teniendo problemas para obtener conversos en la atribulada población. Pocos de sus habitantes confían en Cirthana y la mayoría llevan sus preocupaciones médicas a Laurel, en Raíces y Remedios (área A8). El Consorcio Maderero fue muy claro al denunciar las interferencias de la Heredera en los asuntos de la población y los lugareños corresponden evitando el templo lo máximo posible.

Cirthana suele pedir asistencia de forma regular de otros miembros de su fe en su misión de ayudar las almas en peligro de Hondonada del Halcón, pero la naturaleza corruptora de este puesto de frontera salvaje es demasiado tentador para la devoción de la mayoría de iniciados. Los aspirantes a paladines y a clérigos de clausura están muy poco preparados para los desafíos de Hondonada del Halcón y la mayoría acaban siendo meros peones del Consorcio, apartados de sus ideales por sobornos de los agentes de Thuldrin, ya sea en forma de oro o de pases de libre circulación a *La Dama del Colorete*.

A Thuldrin le encanta alardear de su poder ofreciendo donaciones a la causa de forma condescendiente, y alabando sus esfuerzos para “cuidar de las tan trabajadoras personas de Hondonada del Halcón” a la vez que sabotea en secreto sus esfuerzos para reformar la población. Cirthana reconoce semejantes actos

como burlas, pero no ha hecho nada por actuar de forma directa contra Thuldrin; en su lugar, juega de forma tozuda a la espera, lista para proporcionar la poca ayuda que puede a la población mientras espera sacarlos lentamente del alcance de Thuldrin.

Cirthana es la única clériga establecida aquí, pero hace todo lo que puede. Pide donaciones normales por sus servicios de lanzamiento de conjuros, pero si los PJs demuestran ser altruistas o parecen poder de alguna otra forma frustrar los planes de Thuldrin, les proporcionará sus servicios curativos gratis siempre que visiten el templo, sea cual sea la fe que practiquen.

Cómo iniciar una misión: Hondonada del Halcón es un pueblo agresivo, y no es inusual que alguno de sus habitantes simplemente desaparezca. La mayoría de estas desapariciones son simplemente habitantes que han abandonado la población para buscar fortuna en otro lugar, pero otros son víctimas de delincuentes o de criaturas peligrosas de los bosques cercanos. Como quiera que estas desapariciones no son dignas de ser tenidas en cuenta, nadie se interesó demasiado cuando un cazador local llamado Barlus Chortun desapareció... excepto Cirthana, Que Barlus, un adorador de Erastil, acudiera al Templo de Iomedae en busca de bendiciones para su cacería (siendo Cirthana lo más cercano que tenía en la población parecido a una persona de ideas similares) antes de desvanecerse en el valle de Lunaoscura ciertamente impacta en la esperanza de Cirthana de que sea rápidamente rescatado y recuperado, puesto que se siente algo culpable por quizás haberle dado falsa confianza en un empeño que no forma parte del núcleo de su fe.

Cirthana ha contactado con algunos agentes del Consorcio Maderero del campamento del lindero del bosque para que la ayuden a encontrar a Barlus, pero no le han hecho ni caso. No sospecha que sean responsables de la desaparición de Barlus, sino que creen que no es problema de ellos. Sabe que Barlus iba a utilizar uno de los campamentos madereros como punto de partida para su cacería, por lo que sugiere que los PJs empiecen a buscarle allí, contando con que los trabajadores estarán más dispuestos a hablar con alguien a quien no reconocen como uno de los críticos más abiertos para con sus jefes.

Cirthana ofrece una espada larga de plata de calidad inferior como recompensa si los PJs pueden resolver el misterio o, incluso mejor encontrarle y traerle vivo de vuelta a casa.

A5. EL ASERRADERO

Escupiendo serrín al río Espuma las veinticuatro horas del día, el Aserradero es el corazón batiente de Hondonada del Halcón. Los equipos de leñadores trabajan en el patio en condiciones horribles. Los turnos de noche hacen funcionar sierras movidas por energía hidráulica y tornos de pulir con tan solo una tenue luz de linterna para iluminar su peligroso esfuerzo. Las muertes y las mutilaciones accidentales tiene lugar con frecuencia. Si se le pregunta, Thuldrin se limita a contestar que el aceite para linterna es difícil de encontrar en Hondonada del Halcón, pero que siempre hay gran cantidad de dedos.

Mucho más insidiosa que la amenaza de las heridas físicas es el efecto aplastante del trabajo inacabable y de la monotonía en la mente de los trabajadores. La mayor parte de ellos viven en chabolas atestadas que rodean el Aserradero, asaltados por los sonidos de las sierras y de las hachas incluso

cuando no están trabajando. Bastantes trabajadores han perdido la razón después de unos cuantos años trabajando allí, atacando con hachas a sus compañeros antes de que los guardias de Thuldrin puedan abatirlos con fuego de ballesta. Los leñadores les llaman “tocados por el hacha”, un término que ha acabado por convertirse en sinónimo de perder los nervios de forma explosiva.

El supervisor del Aserradero es **Payden “Pagador” Teedum** (LM humano monje 4), una de las figuras más notorias de la población. Un hombre chato y con la nariz machacada, “Pagador” Teedum se ganó su alias debido a la forma en la que “paga” a cualquiera que no sigue sus órdenes con suficiente rapidez. Lleva mucho tiempo peleado con Deldrin Baleson, el sheriff de la población. El único motivo por el que no ha tomado medidas más violentas contra su némesis es que teme convertirle en un mártir.

El Aserradero tiene una tienda bien provista, donde sus empleados se pueden gastar los pagarés de la paga en comida, suministros y herramientas necesarias para su trabajo. La tasa de cambio de los pagarés es onerosa, una forma más en la que el jefe Teedum mantiene a sus “empleados” bajo un estricto control.

Cómo iniciar una misión: los leñadores de Hondonada del Halcón están acostumbrados a las bestias del bosque y a los monstruos, y sus relatos sobre habitantes peligrosos del bosque son una forma popular de entretenimiento después del trabajo alrededor de las fogatas o en los bares. Recientemente, ha circulado un nuevo rumor acerca de un lobo gris particularmente grande, cruel y astuto, de quien los leñadores afirman que les ha estado tendiendo trampas. Algunos afirman haber resultado heridos en dichas trampas, y unos pocos dejan caer que algunos (o todos) los leñadores que supuestamente han abandonado el trabajo y se han ido al sur han sido de hecho capturados y devorados por el lobo.

Normalmente el jefe Teedum suele ignorar estos rumores, pero este último está cogiendo velocidad rápidamente y sospecha que hay algo de verdad detrás del mismo. Le preocupa que algunos de sus trabajadores pronto empiecen a utilizar estos rumores como excusa para evitar el trabajo o exigir más seguridad. Pide a los PJs que busquen a ese “lobo inteligente” de pelaje gris en el valle de Lunaoscura, lo maten, y traigan los restos de vuelta a Hondonada del Halcón para disecarlo como trofeo; menos para tranquilizar a sus trabajadores y más para mostrarles que es de él de quien han de tener miedo.

Payden sugiere preguntar a los trabajadores de los campamentos de corte para averiguar dónde se ha visto últimamente con más frecuencia al lobo gris. Está preparado para recompensar a los PJs con una *gran hacha +1* si tienen éxito.

A6. LA OFICINA DEL SHERIFF

Hondonada del Halcón es una población del Consorcio Maderero bajo la autoridad de Thuldrin Kreed, pero la ley en sí no está sujeta por completo a sus caprichos, para su gran enojo y frustración. Como parte del acuerdo del Consorcio con el gobierno de Andoran, debe haber en todo momento un representante de la ley no afiliado a la compañía.

UN LUGAR POCO PLACENTERO

Hondonada del Halcón no es el lugar más bello donde vivir. Muchos de los edificios están desvencijados y casi otros tantos de sus habitantes muestran mal genio en el mejor de los casos o son directamente crueles en el peor. En la población hay reductos de amabilidad y de paciencia (como por ejemplo, el templo de lomedae), pero en la mayoría de los casos, los PJs no deberían esperar una amistad automática por parte de los lugareños.

Dependiendo de tu estilo de juego, esto podría hacer que tus jugadores tuvieran poco interés en salvar Hondonada del Halcón de los peligros a los que se enfrenta o, peor aún, obligarles a simplemente abandonar la región (y la aventura) por completo. Tú eres quien mejor conoce a tus jugadores, y si crees que reaccionarán mejor a un lugar más amigable, no tengas ningún reparo en “limar” las asperezas más sobresalientes de Hondonada del Halcón para que puedan implicarse más en el destino del lugar.

Por supuesto, Hondonada del Halcón proporciona a los PJs más broncos y de peor reputación algo parecido a un hogar, por lo que la *Corona del Rey Kóbold* funciona bastante bien con un grupo de antihéroes egoístas.

Durante los últimos años, este papel ha recaído en un semielfo muy alto llamado **Deldrin Baleson** (LN semielfo guerrero 5), que solía ser un pobre leñador que se afanaba en los aserraderos a las órdenes del jefe Teedum. Un día, Deldrin se negó a pagar una “tasa sobre las hachas” por un hacha de cortar madera que ya había comprado y pagado en la tienda de la compañía. Cuando Payden intentó llevarse el hacha de Deldrin, el semielfo le aplastó la cara con el plano de la herramienta. Como uno de los poquísimos lugareños capaz de enfrentarse a Payden y Thuldrin, fue elegido sheriff la semana siguiente. Ahora, Deldrin lleva la misma hacha colgada del hombro para recordar tanto a Thuldrin como a Payden que no les tiene miedo. De hecho, el auténtico motivo de que no haya sufrido represalias violentas es el hecho de que su presencia evita que el Consorcio Maderero realice visitas más frecuentes (y molestas) a la población. Después de todo, si Hondonada del Halcón se volviera más anárquica de lo que ya es, la atención que atraería por parte del gobierno de Andoran podría limitar seriamente el estilo de vida de Thuldrin.

Deldrin siente un inmenso orgullo cívico por Hondonada del Halcón y recuerda un tiempo no tan lejano en el que los Kreed no eran los únicos poderosos de la población. Espera que algún día vuelvan a Hondonada del Halcón el honor y el orgullo, pero mientras tanto invierte su energía en mantener la población lo más segura posible. Para ello, tiene un pequeño grupo de alguaciles que patrullan y resuelven conflictos menores en las calles. Cuando la región se ve amenazada por peligros mayores, suele verse obligado a contratar mercenarios o aventureros que solucionen el problema.

Cómo iniciar una misión: es evidente que el sheriff Deldrin está frustrado con los actuales líderes de Hondonada del Halcón, pero tiene un orgullo inmenso en la historia de la población, particularmente en cómo ha soportado las adversidades a lo largo de los años. Recientemente, mientras

investigaba una colección de antiguos registros y libros de contabilidad que encontró olvidados en los archivos de la población, averiguó que el aventurero enano Druingar el Hacha Destellante fue más que un mero visitante que utilizaba Hondonada del Halcón como punto de partida para explorar el Crisol de Droskar: ¡nació aquí! El hecho de que los registros de la infancia de Druingar en la población permanezcan en el olvido no sorprende a Deldrin, considerando que datan de hace muchas décadas y que los líderes de la población en los últimos diez años sólo han estado interesados en su propio legado; sin embargo, espera utilizar la historia de Druingar para inspirar a la gente y cultivar el orgullo cívico.

Sin embargo, no puede hacerlo sin conocer el final de la historia del explorador y por lo tanto solicita a los PJs que investiguen lo que pudo haber sucedido al enano. Según todos los registros, Druingar se dirigió al norte para explorar el Crisol de Droskar hace nueve años y jamás regresó. Pocos visitan hoy en día el monasterio en ruinas, puesto que su remota ubicación tiende a atraer depredadores peligrosos, pero si los PJs están a la altura del desafío de investigar el lugar y buscar pistas sobre el destino de Druingar, el sheriff está dispuesto a recompensarles con una *figurita maravillosa perro de ónix* que confiscó a un leñador problemático hace algunos años.

A7. LA PRESA FÁCIL

La *Presa* es el lugar ideal donde aventureros, exploradores y demás gente de mal vivir busca excitación. La taberna sirve un mejunje potente de hoja de madera oscura fermentada, que se dice es capaz de “tumbar a un ogro” con unas cuantas jarras. Partidas estrepitosas del “trasquilón” y de “a izquierda aflojas” (dos actividades recreativas bastante peligrosas, con una tasa elevada de quedar lisiado) tienen lugar hasta altas horas de la noche entre aventureros que comparten relatos sobre los peligros del valle de Lunaoscura, del risco de Droskar y de otros puntos de referencia próximos. El ruido que emana del bebedero más peligroso de la población a veces atrae la atención de algún depredador de fuera de la empalizada, y dichas criaturas a menudo saltan la valla y atacan. Por suerte, la clientela está más que bien armada, y semejantes sucesos sólo hacen que alimentar la diversión de la noche.

Construido originalmente por una aventurera retirada llamada Larden “Hurón” Kried, la *Presa* fue comprada por la fornida mercenaria **Ergin Tock** (CN humana guerrera 2) después de que la taberna se convirtiera en un faro para aventureros peligrosos y de que la Hurón desapareciera. Ergin exhibió una dudosa escritura de propiedad de la *Presa* con la firma de Larden Kried (aunque muchos afirman que era falsa), junto con una carta que explicaba que la Hurón había vuelto a su despreocupada vida de aventurera. El antiguo trabajo de Ergin como músculo a sueldo de Thuldrin Kreed



DELDRIN BALESON

parecía bastante sospechoso, pero cuando Vamros Harg certificó la escritura como genuina, esa fue toda la evidencia que la gente necesitaba para confirmar que Thuldrin había decidido que la *Presa* tenía que estar bajo el control directo del Consorcio. Unos pocos afirman que a Thuldrin le molestaba bastante el hecho de que el apellido de la Hurón sonara como el suyo.

A Thuldrin le gusta vigilar de cerca a cualquier aventurero o mercenario que pasa por Hondonada del Halcón. La *Presa* es el lugar perfecto para reunir en un solo lugar a todos estos empleados y amenazas potenciales. Ergin vigila de cerca a la clientela, pero no es el único par de ojos que tiene Thuldrin en el lugar. La camarera, **Jalene Artem** (CE humana pícara 4), es una de las agentes de mayor confianza de Thuldrin, y su habilidad en cortar gargantas es la misma que demuestra en extraer secretos de incluso el más recio de los paladines. Ergin y Jalene informan cada mañana a Thuldrin de las actividades de la noche anterior en la *Presa*.

A8. RAÍCES Y REMEDIOS

La fachada de este edificio de dos plantas hecho con troncos está cubierta de hiedra y de jardineras. El interior de la tienda, pequeño y con marcas de barro en el suelo, huele a tierra quemada y a incienso especiado. Manojos de hierbas secas cuelgan del techo, junto con frascos, prensados, material alquímico y material de vidrio arcano. Saquillos de plantas exóticas, frascos con polvos de colores y una colección de partes de animal secas, en conserva y gelificadas llenan altas estanterías y mesas que sirven a la vez como expositores y espacios de trabajo. La propietaria, **Laurel Gebre** (NB humana herbolaria 3), es una mujer garundi seca como un palo, que lleva gafas y el pelo trenzado en rastas holgadamente separadas de su rostro. La mujer, que es dura pero de buen corazón, es la herbolaria y senadora local aunque sus ingresos surgen tanto de vender aceites de serpiente y afrodisíacos como de sus productos curativos y tes medicinales. Aunque versada en las propiedades curativas de diversos brebajes, recuerda rápidamente a los clientes iracundos que de hecho, no es una profesional de la medicina. Para muchos que no pueden permitirse una magia curativa más cara, Laurel es la mejor esperanza de mantener la salud e incluso encontrar una pizca de simpatía en Hondonada del Halcón.

Aquí se puede adquirir material alquímico y suministros de hasta nivel 3.

Cómo iniciar una misión: habiendo sido la sanadora de mayor confianza en Hondonada del Halcón durante años, Laurel se ha convertido en una especie de experta en detectar tendencias de salud entre los lugareños, incluso a pesar de la tradición del “rudo habitante de la frontera” de sólo acudir al médico como último recurso. Recientemente se ha dado cuenta de un aumento preocupante en las indisposiciones

entre los leñadores, porque ello presagia un brote de enfermedad en el futuro próximo. La amenaza de un brote no podría llegar en peor momento, puesto que las hierbas en las que a menudo se basa para preparar antiplaga y otras medicinas escasean.

Laurel pide a los PJs ayuda para reunir suministros de un ingrediente básico particular para sus medicinas: hongos de flor de hierro. Normalmente estos hongos se pueden encontrar por todo el valle de Lunaoscura en esta época del año, pero esta temporada ha visto muy pocos. Sospecha que se podrían cosechar más internándose en el bosque, pero carece de la habilidad para enfrentarse con los peligros del mismo. Si los PJs están de acuerdo, sugiere que busquen en un lugar particularmente notorio de los bosques septentrionales conocido como la Hondonada Embrujada por la Saga, donde se supone que son muy prolíficos. Fue aquí, hace años, donde la saga Ulizmila tenía una de sus muchas guaridas; Laurel asegura a los PJs que Ulizmila hace mucho que murió, pero les advierte de que el lugar podría seguir siendo peligroso. Conoce la ubicación aproximada de la Hondonada y proporciona a los PJs indicaciones detalladas para llegar hasta allí. Cuando más tarde intenten localizar dicho lugar en la Parte 2, estas indicaciones les proporcionarán un bonificador +2 por circunstancia a su prueba de Supervivencia para encontrarlo.

A cambio de recoger por lo menos una docena de hongos de flor de hierro grandes, Laurel promete a cada uno un consumible alquímico Común de nivel 3, que no sea un veneno, a su elección y como agradecimiento.

A9. EL PEQUEÑO MERCADO

Abierto a todo el mundo, el Pequeño Mercado vende los restos del Gran Mercado, incluyendo productos que ya no están lo suficientemente frescos para los clientes favoritos del Gran Mercado, carnes fuertemente saladas y otros comestibles cuestionables, la mayoría de los cuales apenas sobreviven el viaje hasta el mercado. Aquí se pueden encontrar a la venta armas, armaduras y equipo de aventurero, mientras no se trate de objetos muy caros; en el Pequeño Mercado sólo se pueden encontrar armas y equipo de aventurero que valga 1 po o menos o armadura por valor de 4 po o menos. Quienes busquen mercancías de más valor, deberán ganarse el derecho a visitar el Gran Mercado (área A14).

El orondo **Jalin Granroble** (N humano mercader 2), llamado “gran zoquete” (NdT: *juego de palabras entre ‘greatoak’ y ‘greatoaf’*) por la chiquillería, organiza los diversos tenderetes y puestos móviles del mercado. Aunque de buen carácter, no es particularmente listo y por su cabeza raramente atraviesa un pensamiento sereno. Hordas de leñadores pobres, granjeros en apuros y marginados frecuentan el Pequeño Mercado. Unos cuantos puestos destalados sirven cerveza de alta fermentación y licor casero peligroso que puede producir ceguera a los

leñadores de parranda, alimentando sus festejos y convirtiéndoles en presa fácil para los rateros.

Los PJs de intenciones delictivas pueden intentar Obtener ingresos en el Pequeño Mercado mediante pruebas de Latrocínio si lo desean, pero si sufren un fallo crítico podrían enfrentarse a multas u otros castigos.



LAUREL GEBRE

A10. EL IMPERTINENTE

Una posada desvencijada ofrece comida y alojamiento a los viajeros de paso por Hondonada del Halcón. La obesa y rústica Jak Crimmy (CB humana bardo

6) es una trobadora retirada que luce una sonrisa fácil y siempre tiene una cálida bienvenida, una buena comida y un relato o dos para explicar a los visitantes fatigados. Sus tortitas de avena recubiertas de canela son legendarias, igual que su habilidad haciendo malabares con las sartenes y su sorprendente puntería con una ballesta.

Jak cocina sus tortitas de canela una vez por semana, y la cola para probar una porción azucarada da la vuelta al edificio y llega a medio camino de la avenida. Por alguna razón, Thuldrin jamás pone el pie en la posada, una peculiaridad que da origen a muchos rumores. Algunos afirman que Jak está emparentada con la antigua familia Samkil y que algún pacto mágico o maldición feérica extraños prohíbe a Thuldrin actuar contra este último vástago de los antiguos antagonistas de la familia Kreed. Otros susurran que Jak fue en tiempos miembro de los Garras, uno de los grupos de aventureros más notorios del valle de Lunaoscura, lo que le convertiría en una mujer muy peligrosa. Sea cual sea la verdad, Jak no da pábulo a ninguno de los relatos, diciendo tan sólo que es una artista retirada del lejano Puerto Enigma. Cuando se le pregunta acerca de Thuldrin, se limita a encogerse de hombros y a reírse diciendo que “no a todo el mundo le gusta la canela”.

A11. EL TRIBUNAL DE HONDONADA

El magistrado **Vamros Harg** (NM mediano hechicero 5) dispensa licencias de mercader, sella reclamaciones de minería y de tala y juzga casos civiles y penales desde este recio edificio de troncos. La mayoría de los habitantes aprecia la ironía del nombre del tribunal, puesto que la justicia que se imparte raramente es equitativa (NdT: *juego de palabras, puesto que ‘hollow’ se puede traducir como hondonada y como hueco; así, ‘hollow tribunal’ podría ser ‘tribunal hueco’*).

Se sabe que el carismático joven magistrado, un abogado fracasado a quien encanta la ropa cara, está en nómina de Thuldrin. Thuldrin puso a Vamros en el puesto que ocupa, dejándole muy claro que podría quitarlo de allí al primer síntoma de desobediencia Vamros no se atreve a oponerse a Thuldrin directamente, pero su vergüenza ante su propia cobardía le lleva a apartar algún que otro caso de la avariciosa mirada de Thuldrin y darle a la gente un trato justo si puede. Si en



HONDONADA DEL HALCÓN

algún momento consiguiera apoyo suficiente de personas aún no corrompidas por el régimen de Thuldrin, Vamros podría aceptar el desafío y empezar a impartir justicia de verdad.

Una tormentosa relación romántica con uno de los alguaciles del sheriff Deldrin Baleson, el gruñón pero arrojado **Tabrik Splint** (LB enano explorador 3) ocupa la mayor parte del tiempo libre de Vamros. Tabrik es descaradamente crítico con la corrupción de Thuldrin y la necesidad de un cambio de liderazgo, y Vamros encuentra cada vez más difícil proteger a su amante de la ira de su patrón. Extrañamente, sus ideologías casi diametralmente opuestas acerca de lo que es bueno para la sociedad tan sólo añaden más pasión y combustible a su romance, pero probablemente sea tan solo cuestión de tiempo que uno o el otro se pase de la raya y haga algo que su pareja no pueda tolerar.

A12. LA OCA Y EL GANSO

Brickasnurd Hildrinsocks (CN gnomo mago 3), el único gnomo de Hondonada del Halcón, dirige esta enorme tienda. La Oca y el Ganso es un laberinto de pasillos serpentíneos y estanterías precariamente equilibradas, que contienen cualquier cosa que alguien que viva en la frontera pueda requerir, y una buena cantidad de cacharros que casi nadie requiere. No existe método aparente alguno para la organización de la tienda y se puede encontrar una gran variedad de objetos poco usuales almacenada junto a los objetos domésticos básicos, la comida seca y las herramientas

para la minería. Algunos de los objetos más notables incluyen una cantimplora de fuego de alquimista en forma de bebé, un draco doméstico petrificado y vaciado para conformar una linterna sorda y un cincel antinaturalmente frío y tozudamente manchado de sangre. Brickasnurd afirma que algunos de los objetos más curiosos de su inventario los ha encontrado durante sus largos paseos por el bosque, pero la gente suele decir que el gnomo tiene tratos con algunas de las crípticas hadas que aún acechan entre las arboledas del valle de Lunaoscura.

La Oca y el Ganso tiene a la venta una pequeña cantidad de objetos mágicos, pero para encontrar uno de ellos en las estanterías, un personaje debe invertir 1d4 horas Buscando y hacer una prueba de Percepción CD 20. Con un éxito, el PJ se encuentra con uno de los siguientes tesoros ocultos. Con un fallo crítico, sus intentos resultan en una ‘avalancha’ menor de cacharros que se te vienen encima. El PJ sufre 1d6 puntos de daño contundente (salvación básica de Reflejos CD 15) y se gana la prohibición de acceder a la tienda durante una semana de manos del altamente irritado gnomo.

En el momento en el que empieza esta aventura, se pueden encontrar a la venta los siguientes objetos. Tira para determinar aleatoriamente qué objeto descubre un personaje (con un éxito tira 1d6 y con un éxito crítico tira 1d10). Si obtienes un objeto que ya ha sido encontrado, en su lugar el PJs descubre el siguiente objeto no descubierto de valor inferior. Una vez

los PJs descubren un objeto, lo pueden encontrar de nuevo en una visita subsiguiente con tan sólo 10 minutos de búsqueda. Con el paso del tiempo, tómate la libertad de añadir nuevos objetos a la lista. Incluso aunque dichos objetos son difíciles de encontrar para los PJs, Brickasnurd sabe dónde está todo y vigila cuidadosamente la tienda. Si los PJs intentan robarle o, lo que es peor, meterse en una pelea, utiliza las estadísticas de un mago de alquiler (*Guía de Dirección del juego*, pág. 230) ajustado a ‘gnomo’ para resolver la desafortunada situación. A un PJ a quien se encuentra robando o que inicia una pelea se le prohíbe de por vida volver a entrar en la Oca y el Ganso y podría (a discreción tuya) enfrentarse a otras multas o a un castigo por parte del Consorcio Maderero.

d10	Objeto	Precio
1	Cuatro poción de curación menor	15 po
2	Cristal de potencia	4 po
3	Vial de lustre de plata	6 po
4	Runa de potencia +1 de arma	35 po
5	Pico ligero de hierro frío	40 po
6	Frascos de ácido moderado (3)	10 po cada uno
7	Pergamino de restablecimiento	12 po
8	Varita de curar heridas leves	60 po
9	Capa del coyote	60 po
10	Runa de golpe de arma	65 po

A13. LA TORRE DE SHARVAROS VADE

El nigromante **Sharvaros Vade** (LM humano mago 4) ocupa una torre de piedra que domina las agobiadas almas de Hondonada del Halcón desde su lugar prominente en la Percha, la colina del extremo oriental de la población. En su interior, Sharvaros lleva a cabo macabros experimentos sobre cadáveres descartados en el pueblo. De vez en cuando, el recluso requiere un ejemplar vivo para sus investigaciones, generalmente alguien de fuera de la población, suministrado por Kabran Ojosangriento. La única compañía viva de Sharvaros es su débil hija **Savram** (LN dhampira joven adepta 1), una chica pálida, la identidad de cuya madre es un misterio. Muchos lugareños afirman que la niña nació de una consorte muerta, lo que explicaría su frágil estructura y su marfileña complejión.

La torre en sí es un edificio recio y feo sin gran cosa como adornos. Un puñado de gárgolas monta guardia sobre sus parapetos superiores y los observadores juran que cambian de lugar y de postura a lo largo del tiempo, especulando con que Sharvaros utiliza estos esclavos de piedra para recoger las víctimas de accidentes y de violencia y así alimentar su investigación.

A14. EL GRAN MERCADO

La mayor atracción del Gran Mercado son las carnes y verduras libres de podredumbre que tiene la venta. La antigua mercenaria **Ayda Vorshin** (NM humana mercader 4) organiza caravanas semanales entre Hondonada del Halcón y la población de Olfden, abasteciendo el mercado de seda, ropa, zapatos, especias y joyas. Artistas locales como Deveera Gadsel (área A3), conocida por sus tallas en madera y sus joyas, ofre-

cen sus mercaderías entre las importaciones. El Gran Mercado es uno de los pocos lugares de fiar en Hondonada del Halcón donde se pueden comprar armas, armaduras y más cosas.

Una de las lamebotas más insufribles de Thuldrin, **Kilarin Salk** (NM mediana pícara 4) inspecciona personalmente todos los comestibles que se venden en el Gran Mercado. Kilarin es una antigua granjera notoriamente corrupta, que dejó su profesión cuando quedó claro que era incapaz de mantener vivas las plantas. Aunque se le lleva una gran cantidad de vegetales y carnes de gran calidad para sus inspecciones diarias, una tercera parte de ello jamás llega al mercado. Los granjeros de la región saben que la calidad es tan sólo uno de los requisitos necesarios para pasar la inspección; también hace falta un buen soborno. La presumida posición de Kilarin la ha vuelto irritable, y cualquier insulto real o imaginario a su orgullo tiene como consecuencia la prohibición de por vida de vender mercancías en Hondonada del Halcón, lo que suele ser igual a tener que elegir entre el exilio o la pobreza para la mayoría de granjeros.

Incluso así, las mercancías del Gran Mercado no están disponibles para todo el mundo. Los matones leales al jefe Tee-dum restringen el acceso, permitiéndolo sólo a quienes Thuldrin considera influyentes. Una vez al mes, Thuldrin celebra un sorteo que concede a nueve habitantes ‘comunes’ permiso para comprar en el mercado durante tres días. Normalmente, este sorteo excluiría a los PJs pero dependiendo de la misión con la que empiecen, se les podría conceder acceso. De lo contrario, los PJs deberán ganarse el permiso de Thuldrin para comprar aquí completando con éxito su misión inicial. Si te parece, los PJs podrían ganarse de alguna otra forma el acceso al Gran Mercado.

A15. CUARTEL GENERAL DEL CONSORCIO MADERERO

Antiguamente el edificio más impresionante de la población, esta oficina está algo desvencijada. Thuldrin utiliza este edificio tan sólo para recibir a huéspedes importantes del Consorcio y para llevar a cabo otros asuntos oficiales que quiere mantener alejados de su hacienda particular. En las demás ocasiones, el edificio permanece vacío, a solas con las fantasmas de su antigua grandeza. El único objeto del edificio que no está abandonado a los estragos del tiempo es una estatua del padre de Thuldrin, Thalsin. El adusto rostro y la orgullosa estampa de uno de los mayores líderes de la historia de la población son regularmente pulimentados por los asustados sirvientes de Thuldrin, que viven en un permanente terror de que la estatua no sea debidamente respetada y conservada. La hueste de oficinistas que antaño se esforzaban aquí ha ido siendo despedida conforme Thuldrin reducía gradualmente la cantidad de papeleo relativo al comercio de la madera en Hondonada del Halcón. Se ha vuelto osado en su corrupción y ahora los pocos oficinistas que llevan las cuentas de sus negocios trabajan desde su hacienda. Todos los tratos reales que lleva a cabo el Consorcio con fuerzas exteriores tiene lugar aquí y el mensaje es claro: en Hondonada del Halcón, Thuldrin Kreed es el Consorcio Maderero.

PARTE 2: EL VALLE DE LUNAOSCURA

Por mucho que las misiones iniciales de los PJs en la parte 1 puedan parecer dispares, todas comparten la misma siniestra causa original: los problemas que se cuecen a gran profundidad bajo el monasterio en ruinas conocido hoy en día como el Crisol de Droskar. La enfermedad que Laurel Gebre ha notado que se extiende entre los madereros es una reacción a la energía nigromántica de baja intensidad pero creciente que se libera al entorno. El cazador desaparecido Barlus Chortun es la última víctima secuestrada por los kóbolds Escama Verdadera, que empiezan a almacenar sacrificios de cara al ritual de potenciación de la *Corona del Rey Kóbald*. El siniestro lobo gris que ha estado cazando leñadores es un huargo llamado Pelajegrís que está ayudando a los kóbolds y que se ha asentado en las ruinas de la superficie del Crisol de Droskar. Por supuesto, los PJs que sigan el rastro del aventurero enano Druingar se verán en su momento acercándose a esas mismas ruinas, pues es allí donde Druingar sufrió su ignominioso final.

Dichas misiones están pensadas para exponer a los PJs al peligro creciente que hay bajo el Crisol de Droskar y, para cuando exploren por completo las ruinas que están en la superficie, sabrán que el auténtico peligro al que están destinados a enfrentarse se encuentra bajo sus pies.

EXPLORANDO EL VALLE DE LUNAOSCURA

Sea cual sea su misión (o misiones) original, el primer paso de los PJs hacia la aventura les lleva hacia el valle de Lunaoscura. La región está dominada por un bosque enorme y carente de sendas que lleva mucho tiempo siendo el origen de rumores, exageraciones y susurros; historias que se justifican sordamente hablando de monstruos, sectas y seres malignos nocturnos. Pero el bosque es un recurso natural asombroso (particularmente en lo que se refiere a los árboles de madera oscura) hasta el punto en que vivir y trabajar junto a los lineros boscosos del valle lleva mucho tiempo valiendo la pena.

Si bien los PJs deberían trazar su propio camino a través del valle de Lunaoscura, tan sólo hay unos cuantos lugares

notables en el valle y en sus alrededores que intervienen directamente en la trama de esta aventura: los cuatro campamentos madereros ubicados a lo largo de las extensiones meridionales del bosque, la Hondonada Embrujada por la Saga y las ruinas del Crisol de Droskar. Dichas áreas se detallan a continuación, junto con dos áreas de encuentro opcionales adicionales que puedes utilizar como gustes para animar un viaje a través del bosque.

Como quiera que el foco de la *Corona del Rey Kóbald* es explorar los dungeons que hay bajo el Crisol de Droskar, es mejor no pasar demasiado tiempo obligando a los PJs a merodear sin rumbo por las tierras salvajes. El viaje entre Hondonada del Halcón y los campamentos madereros es un paseo de entre 10 y 16 millas (16 y 26 km respectivamente) para los tres primeros y 10 millas (16 km) adicionales para el más oriental. Viajar a través de un bosque denso como este es difícil y consume mucho tiempo, puesto que no hay sendas bien desbrozadas en su interior.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Si quieras animar el viaje de los PJs a través del bosque, puedes utilizar uno de los dos encuentros opcionales que se presentan al final de esta sección. Alternativamente, puedes probar por encuentros aleatorios. Hazlo una vez durante el tiempo de viaje diurno de los PJs, y una vez durante la noche en su campamento, mediante una prueba plana CD 14. Con un éxito, tiene lugar un encuentro; tira en la tabla de la pág. 23 para determinar lo que sucede.

Ten en cuenta que estos encuentros están pensados para ser desafiantes para un grupo de nivel 1, y se espera que los PJs tengan unos pocos (y ganen PX adecuadamente) durante sus primeras incursiones en el valle de Lunaoscura. Conforme los PJs se vuelvan más poderosos, el centro de sus aventuras debería ser cada vez más el propio dungeon, por lo que el papel a jugar por los encuentros aleatorios debería ir disminuyendo.

Huellas extrañas: los PNs cruzan una franja de terreno cenagoso en la que pueden ver unas extrañas huellas de pisadas. Las huellas parecen ser el rastro serpenteante de una inmensa serpiente, pero también muestran marcas profundas de zarpas, como si hubieran sido hechas por patas de animal, a intervalos extraños. Si este encuentro tiene lugar cuando los PJs duermen, descubren por la mañana el rastro a unos pocos cientos de pies (*treintenas de metros*) de su campamento. Un personaje con un éxito en una prueba de Naturaleza CD 16 confirmará



que las huellas las ha dejado una sola criatura que se desliza como una serpiente y tiene dos miembros que periódicamente se clava en el suelo, mientras que un personaje que tenga éxito en una prueba de Arcanos CD 18 identificará correctamente las huellas como pertenecientes a un tatzlwurm. Un éxito en una tirada de Supervivencia CD 20 permite Rastrear al tatzlwurm hasta su guarida (ver encuentro opcional B4 en la pág. 29). Este encuentro ya no tiene lugar una vez es abatido el tatzlwurm, a menos que quieras que un segundo ejemplar se traslade al territorio del primero.

Hada muerta: los PJs se encuentran con un árbol muerto manchado de sangre a una altura de 3 pies (90 cm) por encima del suelo. El primer PJ que de la vuelta al árbol verá automáticamente los cuerpos de tres duendes muertos, que han sido clavados al tronco de metal un pie (30 cm) por encima del suelo mediante finas escarpías de metal. Mediante una prueba de Medicina CD 15 con éxito para Recordar conocimientos, un personaje se da cuenta de que, si bien el tronco del árbol está manchado de sangre, los cadáveres de los duendes no lo están por lo que al parecer, lo que fuera que los matara no utilizó toda su sangre para manchar el árbol; falta por lo menos la mitad. Un personaje que Registre el área y que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 16 encontrará cierta cantidad de pequeñas huellas de reptil alrededor del árbol; quien consiga una prueba de Sociedad CD 20 podrá identificar dichas huellas como de kóbold. Los PJs

ENCUENTROS ALEATORIOS EN EL VALLE DE LUNAOSCUA

Tirada	Encuentro
1	Huellas extrañas (Trivial 1)
2	Hadas muertas (Trivial 1)
3	Moho brillante (Trivial 1)
4	Avistamiento de wyvern (Trivial 1)
5	Kóbold zombi (Trivial 1)
6	Trampa de Grung (Trivial 1)
7	Cazadores (Bajo 1)
8	Buscasangres (Bajo 1)
9	Serpiente del pantano gigante (Bajo 1)
10	Lobos (Moderado 1)

pueden rastrear estas huellas mediante una prueba con éxito de Supervivencia CD 20, que les conduce hasta el Crisol de Droskar, donde habitan los kóbolds responsables. Estas hadas han sido víctimas de las “pruebas” de los rituales que los kóbolds pretenden llevar a cabo para potenciar la corona de su rey. Si este encuentro tiene lugar mientras los PJs acampan, descubren la macabra escena poco después de levantar campamento al día siguiente e iniciar el recorrido diario.

Moho brillante: un moho extraño y brillante cubre la parte inferior de unas cuantas rocas de buen tamaño a gran profundidad en el bosque. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Supervivencia CD 16 podrá cosechar suficiente moho sin destruirlo para que sirva como fuente de luz. Una vez separado

de la roca, el moho continúa brillando como una antorcha durante 3 días. Si este encuentro tiene lugar en el campamento, el brillo del moho no resulta aparente hasta después del anochecer; su brillo suave de color amarillo verdoso puede verse a través de los matorrales a una docena de yardas (*metros*) del campamento, lo que podría hacer creer a los PJs que un fuego fatuo o algún otro monstruo similar los ha visto.

Avistamiento de wyvern: haz que todos los PJs lleven a cabo pruebas de Percepción. Quien obtenga el mayor resultado alzará la cabeza al pasar bajo una brecha en la canopea el momento justo para ver un wyvern color azul oscuro cruzando el cielo por encima de sus cabezas. El wyvern no divisa a los PJs y continúa hacia su nido en las estribaciones inferiores del Crisol de Droskar, a menos que los PJs sean de un nivel mayor y un ataque de una criatura de nivel 6 sirva para animar las cosas. Si este encuentro tiene lugar mientras acampan, en vez de esto los PJs podrían oír el batido de las alas de la criatura o su rugido al pasar por encima de ellos cruzando el cielo nocturno.

WYVERN

Bestiario, pág. 103

Iniciativa Percepción +13

CRÍATURA 6

Kóbold zombi: Kolmokmurk fue antaño un sacerdote entre los kóbolds Escama Verdadera, pero cuando Drazmorg arra-

só el lugar y expulsó a los Escama Verdadera al exterior, Kolmokmurk resultó fatalmente herido. Los Escama Verdadera le abandonaron a su destino, dejando su cuerpo atrás entre unos matorrales cuando huyeron de su hogar. Sin embargo, eso no fue lo que hizo que se alzara de entre los muertos, la afrenta final tuvo lugar cuando Drazmorg rompió el *Tercer Sello*. Los restos en descomposición de Kolmokmurk, posicionados casi directamente por encima de la ubicación a gran profundidad, absorbieron una potente explosión de energía nigromántica. Si el alma de Kolmokmurk aún hubiera estado presente, el muerto viviente resultante hubiera podido ser mucho más peligroso, pero con tan sólo los restos mortales que reanimar, su cuerpo se convirtió simplemente en un zombi. Durante las pasadas semanas, el kóbold zombi ha estado recorriendo los bosques sin rumbo, empujado por una furia descerebrada que, de momento, sólo ha sido capaz de desahogar sobre indefensas criaturas del bosque. Los PJs darán al zombi de Kolmokmurk su primera oportunidad real de infligir dolor, y no piensa desperdiciarla. Si este encuentro tiene lugar durante la acampada, Kolmokmurk entra tambaleándose en el campamento a cualquier hora de la noche, para atacar a los PJs. La energía negativa que animó los restos del kóbold ha dado como resultado un horror muerto viviente particularmente resistente; tiene la aptitud variante inmortal. Además, el zombi es Pequeño, aunque este cambio de tamaño no afecta en modo alguno sus estadísticas. Sin embargo, lo más inusual es la forma en que los ojos muertos y vidriosos de Kolmokmurk brillan desde su interior con una inquietante luz amarilla. Este efecto secundario procede de la inestable energía nigromántica del *Tercer Sello*; no concede al zombi ninguna aptitud adicional, pero pronto se convertirá en un tema recurrente entre los muertos vivientes a los que se enfrenten los PJs en el futuro.

Una vez derrotado, un PJ que lo examine y que tenga éxito en una prueba de Sociedad CD 20 le reconocerá como antiguo miembro de los Escama Verdadera. Si bien perdió su arma hace tiempo, los PJs pueden recuperar el *talismán de colmillo de lobo* sin usar (y bastante sucio) fijado a su muy deteriorada armadura de cuero.

KOLMOKMURK

Zombi kóbold inmortal (Bestiario, pág. 340)

Iniciativa Percepción +0

CRÍATURA 0

Trampa de Grung: no todos los cazadores del valle persiguen animales. El hobgoblin **Grung Lenguacuchillo** (área B3) ha colocado cierto número de trampas peligrosas destinadas a capturar su comida favorita (leñador) en el bosque. Si los PJs se encuentran con esto mientras acampan, la trampa permanece inicialmente sin detectar en los límites de su campamento y es potencialmente activada por uno de los PJs mientras monta guardia. A Grung le encantan las trampas de foso escondido, pero a veces también utiliza arrojadores de lanza ocultos entre los matorrales. Tanto unas como otras son encuentros Triviales para PJs de 1.^{er} nivel, pero el arrojador de lanzas es un poquito más letal, por lo que sería mejor que lo guardaras para la segunda o tercera vez que salga este encuentro.



KOLMOKMURK

FOSO ESCONDIDO

Reglas básicas, pág. 522

PELIGRO 0

ARROJADOR DE LANZAS

Reglas básicas, pág. 523

PELIGRO 2

Cazadores: tres cazadores humanos inexpertos y ligeramente borrachos recorren el bosque, cazando conejos y rastreando piezas mayores. No es que estén teniendo mucha suerte, puesto que sus discusiones en voz alta sobre si el legendario lobo gris es real o un espíritu se oyen a bastante distancia. Es muy probable que los PJs oigan a los cazadores bastante antes de encontrarse con ellos. En caso de encuentro, preguntan (algo achispados) como se llega a "la cueva del lobo gris" y rápidamente pasan a las burlas y a las provocaciones si detectan cualquier tipo de desdén por parte de cualquier miembro del grupo. Los cazadores no son habitantes de Hondonada del Halcón y aún no se han dado cuenta de que están perdidos. Tiene poca ayuda que ofrecen a los PJs, aunque, si este encuentro tiene lugar mientras acampan, los avergonzados cazadores les preguntan si pueden compartir el campamento. Si los PJs guían a los tres cazadores hasta la salida del bosque, concédeles 20 PX; de lo contrario, la próxima vez que tiene lugar este encuentro, se encuentran a los tres muertos y parcialmente devorados; si ha sido cosa del tatzlwyrm del área B4, de Pelajegris el huargo (área C16, en la Parte 3) o de cualquier otra criatura, lo dejamos a tu albedrio.

CAZADORES IMPRUDENTES (3)

CRÍATURA -1

N	MEDIANO	HUMANO	HUMANOIDE
---	---------	--------	-----------

Percepción +9

Idiomas común

Habilidades Acrobacias +5, Engaño +4, Saber (caza) +4, Supervivencia +3

Fue +1, Des +3, Con +1, Int +0, Sab +1, Car +2

Objetos arco corto (20 flechas), armadura de cuero, cantimploras de cerveza barata y vino, comida insuficiente para durar mucho tiempo en el bosque, daga

CA 16; Fort +5, Ref +7, Vol +3

PG 10

Ligeramente borracho Cuando se les encuentra por vez primera, los cazadores están ligeramente borrachos y sufren un penalizador -1 a todas las pruebas hasta que se serenan.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ daga +3 (ágil, versátil Cor); **Daño** 1d4+1 perforante

A distancia ♦ arco corto +5 (letal d10, alcance 60 pies [18 m]); **Daño** 1d6 perforante

Buscasangres: hay buscasangres anidando en los árboles por todo el bosque. Este encuentro es con un grupo de tres buscasangres (un encuentro Bajo 1); puedes incrementar su número en el encuentro para dar a los PJs de mayor nivel un desafío mayor siquieres, pero una vez sean de nivel 4 o superior, los encuentros con buscasangres deberían resolverse una descripción de cómo los personajes derrotan rápidamente a los bichos en lugar de interpretar el combate.

BUSCASANGRES (3)

Bestiario, pág. 49

Iniciativa Sígilo +6

CRÍATURA -1

Serpiente del pantano gigante: las serpientes del pantano gigantes del valle son constrictoras de gran tamaño, que pueden llegar a longitudes de hasta 8 pies (2,40 m). Cazadoras nocturnas, tienden a estar en letargo durante el día y cualquier encuentro con ellas durante las horas diurnas hace que la serpiente tenga un penalizador -2 por circunstancia a su prueba de iniciativa. Estas pitones color gris oscuro y marrón prefieren las presas que no se defienden y atacan a las criaturas dormidas siempre que les es posible. Si se ve reducida a menos de 10 Puntos de Golpe, la serpiente intenta huir.

SERPIENTE DEL PANTANO GIGANTE

CRÍATURA 2

Pitón real de élite (Bestiary 6)

Iniciativa Percepción +8

Lobos: un par de lobos al servicio de Pelajegris (área C16 en la Parte 3) patrullan los confines más lejanos del territorio que su amo reclama. Atacan salvajemente a los PJs en cuanto les ven, pero ambos huyen si cualquiera de los dos se ve reducido a menos de 10 Puntos de Golpe, volviendo al monasterio en ruinas para informar a su amo huargo. En este caso, ambos lobos pueden ser vueltos a encontrar en el área C1 del monasterio.

LOBOS (2)

CRÍATURA 1

Bestiario, pág. 242

Iniciativa Percepción +7

FAUNA ADICIONAL

Más allá de los curiosos (y a veces peligrosos) encuentros aleatorios y encuentros fijos de esta parte, cierto número de criaturas poco usuales habitan la región que rodea Hondonada del Halcón y en el valle de Lunaoscura. A continuación se indican unos cuantos con los que los PJs podrían encontrarse en sus viajes. Tómate la libertad de incluir encuentros casuales o avistamientos de estas criaturas si lo deseas. Ten en cuenta que algunas de dichas criaturas podrían representar amenazas para los PJs si se enfrentan con ellas, pero su mayor parte, estos animales evitan el conflicto si le es posible.

Dunlied (potro de los matorrales): una raza particularmente recia de ciervo de astas pequeñas, notable por su método de huir a través de los matorrales saltando (usa las estadísticas de un ringhorn ram; Bestiary 3).

Fenec de pata de fuego: pequeños zorros de orejas largas y parches ralos de pelaje del color de las llamas alrededor de sus patas, los fenecs de pata de fuego son mascotas populares entre muchos lugareños, que les ven a la vez como adorables y portadores de buena suerte (Bestiary 3).

Serpiente del pantano: la versión no gigante de la serpiente del pantano, de color terroso, es hábil en ocultarse entre los desechos y el follaje flotante en las orillas de los ríos y de los lagos, pero no está por encima de serpentejar largas distancias a través de los matorrales. (usa las estadísticas de una pitón boba; Bestiario, pág. 330).

RISCO DE DROSKAR

CRISOL DE DROSKAR

B2

B1

B1

B1

RÍO ESPUMA

HONDONADA DEL HALCÓN

EL VALLE DE LUNAOSCURA



0 2(3.2) 4(6.4) 6(9.6)
MILLAS (KM)

Cuervo navaja: grajos de gran tamaño con un pico aserrado distintivo y plumas negras, oleosas y descuidadas. (usa las estadísticas de un cuervo de élite; *Bestiario 2*, pág. 62).

Oruga de Saingrist: un tipo de ciempiés color rojo y negro, sumamente iracundo, capaz de crecer hasta tamaño monstruoso. (usa las estadísticas de un ciempiés gigante de élite; *Bestiario 6*).

Slurk: anfibios asquerosos y de colmillos pálidos que segregan potentes adhesivos (*Bestiario*, pág. 314).

B1. CAMPAMENTOS DEL CONSORCIO MADERERO

Los cuatro campamentos de Consorcio Maderero situados alrededor de la linde meridional de los bosques del valle de Lunaoscura dibujan una fea cicatriz de tocones en las densas arboledas de madera oscura del bosque. En cada una de las ubicaciones, destacan cinco recios edificios hechos con troncos (una camareta, un comedor, un despacho, un establo y un cobertizo para las herramientas) con numerosas letrinas, carretas anchas, trineos y montones de leña sin procesar entre los claros salpicados de serrín.

El Consorcio Maderero local es el propietario y el operador de cada uno de los campamentos, que tienen una apariencia tan insensible e implacable como la gente que trabaja en ellos. Los visitantes que no tienen una cita con un supervisor del campamento suelen ser ahuyentados por el primer grupo de hoscos leñadores (CN humano leñador 0) con el que se encuentran. Estos trabajadores reciben a los PJs con burlas, insultos y amenazas veladas, pero los que son rápidos en responder pueden Mentir acerca de lo que buscan allí (Engaño CD 15), Causar impresión para ganarse la confianza y el respeto provisionales de los leñadores (Diplomacia CD 17) o luchar contra el fuego mediante el fuego y Obligarles a que se muestren civilizados (Intimidación CD 13). Cualquier éxito aquí convence a la mayoría de los leñadores de apartarse, mientras unos pocos dan un

ÁREAS DE ENCUENTRO EN EL VALLE DE LUNAOSCURA

El rasgo definitorio del valle de Lunaoscura es su inmensa extensión arbórea. Los encuentros **B1** y **B2** tienen lugar en áreas específicas y, para experimentarlos, los PJs tienen que buscarlos. Los encuentros **B3** y **B4** son encuentros opcionales con localizaciones dinámicas; puedes colocarlos donde quieras si pretendes especiar el viaje a través del valle, pero ninguno de los dos enlaza directamente con el Crisol de Droskar.

paso adelante para acompañar a los PJs hasta el supervisor del campamento. Si bien los trabajadores son bastante mal hablados y rápidos en insultar, saben que no les conviene lanzar el “primer puñetazo” y no iniciarán violencia alguna contra los PJs. Si los trabajadores son atacados, dan la alarma y se defienden ferozmente, huyendo tan sólo si se ven reducidos a 6 Puntos de Golpe o menos.

Cada campamento maderero tiene un supervisor diferente, pero para hacer las cosas más fáciles puedes suponer que el primero que visitan los PJs está supervisado por **Jarlben Trookshavits** (NM humano leñador 3, Percepción CD 23), Voluntad CD 19), un hombre hosco, canoso y recio, de barba roja y enredada. Jarlben tiene poco tiempo y poca paciencia para las distracciones y hace todo lo que puede para ocuparse de los PJs antes de quitárselos de encima

Buscando al cazador desaparecido: si los PJs preguntan a Jarlben acerca de Barlus, el cazador desaparecido, se ríe y admite recordar la visita del hombre y su petición de utilizar el campamento como albergue. Jarlben le dijo a Barlus que se largara, haciéndole saber en términos nada ambiguos que las únicas personas a quienes se permite pasar la noche del campamento se tienen que ganar la estancia con una sesión desde el amanecer hasta el crepúsculo de “vigorizantes ejercicios de el exterior”; en otras palabras: que el campamento sólo es para empleados. Entonces tuvo lugar una discusión y Jarlben sugirió a Barlus que se dirigiera al bosque y acampa en “la antigua casa de Ulizmila” implicando que el cazador estaría más seguro durmiendo en las ruinas de la casa de una notoria leyenda local que en algún lugar del campamento donde “las hachas no dejan de caerse sin motivo alguno, aterrizando donde no deberían”. Jarlben no está seguro de que Barlus siguiera su Consejo pero vio al cazador internarse en el bosque en aquella dirección.

Caza de lobos: si los PJs preguntan a Jarlben acerca del extraño “lobo inteligente”, su actitud cambia de bronca y cascarrabias a mortalmente seria en un instante. Un PJs que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 19 para Averiguar intenciones detectará un breve fagonazo de miedo en el barbado rostro de Jarlben antes de que consiga enmascarar su expresión. Su primera reacción es de sorpresa: “Así que, ¿por fin Pagador se digna enviar a alguien para ayudar? Más vale tarde que nunca, supongo”. Confirma que los rumores son ciertos y que en los últimos meses algunos trabajadores han resultado heridos por trampas en el bosque o incluso han desaparecido por completo; hace tan sólo cuatro días, él personalmente vio como uno de sus obreros pisaba una zanja oculta y se clavaba en un pie una estaca de madera, para que a continuación el “lobo mayor y más fiero” que jamás hubiera visto surgía de los matorrales, agarraba al trabajador por el cogote y salía corriendo hacia el norte con su presa aún gritando. Jarlben está cerca de hacer parar la instalación como resultado, pero saber que alguien se está ocupando del asunto le tranquiliza; por lo menos, aunque los PJs tan solo consigan distraer al lobo como nuevas víctimas, por lo menos sus trabajadores estarán seguros por una temporada. Al principio siguió el rastro del lobo,

pero cuando fue evidente que la criatura se dirigía al Crisol de Droskar, se le quitaron las ganas de seguir. Sospecha que el lobo está viviendo en las ruinas y sugiere que los PJs empiecen su cacería allí.

Buscando hongos: si los PJs están buscando hongos de flor de hierro, Jarlben se limita a encogerse de hombros si le preguntan por ellos. “Estoy más interesado en los áboles, no en cosas que apenas noto después de pisarlas”.

Recompensa: otorga a los PJs 80 PX si visitan un campamento maderero y obtienen más información acerca de cualquiera de sus misiones activas.

B2. LA HONDONADA EMBRUJADA POR LA SAGA

BAJO 1

Los lugareños conocen el lugar donde se hallaba la antigua cabaña de Ulizmila, aunque nadie visita el lugar por miedo y por superstición. Cualquiera en Hondonada del Halcón (incluyendo cualquier PJ que pueda tener éxito en una prueba de Sociedad CD 15 para Recordar conocimientos) conoce la ubicación aproximada de la “Hondonada Embrujada por la Saga” en los bosques. Una vez conocido este lugar, un PJ que tenga éxito en una prueba de Supervivencia CD 15 durante una Exploración de los bosques podrá guiar al grupo hasta dicho lugar. Con una prueba fallida, los PJs acaban teniendo que acampar en los bosques y al día siguiente pueden llevar a cabo una nueva prueba de Supervivencia para localizar el área B2.

Cuando los PJs se acerquen el lugar, lee o parafrasea lo siguiente.

Los sonidos del bosque se vuelven repentinamente distantes al separarse los árboles, abriéndose a un claro pequeño y casi perfectamente circular. Parece como si las líneas más cercanas de pinos, abetos y árboles de madera oscura le dieran la espalda al claro, dobladas por algún viento imposiblemente fuerte o quizás en un intento de alejarse del mismo. En el centro hay una fea choza, poco más que un montón de ramas, brotes y hiedra apilado sobre paredes de barro. Del techo de paja cuelgan manojo de raíces rugosas, antiguos huesos de animales y brazaletes hechos con nudillos, todo ello repiqueteando junto como macabros carillones. Una docena de pequeños fetiches de paja (cada uno con la forma de una persona menuda, diabillo o serpiente alzada sobre sí misma) salpican el patio, montando guardia frente a una desvencijada puerta de tablones. Lo que parecen los restos de un campamento reciente ocupan la parte septentrional del claro.

Hace años, está choza era el hogar de la bruja Ulizmila, una mujer sabia practicante de las antiguas costumbres, que ejercía de ‘hombre del saco’ local. Si bien algunos decían que era una saga monstruosa o incluso una de las tataranietas de Baba Yaga, otros sabían que era una mujer severa pero sabia, dispuesta a compartir su sabiduría a cambio de precios extraños y a menudo morbosos. Aunque sus obras aún se echan a perder en esta cañada, Ulizmila hace mucho tiempo que se fue.

El claro tiene aproximadamente 120 pies (36 m) de diámetro, con una choza circular dilapidada de 15 pies (4,5 m) de diámetro en su centro. Hasta catorce inquietantes pero inofensivas efigies de 3 pies (90 cm) de altura con aspecto de espantapájaros se alzan mediante apoyos por toda la cañada. Los restos del campamento se detallan en la pág. 28 en el epígrafe “Buscando al cazador desaparecido”. Cualquiera que se acerque a la cabaña podrá ver que la puerta en descomposición se ha caído de las bisagras y ahora está precariamente apoyada contra el marco, impidiendo la entrada. Todo personaje que tenga éxito en una prueba de Atletismo CD 10 para Abrir por la fuerza la puerta podrá fácilmente echar a un lado la barrera.

En el interior, la cabaña es húmeda, apestosa y llena de sombras. Estantes colgados aquí y allá dan la vuelta a las paredes, cubiertos por todo tipo de jarras de cerámica, botellas turbias, rocas extrañamente talladas, manojos de hierbas podridas y un museo de otras curiosidades ordinarias, así como restos de un artificio para moler huesos. Un caldero de hierro oxidado con una tapa abisagrada que parece las fauces de una rana y una profundidad de casi 3 pies (90 cm) ocupa el centro de la única habitación de la cabaña, con la superficie cubierta de cenizas en forma de relieve de infernales saltarines y diablos sonrientes. Una silla de respaldo alto está apoyada en la pared directamente opuesta a la puerta, hecha de mimbre, de los colmillos curvos y gigantescos de alguna

bestia monstruosa y de millares de dientes de humanoide. En la silla se sienta lo que parece un cadáver envuelto en asquerosas mortajas, lleno de hierbas pungentes y parches sobresalientes de un moho blanco y espeso. Esta ominosa forma es en realidad tan sólo un manojo de ramas, fango y telas, dejado por Ulizmila para distraer a los intrusos de la defensa real de su hogar, su caldero.

Criatura: si bien Ulizmila hace tiempo que se marchó, su caldero animado sigue siendo un peligroso guardián de la cabaña. El descerebrado constructo cobra vida y ataca a cualquiera que intenta entrar, persiguiendo a los intrusos hasta el límite del claro antes de volver a su lugar en el interior. Cuando el caldero ataca, “muerde” a sus enemigos cerrando de golpe su tapa abisagrada mientras que sus superficies interiores se calientan rápidamente para cocinar cualquier cosa de tamaño Pequeño que pueda “tragarse”.

EL CALDERO DE ULIZMILA

PELIGRO 2

N PEQUEÑO CONSTRUCTO DESCEREBRADO

Variante de objeto animado (*Bestiario*, pág. 265)

Percepción +4; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +8

Fue +2, **Des** -2, **Con** +4, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -5

CA 17 (13 cuando está roto); armadura de constructo; **Fort** +8, **Ref** +4, **Vol** +6

PG 20; **Dureza** 9; **Inmortalidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, mental, nigromancia, paralizado, sanguinario, veneno

Armadura de constructo Como objeto animado, pero reducida a CA 13 cuando está rota.

Velocidad 15 pies (4,5 m)

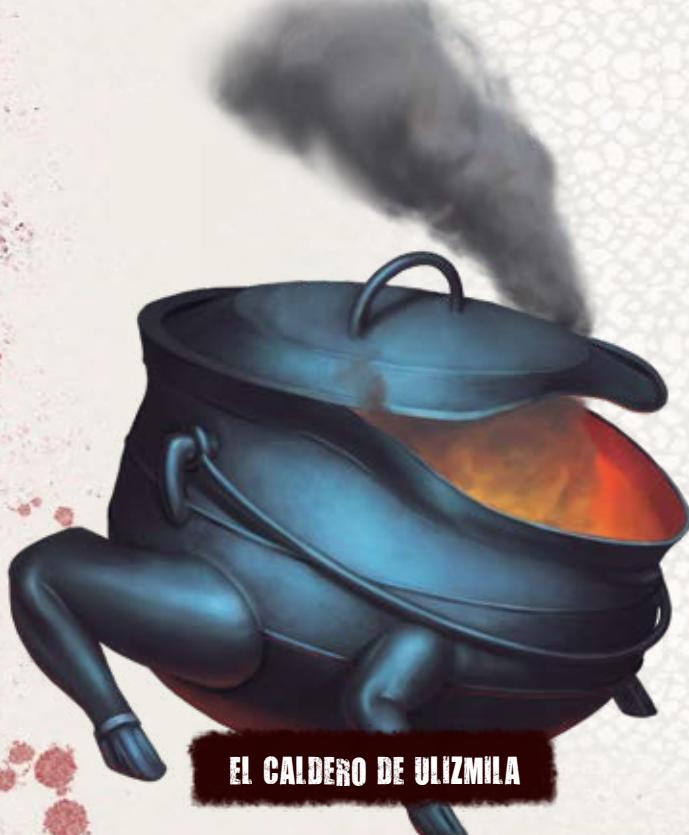
Cuerpo a cuerpo ♦ tapa +8; **Daño** 1d10+2 contundente más Agarrón

Tragar entero ♦ (ataque) Pequeño, 2d6 fuego, Ruptura 3

Tesoro: debido al volumen y a la desorganización del contenido de la choza, se tardan 10 minutos en Registrar el lugar, tras lo cual los PJs descubren una combinación de tallas en madera únicas y piedras semipreciosas por valor de 3 po en total. El tesoro real que se puede encontrar aquí es un abalorio de mal gusto, que se parece a una cabeza encogida, llamado portavoz del alma (pág. 117; éste no contiene mensaje alguno).

Buscando al cazador desaparecido: la fogata del extremo norte del claro se debe al cazador Barlus, a quien los kóbolds secuestraron en mitad de la noche y arrastraron al Crisol de Droskar como futuro sacrificio. Si los PJs Registran el campamento, resulta obvio que hubo una pelea y un PJ que obtenga un éxito en una prueba de Percepción CD 10 se dará cuenta de las numerosas huellas reptilianas pequeñas y de un rastro mayor que indica que un objeto de tamaño humano fue sacado a rastras recientemente del campamento. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Sociedad CD 20 identificará las huellas como de kóbold.

En busca de hongos: si los PJs se acercaron aquí siguiendo los consejos de Laurel Gebre para buscar hongos flor de hierro, encontrarán más o menos la mitad de los que necesitan creciendo a lo largo del extremo meridional de la cabaña. Mediante una prueba con éxito de Percepción CD 15, un PJ



EL CALDERO DE ULIZMILA

puede afirmar que aquí habían crecido muchos hongos más hasta hace poco, pero parecen haber sido cosechados. La misma prueba revela cierta cantidad de pequeñas huellas de reptil; un PJ puede confirmar que estas huellas son de kóbold mediante una prueba con éxito de sociedad CD 20, lo que sugiere un más que posible responsable de la reciente cosecha de hongos.

Rastreando a los kóbolds: si los PJs quieren rastrear las huellas de kóbold de este claro, pueden hacerlo mediante una prueba con éxito de Supervivencia CD 10 (llevarse a Barlus a rastras dejó pistas muy claras), lo que acaba por llevarles hasta el Crisol de Droskar.

B3. CEBO

Este encuentro opcional puede tener lugar cuando quieras. Cuando tiene lugar, permite a cada PJ llevar a cabo una prueba de Percepción CD 15; quienes tengan éxito oírán los gemidos de un animal a corta distancia en medio de los matorrales. Si los PJs investigan, encuentran un fenec pata de fuego cerca de un viejo árbol, con los cuartos traseros completamente inmovilizados por un tosco cepo de hierro.

Aunque el zorro ha sido obviamente capturado por la trampa de un cruel cazador, los gritos de la bestia son parte de una estratagema para atraer presas mayores. El cazador furtivo hobgoblin Grung Lenguacuchillo está al acecho, esperando que los gritos del zorro atraigan a un lobo, a una de las serpientes del pantano gigantes o, lo mejor de todo, a un delicioso humanoide.

Criaturas: si un PJ se acerca al atrapado zorro, el patético animal no opone resistencia más allá de gemir un poco más, inseguro de si los PJs representan un peligro o una salvación potencial de su situación. Un PJs puede liberar al zorro de la trampa mediante una prueba con éxito de Latrocincio CD 13 para desmontar la trampa o una prueba con éxito de Atletismo CD 15 para Abrirla por la fuerza. El zorro está gravemente herido y, si se le deja a su suerte, morirá al cabo de un día. Un PJ que administre cualquier tipo de curación a la criatura podrá encontrarse con que ésta se convierte en una mascota leal, si el DJ lo permite.

Por supuesto, antes de que se pueda hacer gran cosa para rescatar al atrapado fennec, los PJs deben ocuparse de Grung. El cruel hobgoblin utiliza el Sigilo para su iniciativa y centra sus ataques en los elfos si le es posible. Está emboscado en un tosco puesto de caza, oculto en lo alto de un árbol, a 20 pies (6 m) del zorro y a 10 pies (3 m) de altura, y prefiere utilizar su arco contra los PJs. Intenta huir una vez ha sido reducido a 10 Puntos de Golpe o menos; si es capturado vivo, pide clemencia. Si el DJ lo permite, sus indicaciones podrían conducir a los PJs hasta el Crisol de Droskar.

GRUNG LENGUACUCHILLO

Soldado hobgoblin de élite (Bestiary 6)

Iniciativa Sigilo +8

BAJO 1

sesión de juego que se ha vuelto aburrida por momentos. Al acercarse los PJs al área, lee o parafrasea lo siguiente.

Los densos árboles y el espeso matorral del bosque disminuyen, como si cedieran el paso respetuosamente al titánico árbol de madera oscura que domina este claro. Su altísimo tronco se alza más de 100 pies (30 m) hacia el cielo, y sus amplias ramas se abren en abanico sobre el claro circundante, mientras que unos gruesos manojo de raíces se extienden en la base del árbol.

Este anciano árbol de madera oscura es el más viejo de los suyos en el valle de Lunaoscura. Un PJ que lo contemple y que tenga éxito en una prueba de Naturaleza CD 20 para Recordar conocimientos recordará una antigua leyenda transmitida por los druidas que antaño habitaban la región. Dicha leyenda afirma que este árbol fue transportado como un esqueje desde el Primer Mundo y plantado aquí en el distante pasado por Deirzir, el Águila de la Primera Vía. La historia continúa afirmando que todo el valle de Lunaoscura creció a partir de este árbol.

El claro tiene una forma aproximadamente ovalada, 180 pies (54 m) de norte a sur y 110 pies (33 m) de este a oeste. El anciano árbol de madera oscura tiene un tronco de 5 pies (1,5 m) de diámetro, y ramas fáciles de trepar (Atletismo CD 10 para Trepar) que se extienden a 35 pies (105 m) del tronco en todas direcciones. Un personaje persistente podría acabar trepando los 120 pies (36 m) de la altura completa del árbol, lo que otorga una vista dominante de todo el bosque. Un PJ a nivel del suelo que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 17 se dará cuenta de que hay tres cuerpos que cuelgan de las ramas más altas, mientras que un personaje que trepe se dará cuenta automáticamente al llegar a 50 pies (15 m) de altura.

Criatura: a pesar de su serena naturaleza, el claro no está exento de peligro, puesto que hace años que es la guarida de un tatzlwyrm. Cuando los PJs entran en el claro, el tatzlwyrm se esconde entre las hojas caídas y las ramas junto al tronco. Tira Sigilo para su iniciativa y ataca en cuanto los PJs se aproximan a menos de 30 pies (9 m) de su escondrijo. Si queda reducido a menos de 10 Puntos de Golpe, huye al bosque.

CRÍATURA 2

Bestiario 2, pág. 274

Iniciativa Sigilo +7

CRÍATURA 2

Tesoro: quienes investigan los cadáveres que cuelgan del árbol, se encuentran con que se trata de los tres cazadores que desaparecieron de Hondonada del Halcón hace muchos meses; el tatzlwyrm los mató cuando entraron en el claro. Aunque los cuerpos han sido despojados de casi toda la carne, su equipo sigue colgando de sus restos semi devorados. Un PJs que Registre los cuerpos encontrará que los siguientes objetos siguen siendo útiles: 2 ballestas, 2 espadas cortas, una armadura de pieles, un arco corto con 7 flechas, un anillo de sello con la imagen de un halcón flamígero (vale 5 piezas de oro), 5 po, 12 pc, raciones para 8 días, un tubo de hierro para pergaminos oxidado que contiene 3 *pergaminos de curar* y un viejo mapa que muestra el camino hasta el Crisol de Droskar.

B4. EL ANCIANO DEL BOSQUE

BAJO 1

Este encuentro opcional puede tener lugar en cualquier momento que deseas, quizás después de que los PJs inviertan algo de tiempo siguiendo unas extrañas huellas encontradas en el bosque, o simplemente como un encuentro para animar una

PARTE 3: EL MONASTERIO EN RUINAS

Cuando el risco de Droskar entró en erupción hace siglos, devastó el terreno circundante, pero el recio monasterio enano ubicado en sus estribaciones orientales inferiores hizo honor al talento arquitectónico de su gente sobreviviendo al desastre. Si bien la estructura resistió la erupción, el reino enano de Kraggodan (y la fe de quienes habitaban en aquella estructura) no lo hizo.

Aislados durante años, aquellos enanos perdieron su fe y se volvieron a la adoración de Droskar, creyendo que el esfuerzo incesante sería el camino a la absolución. En un breve y descorazonador periodo de tiempo, se convirtieron en prisioneros de su propio celo, fabricando armas, armaduras y muchas cosas más para apaciguar a su nuevo dios, para tan sólo destruir y volver a fabricar sus creaciones en una búsqueda inacabable de la perfección. Gristogar, el último de los sectarios de Droskar, pereció en el 4100 RA y el monasterio empezó su decadencia.

Conocido hoy en día como el Crisol de Droskar, la ubicación de las ruinas no es ningún misterio, pero los habitantes de Hondonada del Halcón evitan el lugar. De vez en cuando, un aventurero ansioso de éxitos se atreve a explorar las ruinas, pero pocos salen de nuevo de las mismas; el ejemplo más reciente (y trágico) fue Druingar el Hacha Destellante.

Si los PJs se toman algún tiempo para buscar información acerca del Crisol de Droskar en Hondonada del Halcón, un PJ que tenga éxito en una prueba de Diplomacia CD 13 para Reunir información averiguará que “huestes de monstruos pueblan los salones del Crisol, incluyendo los fantasmas de los enanos que construyeron el lugar hace siglos”. Si se menciona el desafortunado intento de explorar las ruinas por parte de Druingar, algunos afirman que su fantasma se ha unido a los guardianes eternos del lugar. Con un éxito crítico en este intento de Reunir información, un PJ averigua rumores menos comunes (pero más ciertos), como por ejemplo que un grupo de kóbolds, los Escama Verdadera, se trasladaron a las cámaras del dungeon que hay bajo el monasterio en ruinas hace unos cuantos años y que recientemente algo o alguien hizo que abandonaran temporalmente su hogar antes de volver a habitarlo posteriormente. La naturaleza del intruso varía y algunos afirman (correctamente) que se trataba de un mago cruel en busca de una antigua reliquia mágica, mientras que otros hablan de sectarios, de vampiros o incluso de demonios que habrían reclamado para sí los niveles más profundos del dungeon.

EL CRISOL DE DROSKAR

Las ruinas de la superficie distan mucho de estar abandonadas. Si bien los kóbolds Escama Verdadera habitaron antiguamente en las cámaras inferiores, un aliado del clan (un huargo llamado Pelajegris), se ha apropiado que una gran parte de las mismas. Conforme los Escama Verdadera reúnen los sacrificios necesarios para su ritual de infundir la corona, se basan cada vez más en la ayuda de Pelajegris para conseguirles nuevos sacrificios. El cazador Barlus es tan sólo una de estas víctimas; ya ha sido entregado abajo y en los días que han transcurrido desde entonces, Pelajegris ha estado relajándose y esperando que se le asigne una nueva misión.

A menos que se indique lo contrario, ninguna de las cámaras del interior del monasterio en ruinas estará iluminada. Todas las habitaciones tienen techos de 10 pies (3 m) de altura como mínimo, pero como quiera que la mayoría se abren al techo inclinado que hay por encima, muchas de ellas llegan a alcanzar hasta 20 pies (6 m). Las paredes son todas de piedra, con los muros interiores de un pie (30 cm) de grosor y los exteriores de por lo menos 3 pies (90 cm) de grosor. Todas las puertas son de madera recia y, si bien muchas se han hincha do y están encajadas, pocas están cerradas con llave.

Recompensa: la primera vez que los PJs lleguen al monasterio en ruinas, concédeles 120 PX por el logro y para celebrar su llegada a la ubicación principal de la aventura.

C1. ACERCÁNDOSE A LAS RUINAS MODERADO 1

Hay un monasterio en ruinas al pie del Crisol de Droskar, rodeado de líneas de árboles antiguos y retorcidos. Hecho de bloques de piedra sencillos, alisados por el paso del tiempo, el recio edificio parece estar desmoronándose lentamente. Partes del inclinado techo de lutita se han derrumbado y partes del muro exterior también lo han hecho. Las malas hierbas y las plantas espinosas salvajes invaden el llano que conduce hasta el lugar, dejando tan sólo la más leve indicación de un sendero que acaba en las destruidas puertas delanteras. Más allá, hay un patio infestado de maleza, en sombras.



El antiguo sendero que lleva a las ruinas desde la entrada principal se pierde en la maleza a unos 50 pies (15 m) al sur del monasterio. Antes de entrar en el patio, el sendero pasa entre dos antiguas estatuas de piedra. Si bien una de ellas ha quedado reducida a poco más que escombros, la otra está relativamente intacta. Esta estatua de 5 pies (1,50 m) de altura está increíblemente desgastada pero aún se puede identificar como la de un enano que alza un gran martillo de piedra. El musgo y las enredaderas cubren la mayor parte de su superficie. Si se quitan las enredaderas alrededor de la base se descubre una vieja inscripción en enano que dice: "Alabad a..." aunque el nombre de quien debía ser alabado fue destrozado a martillazos hasta resultar ilegible hace mucho tiempo.

Criaturas: si los PJs se acercan a las ruinas durante el día, encuentran que el área circundante está libre de peligros. Unos cuantos cuervos navaja anidan en lo alto de la torre y graznan a cualquiera que entra en sus dominios. Sin embargo, de noche una pareja de esbirros lobo de Pelajegris ronda el área en busca de comida fácil si los PJs no han luchado con ella y la han derrotado en un encuentro aleatorio anterior. Si los lobos viven aún, no duermen en las ruinas durante el día como los demás y sólo se les encuentra en el exterior de noche.

LOBOS (2)

Bestiario, pág. 242

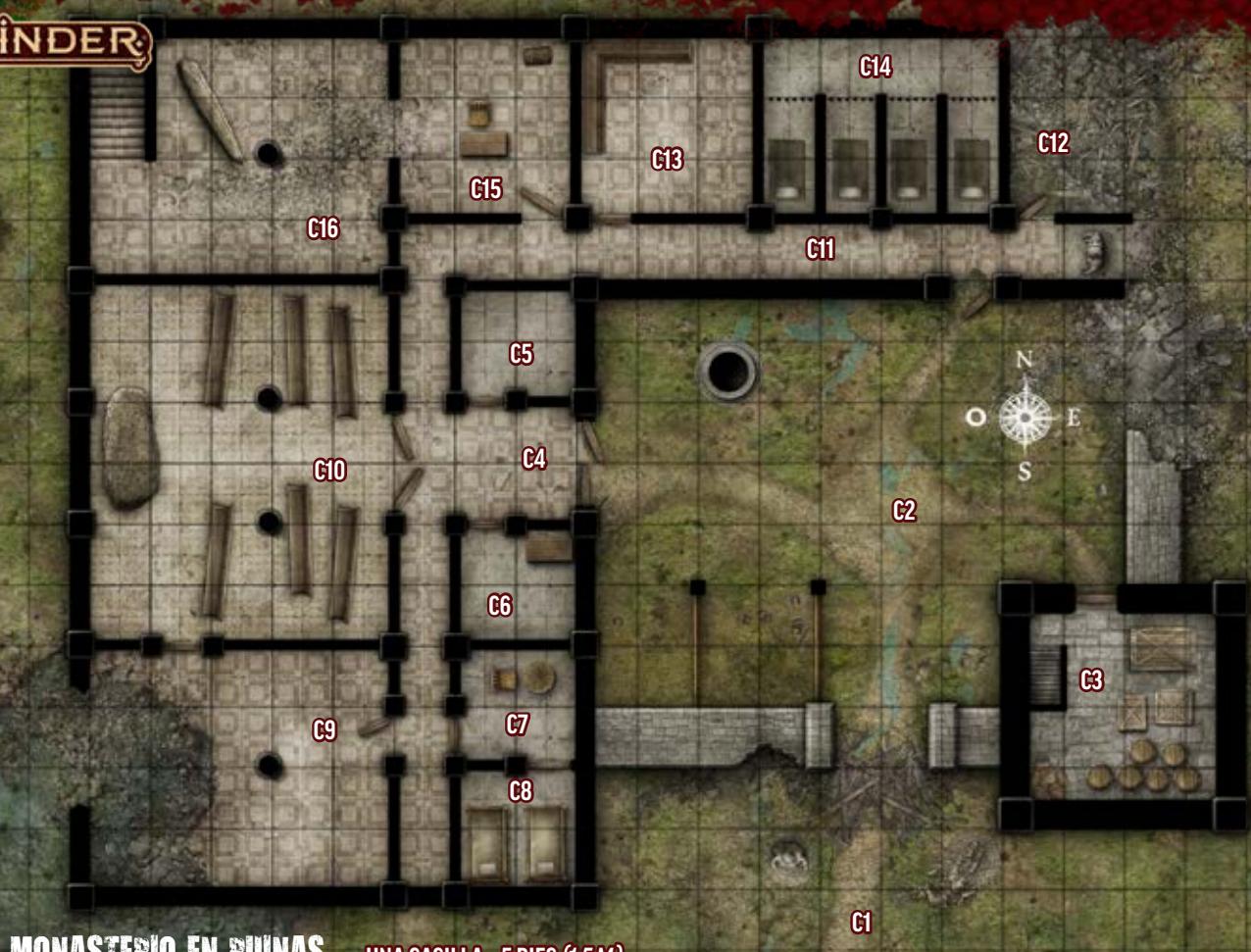
Iniciativa Percepción +7

CRÍATURA 1

C2. EL PATIO

Hierbas altas y trozos de piedra llenan casi por completo este pequeño patio. A un lado, un establo de madera se ha derrumbado en un montón de tablones podridos y paja mohosa. La pared exterior del lado oriental también se ha derrumbado, dejando un agujero irregular. Hay tres puertas que salen a este patio: una puerta de doble hoja al este, una puerta más pequeña al norte y una puerta solitaria que conduce a la torre cuadrada de la esquina sureste. Unos estrechos senderos en la hierba comunican estas puertas.

Los enanos antaño utilizaban este patio para el entrenamiento físico, pero ahora forma parte de las ruinas. Si los PJs invierten 10 minutos en Registrar las altas hierbas, descubrirán automáticamente unas cuantas pistas de interés. Hay un pozo de piedra de pretil bajo, casi por completo cubierto de follaje, en el extremo noroeste del patio, y una cuerda de 10 pies (3 m) cuelga en su interior. El agua está a más de 30 pies (9 m) de profundidad y es un poco salobre



MONASTERIO EN RUINAS

UNA CASILLA = 5 PIES (1,5 M)

pero potable; los kóbolds sacan agua de aquí y, si los PJs vigilan el patio, acaban viendo a unos cuantos de los Esclama Verdadera recorriéndolo para reponer sus existencias, si lo crees oportuno.

El establo en ruinas oculta unos pocos huesos antiguos de pony, pero poca cosa de valor.

Los rastros a través de la hierba que conducen a las diversas puertas son el resultado del tráfico a pie de kóbolds a través del área y un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 15 notará sus huellas aquí y allá, mezcladas con huellas de zarpas de lobo. Si los PJs están siguiendo el rastro dejado por los kóbolds que arrastraban a Barlus, dicho rastro conduce del área C1 al área C4 antes de perderse en el interior de las ruinas.

Te den cuenta de que si los PJs llegan aquí por la noche, el kóbold Gurtlekep podría divisar su llegada desde su escondrijo en el área C11. Si los PJs llevan alguna fuente visible de luz, descubre su aproximación automáticamente y hace todo lo que puede para prepararse.

Tesoro: un PJ que Registre el establo descubrirá antiguos huesos de pony esparcidos por el suelo. Con un éxito en una tirada de Percepción CD 20, un PJ encuentra en un rincón una mochila podrida. Gran parte de su contenido se ha podrido también, pero contiene además un juego de herramientas de ladrón, 50 pies (15 m) de cuerda, una bolsita para monedas con 42 pp y un pequeño vial azul conteniendo una poción de curación menor.

C3. LA TORRE DE VIGILANCIA

TRIVIAL 1

La puerta que conduce a esta torre está atascada, pero un personaje puede Abrirla a la fuerza mediante una prueba con éxito de Atletismo CD 15. En lo alto de la torre de 30 pies (9 m) de altura, una trampilla conduce al interior, conectando con un estrecho tramo de escaleras.

Gruesas telarañas recubren las antiguas cajas de embalaje y barriles almacenados en la base de la torre. Una crujiente escalinata de madera asciende a lo largo de una pared hasta llegar a una trampilla abierta por encima.

Criaturas: una araña cazadora bastante agresiva habita en esta habitación, haciendo que sea una de las cámaras que Pelejegrís evita. En el momento en que se abre la puerta, la araña se deja caer para atacar. Sus telarañas le permiten moverse por toda la torre sin utilizar las escaleras. La araña lucha a muerte y persigue a sus presas hasta el área C2 si es necesario pero no más allá.

ARAÑA CAZADORA

CRÍATURA 1

Bestiario, pág. 19

Iniciativa Sigilo +7

Peligro: las escaleras que ascienden a la trampilla abierta que hay por encima están a punto de desmoronarse.

ESCALERAS INSEGURAS

PELIGRO 0

AMBIENTAL

Sigilo CD 16

Descripción Las destortaladas escaleras crujen y ceden alarmantemente si una criatura de tamaño Pequeño o mayor sube por ellas.

Desactivar Artesanía CD 16 para improvisar algunos soportes que eviten el derrumbe de las escaleras.

Derrumbe Desencadenante Una criatura de tamaño Pequeño o mayor intenta subir por las escaleras; **Efecto** Las escaleras hacen una prueba plana CD 8 (si la criatura era Pequeña) o CD 16 (si era una criatura Mediana o múltiples criaturas Pequeñas). Con un fallo, se derrumban. Todas las criaturas en las mismas caen y sufren 2d6+3 daño contundente debido a los escombros (salvación básica de Reflejos CD 16).

Tesoro: si bien los suministros de la mayoría de las cajas de embalaje y barriles de esta habitación hace mucho que se han deteriorado, una caja pequeña contiene una espada corta de hierro frío de baja calidad envuelta en tela engrasada.

C4. EL VESTÍBULO

Más allá de la puerta de doble hoja hay un pequeño vestíbulo que acumula montones de desechos y por lo menos un año de hojas muertas. Un estrecho camino serpentea por su interior.

Tanto los lobos como los kóbolds utilizan ocasionalmente esta cámara para entrar o salir del monasterio. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Supervivencia CD 15 para Rastrear podrá discernir que la mayor parte del tráfico a través de este área se dirige al norte.

C5. SALA DE ESPERA

La puerta de esta habitación está atascada desde dentro con una silla, y un PJ puede Abrirla a la fuerza mediante una prueba con éxito de Atletismo CD 15.

Un enano que lleva mucho tiempo muerto yace tendido en el suelo en el centro de esta habitación oscura y polvorienta.

Esta cámara se utilizaba antaño como sala de espera para los huéspedes del monasterio. Cuando los sectarios enanos se dieron cuenta de que se les acababa el tiempo, uno de ellos se dirigió a esta habitación, se encerró dentro y consumió una gran cantidad de veneno. Sus restos momificados permanecen en el centro de la cámara. Luciendo las ropas de un herrero, el enano tiene en una mano los restos de un vial de vidrio y en la otra un trozo de antiguo pergamo. Escrito en enano, el pergamo dice: "Perdóname, auténtico padre de la forja, puesto que mis esfuerzos no han sido suficientes".

Tesoro: escondida en el cinturón del enano muerto hay una daga de clan de plata de baja calidad, con un símbolo religioso tallado en la empuñadura. Una tirada con éxito de religión CD 15 para Recordar conocimientos permite identificar

el símbolo como el de Droskar. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 15 mientras investiga el cuerpo encontrará 2 pp escondidas en un bolsillo secreto de la parte interior del cinturón.

C6. EL GUARDARROPA

Esta pequeña cámara se utilizaba para guardar los mantos de viaje, abrigos y sombreros de los visitantes del monasterio. Ahora, tan sólo unos cuantos harapos devorados por las polillas cuelgan de los percheros, mientras que un solo y sucio sombrero descansa en la mesa.

Tesoro: creciendo en la esquina sureste de la habitación hay un solo hongo de flor de hierro. Si bien no es suficiente para salvar a toda la población, el hongo solitario es un inicio prometedor. Un PJ puede encontrar el hongo mediante una prueba con éxito de Percepción CD 15.

C7. LOS CUARTOS DE INVITADOS TRIVIAL 1

La puerta que conduce a esta cámara desde el pasillo está cerrada con llave. Sin embargo, la cerradura es bastante antigua y fácil de abrir: un PJ que tenga éxito en una prueba de Latrocínio CD 15 podrá Forzar la cerradura. En caso contrario, un PJ puede Abrirla por la fuerza mediante una prueba con éxito de Atletismo CD 17.

Esta pequeña cámara parece ser algún tipo de sala de estar, completa con una sola mesa y un par de sillas, todo ello en relativamente buen estado. Sobre la mesa hay un cuervo medio devorado junto a un tosco cuchillo y una jarra agrietada.

Esta habitación la utiliza Gurtlekep, un kóbold Escama Verdadera destacado en la superficie, para descansar y comer. Gurtlekep ha preparado una trampa sencilla para cualquiera que entre en esta habitación, puesto que es bastante paranoide acerca del huargo y sus esbirros. El cuerpo era la comida más reciente del kóbold, que se molesta bastante si alguien enreda con los restos.

Peligro: una red atada cerca del techo alberga cierta cantidad de piedras y un pequeño yunque de metal, todo ello preparado para caer sobre cualquiera que cruce la puerta sin darse cuenta del disparador de cuerda (la puerta se abre hacia afuera). Cada personaje que entra en la habitación debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 10 para no activar la trampa. Quienes lo consiguen no necesariamente se dan cuenta de la existencia de la misma. Si ésta se dispara, el ruido también alerta a Gurtlekep (área C8) de su presencia.

CAÍDA DE ESCOMBROS

PELIGRO 1

TRAMPA | MECÁNICA

Sigilo CD 20

Descripción Una red llena con piedras y un pequeño yunque caen sobre cualquiera que entra en la habitación.

Inutilizar Latrocínio CD 17 para desarmar la trampa mediante una

puerta abierta en parte o ➤➤➤ Interactuar para abrir la puerta lentamente sin activar la trampa.

Caída de escombros ➤ Desencadenante Una criatura abre la puerta sin tener cuidado de evitar la activación de la trampa; **Efecto** La red deja caer una docena de gruesas piedras y un yunque pequeño pero bastante duro sobre la criatura, infligiendo 3d6 daño contundente (salvación básica de Reflejos CD 17). El sonido de esta trampa al activarse alerta a Gurtlekep en el área **C8**.

C8. LA HABITACIÓN DE GURTEKEP

BAJO 1

Esta pequeña cámara dispone de dos camas (una de las cuales está cubierta de huesos de pájaro), un saquillo y una colección de viejas herramientas. En la otra cama parece que se ha dormido recientemente.

Criatura: esta cámara es el hogar de Gurtlekep, un kóbold enviado desde el dungeon de más abajo para vigilar la superficie. Gurtlekep duerme aquí durante el día y suele recorrer los salones del monasterio por la noche. Si los PJs llegan de día, no estará preparado para ellos a menos que activen la trampa del área **C7**. Por la noche, a Gurtlekep se le puede encontrar en el área **C11**, vigilando el patio.

Si se le alerta de la proximidad los PJs, se oculta bajo su cama para intentar emboscarles, saliendo de debajo y utilizando Sigilo para tirar iniciativa una vez entran en la habitación. Centra sus ataques en los objetivos que llevan



GURTEKEP

menos armadura, pero si queda reducido a 10 Puntos de Golpe o menos, intenta huir hasta el área **C16** para avisar a Pelajegris antes de retirarse al dungeon. Si los PJs le capturan vivo, permanece obstinadamente en silencio y aprovecha cualquier oportunidad para escapar; su actitud inicial es Hostil, pero si consiguen que hable consulta la barra lateral “Hablando con kóbolds” en la pág. 44 para ver que podría revelarles.

GURTEKEP

CRÍATURA 2

LM PEQUEÑO HUMANOIDE KÓBOLD

Varón kóbold vigilante (*Bestiario*, pág. 220)

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +8, Artesanía +6 (+8 para trampas), Latrocinio +8, Sigilo +10

Fue +1, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +4, **Sab** +1, **Car** +0

Objetos armadura de cuero, dagas (4), espada corta, herramientas de ladrón, poción de curación menor (2)

CA 18; **Fort** +10, **Ref** +8, **Vol** +5

PG 30

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➤ espada corta +10 (ágil, sutileza); **Daño**

1d6+3 cortante

A distancia ➤ daga +10 (ágil, sutileza, arrojadiza 10 pies, versátil Cor); **Daño** 1d4+3

Apuñalar y correr ➤ **Requisitos** Gurtlekep está adyacente a por lo menos un enemigo y tiene una daga en una mano; **Efecto** Gurtlekep da una Zancada hasta su **Velocidad** más 5 pies (1,5 m) y después da un Golpe con la daga que tiene empuñada. Debe acabar este movimiento en un espacio no adyacente a ningún enemigo.

Ataque furtivo Gurtlekep infinge 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

Tesoro: en la cama adicional hay un juego completo de herramientas de artesano excelentes, útiles para la cantería o la talla en piedra. Además, en medio de las herramientas hay un saquillo que contiene 62 pp y un solo granate que vale 30 po. Aunque no es mágica en sí, la piedra preciosa hexagonal irradia débil magia de conjuración si se comprueba y es una de las piedras que faltan del altar en el área **C10**.

C9. LA BIBLIOTECA EN RUINAS

TRIVIAL 1

La puerta de doble hoja que conduce a esta cámara está resquebrajada y rota, con una de las hojas tendida en el suelo. La habitación que hay más allá está en un mal estado similar. Lo que fue antaño una biblioteca es ahora una masa hecha añicos, uno de cuyos ángulos se ha derrumbado por completo y está sumergido en un ancho estanque de agua estancada. Un grueso moho crece en la mayoría de los libros que quedan en los estantes que dan la vuelta a las paredes.

Esta habitación fue antaño la biblioteca del monasterio, llena de libros sobre el saber y la historia de los enanos. Desde entonces ha sido saqueada de casi cualquier cosa de valor y los hongos han reclamado casi todos los libros que quedan. **Peligro:** el moho que recubre las estanterías de esta habitación es peligroso si se le molesta.

MOHO FANTASMA

AMBIENTAL | HONGO

Sigilo CD 18 (experto)

Descripción Una explosión de esporas color gris pálido surge al aire.**Inutilizar** Supervivencia CD 18 para quitar el moho sin activar las esporas.**CA 15; Fort +11, Ref +5****PG 30; Inmunidades** daño de precisión, impactos críticos, inmunidades de objeto**Explosión de esporas** ➔ **Desencadenante** Los mohosos libros son movidos o el moho sufre cualquier daño; **Efecto** Todas las criaturas a 10 pies (3 m) o menos del parche de moho quedan expuestos a las esporas de moho fantasma.**Esporas de moho fantasma** (inhalado, veneno) Cualquier penalizador a la Percepción por parte de este veneno persiste durante 1 hora tras acabar la duración del mismo (este efecto se puede eliminar antes mediante cualquier efecto que neutraliza el veneno); **Tirada de salvación** Fortaleza CD 18; **Duración máxima** 4 asaltos; **Etapa 1** 1d6 daño por veneno; **Etapa 2** 1d6 daño por veneno y la víctima sufre un penalizador -1 por estatus a las pruebas de Percepción visual conforme extrañas sombras y movimientos revoloteantes aparecen en su visión periférica; **Etapa 3** como etapa 2 pero con un penalizador -2 por estatus.**Tesoro:** un solo tomo ha conseguido evitar al destructivo hongo encima de una de las estanterías. El libro, bellamente ilustrado, está escrito en enano y contiene himnos a Torag; vale 10 po. Doblado en la última página del libro hay un *pergamino de arma espiritual*.

C10. EL SANTUARIO PROFANADO MODERADO 1

Reclinatorios de madera oscura yacen tumbados y cubiertos de polvo a ambos lados de este antiguo santuario. En el extremo más lejano hay un gran yunque ceremonial, pero su superficie está estropeada y vandalizada.

Este santuario estuvo antaño dedicado a Torag, pero cuando el monasterio se convirtió a la adoración de Droskar, esta cámara fue vandalizada y dejada en este lamentable estado. El yunque se podrá identificar como un objeto dedicado a Torag por un PJ que tenga éxito en una prueba de Religión CD 10 para Recordar conocimientos. Particularmente interesante es un espacio que hay en lo alto del altar y contiene cinco pequeñas depresiones hexagonales. Dichas depresiones antaño contuvieron otras tantas piedras preciosas. Si bien la mayoría de las piedras llevan mucho tiempo desaparecidas, aún queda una y se puede encontrar entre las

demás reliquias de la habitación de Gurtlekep (área C8). Si el granate se coloca en una de las depresiones, una oleada de energía positiva surge del altar, afectando a todo el que está en la habitación y haciendo que un coro de enanos ultratrenados surja de la oscuridad antes de volverse a apagar. Todas las criaturas del interior de la habitación resultan curadas 3d6 puntos y obtienen un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque durante 1 hora. Si bien esto consume la magia del granate, éste sigue teniendo su valor intrínseco.

Criaturas: hay un par de mantoscuros que residen en esta cámara desde hace algún tiempo, anidando en lo más alto del techo. Las extrañas aberraciones utilizan el Sigilo para tirar iniciativa, pero retienen sus ataques hasta que todos los PJs están en la habitación, si ello es posible. En el primer asalto de combate, lanzan *oscuridad* en la habitación, tras lo cual una de las criaturas lleva a cabo un ataque agresivo contra los PJs mientras que la otra se coloca cerca de la puerta que da al área C4 para emboscar a cualquiera que intenta huir en dicha dirección. Las criaturas luchan a muerte.

MANTOSCUROS (2)

CRÍATURA 1

Página 118

Iniciativa Sigilo +7

C11. PASILLO

BAJO 1

Este largo pasillo acaba en una estatua en ruinas de un enano. Hecha pedazos hace mucho tiempo, la estatua es apenas reconocible como la representación de un monje enano. Su martillo de piedra está en el suelo cerca de los restos resquebrajados de su cabeza.

Criatura: si los PJs entran de noche en las ruinas, Gurtlekep estará aquí en lugar de en el área C8. Desde este pasillo, vigila el patio en busca de cualquier señal de intrusos. Si ve entrar a los PJs en el monasterio, corre para prevenir a Pelajegris y a sus parientes kóbolds que viven abajo. Tras dar la alarma, persigue silenciosamente a los PJs y espera para atacar a que se enfrenten a otro enemigo. A diferencia de si se le encuentra en cualquier otra parte, aquí Gurtlekep lucha a muerte.

GURTLKEP

CRÍATURA 2

Página 34

Iniciativa Percepción +7

C12. LAS RUINAS INFESTADAS

TRIVIAL 1

Esta cámara está completamente resquebrajada, con gran parte de la pared exterior y del techo totalmente hundidos.

La habitación fue antaño un estudio para los monjes del monasterio. Hoy en día, alberga una plaga de murciélagos vampiros que anidan en los restos del techo, a gran altura. Ten en cuenta que la mayor parte de esta habitación es terreno difícil debido a los grandes trozos de piedra y de escombros que salpican el suelo.

Criatura: durante el día, la plaga de murciélagos vampiros que vive en la habitación permanece tranquila y en silencio; durante la mayor parte de la noche, sale a cazar a las tierras salvajes circundantes. Si los PJs hacen un ruido estridente en la Cámara (como por ejemplo mover los escombros) o si entran en ella durante las horas del crepúsculo o del amanecer, la plaga desciende para atacar.

PLAGA DE MURCIÉLAGOS VAMPIROS

Bestiario, pág. 256

Iniciativa Percepción +10

CRÍATURA 1

C13. LA ARMERÍA

Antiguos armeros y maniquíes cubiertos de telarañas llenan gran parte de esta pequeña cámara. Lo que antiguamente debió haber sido una armería bien nutrida, está ahora desprovista de armas y armaduras.

Esta cámara fue saqueada hace mucho tiempo por un grupo de aventureros. La puerta secreta situada en la esquina noreste de la habitación se puede descubrir si un PJ tiene éxito en una prueba de Percepción CD 15.

Tesoro: en sus prisas, los aventureros que saquearon esta cámara derribaron una de las cajas de viroles, esparciendo su contenido por el suelo. Recogieron gran parte de los mismos, pero dos *viroles de ballesta congelantes* (*Guía del jugador avanzada*, pág. 257) acabaron bajo uno de los armeros, lo que un PJ puede descubrir mediante una prueba de Percepción con éxito CD 15.

C14. LA CÁRCEL SECRETA

BAJO 1

Un lado de este corto pasillo es un muro de barrotes. Cuatro puertas oxidadas en el mismo se abren a otras tantas reducidas celdas

Esta cámara se construyó después de la conversión del monasterio a la adoración de Droskar. Albergaba los miembros de la congregación que se negaron a convertirse, un puñado de desafortunados enanos que fueron abandonados aquí para morir. Las cerraduras de las celdas se han oxidado, haciendo fácil su apertura.

Criaturas: las celdas contienen los huesos de los enanos fallecidos hace tiempo, que fueron recientemente animados como esqueletos cuando se liberó el pulso de energía nigromántica del *Tercer Sello*. Estos tres esqueletos se alzan para atacar a los personajes en cuanto cualquiera de las puertas de las celdas se abre, con la extraña luz que brilla en sus vacías cuencas oculares sumándose a su ya de por sí inquietante apariencia. Estos esqueletos no van armados y sólo pueden llevar a cabo Golpes de garra.

GUARDIANES ESQUELÉTICOS (3)

Bestiario, pág. 162

Iniciativa Percepción +2

CRÍATURA -1

Tesoro: el único esqueleto que hay aquí y que no se anima es el de una enana que permaneció fiel a Torag durante su cautiverio. Su esqueleto yace en una postura pacífica en el sencillo catre de paja. En una de sus manos hay un *anillo de Torag*, un antiguo objeto mágico (pág. 113). Un par de hongos de flor de hierro crece en el interior de su caja torácica.

C15. GUARIDA DE LOBOS

MODERADO 1

La puerta meridional de esta habitación cuelga semiabierta de unas bisagras dañadas.

Este pequeño estudio parece haber sido habitado recientemente. Huesos roídos salpican el suelo, y hay mechones de pelaje grisáceo esparcidos aquí y allá. En el centro de la cámara hay un viejo escritorio de piedra, con marcas de garras y grietas en muchos lugares. El hedor a pelaje mojado flota pesadamente en el aire.

El sumo sacerdote del monasterio solía utilizar esta habitación como estudio; aquí escribía sus sermones y se reunía con visitantes del extranjero. Hoy en día es el cubil de una pareja de lobos aliados con Pelajegris.

Criaturas: si los PJs llegan a esta habitación durante el día y no han puesto en alerta a las ruinas, se encuentran a ambos lobos durmiendo en esta habitación. Al anochecer, los lobos se despiertan y salen a cazar por lo que, si los PJs exploran las ruinas a esa hora, se podrían encontrar con los lobos en cualquier parte entre esta habitación, las áreas C1 a C2, el área C4 o las áreas C11 a C12.

Si Pelajegris ha sido alertado de la presencia de los PJs (o bien porque han hecho mucho ruido o porque le ha avisado una de las demás criaturas de las ruinas), envía a ambos lobos a explorar las ruinas para que se enfrenten a ellos. A ti te corresponde determinar dónde y cómo se encuentran los PJs con los lobos.

LOBOS (2)

CRÍATURA 1

Bestiario, pág. 242

Iniciativa Percepción +7

Tesoro: el escritorio está vacío excepto por unos trozos de pergamino antiguo y un viejo cálamo. Uno de los cajones tiene un compartimento secreto que los PJs pueden encontrar mediante una prueba con éxito de Percepción CD 15. Contiene un hacha de mano +1, una bolsita con 10 po y un libro de oraciones. El libro está escrito en enano y describe la liturgia de Droskar. Hay una notita en el interior de la tapa que dice: "Torag ya no es digno de nuestra devoción. Solo Droskar puede salvarnos de los fallos del rey". El libro vale unas 15 po para un erudito interesado en la historia de los enanos.

C16. LA CÁMARA DE PELAJEGRIS MODERADO 1

Una débil luz entra en esta cámara en ruinas a través de agujeros en el techo. Una de las columnas de piedra que antaño soportara el techo ha cedido, y sus trozos salpican el suelo. Un

grueso parche de moho negro crece, escondido, en un rincón cercano, otorgando a la habitación un leve olor a tierra, apenas distinguible por encima del hedor a pelaje húmedo.

Un tramo de escaleras en el extremo occidental de esta habitación desciende hacia el dungeon, que es ahora el dominio de los kóbolds Escama Verdadera. Las escaleras conducen al área D1 (consulta la página 41 en el Capítulo 2)

Criaturas: Pelajegris es un enemigo astuto y reconoce a los PJs como una amenaza seria en cuanto entran. Entiende de que si han llegado tan lejos, atravesando los peligros de las ruinas, tiene que tener cuidado al ocuparse de ellos. Su primer acto es salir de su escondite en lo alto de la cloumena en ruinas e intentar Desmoralizar al PJ más próximo. Si los PJs se mueven para atacar, habla exigiendo saber por qué interrumpen su descanso, sabiendo que muchos humanoides suelen quedar atónitos ante un animal que habla.

El objetivo principal de Pelajegris es determinar si los PJs saben algo acerca de sus aliados, los kóbolds Escama Verdadera. Si dejan claro que pretenden bajar las escaleras, aúlla de rabia y luego dice: “¡Bajaréis bajo tierra porque os van a enterrar!”, antes de atacar.

Hasta entonces, o hasta que los PJs le ataquen primero, hará todo lo posible para aparentar que es el enemigo más peligroso de la zona. Si los PJs afirman que todo lo que quieren son los hongos del rincón, el huargo queda confundido para después asentir y decir, “¡Recoged vuestros hierbajos y largaos!”. Les permitirá recolectarlos pero, si no se van poco después, les atacará.

Si los PJs le preguntan acerca de los rumores sobre la “Bestia de Lunaoscura” se ríe con ganas. “¿Así me llaman ahora? ¡Bien! Esta pelea no os concierne. Esos desagradables leñadores recibirán lo suyo”. Como antes, si los PJs no se largan rápido, Pelajegris atacará.

Por último, si los PJs preguntan sobre el desaparecido cazador, Barlus, se ríe y dice: “Para él ya es tarde, se lo han llevado abajo”, quedándose a continuación atónito por haber admitido algo que nunca tendría que haberse escapado, tras lo cual ataca de inmediato, intentando corregir su error.

Si los PJs se van y vuelven más tarde, encontraran a Pelajegris mucho menos dispuesto a hablar y mucho más a pelear. Una vez empieza el combate, Pelajegris lucha a muerte.

PELAJEGRIS

Huargo macho de élite (Bestiary 6)

Iniciativa Percepción +10

CRIATURA 3



PELAJEGRIS

Tesoro: Pelajegris ocultó unas cuantas cosas de valor tras el pilar, incluyendo una bolsa con 354 pp, una ballesta ligera de buena factura que vale 30 po, un mutágeno moderado de juggernaut y una *varita de manos ardientes*. En la esquina más oscura de la habitación crece media docena de hongos flor de hierro.

CÓMO CONCLUIR EL CAPÍTULO

Dependiendo de la misión que envíara a los PJs al valle de Lunaoscura, podrían completar su búsqueda sin aventurarse en las profundidades del monasterio en ruinas (como en “Un antídoto esquivo” o “La Bestia de Lunaoscura”), o podrían tener que hacerlo en el primer nivel bajo el Crisol de Droskar (si persiguen “Una persona desaparecida” o “Siguiendo las huellas”). En cualquier caso, una vez derrotado Pelajegris, podrán empezar a explorar el dungeon que tienen bajo sus pies, pero tarde o temprano tendrán que volver a Hondonada del Halcón. Cuando lo hagan, averiguarán que, en su ausencia, la necesidad de explorar el Crisol de Droskar no ha hecho sino aumentar.





CAPÍTULO 2

LA CORONA DEL REY KÓBOLD

POR NICOLAS LOGUE

PARTE 1: EL CRISOL DE DROSKAR

Cuando el nigromante Drazmorg atravesó a sangre y fuego los niveles superiores del crisol de Droskar y desplazó temporalmente a los Escama Verdadera, al rey Merlokrep no le hizo ni puñetera gracia. El espectáculo de cobardía protagonizado por el rey kóbold amenazó su reinado mucho más que cualquier otro suceso anterior. Para combatir esa disensión, ha aceptado por completo sus extrañas visiones y sueños, interpretándolos como sus propios pensamientos e inspiración para hacerse aún más implacable y sadico. De hecho, dichas inspiraciones proceden de la corona que lleva puesta. Esta pugna por completar su magia latente y su cercanía continuada al cerebro del rey hacen que influencie sus visiones.

Estas visiones comparten pasos clave de un ritual que el rey denomina el *rito de la corona de sangre*. El rey Merlokrep espera que el ritual le conceda increíbles poderes de liderazgo, amén de una protección sobrenatural contra todo daño. Su primer intento de saciar la sed de sangre de la corona fue un calvario sangriento, torpe y confuso. Sacrificó a un aventurero capturado que se llamaba Tyran Astillalunar en un ritual que tuvo éxito, pero que casi le cuesta al rey la vida cuando Tyran estuvo a punto de librarse de sus ataduras e intentó pagarle a sus captores con su misma moneda. El rey kóbold espera refinar el *rito de la corona de sangre* y reclutar la ayuda de unos cuantos de sus aliados kóbolds la siguiente vez que lleve a cabo el ritual. En preparación para estos sacrificios venideros, continúa capturando nuevas víctimas.

El cazador Barlus fue el último en ser secuestrado. Mientras los PJs exploran el valle de Lunaoscura durante el Capítulo 1 de esta aventura, los kóbolds organizan una arriesgada incursión en una casa de las afueras de Hondonada del Halcón, llevándose al carnicero de la localidad. Que se sacrifiquen más víctimas o sean secuestradas de la población dependerá de lo que tarden los PJs en montar una expedición al dungeon. Una vez le llegan al rey Merlokrep las noticias de que unos aventureros han invadido su hogar, se retira valientemente a más profundidad en el dungeon para reforzar sus defensas. Si bien esta retirada da al traste con los planes de los Escama Verdadera para arrancar víctimas de Hondonada del Halcón, también cambia los objetivos del rey kóbold. Adentrándose a más profundidad en los dungeons, el rey Merlokrep sigue los acicates de su corona para volver a la forja donde fue creada e inconscientemente se acerca aún más a un poder que ni siquiera puede soñar.

HONDONADA DEL HALCÓN

La primera vez que vuelven, se encuentran con que no se habla de otra cosa que de la desaparición de una persona de su casa la noche pasada. Puedes elegir cualquier PNJ con quien los PJs hayan formado una relación para este papel, pero la aventura supone que la víctima de secuestro es el carnicero local, Colbrin Jabbs. Si los PJs buscan rumores o noticias, deberían averiguar con un esfuerzo mínimo que por lo que parece a Colbrin le atacaron en su patio trasero y después le arrastraron hacia el norte en mitad de la noche.

La naturaleza de los villanos varía ampliamente: espíritus malignos del bosque, un cártel de bandidos, muertos vengativos o incluso (algunos se preocupan de susurrar cuidadosamente) agentes del propio Kreed. Numerosos investigadores han pisoteado el lugar del secuestro. Y lo que es peor, los líderes de la población parecen más interesados en pelearse sobre quien debería estar protegiendo realmente la localidad, las respectivas jurisdicciones y la responsabilidad, que en organizar una partida de rescate para Colbrin.

Elige un PNJ local en quien creas que los PJ confían (quizá alguno de los que les dieron una misión en el primer capítulo de esta aventura), y haz que les informe de que se encontraron pequeñas pisadas de reptil en las cercanías de la casa de Colbrin antes de que las pruebas fueran pisoteadas. Si a los PJs no se les ocurre que puede haber kóbolds implicados, ese mismo PNJ sugiere que en el Crisol de Droskar parece que pasan más cosas de lo que la gente piensa. Es bien sabido que los kóbolds habitan aquellos dungeons, pero este secuestro marca la primera vez que se han atrevido a hacer algo tan osado.

Si los PJs no están a la altura por iniciativa propia, haz que su aliado PNJ les prometa una recompensa señalando (correctamente) que si se ocupan por sí solos de esta situación, los líderes locales les deberán un favor.



EL CRISOL DE DROSKAR

El primer nivel de dungeon bajo el monasterio en ruinas es la región que luce el título que ahora utiliza el complejo entero: el Crisol de Droskar. Después del Desgarro, la secta de Droskar expandió significativamente el sótano original de este monasterio, puesto que los sectarios se esforzaban incansablemente en tallar una siempre creciente gloria para su dios, por imposible de complacer que fuera.

RASGOS DEL CRISOL

El crisol presenta el sello distintivo de un declive de imaginación y de espíritu, y su espartano interior es un testamento a los tristes días finales de los sectarios enanos. Pasillos lisos se extienden entre cámaras de piedra fría. Túneles toscamente excavados conectan el monasterio subterráneo directamente con unas deprimentes minas y unas forjas retumbantes que hace mucho tiempo martilleaban el acero tanto de día como de noche. La única variante de la artesanía en la que Droskar exigía ingenio continuado era

la fabricación de trampas y el crisol muestra unos cuantos y peligrosos ejemplos de ello.

Las escaleras del área **C16** descienden más de 20 pies (6 m) antes de ensancharse en un rellano cuadrado de 10 pies (3 m) de lado. Una escalinata desciende hacia el norte de este rellano, bajando otros 20 pies (6 m) al área **D1** del crisol. Los muros del dungeon son de cantería y no hay fuente de luz alguna excepto en el Crisol de las Ofrendas y en la Fundición de las Almas (áreas **D2** y **D19**). Los muros del crisol fueron construidos para deformar el sonido de formas extrañas, lo que ha favorecido las cualidades especiales de la Cámara de Escucha (área **D11**). Por lo demás, en el complejo abundan extraños ruidos reverberantes de goteo, de seres que se apresuran, de susurros y de seres que se escabullen, asegurando que nunca esté por completo en silencio.

Donde las hay, las puertas son recias y de madera. Si no se indica lo contrario, no están cerradas con llave.

D1. CÁMARA DEL MONUMENTO

BAJO 2

La escalinata se abre a una gran cámara rectangular, cuyas paredes de piedra están cubiertas de intrincadas tallas de enanos esforzándose en las minas o en las forjas. En el centro de la misma puede verse la mitad inferior de un obelisco de obsidiana roto. Toscos picos, martillos y otras herramientas salpican el suelo alrededor del obelisco roto.

Crisol de Droskar

Nivel Uno

UNA CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



Un monolito de obsidiana pulida dedicado a Droskar solía alzarse en este atrio. Tallado con devociones al Herrero Oscuro y luciendo un inquietante mural de suplicantes enanos inclinándose ante el Hornero Oscuro, el monolito ha sido recientemente cosechado por kóbolds que crean lascas de obsidiana a partir del obelisco. A pesar de la calidad reflectante de estas lascas, la baja calidad de la piedra hace que estos fragmentos carezcan de valor más allá de servir como baratijas.

Un personaje que pueda leer enano e invierta 10 minutos en estudiar las tallas de las paredes podrá reunir parte de las antiguas plegarias de la secta a Droskar:

“... El esfuerzo es el único camino verdadero a la salvación. Quienes no trabajan verán su sangre hirviendo en el Hornero Oscuro toda la eternidad... No hay paraíso decadente alguno esperándolos tras la muerte, como nuestros corruptos antepasados afirmaban, puesto que sólo el trabajo industrioso en la Forja de Droskar espera a los fieles. Esta gran obra es su propia recompensa... Los infieles serán de utilidad al final puesto que su sangre y sus huesos alimentarán los fuegos de nuestra industria... El mundo arderá ante la gloria de Droskar”.

Criaturas: a Vreggma, la consorte favorita de Merlokrep, le encanta mirar su propio reflejo, particularmente en la obsidiana. Se pasa horas posando frente a grandes trozos de obsidiana pulida y periódicamente envía a sus servidores a este lugar para tallar nuevos trozos de la piedra del menguante obelisco. Está ensamblando lentamente los trozos recogidos para hacerse un espejo de tamaño natural.

La primera vez que los PJs entran en esta habitación, cuatro guerreros kóbolds se afanan para arrastrar un trozo de 60 libras (*unos 27 kg*) tras de sí hacia el pasillo que hay al oeste. Al verles, los kóbolds sisean y escupen, y después se mueven rápidamente para atacar. Una vez han caído dos de ellos, los otros dos intentan huir.

GUERREROS KÓBOLD (4)

Bestiario, pág. 220

Iniciativa Percepción +3

CRÍATURA -1

D2. EL CRISOL DE LAS OFRENDAS

BAJO 2

En el centro de esta gran cámara de piedra hay un profundo foso lleno de escoria fundida y sangre hirviendo, que proyecta un infernal brillo rojizo sobre las paredes. Tres estrechos conductos se abren en el techo directamente encima del foso. El aire es obsecivamente cálido y está lleno de cenizas.

Los sectarios y los devotos de Droskar ofrecían su sangre y su acero al dios oscuro en esta gran cámara de piedra. Antiguos conductos de ventilación daban a la superficie a 20 pies (6 m) de altura, pero ahora están atascados por siglos de hollín.

Un personaje que investigue la forja y los conductos y que tenga éxito en una prueba de Identificar magia CD 20 podrá decir que la magia divina mantiene caliente la forja y también evita que el humo se vaya lejos de esta habitación. Dicha

EL RITO DE LA CORONA DE SANGRE

Si bien el *rito de la corona de sangre* es una parte clave de la trama de esta aventura, la mecánica exacta de cómo funciona es bastante irrelevante porque tiene lugar “fuera de plano” antes de que los PJs se encuentren con el rey kóbold y su corona mágica.

Si quieres incluir en tu partida el *rito de la corona de sangre*, quizás permitiendo a los PJs que averigüen algo sobre él a lo largo del camino para utilizarlo contra rey kóbold, puedes utilizar el ritual descrito al final de esta barra lateral a dichos efectos.

EL RITO DE LA CORONA DE SANGRE

RITUAL 3

RARO CONSAGRACIÓN EVOCACIÓN

Lanzamiento 1 día; **Coste** sacrificio de sangre (ver a continuación); **Lanzadores secundarios** 2, deben aceptarte como rey

Prueba principal Arcanos; **Pruebas secundarias** Artesanía
Alcance 40 pies (12 m); **Objetivo** la *Corona del Rey Kóbold*

Utilizando recursos dejados atrás por la secta de Droskar, el rey Merlokrep espera utilizar este ritual para completar la *Corona del Rey Kóbold*, permitiendo que alcance su auténtico potencial como la *Corona del Esfuerzo* (por supuesto, Merlokrep no tiene intención alguna de cambiar el nombre que le da a la corona si tiene éxito en el ritual; para él y para sus súbditos siempre será la *Corona del Rey Kóbold*).

En un punto determinado del lanzamiento de este ritual, hay que sacrificar a un enemigo del lanzador principal. Inicialmente, Merlokrep pretendía utilizar las víctimas secuestradas para dicho sacrificio, pero la sangre de un PJ funcionará igualmente.

Si deseas incluir este ritual como algo que los PJs deberían utilizar para potencialmente destruir la magia de la *Corona del Rey Kóbold*, en su lugar el ritual requiere un incienso raro de conseguir y ofrendas por un valor total de 60 po en lugar de un sacrificio de sangre.

Éxito crítico El rito es un éxito completo, y la *Corona del Rey Kóbold* se eleva a su verdadero potencial. Se deja a la discreción del DJ cuáles pueden ser esos poderes. Si el rito se lleva a cabo para neutralizar el potencial de la *Corona del Rey Kóbold*, en lugar de lo anterior consigues que el objeto mágico sea inadecuado para siempre para su ascensión a la *Corona del Esfuerzo*.

Éxito El rito es un éxito parcial, pero la corona sigue sin estar completa. Si llevas a cabo este ritual al día siguiente, las pruebas principales y secundarias hechas para determinar su éxito obtienen un bonificador +2 por circunstancia.

Fallo El ritual falla, pero se puede llevar a cabo de nuevo sin penalizadores adicionales.

Fallo crítico El ritual falla, y el lanzador principal queda anonadado 2. El rito de la corona de sangre no se puede llevar a cabo de nuevo hasta que pasa 1 mes.

HABLANDO CON LOS KÓBOLDS

Los kóbold Escama Verdadera son crueles, sádicos y propensos a la violencia. Temen y respetan a su rey a partes iguales. Si los PJs capturan vivo a un kóbold, el cautivo se muestra hostil, escupe, lanza insultos y coopera muy poco. Para averiguar que cualquier cosa de valor de un kóbold capturado, se le debe llevar hasta Solícito.

La cantidad de ayuda a proporcionar por un kóbold cooperativo queda a tu discreción, pero a menos que se le controle mágicamente, la mayoría buscará la forma de escapar o de llevar a los PJs hasta una trampa. Otros kóbolds con los que uno se encuentre, reaccionarán a los kóbolds capturados con gritos de "¡traidor!" y harán todo lo que puedan para ejecutarlos a fin de evitar que los traidores proporcionen a los PJs más información.

Un kóbold Solícito podría dibujar un mapa parcial de este nivel o del que está por debajo, aunque no suelen saber lo que hay en las zonas donde hay monstruos de verdad, tal y como se indica en el texto. También podrían prevenir a los PJs sobre trampas y peligros, revelar localizaciones donde se guardan cautivos secuestrados o prevenirles sobre los kóbolds individuales más peligrosos con los que se encontrarán más tarde.

Lo que es más importante es que puedes utilizar a los kóbold capturados para dejar claro a los PJs que su rey, "el Poderoso Merlokrep" pretende infundir a su corona un gran poder mágico sacrificando "pieles lisas arrancados de sus hogares".

magia necesita un mantenimiento constante; algo, en alguna parte, mantiene esta forja en marcha.

Un PJs puede desactivar la forja mediante una prueba de Latrocincio CD 21, una prueba de Religión CD 28 para ofrecer plegarias en oposición a Droskar o bien destruyéndola (Dureza 10, PG 60).

Criaturas: el calor del crisol atrajo a un grick, una criatura vermiciforme que ahora tiene su nido en los orificios de ventilación. El grick recorre las ruinas en busca de presas, pero se muestra encantado de que un grupo de deliciosos humanoides se le entreguen por sí mismos a domicilio. Ataca desde los orificios de ventilación.

GRICK

VD 3

Página 120

Iniciativa Sigilo +10

D3. LA CÁMARA DE LA FUENTE MODERADO 2

Esta pequeña cámara alberga una gran fuente. Se alzan nubes de vapor procedentes del agua que se vierte de un obelisco de piedra en el centro de la fuente, llenando toda la cámara con su neblina y su humedad.

Los sectarios enanos crearon esta fuente conectándola a un acuífero de agua termal. El agua está llena de minerales y sabe a piedra, y la neblina creada llena esta cámara lo suficiente como para imponer un penalizador -1 por circunstancia a las pruebas de Percepción basadas en la vista.



KÓBOLD ESCAMA VERDADERA

Criaturas: una pareja de lagartos electrizantes reside en la poco profunda fuente. Los kóbolds evitan esta habitación, pero uno capturado podría intentar engañar a los PJs para que entraran prometiendo que el vapor es “electrizantemente reconstituyente” tan sólo para quizás, arruinar la trampa riéndose de su propio chiste.

Los lagartos electrizantes no persiguen enemigos más allá de esta habitación, pero por lo demás, luchan a muerte

LAGARTOS ELECTRIZANTES (2)

Bestiario 2, pág. 178

Iniciativa Sigilo +8

CRÍATURA 2

Bestiario, pág. 63

Iniciativa Percepción +5

D4. LOS PASILLOS DEL CRISOL

BAJO 2

Criaturas: los pasillos de 10 pies (3 m) de anchura que serpentean por este nivel son lisos, pero hay una pequeña bandada de buscasangres que anidan en grietas y nichos cerca del techo. Estas alimañas están entrenadas para no atacar a los kóbolds, pero otras criaturas no disponen de dicha protección. Una bandada de cuatro buscasangres ataca a los PJs la primera vez que se mueven por estos pasillos, tras lo cual los restantes evitan al grupo.

BUSCASANGRES (4)

Bestiario, pág. 49

Iniciativa Sigilo +8

CRÍATURA -1

D5. ALOJAMIENTOS DE LOS MONJES

BAJO 2

Esta larga camareta está completamente desprovista de adornos, excepto por una hilera de incómodas camas de piedra.

Criatura: la habitación está ocupada por algo a lo que los kóbolds se refieren como el “enano fantasma”, un ser al que han intentado distraer arrojándole jugosos trozos de carne siempre que se lo encuentran por los pasillos. El enano fantasma es en realidad un cubo gelatinoso que contiene la armadura no digerida de nada menos que Druingar el Hacha Destellante, el aventurero enano a quien los PJs podrían estar buscando en este lugar.

Cuando el cubo se acerca desde el sur, describe primero un ominoso silbido. Instantes más tarde, lo que parece ser un enano flotante revestido de una armadura completa, flota hacia los PJs, con sus botas casi un pie (30 cm) por encima del nivel del suelo, y empuñando una brillante hacha en una mano.

Cuando Hacha Destellante llegó al monasterio hace años, esperaba sondear sus secretos y recuperar la *Presa de Droskar*, un hacha creada por uno de sus antepasados mil años atrás. La juerga que se corrió la noche antes de su llegada dejó al usualmente recio guerrero un poco perjudicado. Aturdido por la bebida y agotado por el largo viaje hasta el crisol, decidió echarse una siesta aquí antes de continuar a más profundidad en el monasterio en ruinas.

Mientras dormitaba, un cubo gelatinoso absorbió y digirió rápidamente al héroe enano.

Su armadura y su hacha mágica resultaron ser indigeribles y permanecen suspendidas en el interior del cubo. El brillo mágico que emite su hacha encantada se transmite por todo el cubo, creando un brillo fantasmal espeluznante, pero un PJ que no se deje engañar por la transparencia del cubo gelatinoso podrá discernir la verdad.

CUBO GELATINOSO

CRÍATURA 3

Bestiario, pág. 63

Iniciativa Percepción +5

Tesoro: la armadura completa de Druingar necesita un buen lavado para quitarse de encima el amargo hedor de los enzimas del cubo, pero por lo demás es funcional. Su *hacha de batalla +1* luce la inscripción “Hacha Destellante” y un conjuro de llama continua lanzado hace mucho tiempo.

Un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 sabrá encontrar un fino tubo para pergaminos de hueso detrás de la cama más meridional. El tubo contiene un *pergamino de quitar maldición*.

D6. EL PASILLO DEL CADÁVER DECAPITADO BAJO 2

Un cuerpo sin cabeza revestido de una armadura de cuero de retales yace tendido en este cruce de pasillos.

Este pobre aventurero se tropezó con el dungeon hace unos cuantos meses y fue víctima de los vargouilles del área D7.

Criaturas: cuatro ratas gigantes se alimentan ruidosamente del cadáver en podredumbre, atacando a cualquiera que osa interrumpir su recién descubierta comida.

RATAS GIGANTES (4)

CRÍATURA -1

Bestiario, pág. 295

Iniciativa Percepción +5

Tesoro: los kóbolds ya habían despojado el cadáver de todo objeto de valor, pero sus botas élficas no le iban a ninguno, por lo que dejaron el calzado atrás. Además, aquí hay un diario ensangrentado, con algunas páginas manchadas de sangre aún legibles (ver Ayuda 1 en la pág. 47).

D7. TRAMPA DE IMÁN

SEVERO 2

Esta gran cámara circular dispone de cuatro enormes puertas de hierro hacia el norte, el sur, el este y el oeste. Las que dan al sur y al este están abiertas, mientras que las que dan al norte y al oeste permanecen cerradas. En el centro de la habitación, un extraño obelisco se alza de suelo a techo, con la superficie cubierta de bandas de metal e incrustada con depósitos de un extraño mineral verdoso. El suelo está salpicado de esqueletos sin cabeza y huesos dispersos. Al pie del obelisco pueden verse un escudo de acero abollado y trozos de armadura metálica.

Esta gran cámara circular de piedra contiene una compleja trampa. Las pesadas puertas de hierro con bisagras giratorias al sur y al este se abren de dentro hacia fuera de la cámara. Se apoyan en el marco de cantería de la puerta y se cierran quedando atascadas si se tira de ellas o se las empuja hacia el interior de la cámara. Las puertas del norte y del oeste están dispuestas al revés y se abren hacia dentro (aunque son muy pesadas). Tras dichas puertas hay pequeñas alcobas donde aguardan las criaturas.

Peligro: el obelisco es un imán mágico gigante cuyas propiedades magnéticas se activan cuando se aplican más de 30 libras (13,5 kg) de presión al suelo de la cámara.



TRAMPA DE IMÁN

PELIGRO 2

ÚNICO | COMPLEJO | MÁGICO | TRAMPA

Sigilo +8

Descripción El imán mágico lanza rayos de electricidad que también magnetizan el metal de la habitación.

Inutilizar Latrocincio CD 18 para desconectar de la trampa las placas de presión o *disipar magia* (2.º nivel, contrarrestar CD 18) para contrarrestar la trampa

CA 18; Fort +11, Ref +5

Dureza 8; PG 30 (UR 15); Inmunidades impactos críticos, inmortalidades de objeto, daño de precisión

Pulso magnetoeléctrico **Desencadenante** Una sola criatura

Mediana o dos o más criaturas Pequeñas acaban su turno dentro de la habitación. **Efecto** Un pulso de electricidad surge del imán impactando en las cuatro puertas, con pequeños arcos eléctricos rebotando para impactar a todas las criaturas de la habitación. Las puertas al sur y al este se cierran de golpe, mientras que las puertas al norte y al oeste se abren, soltando dos vargouilles en el interior. Todas las criaturas del interior de la habitación sufren 2d6 daño por electricidad (salvación básica de Reflejos CD 18). A continuación, la trampa tira iniciativa.

Rutina En su cuenta de iniciativa, la trampa ejerce un fuerte tirón magnético sobre las puertas, haciendo que las del norte y el oeste se abran si están cerradas o las del sur y el este se cierren si están abiertas. Un personaje puede abrir o cerrar una puerta contra este tirón mediante una prueba con éxito de Atletismo CD 18 para Abrirla por la fuerza. Al mismo tiempo, cualquier personaje en la habitación que lleve armadura principalmente metálica deberá salvar contra Reflejos CD 18 (los personajes en armadura intermedia de metal sufren un penalizador -1 por circunstancia a esta salvación y quienes vistan armadura pesada de metal sufrirán un penalizador -2 por circunstancia).

Éxito crítico El PJ no resulta afectado.

Éxito El PJ resiste el tirón pero trata la habitación como terreno difícil.

Fallo El PJ trata la habitación como terreno difícil y queda derribado. Un PJ que ya ha sido derribado, en su lugar sufre un fallo crítico.

Fallo crítico Igual que fallo, pero además el PJ es arrastrado 5 pies (1,5 m) hacia el imán. Un PJ adyacente al imán queda en vez de ello pegado al mismo y se le considera neutralizado mientras la trampa continúa su rutina (huida CD 18).

Rearme Al final de un asalto en el que no quedan criaturas de pie en el suelo ni pegadas al imán, la trampa se desactiva. Los vargouilles vuelven a sus alcobas y las puertas se cierran. La trampa se rearma automáticamente después de 1 minuto.

VARGOUILLES (2)

CRIATURA 2

Página 124

Iniciativa Percepción +8

“... Advertí a Kemmick de que los secretos de los enanos debían permanecer bajo tierra, pero no hubo manera de convencerle. Ya hemos perdido a Martren, y sin su orientación divina estamos perdidos en la oscuridad, pero de verdad. Hay monstruos acechando en cada sombra, pero algo peor tintinea en las profundidades. Noto su mal desde lejos, como un calor abrasador que amenaza con fundir mi alma. El Herrero Oscuro puede haber sido olvidado, pero temo que uno de sus viles servidores sigue acechando por estos pasillos, manteniendo los fuegos de Droskar ardiendo durante siglos...”

“... Sus aullidos me despojaron de valor y dejaron mi corazón frío. No sé qué me hicieron cuando sus labios de sabor rancio se cerraron sobre los míos, pero mis pensamientos están ahora revueltos y se me cae el pelo a ensangrentados manojo... Si tan sólo Martren estuviera aquí, sabríamos qué enfermedad es la que me aqueja y rezaría por mi salvación. La única plegaria que ahora puedo ofrecer es que esta plaga se me lleve antes de que aquél infernal servidor de los grilletes de Droskar vuelva para arrastrarme cubierto de cadenas como hizo con Kemmick. Sigo oyendo sus aullidos en mi cabeza.

... orejas húmedas ... sed, tanta sed ... perdido en la oscuridad ... ahora he perdido la lengua ... me pica todo ... cara podrida ... sangre tiene buen sabor ... volar, pronto volaré ...

AYUDA 1

D8. MONUMENTO A LA GUERRA

TRIVIAL 2

Esta cámara arqueada dispone de filas de estatuas alineadas junto a las paredes oriental y occidental. Las estatuas hacia el este muestran imponentes guerreros enanos recubiertos de armadura completa sencilla, que elevan a lo alto sus martillos de guerra. Las estatuas hacia el oeste muestran grotescas caricaturas de enanos como brutos obesos, con morro de cerdo, enormes bocas sonrientes y ojos pequeños y brillantes. Las estatuas occidentales están dispuestas en dos filas, con la primera de rodillas y ambas filas empuñan afiladas lanzas que sobresalen, apuntadas a los guerreros que tienen enfrente. En la lanza de piedra de una de las estatuas occidentales puede verse empalado el cadáver de un kóbold. El cuerpo inerte cuelga sin pena ni gloria del astil, mirando cara a cara a su estatua asesina.

Las estatuas orientales representan a los herreros de Droskar, guerreros enanos que dieron su vida en una batalla brutal contra las fuerzas del antiguo imperio, que había caído en la decadencia. Se impusieron al ejército de élite del rey (representado al oeste) abriendo el camino para una triste teocracia dedicada a Droskar, pero en la sanguinaria batalla pereció hasta el último. Un PJ que tenga

éxito en una prueba de Religión CD 18 para Recordar conocimiento conocerá esta información.

Peligro: el kóbold fue víctima de una trampa mortal y está allí para prevenir del acceso al área D9.

LA CARGA DE LA LEGIÓN DE LA LANZA

PELIGRO 3

ÚNICO MECÁNICA TRAMPA

Sigilo CD 20 (experto)

Descripción Cuando se activa, la habitación se inclina repentinamente hacia un lado, haciendo que quienes están en la misma se deslicen hacia la doble hilera de lanzas de la pared occidental, mientras que las estatuas de la pared oriental se deslizan sobre un sistema de poleas y patines para chocar contra las víctimas.

Inutilizar Latrocínio CD 20 para desactivar la placa de presión que hay cerca de la puerta septentrional.

Deslizarse de lado → **Desencadenante** Una criatura Pequeña o mayor se acerca a 15 pies (4,5 m) o menos de la puerta de doble hoja que da al área D9. **Efecto** Toda la habitación gira, con la parte occidental descendiendo a la vez que la otra mitad asciende, formando un plano inclinado de 45° en dirección oeste. Todas las criaturas de habitación caen derribadas y se deslizan hacia la pared occidental (una criatura adyacente a la pared septentrional o meridional puede intentar detener su caída mediante una prueba CD 20 para Agarrarse a una cornisa), sufriendo

2d6+5 daño perforante (salvación básica de Reflejos CD 20) al aterrizar entre las lanzas. Al mismo tiempo, las estatuas que empuñan martillos de guerra que hay hacia el este se deslizan hacia abajo sujetas por cadenas para chocar contra la pared inferior; cada persona en la trampa queda sujetada a un Golpe de estatua deslizante.

Cuerpo a cuerpo estatua deslizante +12; **Daño** 2d6+5 contundente

Rearme Al cabo de un minuto, la cámara vuelve a la horizontal y la trampa se rearma.

D9. CRÓNICA DE LOS FIELES

Esta sencilla habitación tiene muros de obsidiana pulida que lucen largas listas de nombres de enano.

Las inscripciones son los nombres de diversas generaciones de sectarios enanos. Un resalte en el rincón inferior de la pared oriental (bajo el nombre Grindbolt Deslizapiedras) abre una puerta secreta deslizante que da al área **D11**. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 localizará la puerta y el resalte.

D10. LOS ALOJAMIENTOS DEL ABAD BAJO 2

Esta gran cámara eran antiguamente los alojamientos privados de un enano importante. En un rincón hay un sencillo lecho de piedra junto a una mesa grande, también de piedra. Un gran yunque al otro lado parece fuera de lugar, con un enorme martillo pilón acoplado a él mediante un tosco brazo mecánico. Sobre el yunque reposa el esqueleto de un enano, con el cráneo aplastado.

Aquí vivía el abad del Crisol de Droskar. El último era un monje enano anciano y nudoso llamado Gristogar Alientoceniza, que sirvió a Droskar de forma inquebrantable incluso con la secta derrumbándose a su alrededor. Cuando el último discípulo intentó abandonar el crisol, Gristogar destrozó la espina dorsal del traidor de un puñetazo bien dado y se retiró a sus habitaciones para meditar. Como ayuda para centrarse, empezó a trastear con una de sus últimas creaciones: una máquina metálica diseñada para automatizar el proceso de batir el metal. Su atención empezó a distraerse, y la máquina se activó de forma inesperada, machacando su cráneo contra el yunque cuando se inclinaba para hacer ajustes.

Un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 18 podrá encontrar las puertas secretas en las paredes de esta habitación.

Criatura: hace muchos años, Gristogar creó un homúnculo para que le sirviera. El espíritu de la patética criaturita se quebró con la muerte de su amo y languidece aquí, pensando que cualquiera que entra en la habitación es un enemigo que ha venido a llevarse los huesos de Gristogar. El homúnculo ataca de inmediato, luchando hasta ser destruido.

Si los PJs destruyen al homúnculo, el espíritu que lo animaba se alza de sus restos, da vueltas por el aire y después

se funde con el artilugio del martillo (a menos que los PJs se toman antes la molestia de destruirlo). Un instante más tarde, el ingenio cobra vida potenciado por el dolor residual y la rabia y la confusión que embargaban al homúnculo. Ataca de inmediato, esta vez utilizando un cuerpo mucho más peligroso. Funciona como una estatua animada, pero carece de la aptitud Agarrón.

Si los PJs huyen, el golpeador de yunque animado no les persigue. Tras 1 minuto sin ver enemigos obvios, el espíritu que lo anima se va permanentemente y el ingenio queda inerte de nuevo.

HOMÚNCULO

Bestiario, pág. 216

Iniciativa Percepción +3

CRÍATURA 0

GOLPEADOR DE YUNQUE ANIMADO

CRÍATURA 3

Variante de estatua animada (*Bestiario*, pág. 265)

Iniciativa Percepción +9

Tesoro: una estatuilla de obsidiana semi acabada que representa un oso lechuza y que vale unos 5 po descansa sobre la mesa. Una tabilla de obsidiana que se encuentra cerca tiene una de sus caras tallada con un último mensaje a Droskar (ver Ayuda 2 en la pág. 49). Esta reliquia de la antigua teocracia enana vale 30 po. Los ropajes de Gristogar se han podrido hasta casi desaparecer, pero sus *brazaletes de desvío de proyectiles* no han sucumbido al paso del tiempo. La mano izquierda del esqueleto sigue luciendo un guantelete de hierro frío ennegrecido por el fuego, una presa de Droskar (pág. 117).

D11. LA CÁMARA DE LA ESCUCHA MODERADO 2

Unos sencillos bancos de piedra rodean las paredes de esta habitación octogonal. Los bancos están situados cerca de unas pequeñas aberturas a lo largo de las paredes occidental, noroccidental y nororiental. Un artefacto poco usual que se parece a una trompeta de piedra está fijado en la pared nororiental, cerca de la abertura. Un débil sonido susurrante permea la cámara.

Desde esta habitación secreta, Gristogar Alientoceniza espiaba a sus discípulos para asegurarse de su fiel devoción a Droskar. Todo este nivel se construyó para canalizar el sonido a esta habitación desde diversos lugares. Gristogar pasaba muchas horas aquí cada día escuchando a sus monjes a la hora de vísperas en la Cámara de la Penitencia (área **D16**), las conversaciones a la hora de la comida en la Cantina (área **D12**) y los secretos susurrados a los muertos en el Osario (área **D14**). Hay tres bancos de piedra junto a unas extrañas aberturas cónicas en la pared. Un pedestal en el centro de la habitación muestra un tosco mapa de este nivel, que demuestra las conexiones de cada abertura con sus respectivas áreas de escucha.

Un éxito en una prueba de Saber (arquitectura) o Saber (ingeniería) CD 16 o un éxito en una prueba de Artesanía CD 21 para Recordar conocimiento permite a un PJ entender el propósito de esta cámara y también averiguar que la trompetilla de piedra canaliza la voz de quien habla al área **D16**, donde resuena y se amplifica poderosamente. Si los PJs llegan aquí antes de explorar el resto de este nivel, pueden hacerse una idea de lo que les espera escuchando en los puestos de escucha.

Puesto de escucha occidental: la abertura occidental controla la Cantina (área **D12**). Quien escuche podrá distinguir parloteos de kóbolds gritando maldiciones y amenazas, seguido por el crujir de una piedra acertándole a alguien en la cabeza y un grito de dolor. Instantes más tarde, lo que parece una voz de varón empieza a reírse después de gritar en común: “¡Tengo más de estas, especie de pequeños sapos escamosos!”. Las voces de los kóbolds redoblan su ira, respondiendo con más insultos. Un PJs que hable dracónico puede deducir que los kóbolds han acorralado a un mediano que se ha escapado de su prisión, pero que les está costando capturarlo de nuevo.

Puesto de escucha noroccidental: la abertura noroccidental permite a cualquiera que esté junto a la misma oír lo que se dice en el Osario (área **D14**). Una voz de varón reza nerviosamente. La voz pertenece al desaparecido cazador Barlus, quien escapó de sus captores tan sólo para acabar atascado en esta habitación, arrinconado por guardianes muertos vivientes silenciosos pero vigilantes. Mediante una prueba con éxito de Religión CD 11 para Recordar conocimiento, un PJ puede identificar las plegarias como las que se ofrecen tradicionalmente a Erastil pidiendo protección contra un peligro sobrenatural.

Puesto de escucha nororiental: la abertura nororiental está vinculada a la Cámara de la Penitencia (área **D16**), donde el joven místico kóbold Kerrdremak discute con un puñado de guerreros. Kerrdremak, el sacerdote en prácticas de Jekkajak se queja a los guerreros de las recientes penurias que afectan a su gente. Lee o parafrasear lo siguiente si los PJs escuchan y alguno entiende el dracónico.

“... ipero todos sabemos que la pérdida del ojo de nuestro rey fue sólo el principio! Tantos de los nuestros murieron cuando el mago calvo que hablaba con los muertos vino y nos expulsó. Nuestro rey no luchó. Nos hizo huir hacia el sol, y tardamos mucho en volver. Ahora que hemos vuelto, el mago calvo que habla con los muertos sigue escaleras abajo y el plan de nuestro rey de infundir con magia su corona nos va a ocasionar muchos problemas si seguimos secuestrando gente de la población humana ¡No hay que meter humanos en nuestro hogar! Ahora, acólitos míos, únios a mí en oración para que podamos hacer la paz con los huesos y las sombras y salvarnos de la corona de nuestro rey”.

La cámara se llena de plegarias en voz baja difíciles de entender que persisten durante un buen rato. Mediante una prueba con éxito de Religión CD 16 para Recordar conocimiento, un PJ

Nuestra gente ha perdido el camino. Huyen del cobijo de tus grandes fajas. Nuestros fuegos se atenúan, amo. Te hemos fallado. Aquí no te somos de utilidad, por eso acudo a ti. Me reuniré contigo en la Forja Macabra, o bien para servir junto a tu yunque o bien para avivar sus llamas con mi alma.

AYUDA 2

puede determinar que las plegarias parecen centrarse en algo siniestro asociado con los demonios y la muerte en vida. Mediante un éxito crítico esta prueba, el PJs identifica las plegarias como ofrecidas a Lorcan, el duque infernal de la sangre, el renacimiento y la muerte en vida.

La trompeta habladora: utilizando la trompeta habladora, los PJs pueden intentar Mentir, Impresionar, Desmoralizar u Obligar a los kóbolds del área **D16**.

La prueba obtiene un modificador +1 por objeto; si los PJs eligen Desmoralizar a los kóbolds, estos no pueden reducir el estado de asustado resultante por debajo de 1 durante 1 hora. Consulta el área **D16** para más información que pueden averiguar los PJs hablando con Kerrdremak y sus nerviosos acólitos.

Criatura: antes de que los PJs puedan utilizar las características únicas de esta cámara, se enfrenta a ellos una sombra giratoria de forma vagamente enana. Esta sombra muerta viviente es todo lo que queda del espíritu de Gristogar. Las memorias de la vida que tiene la sombra están irremediablemente enredadas y la criatura lleva siglos flotando de un puesto de escucha a otro sin entender lo que pasa en cada ubicación. Los PJs representan su primera oportunidad de interactuar con el mundo de los vivos, y lo hace violentamente. No perseguirá a los PJs más allá de esta habitación, pero por lo demás, luchará hasta ser destruido. Una vez destruido, suena un grito procedente del área **D10** y el esqueleto de Gristogar que hay en la habitación del sur se deshace en polvo al ser finalmente enviado a su castigo en la otra vida.

GRISTOGAR

Sombra varón (Bestiario, pág. 315)

Iniciativa Percepción +10

CRIATURA 4

D12. CANTINA

La primera vez que los PJs se acercan a este área, oyen gritos de kóbold insultando a alguien y gimiendo de dolor.

En el centro de esta habitación hay tres grandes mesas de piedra. Los largos bancos que antaño había junto a las mismas han sido apartados y volcados. Hacia el suroeste, unos cuantos taburetes de madera y estanterías apiladas en forma de improvisada barricada cierran el acceso a una habitación que hay más allá.

Criaturas: éste era el lugar donde antaño los secretarios consumían sus miserables comidas, consistentes en unas gachas insípidas, pero ahora se ha convertido en el escenario de una batalla entre los guerreros kóbold de Merlokrep y un prisionero huído llamado Edgrin Canciontormenta. Edgrin se escapó de su celda en el nivel inferior y consiguió llegar hasta esta habitación antes de que los guardias de Merlokrep le alcanzaran y le acorralaran en la cocina que hay al sur (área D13). Se atrincheró en la cocina y lleva una hora o así resistiendo un asedio en miniatura desde el norte; a Edgrin se detalla por completo en el área D13.

MODERADO 2

Los kóbolds están dirigidos por un orgulloso y tozudo carcelero llamado Ygrik, que teme que el rey Merlokrep averigüe que su mediano cantante favorito se ha escapado. Ygrik espera capturar con vida a Edgrin y devolverlo a su jaula antes de que la información de su huida llegue a los oídos del rey, pero sus ineptos y cobardes guardias están protagonizando un asedio cada vez más frustrante. Cada vez que los kóbolds intentan entrar en la cocina, Edgrin utiliza magia para lanzarles algo pesado o afilado. Ygrik ha estado intentando agotar la munición de Edgrin enviándole kóbolds de uno en uno, pero la cocina dispone de un amplio surtido de tenedores, cuchillos y tazas.

Los PJs ven tres kóbolds muertos en el suelo, cada uno de ellos atravesado por un elemento de cocina lanzado mediante el truco de Edgrin *proyectil telecinético*. Ygrik y tres de sus guardias permanecen en la sala con la atención centrada en el área D13; los kóbolds sufren un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de recepción y a la iniciativa hasta que se dan cuenta de la presencia de los PJs. Una vez lo hacen, Ygrik grita de rabia (y quizás un poco de miedo) y ordena a los guardias que ataquen. Excitados por la presencia de los recién llegados, los kóbolds se apresuran a obedecerle. Su moral es tan baja que cualquier kóbold que sufra daño intentará huir, y si alguno escapa, los PJs se lo podrían encontrar en cualquier otra parte del dungeon a tu elección. Ygrik no ve otra opción que luchar a muerte. Si es abatido, todos los kóbolds supervivientes huyen. Edgrin vigila en silencio desde el área D13, pero no participa en el combate, puesto que está prácticamente agotado.

Si los PJs desencadenan este encuentro pero huyen antes de salvar a Edgrin (o si oyen este combate pero tardan demasiado en investigarlo), los kóbolds finalmente consiguen volver a capturarlo. En este caso, los PJs pueden encontrarse con Edgrin más tarde (y quizás rescatarlo) en su jaula del área E26.



YGRIK

YGRÍK

CRÍATURA 2

ÚNICO | LM | PEQUEÑO | HUMANOIDE | KÓBOLD

Kóbold varón carcelero (*Bestiario*, pág. 220)

Percepción +7; visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +7, Artesanía +6 (+8 para trampas), intimidación +8, Sígil +7, Supervivencia +5

Fue +1, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +1, **Car** +2

Objetos armadura de cuero, *garra voladora* +1 (pág. 115), llaves de las celdas de los prisioneros

CA 17; **Fort** +8, **Ref** +10, **Vol** +5

PG 30

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra voladora +11 (sutilza, derribo); **Daño** 1d4+3 perforante

A distancia ♦ garra voladora +11 (derribo a distancia, atada, arrojadiza 10 pies [3 m]); **Daño** 1d4+3 perforante

Retirada intimidatoria ♦ **Requisitos** Ygrik está adyacente a por lo menos un enemigo y por lo menos un aliado; **Efecto** Ygrik ordena a un aliado adyacente que luche con más vigor amenazándole con un castigo terrible sino le obedece; dicho aliado obtiene un bonificador +1 por circunstancia a su siguiente tirada de ataque de Golpe cuerpo a cuerpo si dicho ataque se realiza antes del inicio del siguiente turno de Ygrik. A continuación, Ygrik da una Zancada hasta su Velocidad y obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra las reacciones desencadenadas por dicho movimiento. Debe acabar este movimiento en un espacio no adyacente a ningún enemigo.

Ataque furtivo Ygrik infinge 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.



EDGRIN CANCIONTORMENTA

GUERREROS KÓBOLD (3)

Bestiario, pág. 220

Iniciativa Percepción +3

CRÍATURA -1

D13. LA COCINA

Esta cocina, antaño bien provista, lleva mucho tiempo desatendida. Estantes cubiertos de piedras rotas y otros desechos recorren las paredes. Al otro lado de la habitación, un caldero viejo y oxidado descansa en las cenizas de un antiguo fuego.

Criatura: Edgrin Canciontormenta, un mediano y bardo extraordinario, era miembro de los Águilas Grises un grupo de aventureros basado en la población de Olfden, al sur de Hondonada del Halcón. Sabiendo que Hondonada del Halcón tenía la reputación de ser un lugar poco amistoso, los Águilas Grises pasaron de largo en su última expedición al norte de las montañas en busca de fama y tesoro, tan sólo para ser atacados por un grupo de kóbolds Escama Verdadera que luchaba junto a un temible huargo gris (Pelajegris). La mayor parte de sus compañeros fueron abatidos, pero él y un mago semielfo llamado Tyran Astillalunar fueron capturados vivos y arrastrados al Crisol de Droskar para ser devorados o sacrificados.

Alicaído por la muerte de sus amigos, Edgrin se resignó a su destino pero cuando el rey Merlokrep sacrificó a Tyran para potenciar su corona, Edgrin redobló sus esfuerzos por sobrevivir. Haciendo uso de todas sus habilidades como animador, consiguió convertirse en una distracción amena para los kóbolds y consiguió que se suspendiera su ejecución. Como quiera que el rito de la corona de sangre requiere el

sacrificio de enemigos de los Escama Verdadera, el rey kóbald no podía justificar el sacrificio de su nuevo bardo mascota.

A lo largo de las siguientes semanas, Edgrin consiguió permanecer con vida intercambiando interpretaciones por aplazamientos de ejecución, incluso después de que nuevos prisioneros se unieran a él en las jaulas: primero el cazador Barlus y más recientemente el carnícer Colbrin.

Edgrin tuvo su oportunidad de escapar más o menos cuando los PJs empezaron a explorar este nivel del dungeon. Los tres presos consiguieron llevar a cabo una arriesgada huida durante un cambio de guardia, aunque se separaron en su carrera, presas del pánico, por el dungeon. Edgrin no sabe si Barlus y Colbrin siguen vivos.

Como quiera que fue transportado inconsciente al ser capturado, no sabe cómo se sale de allí.

Edgrin es un mediano sudoroso y con cara de luna, cuyo corazón es tan grande como su estómago. Su jubón verde de terciopelo, bordado y gallardo y sus calzas de seda están

desgarrados y mugrientos. Aún lleva colgando el laúd de una correa al costado, pero lo rompió en la cabeza de un kóbald durante su huida. El tiempo pasado en el dungeon lo ha traumatizado, y no quiere otra cosa que escapar. Si los PJs lo escoltan fuera del dungeon, tiene la confianza de volver de forma segura a la civilización, pero no tiene nada con que recompensarles excepto con saber y curación. Se ofrece a utilizar todos sus espacios de conjuro disponibles para lanzar conjuros de amansar sobre los PJs y les indica dónde hay un alijo de tesoros en la cocina si aún no lo han encontrado (Edgrin no ha tenido tiempo de estudiar el contenido del alijo y no tiene ni idea de lo que hacen las botellas de su interior).

Su huida a través del dungeon fue desorientadora, por lo que realmente no puede proporcionar a los PJs indicaciones exactas aparte de decirles que el nivel inferior consiste en cavernas serpenteantes. Les informa que el rey kóbald pretende sacrificar prisioneros para potenciar su corona con magia, pero también oyó a sus captores quejarse de que enseñar el ritual a otros sacerdotes ha sido inesperadamente difícil. Sin embargo, una vez lo aprendan, Edgrin sabe que los días de los prisioneros están contados. Confirma que los otros dos prisioneros son Barlus y Colbrin. No está seguro de lo que le ha pasado a Colbrin y teme que el carnícer ni siquiera podría haber salido de la jaula. Barlus casi consigue llegar a la cocina antes de que se vieran obligados a separarse. Lo último que sabe es que Barlus huyó a través de las puertas que hay al norte de la cocina.

Si crees que los PJs necesitan ayuda, puedes permitir que Edgrin se una al grupo. Pedirá armas y armadura para protegerse; qué le puede pasar si se une a los PJs es asunto de ellos y del destino.

EDGRIN CANCIONTORMENTA

ÚNICO CG PEQUEÑO MEDIANO HUMANOIDE

Mediano bardo

Percepción +7

Idiomas común, dracónico, mediano

Habilidades Acrobacias +7, Engaño +8, Diplomacia +8, Interpretación +8, Sociedad +7, Sigilo +7

Fue -1, Des +3, Con +2, Int +1, Sab +1, Car +4

Objetos laúd roto, ropas sucias

Saber de bardo Edgrin puede Recordar conocimiento sobre cualquier tema con un modificador +7.

CA 17; Fort +8, Ref +8, Vol +5

PG 32

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puñetazo +7 (ágil, sutileza, no letal, sin armas);

Daño 1d4-1 contundente

Conjuros ocultistas espontáneos

CD 18, ataque +10; 1.º (3 espacios) alarma, amansar, bendecir, vínculo espiritual; **Trucos (1.º)** detectar magia, leer aura, luces danzantes, mano del mago, proyectil telecinético

Conjuros de composición de bardo 2 Puntos de Foco, CD 18; 1.º contrarrestar interpretación (Reglas básicas, pág. 386), composición persistente (Reglas básicas, pág. 386); **Truco (1.º)** inspirar valor (Reglas básicas, pág. 387)

Tesoro: los desechos del estante oriental ocultan un alijo que un PJ puede descubrir mediante una prueba con éxito de Percepción CD 18; alternativamente, Edgrin puede señalárselo a los PJs si le han rescatado. El alijo contiene un elixir de ojo de águila moderado, un mutágeno sereno moderado y un mutágeno de pico de oro moderado.

Recompensa en PX: si los PJs rescatan a Edgrin y le escoltan hasta la salida del dungeon, concédeles 40 PX.

D14. EL OSARIO

CRÍATURA 2



BARLUS CHORTUN

Cuando Edgrin y Barlus se separaron durante la huida, Barlus huyó a esta sala, para tener que enfrentarse

a los muertos vivientes que se alzaban de sus criptas. Sin su equipo y sin que le quedaran conjuros, Barlus se puso a rezar desesperadamente en la parte más septentrional del osario.

Mientras continúe rezando a Erastil para que le salve de los cuatro esqueletos, continuarán dejándole en paz.

Estos esqueletos ahora patrullan la parte meridional del osario, y se mueven rápidamente para atacar a los PJs en cuanto les divisan. No les perseguirán hasta el exterior del osario. Los cuatro son guardianes esqueléticos de élite que tienen la aptitud variante calavera aullante, y sus huesos brillan débilmente con una inquietante luz amarilla.

Si los PJs derrotan a los esqueletos, Barlus respira aliviado y avanza a trompicones para darles las gracias. Pide que le escolten hasta un lugar seguro y promete compensarlos con una reliquia familiar (el *arco largo compuesto* +1 que fuera de su padre y que cuelga sobre su chimenea desde hace décadas) si le llevan hasta Hondonada del Halcón. Además, una vez se recupere, se compromete a proporcionarles servicios de curación gratuitos siempre que pasen por la población. Puede compartir la misma información que Edgrin acerca de los planes del ritual del rey kóbold, si le preguntan.

ESQUELETO DE ÉLITE LANZADORES DE CABEZA (4)

CRÍATURA 0

Bestiary 6

Iniciativa Percepción +4

BARLUS CHORTUN

CRÍATURA 1

LB humano cazador (variante de acólito de Nethys, Guía de Dirección del juego, pág. 239)

Iniciativa Percepción +7

Recompensa en PX: si los PJs rescatan a Barlus y le escoltan hasta Hondonada del Halcón, concédeles 40 PX.

D15. EL MATADERO

MODERADO 2

En el centro de esta habitación descansan dos grandes bloques de piedra. A uno y otro lado cuelgan grandes ganchos oxidados sobre pequeños canales en el suelo de piedra, que llevan a antiguos desagües atestados de desechos. En uno de los bloques yace un kóbold muerto. El pecho de la pequeña criatura ha sido desgarrado y sus entrañas cuelgan obscenamente de los lados del bloque.

Hace siglos, esta amplia cámara de piedra servía como matadero, donde el ganado era desangrado y se separaba la carne del hueso.

Criaturas: cuatro guls enanos, tristes y putrefactos residuos de su derrumbado reino, acechan en este sangriento salón. Quizás sus almas hechas jirones aún se aferran a los recuerdos de las sangrientas matanzas que vieron en vida tener lugar aquí. Ahora comparten sus macabras comidas en el matadero. Los guls tienen poco interés en salir de esta habitación pero si un kóbold tonto se introduce en la misma en busca de tesoros (que no existen) o por una apuesta, los guls no están por dejarse perder una comida.

Cuando entran los PJs, los guls están junto al bloque de carníceros. Uno mordisquea una de las patas del kóbold y otro se traga trozos de entraña como si fueran salchichas, mientras el tercero permanece sentado y pontifica sobre el sabor de la carne de kóbold a lo largo de sus diversos estados de putrefacción. Todos ellos atacan en cuanto detectan al grupo.

GULS (3)

Bestiario, pág. 204

Iniciativa Percepción +7

CRÍATURA 1

Kerrdremak y sus cuatro seguidores reaccionan con sorpresa a la vista de los PJs, pero el brujo kóbold no da la orden de atacar de momento. Saluda a los PJs en dracónico, y después intenta lo mismo en infernal. Si los PJs no pueden comunicarse, pone los ojos en blanco y ordena el ataque.

Si los PJs establecen comunicación, se ofrece a apartarse y dejarles pasar hacia el norte, informándoles de que sus superiores habitan más abajo y que pueden llegar al nivel inferior mediante el ascensor del área D17. Kerrdremak previene a los PJs acerca de la trampa que hay en el ascensor y les anima a bajar “de uno en uno”, pero justifica su traición dejando de proporcionarles asistencia. Su actitud inicial hacia los PJs es Indiferente, pero si se le puede llevar hasta Solícito, cede y les proporciona indicaciones sobre cómo llegar al salón del trono: “Ascensor abajo, después norte, izquierda, derecha, izquierda e izquierda. ¡No podéis perderos!”. Si los PJs vuelven más tarde a esta zona, Kerrdremak y sus seguidores han desaparecido;



KERRDREMAK

D16. LA CÁMARA DE LA PENITENCIA MODERADO 2

Seis plataformas de oraciones de piedra, con reclinatorios bastante gastados ocupan esta gran cámara.

Hace mucho tiempo, los discípulos del crisol acudían aquí para rezar a Droskar y pedir su perdón por ser demasiado laxos en sus esfuerzos o por cometer delitos contra su credo.

Criaturas: un místico descontento de los Escama Verdadera llamado Kerrdremak concentra la atención de cinco guerreros kóbold. Técnicamente encargado de explorar los salones superiores e informar de amenazas obvias para el rey Merlokrep y sus esbirros de élite de abajo, se ha frustrado con su posición y con lo que cree que es la obsesión de Merlokrep de potenciar su corona. En su lugar, ha quedado impresionado y fascinado por el incremento de la muerte en vida en la región y se ha vuelto hacia un patrón algo oscuro en busca de inspiración mística: un duque infernal llamado Lorcan, que enseña las glorias de renacer como muerto en vida.

En lugar de patrullar, Kerrdremak ha estado predicando la sabiduría de Lorcan a sus seguidores, y los kóbolds le están comprando la cháchara. La idea de renacer como vampiros o fantasmas (o vampiros fantasmas) les gusta, particularmente de la forma en que Kerrdremak les describe la transición como si les concediera a todos un gran poder. Gran parte de lo que sabe Kerrdremak acerca de Lorcan le ha sido susurrado en sueños por su familiar, una rata albina llamada Taily.

Si un PJ escucha tras la puerta antes de entrar en esta habitación, puede oír a Kerrdremak predicando si tiene éxito en una prueba de Percepción CD 11. Con un éxito crítico, un personaje que entienda el dracónico oirá claramente su homilía (consulta el texto para leer en voz alta del puesto de escucha nororiental en el área D11).

los traidores adoradores de diablos han abandonado de momento el Crisol de Droskar, pero se volverán a encontrar con los PJs en el Capítulo 3.

Si estalla un combate, Kerrdremak huye si queda reducido a menos de 5 Puntos de Golpe, eligiendo abandonar el Crisol de Droskar en lugar de quedarse. Si huye, o si le matan, los restantes guerreros kóbold huyen también.

KERRDREMAK

VD1

ÚNICO LM PEQUEÑO HUMANOIDE KÓBOLD

Kóbold varón brujo 1 (Bestiario, pág. 220)

Percepción +5, visión en la oscuridad

Idiomas dracónico, infernal

Habilidades Engaño +6, Intimidación +6, Ocultismo +7, Religión +5, Sigilo +7

Fue -1, Des +2, Con +1, Int +4, Sab +0, Car +3

Objetos daga

CA 15; Fort +6, Ref +7, Vol +5

PG 20

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo daga +7 (ágil, sutileza, versátil Cor); **Daño** 1d4-1 perforante

Conjuros divinos preparados CD 17, ataque +9; 1º miedo, orden imperiosa, rayo de debilitamiento; **Trucos (1.º)** escudo, lanza divina, mensaje, orientación divina, sello

Trucos de maleficio CD 17; 1º avivar el corazón (Guía del Jugador avanzada, pág. 229)

Retirada susurrante (divino, emoción, encantamiento, mental, miedo) **Requisitos** Kerrdremak está adyacente a por lo menos un enemigo; **Efecto** Kerrdremak susurra y un enemigo adyacente debe hacer una salvación de Voluntad CD 17 o quedar asustado 1 al oír una voz susurrante a su espalda que afirma saber cuándo morirá; a continuación, el objetivo queda temporalmente inmune a Retirada susurrante durante 1 hora. Después Kerrdremak da una Zancada y este movimiento no desencadena reacciones de las criaturas asustadas. Debe acabar este movimiento en un espacio no adyacente a ningún enemigo.

GUERREROS KÓBOLD (4)

CRIATURA -1

Bestiario, pág. 220

Iniciativa Percepción +3

Recompensa en PX: si los PJs consiguen la asistencia de Kerrdremak, concédeles 90 PX como si hubieran derrotado en combate a los cinco kóbolds.

D17. EL ASCENSOR

MODERADO 2

El centro de esta cámara está ocupado por un pozo de 10 pies (3 m) de diámetro. Directamente sobre el mismo, una larga cadena atraviesa un complejo sistema de poleas antes de desaparecer en las profundidades.

Esta zona antes funcionaba como un pozo de desechos para los enanos del monasterio. Cuando los kóbolds reclamaron

la región, la convirtieron en la entrada principal a las madrigueras que hay por debajo. Utilizaron un gran caldero, bastante cadena y poleas recuperadas del área D20 para construir un rudimentario ascensor a base de poleas.

Criaturas: cuatro guerreros kóbold, mandados por un explorador kóbold protegen el ascensor. Luchan más valientemente que los demás pero, si el explorador cae, los guerreros restantes intentan huir subiéndose al caldero. En su pánico, no se les ocurre desactivar la trampa.

EXPLORADOR KÓBOLD

CRIATURA 1

Bestiario, pág. 220

Iniciativa Percepción +8

GUERREROS KÓBOLD (4)

CRIATURA -1

Bestiario, pág. 220

Iniciativa Percepción +3

Peligro: los kóbolds han preparado el ascensor para que funcione mal si se coloca en su interior demasiado peso. Si bien el caldero, de gran tamaño, podría albergar a la vez cuatro criaturas Medianas, solo es seguro hacerlo funcionar con no más de una criatura Mediana o 2 criaturas Pequeñas por viaje. Quienes llevan a cabo el recorrido de forma segura pueden llegar al área E1 de abajo tras accionar el manubrio hacia abajo durante 6 asaltos. Alternativamente, utilizando las cadenas (antes o después de que el caldero se caiga), un personaje puede Trepar hacia arriba o hacia abajo por el pozo de 30 pies (9 m) de altura mediante una prueba con éxito de Atletismo CD 15.

ASCENSOR CON TRAMPA

PELIGRO 2

POCO COMÚN MECÁNICA TRAMPA

Sigilo CD 18 (experto)

Descripción Un caldero de gran tamaño utilizado como ascensor se desploma repentinamente 30 pies (9 m) si se sobrecarga.

Inutilizar Latrocínio CD 18 (entrenado) para bloquear el mecanismo de liberación, o bien Artesanía CD 20 para instalar soportes adicionales en el caldero (esta actividad requiere 10 minutos de trabajo)

Liberar el caldero (Desencadenante) Hay más de una criatura Media o de dos criaturas Pequeñas en el caldero cuando se activa para bajar; **Efecto** El caldero se libera de sus puntos de anclaje en las cadenas y cae a plomo 30 pies (9 m) al área E1; toda criatura en su interior sufrirá 15 puntos de daño contundente debido a la caída. Una criatura puede intentar Agarrarse a una cornisa para evitar la caída, aferrándose a una de las cadenas.

Rearme Las criaturas siguen pudiendo caer por el pozo incluso tras la liberación del caldero, pero éste debe volverse a colocar manualmente.

D18. TÚNELES HUMEANTES

MODERADO 2

A diferencia del resto de este nivel, este área está compuesta de piedra tosca y roca sin trabajar, como en las galerías de una mina. Los túneles se dividen y se vuelven a juntar en diversas ocasiones, lo que dificulta la capacidad de mantener el

sentido de la dirección. Un humo espeso y acre en los túneles hace difícil ver y respirar.

Estos túneles toscamente horadados conducen a un gran salón lleno de forjas donde los sectarios se esforzaban incesantemente en su oficio. El humo de aquellas forjas mágicas viajaba a través de unos ventos hábilmente trazados, que descargaban periódicamente en numerosos lugares de las estribaciones inferiores del Risco de Droskar. A lo largo de los años, las chimeneas se taponaron con el hollín y una gran cantidad de este humo acabó circulando por los túneles. El espeso humo impone un penalizador -2 por circunstancia a las pruebas de Percepción visual y las criaturas están ocultas a una distancia de más de 10 pies (3 m). Toda criatura que respira el humo queda indisposta 1 y no puede reducir el valor de dicho Estado por debajo de 1 hasta respirar aire fresco.

Criatura: un can del Infierno protege la aproximación al área D19. Ha sobrevivido a los sectarios que le conjuraron y permanece vinculado a este lugar. Considera que la criatura del área D19 es su amo actual, pero es sobrenaturalmente paciente y está contento de patrullar estos túneles. Sin necesidad alguna de comer ni beber como resultado de la antigua magia de conjuración, y perfectamente a gusto respirando aire lleno de humo, el can del Infierno aúlla de excitación y después ataca en cuanto ve a los intrusos. Hace mucho tiempo que los kóbolds evitan adentrarse demasiado en estos túneles.

CAN DEL INFIERNO

VD 3

Bestiario, pág. 55

Iniciativa Percepción +9

D19. LA FUNDICIÓN DE LAS ALMAS SEVERO 2

Un fuerte crujido llena la habitación. Un humo ardientemente cálido surge de la misma, iluminado por una extraña luz naranja. Una enorme forja responsable de la infernal atmósfera ocupa toda la pared opuesta de la caverna. Entre la forja y la entrada hay un enorme yunque, y en sus proximidades hay martillos, pinzas y otras herramientas de herrero. El rugido de la forja casi consigue ahogar un débil sonido como de gemidos.

El humo de esta cámara es aún peor que en el área D18: las pruebas de Percepción visual sufren un penalizador -4 por circunstancia y las criaturas están ocultas a una distancia superior a 5 pies (1,5 m). Toda criatura que respira el humo queda indisposta 1 y debe hacer una salvación de Fortaleza CD 16; con un fallo, queda indisposta 2 y con un fallo crítico empieza a ahogarse. Una criatura no puede reducir el valor de este estado por debajo de 1 hasta respirar aire fresco.

La forja es completamente funcional y está embrujada por la presencia del desairado por la forja, que está cerca. Mientras exista el enano muerto viviente, la forja arderá sin necesidad de combustible.

Una fisura en la parte posterior de la cueva, abierta hace mucho tiempo durante el Desgarro, cae 30 pies (9 m) al

área E4. Un personaje puede escalar la fisura mediante una prueba con éxito de Atletismo CD 20

Criaturas: los sectarios enanos de Droskar murieron hace siglos, pero uno de ellos no completó su viaje a la otra vida. Este sectario se esfuerza incesantemente en esta habitación, desecharo sus creaciones en cuanto las completa para volverlas a forjar de nuevo. El sectario existe ahora como un monstruo muerto viviente conocido como desairado por la forja, y reacciona a cualquier interrupción con una ira furiosa, atacando de inmediato y luchando hasta ser destruido. El desairado por la forja no perseguirá a los intrusos más allá de las áreas D18 y D19.

DESAIRADO POR LA FORJA

CRÍATURA 5

Página 119

Iniciativa Percepción +11

Tesoro: el desairado por la forja tiene un martillo de guerra que no es mágico, pero la criatura sigue llevando puesto el *cinturón de levantar pesos* que vestía en vida.

LOS SUEÑOS DEL REY KOBOLD

Cuando los PJs entran en el dungeon por vez primera, el rey kóbold busca refugio en las profundidades más lejanas del Crisol de Droskar. Como quiera que no hay PNJs que confíen misiones para que los PJs avancen o para prevenirlas de este peligro, utiliza cualquier oportunidad que tengas para impartirles la noción de que dejar en paz a Merlokrep no es una opción inteligente. Los kóbolds capturados o los prisioneros rescatados proporcionan formas de que los PJs averigüen que el rey kóbold tiene grandes planes, pero la mejor forma de hacer avanzar esta trama es a través de pesadillas enviadas por el propio Merlokrep.

Una vez los PJs se hayan dado a conocer, Merlokrep podrá utilizar la aptitud de la *Corona del Rey Kóbold* de *lanzar pesadilla* para azuzarles y atormentarles, y lo hará a menudo. Elige cada vez un PJ diferente como objetivo. No hace falta que dichas pesadillas tengan lugar cada noche, pero deberían tener lugar con la suficiente asiduidad como para hacer avanzar la trama. No abrumes con ellas a personajes de nivel bajo, puesto que un fallo crítico puede resultar en estados de drenado que se pueden convertir en un calvario. Utiliza tan sólo este tipo de sueños cuando los PJs necesiten un recordatorio del objetivo de la aventura.

En estas pesadillas, los PJs se encuentran con Merlokrep sentado en un inmenso trono. El rey kóbold tiene tres veces el tamaño de los PJs y en la pesadilla les obliga a llevar a cabo una serie de tareas pesadas, agotadoras y peligrosas. Durante una pesadilla, deja claro que una vez que complete su corona en los “dungeons profundos y letales de los enanos”, convertirá en prisioneros bajo su bota a todos los que viven en las tierras por encima, ¡empezando por los PJs!

PARTE 2: LAS MADRIGUERAS DE LOS KÓBOLDS

Los kóbolds Escama Verdadera no son tan numerosos como lo fueran en la cima de su poder. Perdieron unos cuantos efectivos durante la invasión de Drazmorg y unos cuantos más durante las funestas semanas que pasaron en las tierras salvajes antes de volver a casa. Por mucho que el rey Merlokrep prometa conducir a su pueblo a una nueva era de gloria una vez su corona haya sido completamente infundida de magia, los Escama Verdadera están quizá a unos pocos choques violentos del colapso. Si bien semejante suceso podría eliminar al clan kóbold como amenaza, también crea en el proceso un rey kóbold mucho más desesperado y peligroso.

Cuando los PJs entraron en el Crisol de Droskar, Merlokrep se retiró a los dungeons que hay más abajo, y ahora hay un falso rey sentado en el trono.

LAS MADRIGUERAS DE LOS KÓBOLDS

Los sectarios de Droskar nunca expandieron esta parte del dungeon más allá de transformar dos zonas al sur en espacio para los desechos. La entrada a los niveles de dungeon aún más profundos creada por los constructores enanos originales permaneció enterrada debido a la actividad volcánica todo el tiempo que la secta ocupó las cámaras de arriba. Recientemente, el nigromante Drazmorg la abrió de nuevo.

Los túneles de este nivel son un poco bajos para las criaturas de tamaño Mediano, con una altura media de techo de 5 pies (1,5 m). En los túneles, las criaturas Medianas funcionan como si estuvieran en terreno difícil puesto que deben encorvarse y agacharse. La altura del techo asciende a una media de 7 pies (2,10 m) en las cavernas mayores, lo que permite a las criaturas Medianas moverse de forma normal. Ninguna de las cámaras de este nivel está iluminada si no se dice lo contrario.

E1. EL POZO DE LOS DESECHOS MODERADO 3

El pozo cae a una cámara grande y en su mayor parte cuadrada. Una arada se abre en una de las paredes, mientras que otras dos paredes han sido abiertas a la fuerza desde el exterior. Unos túneles estrechos y de techo muy bajo se extienden más allá de las abiertas paredes.

Criaturas: aquí montan guardia tres exploradores kóbold junto con un slurk. Los kóbolds se han estado entreteniendo intentando ver cuánto tiempo aguantan montados en el slurk a la vez que le mantienen permanentemente encabritado. Si oyen que empieza a moverse el ascensor del área D17, paran. Atacan a los PJs en cuanto les ven. Si bien el slurk lucha a muerte, un kóbold reducido a 5 o menos Puntos de Golpe huye.

EXPLORADORES KÓBOLD (3)

Bestiario, pág. 220

Iniciativa Percepción +8

CRIATURA 1

SLURK

Bestiario, pág. 314

Iniciativa Percepción +6

CRIATURA 2

E2. ALMACÉN

TRIVIAL 3

Cajas vacías y barriles resquebrajados llenan esta adusta cámara de piedra. Vigas, también de piedra, cruzan el techo.

Criatura: aquí vive un ahogador llamado Skirrsh. Se oculta en las vigas y ve como los PJs exploran la cámara antes de reunir el valor suficiente como para saludarles primero en infracomún y después en aklo. Si puede establecer comunicación, pregunta a los PJs quiénes son. Si se da cuenta de que están aquí para luchar contra los kóbolds, se ofrece torpemente a ayudar. Si aceptan su ayuda, lucha a su lado unos cuantos encuentros. A cada hora que pasa, su crueldad acaba por animarle a atacar a los PJs. En algún momento después de un combate, cuando crea que están heridos, Skirrsh se reirá maliciosamente y atacará. Huye definitivamente del Crisol de Droskar si queda reducido a 8 Puntos de Golpe o menos.

SKIRRSH

CRIATURA 3

Ahogador de elite (*Bestiario 2*, págs. 6 y 9)

Iniciativa Sigilo +11

E3. LAS MINAS

MODERADO 3

Unos pasillos estrechos se abren a una gran caverna llena de colgantes rocosos y peñascos sobresalientes.



Los peñascos ofrecen mucha cobertura para quien pretenda obtener ventaja de ellos.

Criaturas: el cruel supervisor de minas del rey Merlokrep, Lekmek, hace trabajar a un puñado de desafortunados guerreros kóbolds en busca de más “brilli brilli”. En estas tristes minas no hay oro, lo que hace que Lekmek ventile sus crecientes agravios contra sus operarios, aproximadamente cada hora.

Lekmek es bajito, incluso para un kóbold, con piernas delgadas que contrastan tremadamente con su tremadamente musculosa parte superior del cuerpo. Tiene el rostro chato y mezquino. El hocico lo tiene torcido, como si se lo hubieran aplastado con una pala. Utiliza como alivio de su frustración a los PJs si aparecen por aquí y ordena a sus trabajadores que les ataquen, metiéndose él mismo en la refriega. Lekmek lucha a muerte, pero una vez ha sido abatido, los demás kóbolds gimen y salen corriendo.

LEKMEK

ÚNICO LM PEQUEÑO HUMANOIDE KÓBOLD

Kóbold varón matón

Percepción +8; visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico

Habilidades Artesanía +7 (+9 para trampas), Atletismo +11, Intimidación +9, Saber (minería) +7, Supervivencia +8

Fue +4, Des +0, Con +3, Int +0, Sab +1, Car +2

Objetos armadura de cuero tachonado, pico grande

CRÍATURA 3

CA 16; **Fort** +10, **Ref** +7, **Vol** +8

PG 56

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ pico grande +11 (letal d12); **Daño** 1d10+6 perforante

Ladrar orden ♦ (auditivo, mental) **Requisitos** Lekmek no ha dado un Golpe en este turno todavía; **Efecto** Lekmek ladra una orden a un kóbold de nivel inferior a 30 pies (9 m) o menos. Dicho kóbold puede inmediatamente llevar a cabo una acción de Zancada o de Golpe.

Falsa retirada ♦ **Requisitos** Lekmek está adyacente a por lo menos un enemigo; **Efecto** Lekmek da una Zancada como si intentara salir corriendo, pero en realidad intenta que un enemigo quede en posición abierta para un ataque. Si la Zancada de Lekmek desencadena una reacción, puede dar un Golpe con su pico grande (utilizando su modificador al ataque más alto) contra la criatura que ejecuta dicha reacción. Si lo hace, Lekmek obtiene un bonificador +1 por circunstancia a esta tirada de ataque.

GUERREROS KÓBOLD (4)

Bestiario, pág. 220

Iniciativa Percepción +3

CRÍATURA -1

E4. LA CUEVA DE LAS ESTALAGMITAS

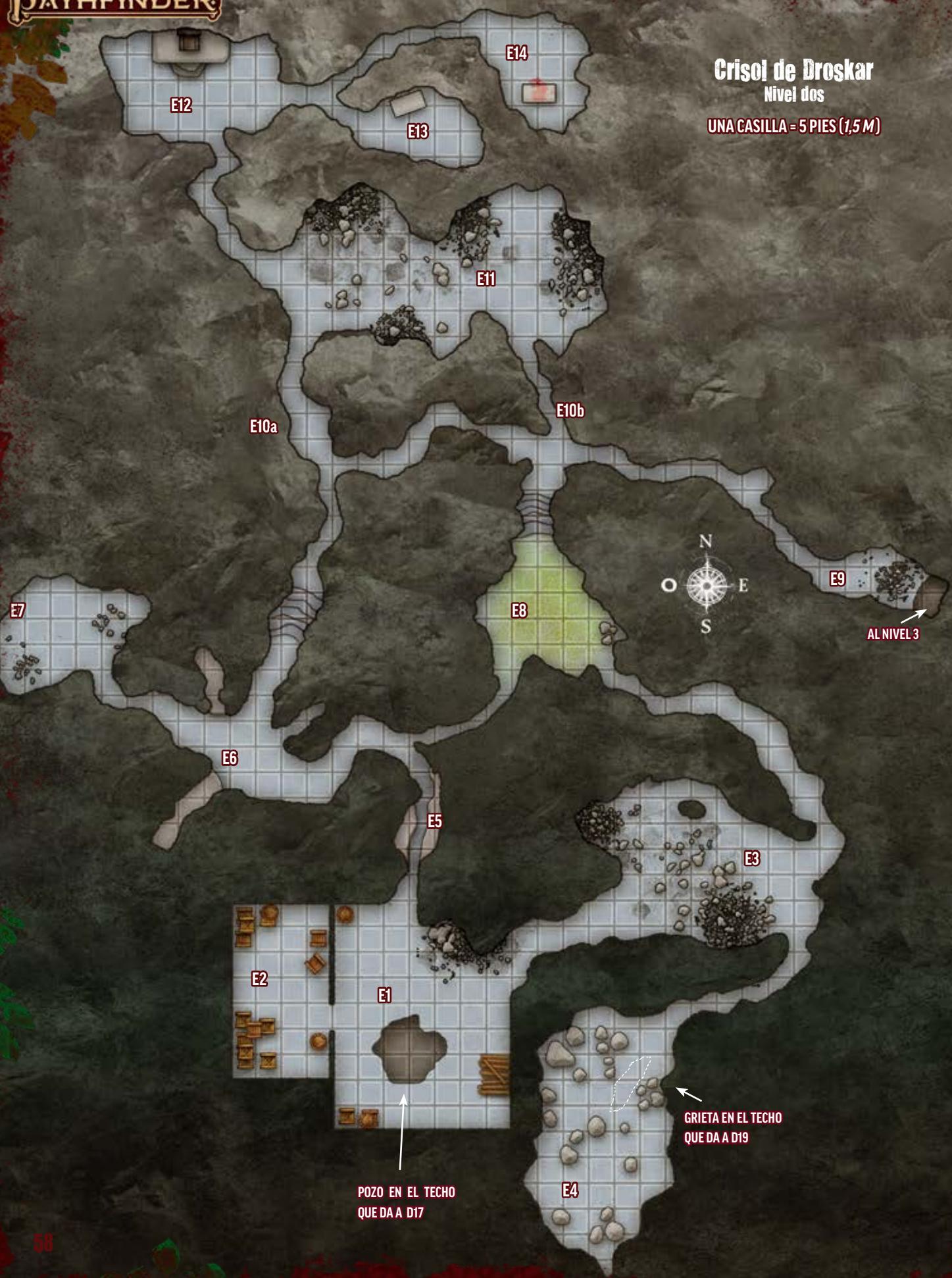
MODERADO 3

Gigantescas estalagmitas llenan en el suelo de esta gran caverna de 12 pies (3,6 m) de altura; casi se tocan la punta con la de unas

Crisol de Droskar

Nivel dos

UNA CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



estalactitas que descienden casi igual distancia desde el techo. En la parte septentrional de la cueva, una grieta en el techo conduce a un brillo flamígero distante cerca de unas stalactitas y stalagmitas que se han juntado para formar columnas.

La grieta en la habitación superior conduce al área **D19**. Un personaje puede trepar por una de las columnas de piedra y atravesar la estrecha fisura mediante una prueba con éxito de Atletismo CD 20 para Trepar.

Criaturas: diferentes criaturas han anidado en esta caverna a lo largo de los años. Su último ocupante es una gárgola llamada Reglos. La gárgola se envuelve en sus alas pétreas, aparentando ser una stalagmita particularmente ancha y tosca cerca del extremo meridional de la caverna. Reglos pasa gran parte de su tiempo en un estado parecido a la hibernación, dormitando durante meses antes de despertar, quitarse el polvo y después volver a las madrigueras circundantes en busca de comida. Los kóbolds cuentan relatos acerca del “diablo de roca”; están acostumbrados a las pautas de caza de Reglos y cuando empieza la “temporada del diablo de roca”, los Escama Verdadera dejan un animal salvaje recién muerto a la entrada del túnel que conduce a esta cueva desde el área **E3**. Como resultado, ha habido una disminución dramática en las muertes debidas al diablo de roca entre los Escama Verdadera.

Reglos ignora a los PJs a menos que hagan mucho ruido, se acerquen a 10 pies (3 m) de su posición junto a la pared meridional o le ataquen. Despertada de su sueño, la gárgola ataca de inmediato, luchando a muerte. Perseguirá a los PJs por todo este nivel, aunque si esta persecución resulta en un encuentro con kóbolds, la gárgola cambiará el objetivo de su ataque a los mismos (aunque volverá a atacar a los PJs si de nuevo se meten con ella).

REGLOS “EL DIABLO DE ROCA”

CRIATURA 5

Gárgola varón de élite (Bestiario 6)

Iniciativa Percepción +12

E5. EMBOSCADA EN UN LUGAR ESTRECHO BAJO 3

Este pasillo de 10 pies (3 m) de altura, muy estrecho está flanqueado por repisas, cada una de las cuales se encuentra a 6 pies (1,80 m) por encima del suelo del pasillo.

La parte inferior de este pasillo apenas tiene 3 pies (90 cm) de anchura, y si bien la altura del techo es adecuada para criaturas Medianas, siguen tratando esta parte de los túneles como terreno difícil.

Criaturas: los más temibles (y ciertamente los más valientes) de los kóbolds Escama Verdadera son los Garras Oscuras. Estos kóbolds son expertos en tácticas de emboscada y en pelear con garras voladoras. Un par de ellos se ocultan en la parte superior de este pasillo, uno a cada lado del mismo. Cuando el grupo recorre el estrecho pasadizo, los kóbolds atacan utilizando a distancia sus garras voladoras. Luchan a muerte.

KÓBOLDS GARRA OSCURA (2)

RARO LM PEQUEÑO HUMANOIDE KÓBOLD

Kóbold pícaro 2 (Bestiario, pág. 220)

Percepción +8; visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +8, Artesanía +6 (+8 para trampas), Atletismo +7, Sigilo +8, Supervivencia +8

Fue +1, Des +4, Con +3, Int +0, Sab +2, Car +0

Objetos garra voladora, armadura de cuero tachonado

CA 19; Fort +9, Ref +10, Vol +6

PG 26

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ garra voladora +10 (sutilidad, derribo); **Daño** 1d4+3 perforante

A distancia ♦ garra voladora +10 (derribo a distancia, amarrado, arrojadiza 10 pies [3 m]); **Daño** 1d4+3 perforante

Sin retirada ♦ (nigromancia, primigenio) **Frecuencia** una vez al día;

Requisitos El kóbold Garra Oscura está adyacente a por lo menos un enemigo y le quedan menos de 12 Puntos de Golpe; **Efecto** El Garra Oscura aúlla de furia y recupera 2d6 Puntos de Golpe.

Ataque furtivo Un kóbold Garra Oscura infinge 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

E6. EMBOSCADA EN LA INTERSECCIÓN

MODERADO 3

Esta larga cueva tiene numerosas aberturas en las paredes: tres a nivel del suelo y otras tres a unos 5 pies (1,5 m) del mismo.

Criaturas: uno de los Escama Verdadera Garra Oscura, Grugakurg, ha preparado una emboscada con los guardias de esta cámara. Grugakurg está seguro de que los Escama Oscura de a pie, si son capturados, le contarán cobardemente a los PJs la ruta a la cárcel por lo que espera emboscarlos aquí. Ha destacado a un kóbold en cada una de las tres alcobas mientras espera al otro lado de la esquina que lleva al área **E7**, montado en su slurk.

Los tres guerreros kóbold atacan con sus ballestas en cuanto los PJs llegan al centro de la cueva. Grugakurg carga en el segundo asalto de combate, esperando tomarles desprevenidos. Lucha a muerte, pero si es abatido y su slurk aún vive, el slurk invierte los siguientes asaltos en devorar el cadáver de su cruel opresor. La visión basta para hacer que los demás kóbolds echen a correr para salvar la vida.

GRUGAKURG

Kóbold Garra Oscura (pág. 59)

Iniciativa Percepción +8

SLURK

Bestiario, pág. 314

Iniciativa Percepción +6

GUERREROS KÓBOLD (3)

Bestiario, pág. 220

Iniciativa Percepción +3

CRIATURA 2

CRIATURA 2

CRIATURA -1

Tesoro: Grugakurg lleva una llave de hierro de grandes dimensiones que puede abrir las celdas del área E7.

E7. LA CÁRCEL

Media docena de pequeñas depresiones parecen nidos vacíos en el suelo arenoso de esta cueva. Junto a la pared noroccidental hay tres jaulas de madera, cada una de las cuales contiene un poco de hierba mohosa y malas hierbas arrancadas.

Este antiguo criadero es ahora una cárcel, con los Escama Verdadera centrándose en la defensa y en la preparación. El rey kóbold ha prometido una nueva era de gloria, durante la cual el "criadero rebosará de huevos frescos de los Escama Verdadera".

Las jaulas están sólidamente construidas; un PJ debe tener éxito en una prueba de Atletismo CD 20 para Abrir a la fuerza una de ellas o en una prueba de Latrocínio CD 20 para Forzar la cerradura. Dos de las jaulas están vacías y con la puerta abierta. Hasta hace poco, las jaulas albergaban a Edgrin (área D13) y Barlus (área D14), que escaparon recientemente.

El tercer prisionero, el carníero Colbrin Jabbs, también huyó pero fue capturado de nuevo y devuelto a su jaula. Vigilado por los kóbolds del área E6, le han dejado desesperar en la oscuridad, fuertemente atado. Una vez se da cuenta de la presencia de los PJs gime pidiendo ayuda a través de una mordaza hecha con cuerda y tela. De los tres prisioneros, Colbrin es el menos capaz de actuar por sí solo, y su pésimo estado se ve agravado por la desnutrición. Actualmente está debilitado 2. Pide a los PJs que le escolten hasta Hondonada del Halcón. Si los PJs le llevan hasta la superficie y le dejan a sus propios medios, tiene pocas probabilidades de salir con vida del bosque.

COLBRIN JABBS

N variante de mercader humano (*Guía de Dirección del juego*, pág. 206)
Iniciativa Percepción +6

Recompensa en PX: si los PJs rescatan a Colbrin y le llevan vivo a casa, concédeles 40 PX.

CRIATURA -1

con sus pupilos. El kóbold, de escamas verdes, con un hocico muy largo y vestido con una armadura de cuero negra, estaba entrenando a un colega de los Escama Verdadera en el arte de montar a un slurk. En un momento en que el slurk saltó demasiado alto volviendo a esta cámara, aplastó los sesos de su jinete contra el techo. El cadáver del kóbold permanece fijado al pegajoso lomo del slurk y Kapmek se ha pasado la última hora consolando y mimando a la criatura para asegurarse de que no siente culpable por haber matado a su jinete. Al slurk el asunto ni le va ni le viene, pero le gusta que le mimen.

En cuanto ambos divisan a los PJs, Kapmek aúlla de excitación y salta rápidamente sobre su propio slurk para cargar a la batalla. El slurk lucha a muerte pero, si muere con Kapmek aún vivo, el kóbold entra en pánico e intenta huir.

KAPMEK

ÚNICO **LM** **PEQUEÑO** **HUMANOIDE** **KÓBOLD**

Kóbold macho entrenador de slurks (*Bestiario*, pág. 220)

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas dracónico

Habilidades Acrobacias +10, Naturaleza +11, Sigilo +10, Supervivencia +11

Fue +1, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +3, **Car** +1

Objetos armadura de cuero tachonado, ballesta (10 viroles), hacha de mano, veneno de víbora negra (3 dosis)

CA 21; **Fort** +10, **Ref** +12, **Vol** +9

PG 60

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ hacha de mano +9 (ágil, barrido); **Daño** 1d6+3 cortante

A distancia ♦ ballesta 12; **Daño** 1d8+3 perforante

A distancia ♦ hacha de mano +9 (ágil, arrojadiza 10 pies [3 m]); **Daño** 1d6+3 cortante

Retirada apresurada ♦ Como el guerrero kóbold.

Untar rápido el veneno ♦ **Desencadenante** Kapmek carga su ballesta a la vez que lleva una dosis de veneno; **Efecto** Al cargar la ballesta, Kapmek puede untar el virote en la dosis de veneno que lleva como parte de la acción de cargarla.

Ataque furtivo Kapmek infinge 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

VD 4

SLURK

Bestiario, pág. 314

Iniciativa Percepción +6

CRIATURA 2

E9. EL TÚNEL OLVIDADO

Un derrumbe bloquea parcialmente este túnel, pero excavaciones recientes han despejado gran parte de la runa para permitir el acceso a un ancho pozo al otro lado del montón de rocas. Cerca del borde del pozo hay lo que parecen restos de equipo de escalada.

La secta de Droskar selló este tramo de pasillo para tratar de ocultar la existencia de los niveles inferiores pero, al llegar Drazmorg, restableció el acceso al nivel de dungeons que hay

E8. PERRERA DE LOS SLURK MODERADO 3

Un lágamo gris resbaladizo y semi transparente cubre las paredes y el suelo de esta cámara. Dos estrechos túneles se dirigen hacia el sur desde esta cueva, mientras que un tramo de escalones asciende hacia el norte.

Los muros de esta caverna están cubiertos del lágamo apesado secretado por los slurk y el suelo resbala debido a la grasa de su barriga. Aunque la sala tiene una altura de 7 pies (2,10 m), el suelo se sigue considerando terreno difícil por los que no son slurks.

Criaturas: Kapmek, honorable domador de slurks de los Escama Verdadera, pasa la mayor parte de su tiempo aquí

más abajo. La entrada consiste en un pozo de 40 pies (12 m) de profundidad, cuyas paredes cambian rápidamente a piedra trabajada al cabo de los 10 pies (3 m). Este pozo circular va a parar al centro del área F1 de la Bóveda Superior. Un tramo de hierro de escalera de caracol descendía antaño por el pozo, pero se derrumbó al área F1 durante el Desgarro. Drazmorg y sus aliados descendieron por el pozo al descubrirlo, mediante un sistema de poleas y cuerdas, pero los kóbolds lo destrozaron al volver a las cuevas, esperando dejar aislados abajo a Drazmorg y los suyos.

El rey Merlokrep y un pequeño séquito huyeron descendiendo por este pozo cuando los PJs entraron en sus dominios.

Si los PJs tienen por lo menos 100 pies (30 m) de cuerda pueden reconstruir el ascensor de un asiento de Drazmorg mediante una hora de trabajo y una prueba con éxito de Artesanía CD 15. Un asiento anclado a una de estas poleas puede transportar a una sola criatura Mediana desde esta área al área F1 de abajo con un minuto de trabajo. Un PJ también puede bajar Trepando por el pozo con un éxito en una prueba de Atletismo CD 15 para los primeros 10 pies (3 m) y otra de Atletismo CD 20 para los siguientes 20 pies (6 m), que son de piedra más lisa. El pozo se abre en el techo del centro del área F1, a 10 pies (3 m) por encima de la superficie del agua de dicha habitación. Un personaje que trepe deberá, o bien darse la vuelta, o bien dejarse caer al agua (la prueba de Atletismo CD 40 para Trepas por el techo del área F1 está fuera del alcance de los personajes de bajo nivel).

E10. LOS TÚNELES DE LOS AULLADORES TRIVIAL 3

Estos dos túneles están protegidos por sendos brotes de aulladores. Si los PJs activan los aulladores, los kóbolds del área E11 se preparan. Además, si activan también los aulladores del área E10a y aún no se han enfrentado al grupo de Grugakurg en el área E6, estos acuden rápidamente al norte para investigar. Del mismo modo, si activan los aulladores del área E10b pero aún no se han enfrentado con Kapmek y su slurk en el área E8, estos acuden rápidamente al norte para investigar.

AULLADORES

PELIGRO -1

Guía de Dirección del juego, pág. 77

E11. EL CUBIL DE LOS KÓBOLDS MODERADO 3

Esta caverna está llena de nidos de paja sucia, restos de armas, de armaduras y de las comidas de la tribu kóbold.

La mayor parte de los kóbolds Escama Verdadera vive aquí, durmiendo entre los peñascos y peleándose por los nichos más cómodos junto a las paredes. La mayoría están

típicamente dispersos entre este nivel y el nivel de encima, tal y como se ha explicado en el texto.

Criaturas: para cuando llegan los PJs, el rey Merlokrep y su séquito han abandonado a estos kóbolds, huyendo en secreto a los niveles inferiores. La mayoría de los Escama Verdadera cree que su rey permanece en el trono del área E12, pero saben que no es sano interrumpirle cuando se está relajando en su trono a menos que ocurra algo realmente importante.

Además, la gloria potencial de ser el Escama Verdadera que aseste el golpe mortal a un aventurero basta para que la media docena de kóbolds que hay aquí tengan ganas de pelea. Un kóbold reducido a 5 o menos Puntos de Golpe entra en pánico y huye hasta el área E12 en busca de ayuda.



COLBRIN JABBS

EXPLORADORES KÓBOLD (2)

Bestiario, pág. 220

Iniciativa Percepción +8

CRÍATURA 1

GUERREROS KÓBOLD (4)

Bestiario, pág. 220

Iniciativa Percepción +3

CRÍATURA -1

E12. EL TRONO DEL REY KÓBOLD

SEVERO 3

Toda la runa y los hongos se han limpiado de esta sala, dejando tan solo un objeto para decorarla: un trono hecho a base de los restos de un ciempiés gigante. Las placas quitinosas color rojo vivo y las patas de la criatura han sido reutilizadas en forma de un inquietante diseño para el trono. La cabeza del ciempiés queda por encima del asiento, y se le ha provisto de una cortina baatante ajada que no deja ver quién hay sentado allí.

Criaturas: éste es el Trono Reptante del rey Merlokrep, pero cuando llegan los PJs, quien se sienta en el mismo no es el rey kóbold. Merlokrep huyó a los niveles inferiores, en parte esperando encontrar más magia para potenciar su corona, pero también para evitar el conflicto con los PJs.

La retirada de Merlokrep ha sido ocultada a los Escama Verdadera excepto a quienes le acompañaron a los niveles más profundos, su consorte Vreggma y la lideresa religiosa de los escama Verdadera, Jekkajak. Es ésta quien se sienta ahora en el Trono Reptante, oculta tras una cortina de harapos recientemente interpuesta. Le flanquea una pareja de kóbolds Garra Oscura, ninguno de los cuales sabe que al que protegen no es el verdadero rey. Sin embargo, ambos han empezado a preguntarse por qué la voz que se oye tras la cortina a veces suena extraña.

Cuando llegan los PJs, los kóbolds adoptan una posición defensiva delante del trono y exigen la rendición inmediata de los intrusos. Jekkajak aprovecha esta oportunidad para activar su *sombrero mayor de disfraz*. Adopta la apariencia del rey Merlokrep, disfrazando el sombrero como la *Corona del Rey Kóbold*, y aparta imperiosamente la cortina con una mano escamosa antes de levantarse del trono y exigir que los PJs se arrodillen ante la gloria del rey kóbold. Conforme Jekkajak continua la charada, las Garras Oscuras se mueven, incómodos, y miran a un lado y a otro. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 10 para Averiguar intenciones averiguará que algo que el rey está diciendo o haciendo les distrae o les preocupa. Con un éxito crítico, el PJ deduce que las Garras Oscuras parecen sorprendidos por lo que dice el rey, o que no se lo creen.

Jekkajak hace todo lo que puede para que los PJs depongan sus armas y se arrodillen. Si lo hacen, ordena a sus Garras Oscuras que aten y encarcelen a los PJs, mientras ella guarda su equipo en una pila junto al Trono Reptante. Si los PJs no se pueden ingeniar una huida, estarán condenados a ser sacrificados en unos pocos días, cuando las noticias de su cautiverio lleguen a oídos del rey Merlokrep. Tú decides cuánto tiempo supone esto.

Toda falta de respeto o desafío por parte de los PJs tendrá como resultado que el rey kóbold ordene su ejecución inmediata. Las Garras Oscuras saltan al oír la orden, agradecidos por la distracción. Jekkajak da órdenes y entra en la refriega tan solo cuando uno de los dos Garras Oscuras ha sido derrotado. En este punto, sisea y dice: “¡Voy a tener que hacerlo yo misma en nombre del rey!” en dracónico y después ataca con sus conjuros.

Jekkajak es leal a Merlokrep, pero no está dispuesta a dar su vida por él. Si queda reducida a 10 Puntos de Golpe o menos, se quita el *sombrero mayor de disfraz* y suplica por su vida, prometiendo que dirá a los PJs dónde ha ido el rey si la dejan marchar. Cualquier Garra Oscura superviviente grita “¡Traidora!” en este punto y trata de atacarla, suponiendo erróneamente que ha matado al rey Merlokrep. Si los PJs pueden hacerse con la oportunidad de hablar con Jekkajak, ésta les dice que las noticias de su desenfrenado avance por el dungeon asustaron a Merlokrep, que se fue a más profundidad llevándose consigo a sus favoritos, “siguiendo sueños y visiones de dónde ir para hacer que su corona sea aún más poderosa”. Se muestra de acuerdo con todas las exigencias de los PJs, incluso prometiendo llevarse de la región a los Escama Verdadera si le perdonan la vida.

JEKKAJAK

ÚNICO LM PEQUEÑO HUMANOIDE KÓBOLD

Kóbold hembra hechicera (*Bestiario*, pág. 220)

Percepción +9; visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico

Habilidades Arcanos +7, Engaño +12, Intimidación +12, Religión +9, Sigilo +11

Fue +0, Des +3, Con +2, Int +1, Sab +1, Car +4

Objetos cuchilla desgarracorazones (pág. 115), sombrero mayor de disfraz

CRIATURA 4

CA 21; Fort +10, Ref +13, Vol +9

PG 60

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo  cuchilla desgarracorazones +10 (ágil, sutileza, versátil Cor); Daño 2d4 perforante

Conjuros divinos espontáneos CD 21, ataque +13; 2º (4 espacios) curar, disparar magia, doblar a muerto, explosión de sonido; 1º (4 espacios) curar, miedo, orden imperiosa, rayo de debilitamiento;

Trucos (2º) detectar magia, escudo, lanza divina, mensaje, presagio

Conjuros de linaje de hechicero 1 Punto de Foco, CD 21; 1º edicto diabólico (*Reglas básicas*, pág. 402)

Retirada humeante  (divino, evocación, movimiento); Fre-
cuencia una vez por hora; Requisitos Jekkajak está adyacente a por lo menos un enemigo; Efecto Jekkajak suelta un grito de temor mientras exhala una nube tóxica de humo pestiloso. Este humo llena una emanación de 10 pies (3 m) a su alrededor y concede ocultación a todas las criaturas en el interior del mismo. Además, cualquiera que no sea kóbold y que empiece su turno en el humo deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 21 o quedar indispuesto 1 debido al asqueroso humo (o indispuesto 2 con un fallo crítico). Una vez creada, la nube de humo es inmóvil y persiste durante 3 asaltos. Jekkajak puede moverse hasta su Velocidad, pero debe acabar su movimiento en un espacio no adyacente a ningún enemigo. Este es un conjuro de 2º nivel que requiere un componente somático.

KÓBOLDS GARRA OSCURA (2)

CRIATURA 2

Página 59

Iniciativa Percepción +8

Recompensa en PX: concede a los PJs 80 PX por descubrir que el rey kóbold abandonó a los Escama Verdadera.

E13. LOS ALOJAMIENTOS DEL REY

TRIVIAL 3

Ladrillos de incienso viejo y lleno de hongos mantienen caliente esta cómoda cámara. En un rincón de la habitación hay una cama revuelta de pelaje de lobo. Una mesa de piedra está hasta arriba de cajas y expositores de joyas vacíos y tumbados. Pueden verse unos cuantos pedazos de obsidiana pulida amontonados al azar contra una pared, formando un extraño semi espejo.

Criatura: cuando el rey Merlokrep huyó los túneles, dejó su pueblo y su hogar... y a su consorte, Vreggma. Semejante traición enfureció a la maga del dragón kóbold de escamas azules. Lleva aquí los últimos días, tramando formas de vengarse de él, empezando por “apuñalarle con su propio y estúpido sombrero puntiagudo”.

Cuando se enfrenta a los PJs, Vreggma levanta las manitas escamosas y les dice que “yo ya me iba, no quiero ser un estorbo”. Si parecen dubitativos ante el hecho de dejarla ir, les ofrece todos los tesoros que hay en esta habitación, señalando que “el auténtico alborotador que hay aquí es ese tonto de Merlokrep”. Puede explicar a los PJs que el rey huyó ante su

avance, pero también les avisa de que su corona mágica le hace más valiente (y añade con un resoplido, “y más merluzo”) cada día que pasa. Vreggma implica que, si no se le pone coto pronto, Merlokrep acabará causando problemas mucho más allá del valle de Lunaoscura. Espera enviar a los PJs a gran profundidad en el dungeon, lo que le proporcionaría una posibilidad de escapar, ¡y a la vez cobrarse cumplida venganza sobre Merlokrep por abandonarla!

VREGGMA

CRÍATURA 2

Kóbold hembra maga del dragón (*Bestiario*, pág. 220)

Iniciativa Percepción +5

Tesoro: mediante una prueba con éxito de Percepción CD 10, un PJ puede determinar que alguien ha repasado rápidamente el contenido de la habitación y se ha llevado varios objetos. Cuando Merlokrep huyó, sólo tuvo tiempo de echar el guante a unas cuantas de sus pertenencias. Con un éxito crítico, los PJs encuentran esparcidos unos cuantos objetos que el rey pasó por alto: 8 brazaletes que valen 1 pp cada uno, tres collares que valen 2 po cada uno y una tiara doblada que vale 8 po.

E14. LA CÁMARA DE LOS SACRIFICIOS

Un altar macabro y manchado de sangre ocupa el centro de esta cámara que, por lo demás carece de adornos.

Jekkajak llevaba a cabo sus diabólicos rituales y sus ritos de adoración al Infierno en esta habitación. Aquí fue también donde el rey kóbold llevó a cabo el primer *rito de la corona de sangre*. Tenía planeando llevar a cabo el ritual unas cuantas veces más antes de que los PJs le obligaran a huir.

Un personaje que examine el altar de esta habitación y tenga éxito en una prueba de Religión CD 16 para Recordar conocimiento puede deducir que la cámara era un lugar de adoración a los archidiablos del Infierno, pero ningún archidiablo individual parece más importante que otro. Mediante una prueba con éxito de Arcanos u Ocultismo CD 18 para Recordar conocimiento, un PJ puede determinar que la cámara se ha utilizado recientemente para llevar a cabo algún tipo de ritual de sangre con el objetivo de despertar un poder mágico latente o residual. Mediante un éxito crítico, dicho PJ también sabe que el ritual estaba previsto para despertar el poder de un objeto mágico antiguo.

CÓMO CONCLUIR EL CAPÍTULO



JEKKAJAK





CAPÍTULO 3

HAMBRE TIENEN LOS MUERTOS

POR TIM HITCHCOCK

PARTE 1: EL CEMENTERIO INQUIETO

Los PJs pueden continuar explorando los dungeons del Cri-
sol de Droskar a su propio ritmo, pero los acontecimien-
tos del interior del mismo no son estáticos. En particular,
los experimentos de Drazmorg con el *Tercer Sello* por fin
dan frutos nigrománticos y descubre la forma de replicar
la explosión de energía negativa que se liberó al empezar
su trabajo. Drazmorg está fascinado de que este sello haya
estado absorbiendo minúsculas cantidades de derrames
nigrománticos del *Gran Sello* bajo la Espira del Patíbulo,
pero su trabajo desencadenó acontecimientos que no anti-
cipaba: la eventual erosión del *Primer* y del *Segundo Sello* y
la inevitable liberación del Tirano Susurrante. Si bien estos
acontecimientos no forman parte de *La Corona del Rey Kó-
bold* y tienen lugar mucho más tarde (consulta las Sendas de
aventuras *El Retorno de los Señores de las Runas* y *Tyrant's
Grasp* para más detalles), los efectos inmediatos del acceso
de Drazmorg a esta fuente de energía nigromántica tienen
un impacto inmediato en el valle de Lunaoscura.

Las criaturas vivas no se dan cuenta de que Drazmorg em-
pieza su última ronda de experimentos en la que dirige ener-
gía nigromántica al entorno circundante esperando causar
un alzamiento de muertos vivientes. Su trabajo inicial tiene
éxito en parte, pero no el que había esperado; particularmente
vejatorio es que parte de la magia siga siendo desviada a
gran profundidad bajo tierra (sin que él lo sepa, a la *Corona
del Rey Kóbold*). Si los PJs no se enfrentan con él a su debi-
do tiempo y le detienen, no tan sólo reanimará a todos los
muertos del valle de Lunaoscura, sino que también infectará
a todos los vivos con la maldición de la muerte en vida.

CÓMO EMPEZAR

La cronología de cuándo va a empezar Drazmorg su último
experimento es variable, pero debería ser antes de que los PJs
se aventuraran en la Bóveda Superior (que se detalla en la
Parte 2 de este capítulo). El mejor momento para empezar es
cuando los PJs vuelven a Hondonada del Halcón con el último
prisionero rescatado de los niveles superiores del dungeon,

preferiblemente en el momento en el que han llegado a 4.º
nivel (tómate la libertad de rebajar un poco los encuentros de
esta parte si los PJs todavía no son de 4.º nivel).

El primer intento de Drazmorg por reanimar a los muertos
se centra en el cementerio de las afueras de Hondonada del
Halcón. La visión de zombis y esqueletos arrastrándose de
sus tumbas infunde el pánico en el cuidador del cementerio,
Verrin Tieruk (N humano sepulturero 3). Verrin informa del
sobrenatural acontecimiento e intenta reunir ayuda, pero los
subordinados de Kreed o de Teedum consideran que las in-
formaciones son intentos desesperados de llamar la atención
y ni se molestan en informar del asunto a sus jefes. Verrin está
a punto de echarse a la calle para dar la alarma cuando los
PJs vuelven a Hondonada del Halcón y le divisan.

LA ADVERTENCIA DE VERRIN

Probablemente los PJs hayan empezado a labrarse una re-
putación como héroes o campeones locales puesto que ha-
brán rescatado ya por lo menos a uno de los lugareños se-
cuestados por los Escama Verdadera. Por lo tanto, Verrin
los reconoce. El hecho de que hayan vuelto sin tropiezos da
esperanza al sepulturero. Si puede convencer a los PJs de que
investiguen el cementerio y devuelvan a su lugar a los muertos
inquietos, se podrá evitar el pánico en la población.

Cuando Verrin se acerca por vez primera a los PJs, su sem-
blante alborotado y sus manierismos les permiten darse cuenta
de inmediato de que algo no anda bien. Los PJs reconocen a
Verrin (aunque sólo sea por su reputación) mediante una prue-
ba con éxito de Sociedad CD 15 para Recordar conocimientos;
el sepulturero local es bastante dado a los arrebatos extraños,
a menudo en reuniones importantes, y la gente le acepta como
una molestia inofensiva. Normalmente, sus exabruptos acaban
con los líderes locales decidiendo a pajitas quién lo lleva de
vuelta a casa. Esta vez, sin embargo, su miedo parece más ge-
nuino. Unos cuantos lugareños le contemplan con una mezcla
de preocupación y diversión cuando se acerca a los PJs.

Verrin es bajito y delgado, con los hombros estrechos y
una mala postura corporal, pero sus brazos están fuertes a
base de cavar sepulturas. Su rostro mal afeitado luce unos
cuantos cortes de navaja. Círculos oscuros rodean sus ojos
grises y apagados, que permanecen incómodamente fijos en
aquellos con quienes se encuentra, muy a menudo mirando
a alguna parte del resto de la persona en lugar de a los ojos.
Aunque no es tonto, a menudo se le olvida el nombre de los



objetos de diario y muchos lugareños consideran que le falta un hervor. Su reputación como recolector excesivamente ávido se ha extendido por la población. Nadie le ha acusado de robar sepulturas, pero nadie deja objetos de valor en los cuerpos que él ha de enterrar.

Verrin heredó su trabajo de sepulturero de su bisabuelo. Vive solo en una choza al borde del cementerio y compra unos suministros escasos en sus viajes mensuales a la población en un carro tirado por una mula; el mismo transporte que utiliza para acarrear los muertos hasta el cementerio. Verrin tiende a interrumpir a los demás a media frase, haciendo comentarios extraños del tipo “Me gusta tu espada. ¿Está suficientemente afilada como para cortar huesos?”, o bien “¿Por qué tanta gente piensa que los cadáveres huelen mal?”, o también “Una vez vi a un hechicero muerto”. Tómate la libertad de cambiar “hechicero” por cualquier clase de personaje de los PJs que están en la conversación. Su voz es áspera, como la de un hombre mucho mayor que sus treinta y cinco años.

Con todo y sus excentricidades, las noticias que Verrin lleva a los PJs representan una amenaza real. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 14 para Averiguar intenciones confirmará que su miedo es auténtico. Explica a los PJs que hace tan sólo unas pocas horas vio como los cuerpos del cementerio salían de sus tumbas y empezaban a caminar como si tal cosa. Antes de que nadie pueda sugerirlo, se apresura a señalar que él no ha tenido nada que ver. Verrin describe

su apariencia; no conoce los nombres pero es bueno con los detalles acerca de los cadáveres. Sus descripciones coinciden con las de zombis y esqueletos. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Religión CD 16 para Recordar conocimientos se dará cuenta de que otros elementos que menciona sugieren muertos vivientes más peligrosos (un éxito crítico identifica sus descripciones de “cuerpos que se arrastran” como probablemente festrogs). Señala, orgulloso, que cerró con llave la verja del cementerio antes de huir, y después pide a los PJs que vuelvan con él y pongan a descansar a los muertos antes de que consigan escapar.

RASGOS DEL CEMENTERIO

El cementerio está a un paseo de 15 minutos (a paso gimnástico) al norte de la población, recluido en una pequeña depresión entre colinas y rodeado por una verja de hierro fundido que ha visto días mejores. Cuando el pueblo pagó la construcción del cementerio hace décadas no reparó en gastos. Desde entonces, su mantenimiento ha estado confiado a la familia de Verrin. Siendo Verrin el último de su estirpe, el mantenimiento ha sido irregular en el mejor de los casos. Como resultado, los matorrales han invadido el camino en muchos lugares.

Al acercarse los PJs al cementerio, unos gemidos ásperos, el repiquetear de huesos y unos inquietantes gruñidos confirman el relato de Verrin antes de que doblen la última curva del estrecho camino.

EL COLOR DE LA MUERTE EN VIDA

La energía mágica que se derramó del Tercer Sello tiene un tono distintivo: un matiz amarillo inquietante y perturbador. Cuando los PJs se encuentran con los muertos vivientes, tanto aquí como a más profundidad en los niveles de dungeon más tarde en este capítulo, describe el brillo amarillento y sobrenatural que surge de las bocas entreabiertas, de las cuencas oculares vacías o incluso de las heridas mortales que lucen estos enemigos desprovistos de vida. Cuando los PJs acaben por llegar a la tumba del Tercer Sello al final de este capítulo dispondrán de pistas visuales sobre lo que ha hecho alzarse a los muertos.



VERRIN TIERUK

A la oxidada verja del cementerio le faltan unos cuantos barrotes. De momento puede contener a los muertos vivientes descerebrados, pero no los esfuerzos determinados de unos muertos vivientes pensantes o a los PJs. Un personaje Mediano puede Escurrirse a través de uno de los huecos de la verja mediante una prueba con éxito de Acrobacias CD 20 (un personaje Pequeño obtiene un bonificador +4 por circunstancia a esta prueba). Alternativamente, un personaje puede pasar por encima de la misma mediante una prueba con éxito de Atletismo CD 15 para Trepar; con un fallo crítico, resbala en las afiladas púas de lo alto y sufre 2d4 daño perforante.

La forma más fácil de entrar en el cementerio es abrir la puerta con la llave de Verrin. Sin ella, un personaje puede Abrir a la fuerza la verja mediante una prueba con éxito de Atletismo o Forzar la cerradura mediante una prueba con éxito de Latrocínio CD 18.

Los senderos que serpentean entre las lápidas constituyen el único terreno no difícil del área vallada. En las demás partes, la combinación de hierba alta, zarzas y matorral crea terreno difícil.

Un personaje que atraviesa una casilla que contiene una sepultura abierta puede tratarla como terreno difícil para circular por ella de forma segura; de lo contrario, quien atravesie una casilla que contenga una sepultura abierta deberá tener éxito en una prueba de Acrobacias CD 15 para evitar caerse a la misma. Con un fallo, un personaje cae en la sepultura, sufriendo 1d6 daño contundente y quedando tumbado. Un personaje debe tener éxito en una prueba de Atletismo CD 10 para salir del agujero.

Utiliza el mapa del cementerio de Hondonada del Halcón de la pág. 70 para los siguientes encuentros. Puedes organizar cada oleada como te plazca, pero concede a los PJs tiempo para recuperarse de la oleada anterior y volverse a colocar en posición. Cada oleada después de la primera proporciona formas en que los PJs atentos se pueden preparar antes de que se alcen nuevos muertos vivientes.

Todo muerto viviente que huya sin daños del cementerio se dirigirá hacia el Crisol de Droskar, atraído por la llamada de Tercer Sello. Si lo deseas, los PJs se podrían encontrar con dichos muertos vivientes más tarde, circulando sin rumbo por las ruinas del monasterio. Los PJs astutos podrían incluso soltar deliberadamente algunos muertos vivientes y observarlos después, lo que les proporcionaría la ocasión de confirmar que algo en el crisol ha atraído la atención de los muertos vivientes.

OLEADA 1

Cuando los PJs llegan al cementerio, se encuentran con un grupo tambaleante y que arrastra los pies de esqueletos y de zombies arracimado contra la verja. Los muertos vivientes se agrupan en la parte septentrional del cementerio, al lado contrario de las puertas cerradas y del camino más corto que lleva a la población. Esta masa de muertos vivientes consiste en una mezcla de esqueletos animados y cadáveres aún cubiertos de carne. Individualmente, son una amenaza menor para un grupo de 4.º nivel, pero se les trata como un grupo que se arrastra, una amenaza mucho más peligrosa.

TRIVIAL 4

Los PJs avisados podrían cobrar ventaja de que la verja evita que los muertos vivientes salgan, y atacarles a distancia.

El grupo trata la verja como cobertura menor, pero en cuanto divisa a los PJs, la masa de muertos vivientes empieza a empujarla con más fuerza. A menos que un PJ aleje al grupo de la verja acercándose desde la parte interior del cementerio, los muertos vivientes utilizan todas sus acciones cada asalto en un intento único y centrado de echarla abajo, lo que puede conseguir mediante una prueba plana CD 15 con éxito. Sin una verja que bloquee el camino hacia los objetivos vivos, el grupo que se arrastra se lanzará al ataque, persiguiendo hasta que no haya más objetivos disponibles. En ese momento, empezará a dirigirse hacia el Crisol de Droskar.

GRUPO QUE SE ARRASTRA

Bestiary 3

Iniciativa Percepción +7

CRÍATURA 4

OLEADA 2

MODERADO 4

Una vez el grupo que se arrastra ha sido derrotado, concede a los PJs 10 minutos para recuperarse y explorar el cementerio antes de activar la segunda oleada de muertos vivientes. Si los PJs parecen listos para volver a la población antes de que haya transcurrido este tiempo, la segunda oleada debería alertarles de que los peligros del cementerio distan de haberse acabado, y que a lo mejor podrían estar tan sólo empezando.

Esta segunda oleada empieza cuando unos muertos vivientes más inteligentes (criaturas que tardaron más tiempo en activarse nigrománticamente que los muertos vivientes descerebrados) se abren paso desde tumbas relativamente recientes, que contenían los cuerpos de media docena de leñadores que perecieron en un accidente de trabajo pocas semanas antes del inicio de esta aventura. A diferencia de los cuerpos más antiguos, que se alzaron como un grupo que se arrastra, estos cadáveres se han transformado en festrogs. Seis festrogs salen de sus sepulturas al ritmo de 1d4 por asalto en su cuenta de iniciativa, hasta que se han alzado todos. Luchan hasta ser destruidos pero, igual que el grupo que se arrastra, todos los festrogs que pierden su fijación con los enemigos vivos se dirigen hacia el norte al Crisol de Droskar.

FESTROGS (6)

Bestiary 3

Iniciativa Percepción +6

CRÍATURA 1

OLEADA 3

SEVERO 4

Poco después de la derrota de los seis festrogs, un inquietante temblor sacude el cementerio. Elige una casilla del interior para que sea el epicentro de este extraño temblor. Cualquier PJ en una emanación de 20 pies (6 m) de esta casilla nota cómo el terreno se mueve y se engrosa bajo sus pies, debiendo tener éxito en una salvación de Reflejos CD 10 para evitar caer tumbado. Un personaje de pie en la casilla del epicentro sufre un penalizador -4 a esta tirada de salvación. El origen de este espeluznante temblor pronto se hace aparente, puesto que la energía nigromántica ha crecido hasta un punto en el que todos los muertos surgen a la superficie a la vez. La tierra tiembla cuando estos muertos se agitan en sus sepulturas de tierra debido a la muerte en vida.

Haz que los PJs hagan pruebas de Percepción para determinar la iniciativa. El área de la emanación continúa temblando débilmente y se convierte en terreno difícil cuando un grupo que se arrastra surge a rastras del suelo en su cuenta de iniciativa. Estos cuerpos se han reanimado a partir de una fosa común excavada durante los disturbios de los hobgoblins del 4679 RA. Coloca el grupo que se arrastra donde quieras de la emanación.

Un segundo grupo se alza de este lugar en el segundo asalto y un tercero y último en el tercer asalto. Estos grupos que se arrastran se comportan como el de la Oleada 1. Lo más probable es que los PJs estén ahora en el interior del cementerio y no dispongan de una verja para luchar a los muertos vivientes; los grupos se tambalean hacia delante de inmediato para atacar a los PJs y les persiguen implacablemente, incluso fuera del cementerio si los PJs huyen de la zona.

GRUPO QUE SE ARRASTRA (3)

Bestiary 3

Iniciativa Percepción +7

CRÍATURA 4

Tesoro: si los PJs Registran el terreno revuelto que constitúa la fosa común y tienen éxito en una prueba de Percepción CD 19, llevan a cabo un descubrimiento afortunado. Si bien la mayoría de los cuerpos fue enterrado sin su equipo, alguien pasó por alto una *daga* +1 de golpe; está muy sucia debido a la tierra, pero sigue siendo completamente funcional.

DESPUÉS DEL ALZAMIENTO

Cuando el último de los muertos vivientes queda destruido, el cementerio vuelve a su tranquilidad habitual. Verrin ha quedado traumatizado por el suceso y, sin un apoyo significativo por parte de los PJs, abandona su hogar y su trabajo a la puesta del sol, dejando a Hondonada del Halcón sin sepulturero. Thuldrin Kreed y los demás líderes de la población discuten sobre qué hacer hasta que Kreed acaba por nombrar un sustituto.

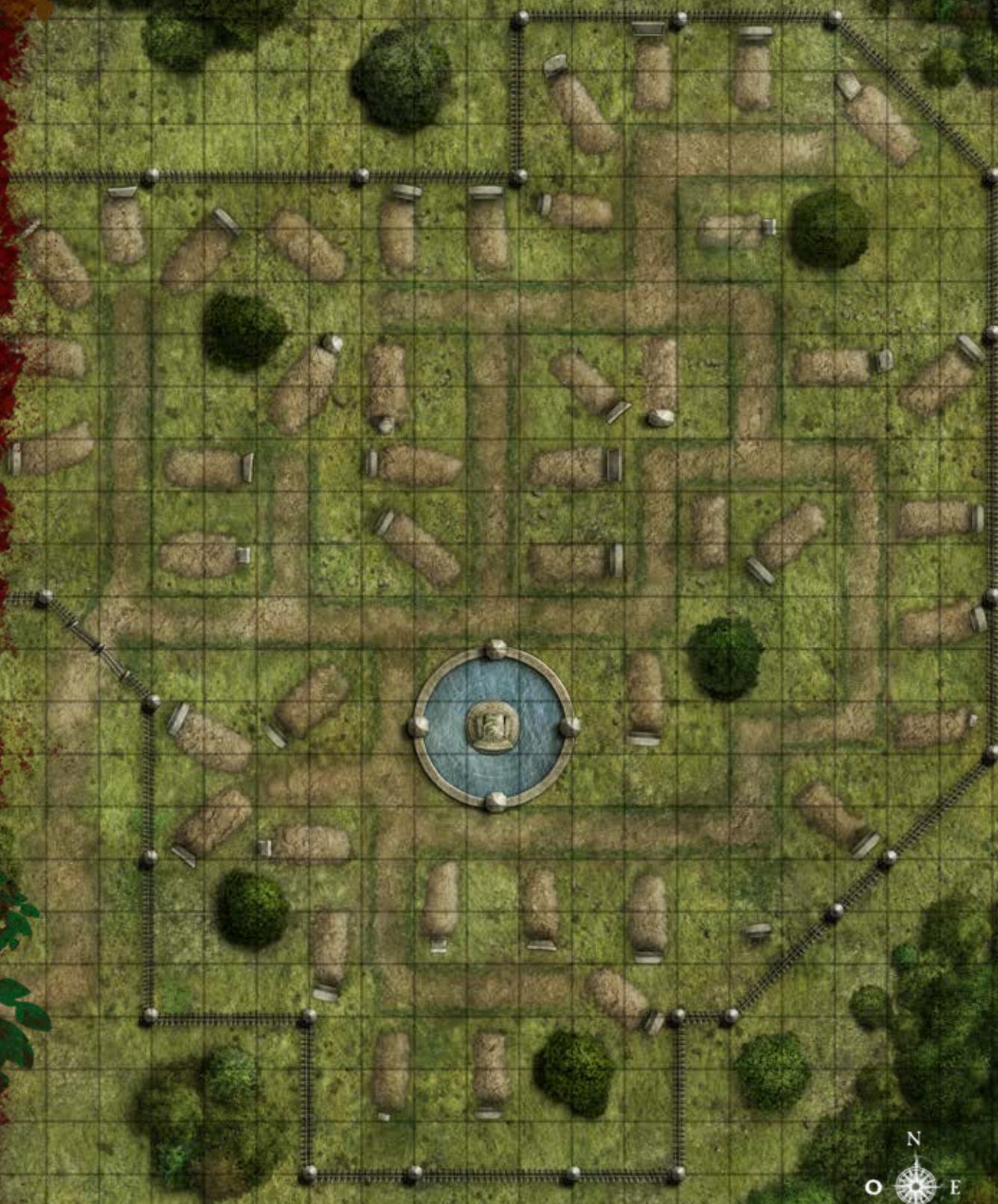
Si los PJs invierten una hora investigando el cementerio, pueden descubrir un par de pistas significativas.

La causa: cualquier PJ entrenado en Arcanos, Ocultismo o Religión que investigue el cementerio después de que los muertos vivientes hayan sido derrotados podrá hacer una prueba de Arcanos o de Ocultismo CD 21, o bien una prueba de Religión CD 19. Con un éxito, dicho PJ confirma que una oleada de energía nigromántica barrió el cementerio hace poco, como si se hubiera visto atraída por la presencia de tantos cadáveres, pero no hay explicación obvia para el suceso.

El rastro: un PJ que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 14 mientras Investiga o Busca, notará que algunos muertos vivientes han conseguido huir: hay huellas tambaleantes que se dirigen hacia el norte del cementerio. Un PJ que tenga éxito en una prueba de Supervivencia CD 15 podrá Rastrear estas huellas. Poco menos de una docena de esqueletos y zombis consiguieron escapar y diseminarse por la campiña. Si los PJs los persiguen, un grupo de 4.º nivel puede despachar fácilmente a las criaturas. De lo contrario, los muertos vivientes se dirigen al Crisol de Droskar.

EL CEMENTERIO DE HONDONADA DEL HALCÓN

UNA CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



GANCHOS DE AVENTURA ADICIONALES

Si bien los PJs carecen de evidencias sólidas de que el alzamiento nigromántico se originara en algún lugar bajo el Crisol de Droskar, podrían sospecharlo. La reciente oleada de muertos vivientes en el cementerio, si no por otra cosa, debería ser causa de preocupación para los PJs, puesto que indica que algún tipo de azote nigromántico se está gestando en la región. Si ninguno de los PJs llega a esta conclusión, un PNJ aliado de Hondonada del Halcón debería sugerir dicha posibilidad al grupo.

Si los PJs no acuden al cementerio con Verrin, puedes utilizar los siguientes ganchos potenciales para conseguir que lo investiguen. Alternativamente, puedes utilizar estos encuentros adicionales para conceder a los PJs unas cuantas oportunidades más de obtener experiencia, o para mantener interesantes e inciertos los viajes de ida y de vuelta al Crisol de Droskar.

AVISTAMIENTOS DE MUERTOS VIVIENTES

BAJO 4

Si los PJs esperan demasiado, podrían verse emboscados por zombis o esqueletos en el camino que sale de la población, o ser testigos de un ataque en la misma por una pequeña banda de festrogs. El objetivo de este encuentro no es desafiar particularmente a los PJs, sino en vez de ello animarlos a investigar. Estos festrogs son adicionales a los que se alzan de sus tumbas en la Oleada 3. Como son muertos vivientes más inteligentes, consiguen saltar o trepar la verja del cementerio. Si te parece, y como quiera que los PJs tardaron mucho tiempo en investigar el cementerio, la masa inicial de muertos vivientes a la que se enfrentan en la Oleada 1 puede derribar automáticamente la verja del cementerio para atacar.

FESTROGS (4)

CRÍATURA 1

Bestiary 3

Iniciativa Percepción +6

EL RETORNO DE KERRDREMAK

BAJO 4

Si el kóbold Kerrdremak huyó de una confrontación previa con los PJs, podrían encontrarse con el pequeño y diabólico sectario después de que éste reúna a sus órdenes un grupo de cuatro esqueletos particularmente peligrosos. De hecho, está haciendo poco más que conducir a los muertos vivientes hacia la población, confiando en que harán lo que su naturaleza les indica una vez encuentren a víctimas vivas. Como más arriba, es fácil seguir el rastro de los muertos vivientes hasta el cementerio, pero esta vez Kerrdremak dejó escapar a unos cuantos.

Si los PJs le capturan, puede explicarles que “algo glorioso está despertando a gran profundidad bajo el hogar de los Escama Verdadera” y que, cuando esté despierto por completo,

los muertos gobernarán el mundo. Ser capturado y perdonado por segunda vez convence al kóbold para replantearse seriamente su fe y su lealtad al rey Merlokrep, y puede confiar a los PJs que sospecha que los héroes que invadieron su hogar hace unos cuantos meses son los que están detrás de los acontecimientos recientes. Los “héroes” a los que menciona (Drazmorg y sus mercenarios) no tienen nada que ver con el asunto pero, para los Escama Verdadera, un grupo de aventureros violentos que invaden su hogar se parece mucho a otro.

KERRDREMAK

CRÍATURA 1

Página 54

Iniciativa Percepción +5

GUARDIANES ESQUELÉTICOS (4)

CRÍATURA 0

Bestiary 6

Iniciativa Percepción +4

VENGATIVOS SON LOS MUERTOS MODERADO 4

No todos los muertos vivientes que se alzan de la tierra están simplemente hambrientos de vida; en este encuentro opcional, ¡hay un enemigo muerto vivo especialmente hambriento de los PJs! En este encuentro, los PJs se enfrentan a un retornado que se alza de los restos de un enemigo a quien derrotaron anteriormente en la aventura. Si bien la naturaleza y la apariencia de este enemigo muerto vivo puede variar, sus estadísticas (incluso si es Pequeño o Grande) permanecen iguales.

Este encuentro funciona mejor si seleccionas un enemigo al que los PJs derrotaran de forma poco deportiva, o quizás uno a quien podrían haber matado incluso sin motivo, puesto que los retornados se alzan de quienes están llenos de una necesidad justiciera de venganza, no de cualquier tipo de mal intrínseco. Ciertamente, las energías nigrománticas que infunden la región juegan un papel y los ojos brillantes de este retornado parpadean con el mismo tono inquietante de amarillo, pero el núcleo del retorno a la vida de esta criatura no es la energía nigromántica que se filtra en el entorno circundante, sino la necesidad que tiene de obtener venganza más allá de la tumba.

Una elección excelente para este retornado es el huargo Pelajegris, a quien es probable que los PJs eliminaran en el clímax del Capítulo 1 de esta aventura, pero ten en cuenta que un retornado necesita un cuerpo al que volver. Si los PJs llevaron el cuerpo de Pelajegris a Hondonada del Halcón como prueba, sus restos parcialmente disecados podrían constituir un enemigo particularmente inquietante al que enfrentarse.

Si bien esta criatura no presenta ninguna pista nueva en cuanto a la naturaleza de la energía nigromántica de la región, debería servir para poner nerviosos a los PJs pensando que, hasta que resuelvan este problema sobrenatural, cualquier enemigo al que derroten podría volver con la intención de llevárselos al abrazo de la muerte.

RETORNADO

CRÍATURA 6

Bestiario 2, pág. 248

Iniciativa Percepción +14

PARTE 2: LA BÓVEDA

Tras los sucesos de la Parte 1, los PJs deberían estar preparados para seguir explorando el Crisol de Droskar. Una vez los Escama Verdadera sepan que su rey ha huido a más profundidad dungeon adentro, los que queden huirán del complejo y se dispersarán por las tierras salvajes circundantes. Con la excepción del séquito del rey Merlokrep en el nivel más profundo del dungeon (ver Capítulo 4), los Escama Verdadera ya no representan un peligro para los PJs.

Se enfrentan a un peligro mayor en forma de muertos vivientes, algunos de los cuales han surgido de los restos de los enanos que quedaron atrapados en estos dungeons tras el Desgarro, pero la mayor parte se manifestaron en la oleada de energía nigromántica liberada por el *Tercer Sello*. Si bien los PJs se enfrentan a enemigos más significativos en los dos niveles de la bóveda, puedes añadir zombis descrebrados formados a partir de los cuerpos de los enemigos abatidos en los niveles uno y dos del crisol conforme los PJs se abren camino a través del dungeon. Dichos enemigos deberían presentar pocos problemas a un grupo de 4.º nivel, pero si los PJs aún son de 3.º, son una forma excelente de crear unos cuantos encuentros adicionales que preparen al grupo para los peligros que le aguardan en la bóveda.

LA BÓVEDA SUPERIOR

La entrada a la Bóveda Superior tiene lugar a través del área **E9**, y los PJs podrían necesitar un poco de ingenio para acceder a la misma, especialmente si quieren asegurarse de que hay un camino de salida. Si se limitan a dejarse caer en la habitación, podrían acabar atrapados en la bóveda. Los PJs podrán encontrar objetos en los dungeons inferiores que les ayuden a volver a la superficie.

A menos que se diga lo contrario, todas las habitaciones de la Bóveda Superior estarán a oscuras. La altura de los techos en los túneles es de 10 pies (3 m), elevándose a una altura de 15 pies (4,5 m) en las habitaciones mayores, si no se dice lo contrario. Las puertas son de piedra y, aunque son enormes, antiguos contrapesos y bisagras enanas astutamente diseñadas hacen que abrirlas no sea más difícil que abrir puertas de tamaño normal.

EL PASO DEL REY

Cuando el rey Merlokrep y sus consejeros huyeron a los dungeons más profundos, no carecían por completo de guía. Las visiones concedidas por los poderes de la *Corona del Rey Kóbold*, que despiertan lentamente, se hacen más fuertes cuanto más se acerca Merlokrep al lugar donde se creó originalmente la corona, a gran profundidad, lo que le ayuda a cruzar de forma segura la Bóveda Superior y la Inferior hasta llegar a la Perdición de Droskar (ver Capítulo 4). Los guardianes más profundos del dungeon interpretan el poder que emana de la corona como una señal del favor de Droskar.

Un personaje que examine el área en busca de auras mágicas mediante conjuros del tipo *detectar magia* o *leer aura*, y que además tenga éxito en una prueba CD 15 para Identificar magia notará que todo el complejo está infundido con energía nigromántica que se manifiesta periódicamente como débiles ondulaciones de una desagradable energía amarilla; la causa no está clara. Con un éxito crítico, el personaje distingue que el aura es una especie de eco mágico dejado por un poder que probablemente se concentró de formas peligrosas por todo el complejo, sugiriendo que por delante hay monstruos del tipo muerto viviente y peligros. En algunas zonas de las Bóvedas Superior e Inferior, esta energía se manifiesta como visiones y sonidos extraños, tal y como se detalla en los encuentros individuales.

LAS SOMBRAS ACECHANTES

MODERADO 4

Una vez los PJs entren en este nivel, irrumpirán en un dominio que ha sido reclamado por el nigromante Drazmorg. Sin embargo, está distraído en la Bóveda Inferior con su labor sobre la naturaleza del *Tercer Sello* y en general deja la defensa de estos dos niveles de dungeon a sus habitantes.

Una excepción notable son las dos sombras que envía al dungeon para tener unos ojos incorporales sobre cualquier intruso. Desde que el rey Merlokrep llegó a través del dungeon, Drazmorg está en alerta reforzada. Las sombras patrullan la Bóveda Superior en busca de distracciones en potencia. Estas sombras deberían divisar a los PJs relativamente pronto, una vez el grupo empiece a explorar la bóveda, posiblemente después de que acaben de ocuparse de los peligros de los Archivos (área **F3**).



Una vez los detectan, las sombras evitan el conflicto. En vez de ello, se arrastran por las paredes y se confinan a lugares sombríos conforme los PJs avanzan. Si un PJ tiene una CD de Percepción de 25 o mayor, se da cuenta de las extrañas sombras movedizas en algún momento posterior a que empiecen a acecharles; de lo contrario, los PJs tienen la acuciante impresión de que alguien les vigila.

SOMBRA (2)

Bestiario, pág. 315

Iniciativa Sigilo +14

CRÍATURA 4

F1. LA CHARCA ESTANCADA

BAJO 4

Esta habitación grande y circular huele fuertemente a tierra vieja y ligeramente a podredumbre. Hay limo recubriendo las paredes, trozos antiguos de madera y grumos de porquería solidificada flotan en la superficie de las aguas tranquilas y oscuras que cubren el suelo de la habitación que hay por debajo, haciendo difícil determinar la profundidad del agua. Un largo pasillo, cuyo suelo está un pie (30 cm) por encima de la superficie del agua, conduce al sur. En el centro del techo, a 10 pies (3 m) por encima se abre un agujero de 10 pies (3 m) de diámetro.

Las criaturas que saltan o caen del nivel superior aterrizan en el centro de esta habitación. El nivel del agua es un pie (30 cm) inferior al suelo del pasillo meridional y en toda la

cámara tiene una profundidad de 10 pies (3 m). Un PJ que investigue las aguas que hay debajo descubrirá un amasijo de escaleras oxidadas y caídas en el centro, todo lo que queda de las escaleras que antes conectaban esta habitación con el nivel superior.

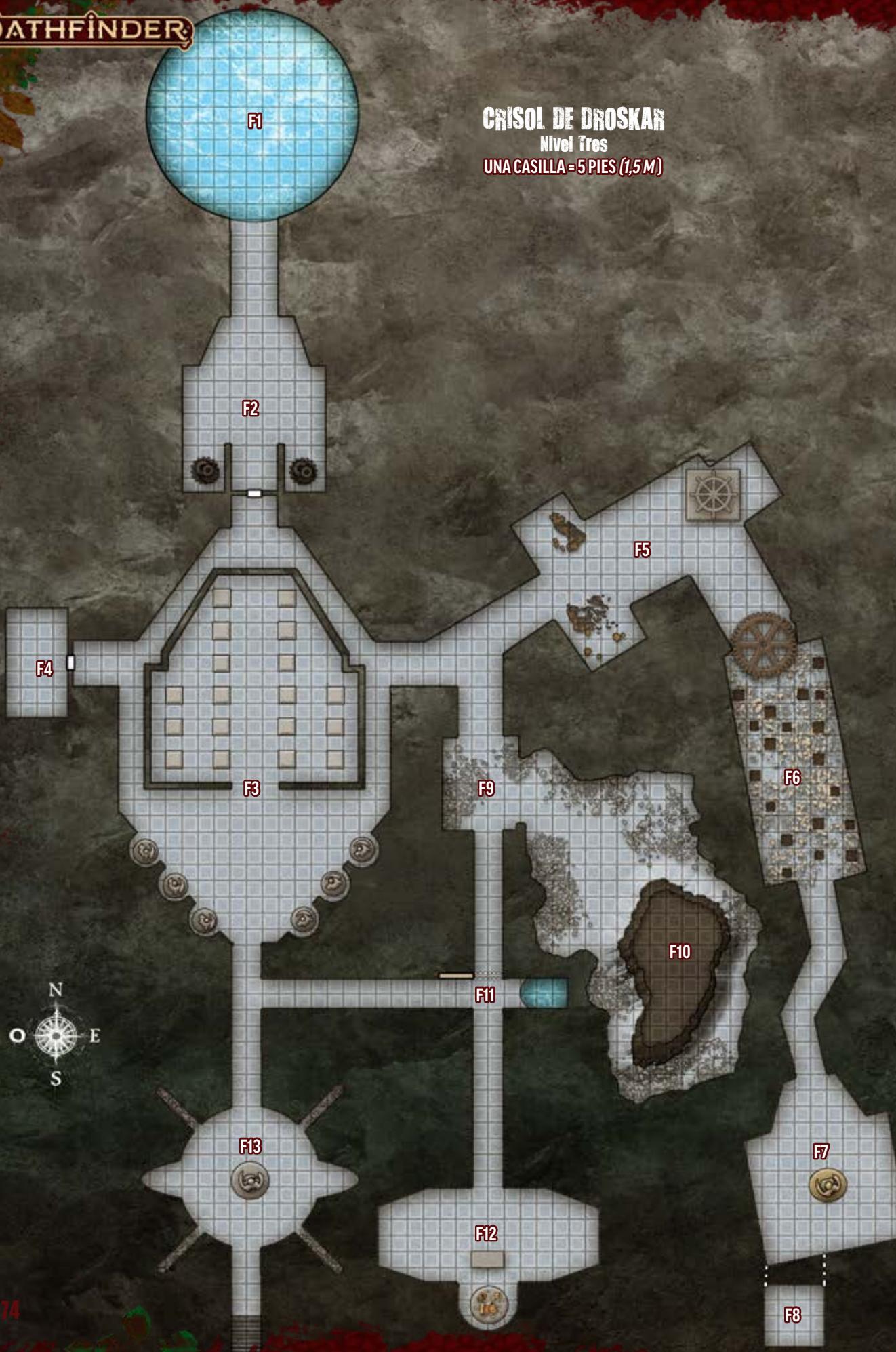
Pocos momentos después de que cualquier criatura viva entre en esta habitación, el limo que se aferra las paredes se desliza y se coagula, recorriendo las grietas de la cantería para solidificarse en forma de docenas de ojos humanos carentes de cuerpo que vigilan desde las paredes. Esta manifestación de la oleada nigromántica del *Tercer Sello* no tan sólo es inquietante, sino que también está físicamente vinculada con Drazmorg, permitiéndole observar los acontecimientos a través de los ojos de esta cámara mientras permanecen formados. Dichos ojos se funden de nuevo en cuanto la habitación deja de contener criaturas vivas, o pueden ser destruidos por completo mediante la aplicación de cualquier efecto de área que causa daño, incluyendo la energía positiva.

Criaturas: poco después de que el rey Merlokrep atraviesa esta área, Drazmorg colocó en esta cámara unos cuantos esbirros muertos vivientes: un coágulo de diversas criaturas muertas vivientes horribles que se manifestaron espontáneamente en los muros y suelos de la bóveda durante la oleada de poder del *Tercer Sello*. Se trata de bazofias retorcidas, muertos vivientes carentes de forma y normalmente asociados con los residuos que se encuentran en los calderos y los utensilios de cocina utilizados por los aquelarres. En este caso, fueron

**CRISOL DE DROSKAR**

Nivel Tres

UNA CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



dragados directamente de los muros del lugar, manifestándose a partir del trauma latente sucedido en el dungeon debido al Desgarro hace tanto tiempo.

Tres bazofias retorcidas flotan en el agua y atacan a cualquier criatura viva que entra en la habitación. Persiguen a los enemigos por todo el complejo, pero abandonan la persecución si su línea visual se pierde durante algunos asaltos. Si bien las bazofias no son inteligentes, su vinculación con la extraña nigromancia de esta habitación canaliza algunos de los pensamientos ociosos de Drazmorg, haciendo que unos vagos orificios parecidos a bocas se abran en las bazofias durante el combate. Estas bocas no pueden atacar, pero sus susurros inquietantes y ásperos son ciertamente perturbadores, puesto que describen en necrile las muchas formas en que la carne y los huesos de los PJs se utilizarán para crear nuevos esbirros muertos vivientes.

BAZOFIAS RETORCIDAS (3)

Bestiary 3

Iniciativa Percepción +6

Tesoro: un PJ que Registre las aguas estancadas y las escaleras destrozadas que hay bajo las mismas, y que tenga éxito en una prueba de Percepción CD 19 encontrará una bolsita de cuero podrida que contiene gemas. En el saquillo hay doce pequeñas gemas, en su mayoría cuarzo, jaspe y ágata. Once de ellas valen 5 po cada una, pero la duodécima es obviamente más valiosa puesto que es un *talismán de gema de miedo* que parpadea con un inquietante brillo verde.

F2. LA CÁMARA DE LOS ENGRANAJES

CRÍATURA 2

Bestiary 3

Iniciativa Percepción +6

El túnel se abre a una habitación grande, de forma cónica. El aire apesta a putrefacción y una inmensa puerta de piedra se alza en una amplia alcoba hacia el sur. A uno y otro lado de dichas puertas hay apilados unos inmensos engranajes de piedra, conectados con los muros circundantes y visiblemente haciendo presión para ser liberados.

Esta cámara era antiguamente un pasillo lleno de trampas, pero el experto desactivador de Drazmorg, Grimbald Piedradeslizante, las desactivó fácilmente cuando llegó el nigromante. Cuando el rey Merlokrep y sus kóbolds atravesaron fácilmente la zona, Drazmorg colocó algunos guardias para vigilar la cámara. Como quiera que Grimbald no puede reconstruir y reparar las trampas (área F3), deben ser accionadas manualmente por los guardias.

Críaturas: esta cámara está protegida por un par de ghasts y un par de festrogs. Los segundos acechan en la alcoba de 15 pies (4,5 m) de anchura que hay al sur, justo delante de la puerta de piedra, mientras que cada uno de los ghasts se oculta cerca de uno de los montones de engranajes a ambos lados de la puerta. Cuando los PJs entran, los festrogs aúllan y gimen en un intento de atraerles. Los ghasts esperan hasta que por lo menos unos pocos PJs entran en la

parte principal de la cámara antes de soltar las palancas de las engranajes para activar dos trampas (ver Peligros) más abajo. Una vez las trampas activadas, los muertos vivientes entran a trompicones en la habitación para atacar.

GHASTS (2)

Bestiary, pág. 204

Iniciativa Percepción +8

FESTROGS (2)

Bestiary 3

Iniciativa Percepción +6

CRÍATURA 2

CRÍATURA 1

Peligros: estas dos trampas eran antaño más complejas y estaban completamente automatizadas, pero ahora son trampas sencillas que se deben activar manualmente. Si los PJs derrotan rápidamente a los muertos vivientes de esta habitación, tendrán poco que temer de ambas.

CUCHILLAS DE PÉNDULO

PELIGRO 3

POCO COMÚN | MECÁNICO | TRAMPA

Sigilo CD 20 (experto)

Descripción Unos cuantos péndulos oscilantes provistos de cuchillas afiladas como navajas se extienden desde el techo y barren la habitación que hay por debajo.

Inutilizar Latrocínio CD 20 para atrancar los engranajes y evitar que la trampa se active.

Cuchillas oscilantes ➡ (ataque) **Desencadenante** Esta trampa debe ser activada manualmente por parte de una criatura adyacente al montón de engranajes del suroeste; **Efecto** Unas cuchillas oscilan hacia abajo para Golpear a todas las criaturas del área F2 antes de quedarse detenidas, como si estuvieran congeladas, contra las paredes opuestas. Todas las criaturas en la parte central de la habitación sufren 6d6+3 daño cortante (salvación básica de Reflejos CD 20).

LANZADOR DE PÚAS

PELIGRO 2

POCO COMÚN | MECÁNICO | TRAMPA

Sigilo CD 18 (experto)

Descripción Se abren unos listones en el techo y la cámara de debajo es bombardeada con largas púas de metal disparadas desde tubos provistos de muelles.

Descripción Se abren unos listones en el techo y la cámara de debajo es bombardeada con largas púas de metal disparadas desde tubos provistos de muelles.

Lanzar púas ➡ (ataque) **Desencadenante** Esta trampa debe ser activada manualmente por una criatura adyacente al montón de engranajes suroccidental; **Efecto** El lanzador de púas lleva a cabo un ataque a distancia contra cada criatura en la parte central del área F2.

A distancia púa +14, **Daño** 4d6+3 perforante

F3. LOS ARCHIVOS

MODERADO 4

Pilares cuadrados, tallado cada uno de ellos con palabras lo suficientemente grandes como para poderse leer a la distancia

de un brazo, se alinean de forma ordenada en el centro de esta inmensa cámara. Los pilares se alzan de suelo a techo y están casi por completo rodeados por una pared de piedra de 3 pies (90 cm) de altura. Más hacia el sur, seis altas estatuas de piedra representando a enanos ocupan alcobas circulares a uno y otro lado de un pasillo abierto.

Las palabras en enano talladas en los pilares se remontan a más de ochocientos años. Cada pilar relata los recuerdos de un comandante enano específico sobre sus experiencias dirigiendo tropas durante la Cruzada Brillante e incluye numerosos testimonios sobre las horribles acciones llevadas a cabo por el Tirano Susurrante y los agentes de la Vía Susurrante. Muchos de estos relatos de primera mano se han perdido en el tiempo, pero en estos escritos no existe revelación alguna que altere de forma significativa los hechos históricos, con una excepción; un personaje que invierta por lo menos un hora estudiándolos averigua que los dieciocho comandantes enanos que transcribieron aquí sus relatos fueron elegidos por el referido enano

para salvaguardar uno de los *sellos menores* que pretendían mantener en su sitio al *Gran Sello* de la Espira del Patíbulo.

Criaturas: una visión inquietante atrae la atención de los PJs, desviándola de los archivos de piedra: en la mitad meridional de la habitación, el cuerpo decapitado de un enano se agita y se revuelca. Ocasionalmente, los restos animados se ponen de pie, dan unos cuantos pasos tambaleantes en una dirección aleatoria y después vuelven a caer al suelo en medio de un nuevo episodio de espasmos. Dónde debería estar la cabeza, hay una forma espectral débil de humo amarillo en la que arden dos minúsculos puntos de luz donde deberían estar los ojos.

Esta forma desafortunada es el cuerpo decapitado de un enano, Grimbald, que era uno de los mercenarios contratados por Drazmorg para que le ayudara en su exploración de la bóveda. La herida del cuello es irregular, como si la cabeza hubiera sido arrancada del cuerpo en lugar de cortada por una cuchilla. Infundido con energía nigromántica de la ruptura de *Tercer Sello*, el cadáver de Grimbald va dando sacudidas en una manifestación inquietante (pero en definitiva inofensiva) de muerte en vida. Trata el cuerpo como un zombi bamboleante si necesitas estadísticas, excepto que no puede llevar a cabo ataque alguno; si se le destruye, cae al suelo, finalmente inmóvil.

Pero mucho más peligroso que el cuerpo decapitado de Grimbald es su espíritu muerto viviente. La energía nigromántica desatada por el *Tercer Sello* corrompió los residuos de su alma, retorciéndolos y transformándolos en un fantasma. Si bien el cuerpo de Grimbald no reacciona ante los intrusos, su fantasma lo hace: de hecho, la cabeza que parece extenderse a partir del cuello del cadáver es el fantasma. Mientras abandona el cuerpo para atacar por su cuenta, el cadáver sin cabeza continúa tambaleándose y tropezando sin rumbo. Este fantasma atacó al grupo del rey Merlokrep cuando recorrió esta habitación con destino al sur, y ataca a los PJs, aunque no persigue enemigos más allá de esta cámara.

Si los PJs reúnen la cabeza de Grimbald (del área F4) con su cuerpo, la cabeza parece suspirar antes de que cabeza y cuerpo se deshagan en polvo. Eso también hace que el fantasma, si aún existe, también se disipe, llevado al descanso debido al restablecimiento de sus restos mortales.

El fantasma de Grimbald es similar en apariencia a su cuerpo, pero una masa hirviente de sombras reemplaza su cabeza y dos puntitos furiosos y brillantes de luz amarilla sobresalen de la masa. El fantasma vuela de un pilar archivo al siguiente, utilizando el Sigilo para tirar iniciativa cuando ataca.



GRIMBAL

CRIATURA 6

ÚNICO NM MEDIANO FANTASMA INCORPORAL ESPÍRITU MUERTO VIVIENTE

Fantasma de enano varón

Percepción +13; visión en la oscuridad

Idiomas común, enano

Habilidades Sigilo +14

Fue -5, **Des** +4, **Con** +0, **Int** +2, **Sab** +3, **Car** +2

Vinculado a un lugar

CA 22; **Fort** +10, **Ref** +16, **Vol** +13

PG 75, curación negativa, rejuvenecimiento; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, precisión, veneno; **Resistencias** 5 a todo tipo de daño (excepto fuerza, positivo o toque fantasmal; resistencia doble contra no mágico)

Rejuvenecimiento (divino, nigromancia) Restablecer la cabeza de Grimbal del área **F4** hasta sus restos en esta habitación le permite pasar a la otra vida.

Velocidad volar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mano fantasmal +16 (ágil, sutileza, mágico), **Daño** 2d8+6 negativo más drenaje mental

Drenaje mental (divino, nigromancia) Cuando Grimbal causa daño a una criatura viva con su Golpe de mano fantasmal, el fantasma obtiene 5 Puntos de Golpe temporales y la criatura debe tener éxito en una salvación de Voluntad CD 24 o quedar anonadada 1. Todo daño posterior infligido por el fantasma incrementa en 1 este valor de anonadado con una salvación fallida, hasta un máximo de anonadado 4. Cada vez que una criatura afectada por drenaje mental descance una noche completa, su valor de anonadado a causa de esta aptitud se reducirá en 1.

Tesoro: las posesiones de Grimbal incluyen papeles para hacer dibujos, un camisote de malla, un juego de herramientas de ladrón infiltrado, una *espada ropera* +1 de golpe, una llave maestra, una lupa y 47 po (el último pago de Drazmorg por sus servicios, menos unos cuantos gastos).

F4. EL Sacerdote y la Cabeza MODERADO 4

La puerta de esta habitación está cerrada con llave. La podrá Abrir a la fuerza un personaje que tenga éxito en una prueba de Atletismo CD 21, o bien uno que Fuerce la cerradura mediante una prueba con éxito de Latrocínio CD 19.

Criatura: en esta habitación se alza el cadáver desfigurado de un clérigo de Nethys, con los ojos y la boca cosidos mediante un basto cordel. Aferra en sus desecadas manos una extraña jaula de metal cerrada alrededor de la cabeza en putrefacción de un enano. Por lo demás, la habitación está vacía, como si la criatura estuviera aprisionada.

El sacerdote muerto vivo fue antaño un hombre llamado Cilius, que formaba parte del grupo de mercenarios de Drazmorg. Debilitado por la reacción violenta de la energía negativa liberada al abrir el sello, fue fácilmente superado por un transformado Drazmorg, que le mató y convirtió su cadáver en una criatura muerta viva más. En un adicional refinamiento de crueldad, Drazmorg cosió los ojos y los labios de Cilius; mientras que esto le impide hablar, sigue pudiendo sentir el mundo a su alrededor como si pudiera ver con normalidad.

La cabeza de la jaula es la de Grimbal. Drazmorg le arrancó la cabeza para impedir que revelara los secretos del dungeon, pero quería conservar cerca al enano en caso de necesitar su experiencia en buscar trampas. Drazmorg puso la cabeza en un pebetero de interrogación macabra, un sobrecogedor recipiente que convirtió la cabeza en un macabro consultor. Para evitar que nadie averiguar los secretos del arquitecto, Drazmorg encargó a Cilius que protegiera la cabeza y le encerró en esta habitación. El sacerdote muerto vivo

ya no tiene aptitudes mágicas y existe como una momia, aunque su enfermedad afecta a los vivos de forma diferente a la de una momia típica.

CILIUS

CRÍATURA 6

Variante de momia guardiana varón (Bestiario, pág. 251)

Iniciativa Percepción +16

Podredumbre cegadora (divino, enfermedad, maldición, negativo, nigromancia) Los puñetazos de Cilius exponen a la podredumbre cegadora a quienes resultan dañados por los mismos. Esta enfermedad y cualquier daño procedente de la misma no se pueden curar hasta que la maldición es eliminada. Una criatura muerta debido a la podredumbre cegadora se convierte en polvo y no puede ser resucitada excepto mediante un ritual de *resurrección* de 7.º nivel o magia similar.



CILIUS

Tirada de salvación Fortaleza CD 22; **Etapa 1** portador sin efectos negativos (1 minuto); **Etapa 2** 4d6 daño negativo y deslumbrado (1 día); **Etapa 3** 4d6 daño negativo y cegado (1 día)

Tesoro: además del *pebetero de interrogación macabra*, Cilios viste una *gargantilla de elocución* que le concede la aptitud de entender el necril. La cabeza de Grimald puede ayudar a los PJs a orientarse por el dungeon o prevenirles de las trampas, pero no puede ayudarles con los guardianes muertos vivientes colocados por Drazmorg, puesto que estos sucesos tuvieron lugar después de su muerte. También puede aconsejar a los PJs sobre el propio Drazmorg. Si bien Grimald ha visto el *Tercer Sello* y sabe que la magia desatada por el ocasionó una oleada de energía nigromántica que (entre otras cosas) transformó a Drazmorg en una monstruosidad muerta viviente, no está seguro de lo que es el *Tercer Sello*, ni conoce su significado.

F5. LA CRIPTA DE LOS MUERTOS DE HAMBRE MODERADA 4

Hay restos apedazados de muebles por el suelo, apuntando a que esta cámara antiguamente fue un salón o quizás un dormitorio. El único rasgo que ha sobrevivido al paso del tiempo relati-

MIRADA DE OJOS

vamente intacto es una rueda grande y de hierro parecida a un engranaje, conectada a un pilar de piedra en el noroeste de la habitación. La alcoba mayor al sur de este pilar tiene una pared de piedra curva. Hay huesos y fragmentos de metal esparcidos entre los restos del suelo.

Esta habitación fue antiguamente una camareta para el grueso de los enanos que permanecieron aquí para proteger el *Tercer Sello*. Después de que el Desgarro les atrapara en su interior, acabaron por sucumbir al hambre.

A la rueda montada en el pilar se le puede dar la vuelta, pero hacerlo requiere fuerza y paciencia. Un PJ puede dar al pilar toda una vuelta a lo largo de 1 minuto y con una prueba con éxito de Atletismo CD 20; una vez completa, el pilar más grande que hay al sur y que bloquea el acceso al área F6 se hunde en el suelo. Originalmente, hacerlo liberaba a 6 criaturas que estaban atrapadas en su interior hace mucho tiempo, pero dichos monstruos son ahora libres de recorrer la Cámara (ver Criaturas, a continuación). Una vez abajo, el pilar puede ser rotado de nuevo con otro minuto de trabajo para volver a sellar el área F6.

Criaturas: hace muchos años, seis enanos desesperados se dejaron sellar en el interior de las cámaras huecas de la barrera meridional, esperando que sus espíritus infundirían con protección las habitaciones que había más allá. Sucumieron al hambre como los demás, pero estos seis se alzaron de la muerte como festrogs. Cuando Drazmorg bajó originalmente este pilar, los liberó. Rápidamente reclutó su ayuda ofreciéndoles algunos de sus compañeros de viaje como comida. Los festrogs permanecen en esta cámara, pero también lo hace su hambre. Atacan a los PJs en cuanto los ven y les persiguen por todo el nivel.

FESTROGS (6)

Bestiary 3

Iniciativa Percepción +6

CRIATURA 1

F6. EL BEBEDERO MODERADO 4

El suelo de esta larga cámara rectangular está completamente oscurecido por una capa espumosa y brillante de miles de esferas moteadas y legamosas del tamaño medio de un puño. Si bien estas esferas van desde el tamaño de una canica hasta un pie (30 cm) de diámetro, comparten todas un rasgo inquietante: todas parecen ojos brillantes recién arrancados de una cuenca ocular. La capa de ojos cubre el suelo de forma tan completa que es imposible decir cuál es su profundidad.

Las custodias mágicas disminuidas de esta cámara interaccionaron de una forma particularmente macabra con la energía nigromántica del *Tercer Sello*, lo que resultó en esta inquietante capa de ojos. Cuando los PJs entran en la habitación, muchos de ellos se mueven y giran para seguir sus movimientos, llenando la cámara con un horrible concierto de sonidos resbaladizos y chapoteantes.

La explosión de energía subsiguiente a la ruptura del *Tercer Sello*, convirtió los globos oculares, que eran antaño arcilla endurecida y formaban parte de una extraña trampa mágica, en carne animada. Los globos oculares están vivos, pero no pueden atacar. Se dan la vuelta para contemplar a los PJs que pasan a su lado, pero no disponen de aptitudes ofensivas ni defensivas. Cualquier efecto de área dañino que inflija por lo menos 5 puntos de daño despejará de ojos dicha área.

Si bien la alfombra de ojos tiene tan sólo unas pocas pulgadas (*cm*) de grosor, atravesar la habitación a pie es particularmente inquietante porque a cada paso se pisan varios ojos. Un personaje puede arrastrar los pies a través del obstáculo para apartar de su camino a los ojos y evitar pisarlos, pero hacerlo equivale a que el personaje trate la habitación como si fuera terreno difícil.

Para completar aún más el recorrido de la habitación, hay una docena de hoyos grandes y nueve depresiones más pequeñas en el suelo (ver Peligro, a continuación).

Criatura: la energía que drena del *Tercer Sello* hizo más que manifestar miles de ojos carentes de cuerpo, además creó de forma espontánea una amalgama viva de ojos que ahora se mueve por esta habitación como un guardián improvisado. El cuerpo de esta criatura está hecho por completo de ojos y, cuando ataca, los más grandes se transforman en bocas provistas de colmillos. Esta horrible monstruosidad es en todo lo demás idéntica a un bocón barbotante de élite. Se desliza por la habitación sin preocuparse de no pisar otros ojos, y la naturaleza de su cuerpo le permite deslizarse sobre las expresiones más pequeñas de la habitación y evitar con facilidad los hoyos mayores. Lucha a muerte, pero no persigue a los PJs más allá de esta cámara.

EL MILLAR DE OJOS

Bocón barbotante de élite (Bestiario, pág. 42)

Iniciativa Percepción +17

Peligro: bajo la inquietante alfombra de ojos de la habitación se esconde cierto número de hoyos (algunos lo bastante grandes como para tragarse un ser humano y otros lo suficiente como para torcer un tobillo).

CRÍATURA 6

TRAMPAS DE FOSO CAMUFLADAS

POCO COMÚN | MEDIOAMBIENTAL

Sigilo CD 18 (o 0 si los ojos que cubren el área que oscurecía una trampa han sido destruidos)

Descripción Una capa de ojos desprovistos de cuerpo oscurece una trampa de foso en el suelo que, o bien es lo bastante profunda como para que un ser humano caiga en su interior o lo suficientemente estrecha para originar una caída dolorosa.

Inutilizar Este peligro no se puede inutilizar, tan sólo se puede evitar.

Trampa de foso ➔ Desencadenante Una criatura pone el pie en la casilla de una trampa grande; **Efecto** La criatura desencadenante cae al pozo pero puede hacer una salvación de Reflejos CD 18 para Agarrarse a una cornisa y evitar la caída. Con un fallo, la criatura cae 20 pies (6 m) a un pozo lleno de ojos. Los ojos amortiguan la caída, de forma que ésta tan sólo inflige 5

PELIGRO 2

puntos de daño contundente, pero a la vez oscurecen por completo la visión; un personaje está efectivamente ciego mientras permanece en el foso. Las paredes del foso son resbaladizas, aunque un personaje puede Trepar por ellas mediante una prueba con éxito del Atletismo CD 25.

Derribo ➔ Desencadenante Una criatura pone el pie en la casilla de una trampa pequeña; **Efecto** La criatura desencadenante debe tener éxito en una salvación de Reflejos CD 18 o queda tumbada (con un fallo crítico, la criatura además se tuerce un tobillo y queda torpe 1 hasta que se le administra algún tipo de curación).

F7. EL PALADÍN DE COBRE

TRIVIAL 4

Una estatua de tamaño real, chapada en cobre, de un paladín enano se alza en el centro de esta habitación, que por lo demás está vacía. La armadura de la estatua luce un diseño distintivo. Tiene una vela de cera sin encender en cada una de sus extendidas manos. Hay un mensaje escrito en la plataforma de piedra circular baja que hay a los pies de la estatua. Más allá de la estatua, hay una gran puerta de metal de doble hoja en la pared meridional.

La inscripción a los pies de la estatua dice “Gracias a tu luz, te seguimos” en lengua enana. Mediante una prueba con éxito de Religión o de Sociedad CD 19, una prueba con éxito de Saber (Iomedae) CD 17 o algún otro saber apropiado para Recordar conocimientos, un personaje confirma que la armadura del paladín y el diseño que luce representan a los ejércitos enanos que lucharon en la Cruzada Brillante. Con un éxito crítico, un PJ recuerda relatos de ciertos paladines enanos que utilizaban velas para marcar ubicaciones seguras tras las líneas enemigas durante la Cruzada Brillante, sugiriendo que hay más en esta habitación de lo que parece inicialmente.

Drazmorg sólo le echó una mirada de reojo a este aparente callejón sin salida, pero si los PJs Registran la estatua y tienen éxito en una prueba de Percepción CD 19, encuentran dos pequeñas depresiones circulares en el suelo justo detrás de los pies de la misma. Con un éxito crítico en esta prueba, un PJ descubre débiles manchas de cera en estos agujeros.

Si se sacan las velas de su sitio, se colocan en las depresiones y después se encienden, toda la estatua, base incluida, se desliza hacia el este para revelar un pozo en el suelo de 7 pies (2,1 m) de anchura. Los escalones de hierro de una escala permiten bajar fácilmente por el pasadizo de 20 pies (6 m) de profundidad, que conduce al área F8.

Todo el mecanismo es mágico, por lo que un personaje que examine la estatua y tenga éxito en una prueba CD 19 para Identificar magia sobre la estatua podrá decir que es un portal mágico de algún tipo, y que las velas tienen algo que ver con su activación. Con un éxito crítico, un PJ descubre el método exacto de abrir el camino al área F8. Si los PJs obtuvieron un éxito crítico en Recordar conocimientos acerca de la estatua del paladín (ver más arriba) podrán ajustar en un grado de éxito hacia arriba el resultado de este intento de Identificar magia,

La estatua vuelve a su posición si las velas se apagan o si se cierra desde abajo. En cuanto el paladín de cobre vuelve a su lugar, las velas se teletransportan de vuelta a sus manos, completamente nuevas como si jamás hubieran sido encendidas.

Peligro: la puerta de doble hoja que da al sur es una trampa que pretende distraer y dañar a los intrusos, y el sonido tronante de la misma cuando se activa alerta a cualquiera que está escondido en la habitación segura de abajo (área F8) de que hay enemigos cerca.

PUERTAS DE AVALANCHA

PELIGRO 4

POCO COMÚN MECÁNICO TRAMPA

Sigilo CD 22 (experto)

Descripción La puerta de doble hoja es una puerta falsa; cuando se activa, la puerta se cierra hacia abajo como un puente levadizo para aplastar a cualquiera que está de pie frente a la misma.

Inutilizar Latrocínio CD 22 (entrenado) para separar el activador de la puerta y fijarla en su posición.

CA 21; Fort +14, Ref +8

Dureza 11, PG 50 (UR 25); Inmunidades impactos críticos, inmunidades de objeto, daño de precisión

Desplomarse hacia abajo  **Desencadenante** Alguien intenta abrir la puerta, o ésta sufre daño suficiente como para quedar rota; **Efecto** La pesada puerta de metal está provista de un mueble que la hace desplomarse hacia abajo, cayendo como un puente levadizo para aplastar a todas las criaturas en un cuadrado de 10 pies (3 m) de lado frente a la misma. Todas las criaturas en este área deben salvar contra Reflejos CD 21.

Éxito crítico La criatura salta hacia un lado y no sufre daño; mueve la criatura a una casilla de su elección adyacente al área de efecto de la trampa.

Éxito La criatura sufre 3d8 daño contundente y es empujada a una casilla adyacente fuera del área de la trampa.

Fallo La criatura sufre 6d8 daño contundente, es empujada a una casilla adyacente fuera del área de la trampa y queda tumbada en dicha casilla.

Fallo crítico La criatura sufre 12d8 daño contundente y queda tumbada. La pesada puerta mantiene a la criatura pegada al suelo, inmovilizándola (Huir CD 22). Levantar la puerta Abriéndola a la Fuerza mediante una prueba con éxito de Atletismo CD 22, permite que un personaje inmovilizado pueda salir a rastras hasta un lugar seguro.

F8. LA HABITACIÓN SEGURA

Una escala en la pared norte conduce a un agujero en el techo. Diversos objetos se alinean en unas estanterías talladas en los muros, incluyendo unos cuantos rollos de pergamino, algunos decantadores de piedra, unos pocos libros y un bastón de madera, pero la mayoría de los demás objetos hace tiempo que se han podrido. En el suelo hay grabado un extenso mapa del centro de Avistan. Una sola vela ocupa un soporte montado en la pared frente a la escala.

Esta habitación se diseñó para proporcionar a los arquitectos originales un lugar donde retirarse si algo iba mal con el

Tercer Sello. Los enanos tenían aquí unas cuantas custodias protectoras de larga duración, pero ninguno de estos preparativos sirvió de gran cosa cuando el Desgarro lo sumió todo en el caos. Los sectarios de Droskar no utilizaban en absoluto esta habitación, que desde aquel tiempo ha permanecido ignorada.

El mapa del suelo tiene ocho siglos de desactualización, y algunos de los lugares que indica han sido olvidados o ya no existen. A discreción tuya, algunos de estos lugares perdidos se pueden convertir en aventuras futuras si los PJs toman este mapa como referencia para exploraciones adicionales alrededor de la región del lago Encarthan.

Si la vela de la pared opuesta se enciende, la estatua de encima se rearma, ocultando la entrada a la habitación. Esta vela arde brillantemente, pero sin calor y constantemente refresca, en lugar de consumir, el oxígeno de habitación; apagar la vela (una acción de Interactuar) o quitarla de su soporte hace que la estatua de arriba se mueva a un lado y permita la salida de la habitación segura. Si se quita la vela, desaparece al cabo de 1 minuto y vuelve a aparecer, incólume, en su soporte de pared.

Tesoro: en esta habitación quedan unos cuantos objetos mágicos, incluyendo tres *pociones de curación moderada*, dos *pergaminos de quitar enfermedad*, dos *pergaminos de quitar maldición*, una *varita de restablecimiento* y un *bastón de curación mayor*.

F9. HABITACIÓN DESTROZADA

Un daño estructural extenso derrumbó la pared oriental, transformándola en una montaña de escombros que bloquea parcialmente la entrada a una caverna natural que hay más allá. Restos humanos recientes sobresalen de debajo de los escombros. El muro occidental sobrevive y muestra imágenes de enanos envueltos en prácticas funerarias, aunque las tallas parecen haber sido alteradas por artesanos de menor talento en algún momento.

Gemidos, gritos de dolor y sollozos surgen de más allá de los escombros que conducen al área F10.

Esta habitación fue antaño la entrada a la cripta de los sectarios que está más allá. Los adoradores de Droskar dejaron una sorpresa para castigar a cualquiera que se atreviera a profanar sus restos. Cuando los esbirros de Drazmorg activaron sin darse cuenta esta trampa mágica explosiva, hizo que esta habitación y las criptas más allá de la misma se derrumbaran en la gran caverna que hay más allá.

Los secretarios de Droskar intentaron mejorar las tallas de sus predecesores en la pared occidental. Mediante una prueba con éxito de Religión CD 19 para Recordar conocimientos, un personaje sabe que las tallas originales mostraban prácticas de enterramiento que seguían las enseñanzas de Torag. Los ajustes son una Interpretación mucho menos artística de estas mismas prácticas, según la fe de Droskar.

Tesoro: si los PJs registran los escombros, descubren los cuerpos aplastados de la media docena de mercenarios de Drazmorg que perecieron en la explosión. La mayor parte de su equipo quedó destruido, pero los PJs pueden recuperar

una *varita de manos ardientes* de uno de los cuerpos mediante una prueba con éxito de Percepción CD 20.

F10. EL POZO DEL ESFUERZO ETERNO SEVERO 4

A lo largo de los extremos de esta inmensa caverna hay indicios de una cripta de piedra trabajada, pero la mayor parte de la cámara se ha derrumbado. El suelo desciende suavemente hacia el sureste antes de desplomarse en un gran sumidero rodeado por una cornisa amplia y llena de escombros.

Criaturas: para los fieles de Droskar, la muerte no es sino un portal que uno atraviesa entre los esfuerzos llevados a cabo durante la vida y durante la muerte. Desafortunadamente para los sectarios enanos que fueron enterrados aquí hace siglos, esta fe estaba tan profundamente asentada que sus espíritus permanecieron para embrujar la cripta. Cuando los mercenarios de Drazmorg desencadenaron la trampa que destruyó esta cripta, la cámara de enterramiento se transformó en una escena del Infierno. Los espíritus atormentados de los sectarios muertos se esfuerzan en el pozo que hay abajo, forjando o tallando un nuevo objeto que llevar a Droskar para su aprobación. Cuando dichos espíritus llevan sus creaciones a los lados del pozo para ofrecerlos, son atormentados, insultados y obligados a bajar de nuevo al mismo por reflexiones fantasmagóricas de sí mismos. En la muerte, como en la vida, los sectarios de Droskar son los críticos más intolerantes consigo mismos.

Las formas fantasmagóricas son semi reales, y están formadas de citoplasma brillante extraído de la confusión espiritual que infunde la cámara, potenciada por la energía nigromántica del Tercer Sello. Si bien son bastante inofensivos en este estado semisólido, otras criaturas de la habitación juegan un papel en el juicio que se lleva a cabo al borde del pozo. Estas criaturas incluyen unos cuantos muertos vivientes creados por Drazmorg a partir de mercenarios caídos, que jueganean por aquí hasta que los necesita. Los muertos vivientes atormentadores incluyen un ghast, dos festrogs y cinco esqueletos sangrientos. Estos muertos vivientes desvían de buena gana su atención a los PJs y luchan hasta ser destruidos. Si un PJ se enfrenta a uno de estos muertos vivientes cuando está adyacente al borde del pozo, el muerto viviente puede intentar Empujarle o bien Derribarle para que caiga al mismo; un PJ que queda tumbado debido a un derribo debe tener éxito en una salvación de Reflejos contra la CD de Atletismo del muerto viviente para evitar caerse al pozo. Un PJ que caiga rodando al pozo, que tiene 15 pies (4,5 m) de profundidad, sufrirá 1d8 daño contundente (salvación básica de Reflejos CD 13).

GHAST

Bestiario, pág. 204

Iniciativa Percepción +8

CRIATURA 2

FESTROGS (2)

Bestiary 3

Iniciativa Percepción +6

ESQUELETOS SANGRIENTOS (5)

Guardianes esqueléticos sangrientos de élite (Bestiary 6)

Iniciativa Percepción +4

CRIATURA 0

Peligro: si bien las manifestaciones ectoplásicas de los esforzados sectarios enanos son inofensivas, las energías nigrománticas que hierven en el pozo no lo son. El pozo tiene 15 pies (4,5 m) de profundidad, y sus lados, aunque empinados, se pueden escalar si un personaje tiene éxito en una prueba de Atletismo CD 10 para Trepar. Una criatura viva en el interior del pozo está sujeta a un peligro nigromántico.

POZO DEL ESFUERZO

PELIGRO 2

ÚNICO | COMPLEJO | APARICIÓN

Sigilo +0

Descripción Conforme unas figuras fantasmales y goteando ectoplasma de enanos trabajan alrededor, el cuerpo de una criatura viva en el interior del pozo empieza a dolerle como si hubiera pasado incontables horas trabajando agotadoramente.

Inutilizar Artesanía CD 21 (experto) para avergonzar al pozo imitando una hábil destreza, o Religión CD 18 (entrenado) para exorcizar la aparición.

Invitar al esfuerzo ➔ **Desencadenante** Una criatura viva entra en el pozo; **Efecto** Las formas de enano circundantes empiezan a cantar en enano, animando a los recién llegados a que se unan a ellos mientras intentan tocarles con sus manos frías e incorpóreas. El pozo del esfuerzo tira iniciativa.

Rutina (1 acción; divino, nigromancia) Mientras los enanos continúan cantando e intentando tocar a los vivos, el pozo infunde a todas las criaturas vivas de su interior con el dolor que un cuerpo sufre tras horas de esfuerzo constante. Cada criatura viva en el interior del pozo debe salvar contra Fortaleza CD 18.

Éxito crítico La criatura no sufre efecto negativo alguno y queda a continuación inmune a la rutina del pozo del esfuerzo.

Éxito La criatura no sufre efecto negativo alguno.

Fallo La criatura sufre 2d6 daño negativo y queda debilitado 1 durante 1 asalto.

Fallo crítico La criatura sufre 4d6 daño negativo y queda fatigada.

Tesoro: inactivar el pozo del esfuerzo libera a la otra vida a los espíritus atrapados en él. Normalmente, los espíritus atrapados de los sectarios de Droskar transicionan a tormentos similares en el dominio de éste, pero el acto de misericordia de los PJs, combinado con los ochocientos años de pena que ya han cumplido, permite que las armas liberadas sean juzgadas como dignas de redención y pasen al reino de Torag. Todos los PJs implicados en este encuentro tienen una sensación de alivio y de que los espíritus les dan las gracias, y todos obtienen un don menor de Torag: la siguiente vez que cualquier objeto empuñado por uno de ellos quede destruido, en su lugar se verá restablecido a todos sus PG. Este don se activa automáticamente, pero sólo una vez por personaje.

F11. CRUCE DE PASILLOS

TRIVIAL 4

Aquí se cruzan dos pasillos para formar una intersección. Hacia el este, el pasillo acaba cerca en una pequeña catarata, que derrama agua de las bocas abiertas de cuatro rostros humanos tallados. El agua se recoge en un pequeño estanque de piedra que hay debajo. Hacia el norte, una losa cuadrada de 10 pies (3 m) de lado de granito sólido descansa sobre unas ruedas metidas en una vía, lo que le permite deslizarse a la izquierda o la derecha para permitir o denegar el acceso al pasillo septentrional; actualmente el acceso está entreabierto.

Una prueba con éxito de Arcanos, Ocultismo, Religión o Naturaleza CD 20 para Identificar magia sobre la fuente revela que el agua se recicla y se rellena constantemente, y actúa como fuente de agua potable.

Peligro: antiguamente, la losa que da al norte se podría abrir o cerrar, pero el tiempo ha estropeado peligrosamente la vía sobre la que se mueve.

LOSA SUELTA

PELIGRO 3

POCO COMÚN MECÁNICO TRAMPA

Sigilo CD 23 (entrenado)

Descripción La losa se suelta de la vía con el sonido traspasante del metal al romperse.

Inutilizar Artesanía CD 20 (experto) para reforzar la vía de modo que funcione como está previsto, o bien Latrocínio CD 18 (entrenado) para falcar la losa e inmovilizarla

Losa que cae ➔ **Desencadenante** Una criatura intenta mover la losa; **Efecto** La losa se suelta de la vía y cae, aplastando todo lo que hay en una dirección mientras lanza restos de metal retorcido en la contraria. Todas las criaturas adyacentes a la losa sufren 3d6 daño contundente y 3d6 perforante (salvación básica de Reflejos CD 20).

Tesoro: si los PJs se acercan a esta fuente tras desactivar el foso del esfuerzo en el área **F10**, la forma fantasmal de un enano agradecido se manifiesta junto a la fuente y extiende una mano hacia el agua como invitando a los PJs a beber. El agua de la fuente adopta una débil radiación dorada y, mediante una prueba con éxito de Artesanía o de Religión CD 10 para Recordar conocimientos, un personaje confirma que el agua ha sido transformada en *agua bendita*. Los PJs pueden reunir hasta 10 viales de *agua bendita* de la fuente antes de que el agua restante vuelva a la normalidad.

F12. LABORATORIO

BAJO 2

Gruesas cadenas de hierro rodean las paredes interiores de esta habitación en forma de 'T', atadas y fundidas hasta formar un solo y enorme candelabro que cuelga de la parte central del techo. Sobre ramas retorcidas de cadenas ennegrecidas, colocadas simétricamente, hay docenas de velas a medio arder. En el interior el aire apesta a hollín graso y al olor de la carne putrefacta. Un altar de granito de grandes dimensiones es la pieza central de la

habitación. Al otro extremo de la misma, un estrado ligeramente elevado alberga unos cuantos cuchillos largos, un alambique de vidrio y seis calaveras partidas por la mitad y llenas de extraños polvos putrescentes.

Esta cámara fue construida inicialmente como santuario a Torag y después fue reconstruida por los sectarios para dedicarla a Droskar. Drazmorg la ajustó aún más y convirtió la cámara en un taller de nigromancia. Sus mercenarios y él utilizaban esta cámara como campamento base, pero ahora que todos sus mercenarios están muertos (o peor) y que él ha sido transformado, Drazmorg la utiliza con menos frecuencia.

Criaturas: Drazmorg contrató sobre todo mercenarios para que le acompañaran al Crisol de Droskar, pero tiene un compañero muerto viviente, Hymmir, que lleva con él muchos años.

No mucho antes de encontrarse con Drazmorg, Hymmir (que se había perdido en las tierras salvajes) se tropezó con el túmulo de un antiguo místico dedicado a la Vía Susurrante. El místico había intentado llevar a cabo la transición a liche pero, después de perecer en el intento fallido, sus discípulos le enterraron en unas remotas colinas. Su cuerpo permaneció completamente preservado como efecto secundario de su fallido intento de convertirse en liche y cuando Hymmir se tropezó con sus restos en un delirio inducido por el hambre, se alimentó de él. La carne nigrománticamente infundida le mató, pero se alzó de dicha muerte como un gul. Ahora, extraños y terribles susurros resuenan en su cabeza como vientos amargos. Su búsqueda de respuestas para estos susurros le llevó a reunirse con Drazmorg. Hymmir ha servido a Drazmorg lealmente, esperando algún día descubrir una forma de interpretar y aplacar los susurros.

Drazmorg tiene ahora poco uso inmediato para Hymmir y le dijo al gul bárbaro que permaneciera en esta habitación, tanto para proteger su contenido como para meditar sobre los susurros de su mente. Hymmir se está empezando a preguntar si Drazmorg realmente quiere ayudarle, pero ve la llegada de los PJs como una justificación a su papel y salta al ataque de inmediato. Si queda reducido a menos de 20 Puntos de Golpe, intenta huir al área **F13** y a la Bóveda Inferior para prevenir a Drazmorg; si se le acorrala, lucha hasta ser destruido: un destino que le libera de los susurros de una forma mucho más segura que cualquier cosa que pueda hacer nunca Drazmorg.

HYMMIR URATH

CRIATURA 5

ÚNICO CM MEDIANO GUL MUERTO VIVIENTE

Humano bárbaro gul (*Bestiario*, pág. 204)

Percepción +13; visión en la oscuridad

Idiomas común, hállico, necrilo

Habilidades Acrobacias +13, Atletismo +14, Intimidación +11, Sigilo +11, Supervivencia +13

Fue +5, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +2

CA 21; **Fort** +9, **Ref** +15, **Vol** +13

PG 80, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno

Velocidad 30 pies (9 m), excavar 5 pies (1,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +14 (sutilidad), **Daño** 2d6+7 más fiebre del gul y parálisis

Cuerpo a cuerpo ♦ zarpa +14 (ágil, sutileza), **Daño** 2d4+7 más parálisis

Consumir carne ♦ Como el gul, pero Hymmir recupera 3d6 Puntos de Golpe.

Fiebre del gul (enfermedad) Como el gul, pero CD 22.

Furia hambrienta ♦ (concentrar, emoción, mental) **Desencadenante** Hymmir daña con un Golpe de sus mandíbulas a una criatura viva; **Efecto** El sabor de la carne y la sangre induce en Hymmir una furia violenta. Obtiene 9 Puntos de Golpe temporales, infinge 2 daño adicional con los Golpes cuerpo a cuerpo y sufre un penalizador -1 a la CA durante 1 minuto.

Roer y masticar ♦♦♦ **Requisitos** Hymmir está en una furia hambrienta; **Efecto** Hymmir lleva a cabo un Golpe con las mandíbulas. Si impacta, mastica a su objetivo e infinge 1d6 daño cortante adicional. Hymmir recupera 3d6 Puntos de Golpe.

Parálisis (incapacitación, nigromancia, ocultista) Como el gul, pero CD 22.

Salto veloz ♦ (movimiento) Como el gul.

Tesoro: El líquido del alambique contiene 5 dosis de *suero nigrovinculante* (pág. 117) una potente mezcla creada por Drazmorg, con la que ha estado experimentando. Espera desarrollar una versión del suero con efectos permanentes. Entre el resto de material de laboratorio, un personaje puede reunir un juego completo de herramientas de alquimista expandidas.

F13. LA CÁMARA DE LOS HUESOS MODERADO 4

Unas cámaras abovedadas, selladas con barrotes de hierro, se extienden desde las esquinas noroeste, noreste, suroeste y sureste de esta cámara octogonal. En el centro de la habitación se alza la estatua de un sacerdote enano vestido con ropajes formales y la cabeza inclinada. Un tramo de escaleras conduce hacia abajo desde un pasillo hacia el sur.

Las cámaras más pequeñas fueron utilizadas como osario para los huesos de los trabajadores que fallecieron durante la construcción de la bóveda.

El tramo de escaleras hacia el sur conduce a la Bóveda Inferior, que se estrecha desde 10 pies (3 m) hasta 5 pies (1,5 m) tras descender 30 pies (9 m) y después continúa otros 30 pies (9 m) hasta el área G1.

Criaturas: las dos sombras (pág. 72) que han estado siguiendo a los PJs por todo el dungeon solían estar estacionadas aquí, protegiendo la entrada a la Bóveda Inferior desde que el rey Merlokrep y sus kóbolds hicieron que Drazmorg se diera cuenta de que necesitaba guardias. Si las dos sombras aún no han atacado a los PJs, lo hacen aquí, luchando hasta ser destruidas.

SOMBRA (2)

Bestiario, pág. 315

Iniciativa Sigilo +14

CRIATURA 4



PARTE 3: LA TUMBA DEL TERCER SELLO

La energía que se filtra del dañado *Tercer Sello* es mucho más fuerte en el cuarto nivel del Crisol de Droskar. El aire viciado parece más espeso y tiene un notable olor a carne podrida. Si bien estas sensaciones no tienen efecto real en el juego, los PJs notarán una extraña resistencia metafísica cada vez que intenten utilizar cualquier efecto con el rasgo positivo. Parecen abrirse y cerrarse ojos al azar en las paredes y los PJs tienen la constante sensación de ser vigilados. Estos efectos son en gran medida cosméticos, pero deberían servir para mantener tensos a los PJs mientras exploran la tumba del *Tercer Sello*.



LA BÓVEDA INFERIOR



Las estancias de la Bóveda Inferior no están iluminadas. El techo aquí es casi el doble de alto; los túneles alcanzan alturas de 20 pies (6 m), elevándose hasta 30 pies (9 m) en la mayoría de las habitaciones grandes. Las puertas son de piedra y se abren con facilidad.

G1. EL HORNO TÓXICO

BAJO 5

Un tramo de escaleras acaba en un descansillo de forma acampanada que se abre a una amplia cámara rectangular con las paredes cubiertas de púas. Sendas arcadas de 10 pies (3 m) de anchura al oeste y al sur conducen a las profundidades del interior del complejo. En el centro de la habitación, un horno de hierro de 3 pies (90 cm) de altura está situado sobre un estadio de mármol, y sus respiraderos emiten vaharadas de humo de aspecto tóxico. Un foso lleno de un curioso líquido burbujeante rodea el humeante brasero.

Peligro: el líquido burbujeante que rodea el horno es una capa de 1 pie (30 cm) de profundidad de un agente cáustico maloliente que causa 1d6 daño por ácido por asalto de exposición a todo material orgánico vivo (como la carne) y es un residuo que condensa de los humos tóxicos del horno.

HORNO TÓXICO

PELIGRO 6

COMPLEJA MÁGICA TRAMPA

Sigilo +15 (experto)

Descripción El horno humeante empieza a sisear y a repiquetear, y sus respiraderos giran y se ajustan para lanzar humo tóxico en dirección a los intrusos.

Inutilizar Latrocínio CD 25 (entrenado) para inutilizar uno de los respiraderos, o bien Atletismo CD 25 para doblar un respiradero hasta que deja de funcionar.

CA 24; Fort +17, Ref +11

Dureza del respiradero 10, **PG del respiradero** 18 (UR 9); **Dureza del horno** 15, **PG del horno** 56 (UR 28); **Inmortalidades** daño de precisión, impactos críticos, inmortalidades de objeto



Lanzar toxinas **Desencadenante** Una criatura visiblemente viva entra en la habitación, o una criatura que utiliza el Sigilo no consigue permanecer oculta del horno tóxico con una prueba de Sigilo CD 25 (los sensores de la trampa tienen visión en la oscuridad y sentido de la vida); **Efecto** Uno de los respiraderos del horno tóxico gira para apuntar a la criatura desencadenante y después lanzar una vaharada de toxina hirviendo al objetivo. A continuación, el horno tóxico tira iniciativa.

Rutina (3 acciones) La trampa pierde 1 acción por cada respiradero desactivado. En cada una de las acciones de la trampa, un respiradero lanza una vaharada de toxina hirviendo contra una criatura viva que tiene a la vista. No puede designar como objetivo a una sola criatura más de una vez por asalto, por lo que, si no hay suficientes objetivos viables para sus 3 acciones, la trampa pierde las no utilizadas.

A distancia toxina hirviante +17 (alcance 30 pies [9 m]), **Daño** 1d6 ácido, 2d6 fuego y 2d6 veneno

Rearme La trampa se rearma tras 1 minuto en el que no ve criatura alguna a la que designar como objetivo.

G2. INTERSECCIÓN INUNDADA

Un charco estancado de lo que parece ser agua oscura inunda esta intersección. Hay túneles que se extienden hacia la oscuridad al este, oeste y sur. Hacia el norte, acaban en lo que parece un muro enmarañado de huesos y calaveras.

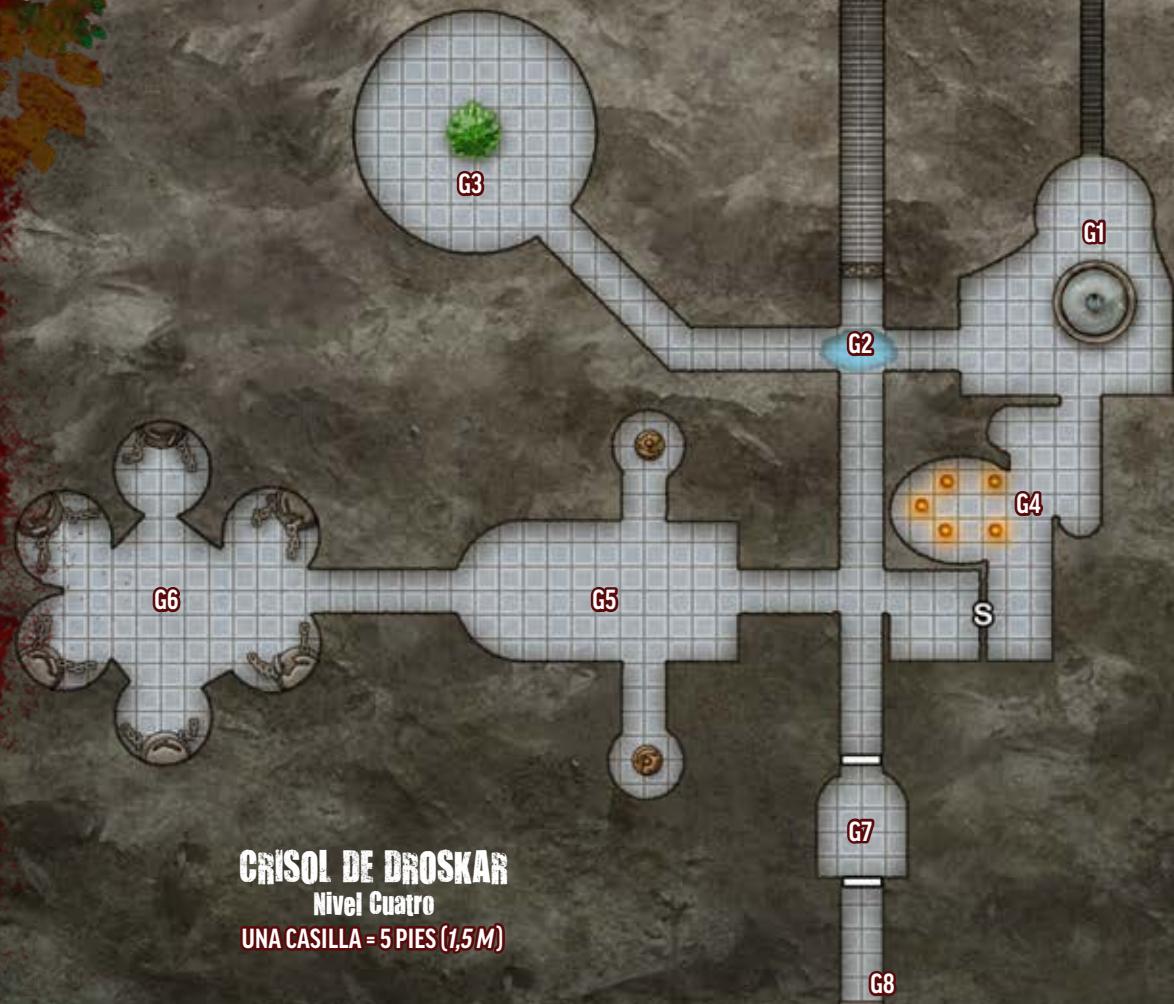
El ‘charco’ tiene una profundidad de 30 pies (9 m). El muro de huesos es una barrera de 5 pies (1,5 m) de grosor que Drazmorg creó para bloquear por completo el pasadizo. Cada sección de 5 x 5 pies (1,5 x 1,5 m) del muro tiene CA 10, Dureza 10 y 25 Puntos de Golpe. Es inmune a los impactos críticos y al daño de precisión, y se cura el daño sufrido al ritmo de 2d6 Puntos de Golpe al final de cada asalto. Una sección destruida del muro de huesos se puede atravesar, y ya no se cura daño, permitiendo el acceso a las escaleras que hay más allá (y que conducen al área E1).

G3. EL VIDENTE COLGADO

BAJO 5

En el centro de esta cámara de 30 pies (9 m) de diámetro hay un gran cristal de color verde. Cadenas de hierro se extienden desde el mismo y se conectan con el techo, suspendiendo el cristal a unos pocos pies (metros) por encima del suelo. El cristal tiene incrustado en su interior el cadáver de un hombre vestido con un manto provisto de capucha, de estilo arcaico. Una pieza del cristal se ha roto, exponiendo la mano del hombre, y pequeños fragmentos de cristal roto yacen en el suelo.

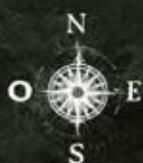
Un PJ que tenga éxito en una prueba de Religión CD 15 para Recordar conocimientos confirma que los ropajes que viste el cadáver están asociados con una oscura y arcaica secta que veneraba a Farasma, aunque lleva inactiva más de un siglo.



CRISOL DE DROSKAR

Nivel Cuatro

UNA CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



Criatura: el hombre del cristal era un sacerdote de Farasma llamado Tazimir, miembro de una secta llamada los Videntes de la Espiral, que se centraban en el aspecto de Farasma como diosa del destino. Se presentó voluntario para acompañar a los enanos cuando fueron a buscar un sitio donde ocultar el *Tercer Sello*. Empezó a preocuparse cuando se dio cuenta de lo lenta y deliberadamente que los enanos construían el complejo. Tras mucha introspección y oración, decidió que extender su vida y convertirse en un guardián de vida más larga por el bien del futuro era la elección correcta. Tenía previsto que su servidumbre como Vidente Colgado durara tan sólo un siglo más allá de su expectativa de vida normal, puesto que sería tiempo más que suficiente para que los enanos acabaran las defensas del *Tercer Sello*. Entonces, los enanos romperían su cristal y permitirían que su muerte, dilatada cien años, le llevara al Osario.

Su transformación en un guardián conservado fue impecable, pero el adorador del destino no consiguió anticipar el Desgarro. Cuando llegó el momento de su liberación, quienes en aquel momento eran ya sectarios de Droskar creyeron que el esfuerzo incesante del hombre era sagrado y le dejaron que continuara desafiando a la muerte, incluso después de que la secta pereciera.

Drazmorg fue el siguiente en encontrar al Vidente Colgado tras siglos de aislamiento. Incluso con una fracción de su fuerza original, el Vidente Colgado demostró ser una amenaza peligrosa. En lugar de pasar más tiempo investigando, Drazmorg abandonó al sacerdote aprisionado tras conseguir tan sólo romper una esquina del cristal, lo que expuso al aire una de las manos del Vidente Colgado e hizo que se pudriera instantáneamente.

El Vidente Colgado no puede moverse ni hablar, pero puede observar lo que le rodea y comunicarse telepáticamente. En cuanto ve a los PJs les avisa de que un implacable nigromante ha roto el antiguo sello que aprisionaba al Tirano Susurrante. Además de entender la historia del dungeon y las atrocidades de Tar-Baphon, Tazimir puede confirmar que hay otros dos sellos que mantienen aprisionado al Tirano Susurrante (pero no sabe dónde están). Les puede explicar cómo entrar en la habitación segura (área F8) y que en su interior hay almacenados unos cuantos elementos de curación poderosos, pero su información acerca de Drazmorg está obsoleta: no es consciente de que se ha convertido en un muerto viviente.

Una vez los PJs averiguan lo suficiente o están listos para marcharse, la presa sobre la realidad del Vidente Colgado se acaba. Combinada con la putrefacción reptante que avanzaba desde su ahora expuesta mano, la muerte finalmente le llega al largo tiempo aprisionado sacerdote... o lo haría, en una situación menos horrible.

En su lugar, la descomposición que empezó en su mano se acelera, extendiéndose a su cuerpo y haciendo que sus restos se deshagan rápidamente en polvo. Esto es sólo el principio. En lugar del cuerpo antes aprisionado aparece un duplicado sombrío.



TAZIMIR

La angustia de Tazimir y la influencia del quebrantado *Tercer Sello* le han transformado en un wraith, que escapa inmediatamente de su prisión de cristal para atacar a los PJs con un aullido; esto le permite tirar iniciativa mediante una prueba de Intimidación. Una vez destruido, el sonido del suspiro de alivio de Tazimir resuena por la habitación mientras su alma finalmente se dirige a reunirse con Farasma.

TAZIMIR, EL VIDENTE COLGADOWraith (*Bestiario*, pág. 335)

Iniciativa Intimidación +15

CRÍATURA 6

Recompensa: por liberar a Tazimir, el Vidente Colgado, de su destino, los PJs obtienen una pequeña dádiva de Farasma. Una sola vez, cada PJs puede obtener un bonificador +2 por estatus a una sola prueba; el jugador del PJ puede aplicar este bonificador después determinar el resultado, lo que potencialmente puede cambiar el grado de éxito.

Recompensa en PX: concede a los PJs 80 PX adicionales por llevar a cabo este misericordioso acto.

G4. TALLER DE CERA**MODERADO 5**

El aire en esta habitación está contaminado por un palo de humo que apesta a grasa animal quemada. Goteando de unas alcobas que hay en los rincones, regueros de pálida cera recorren el suelo procedentes de los cabos de 2 pies (60 cm) de diámetro de lo que fueron antaño unas enormes velas, cuyas parpadeantes mechas están a punto de apagarse. Más allá de las alcobas hay una habitación semi anexa llena de engranajes de grandes dimensiones de metal y piedra.

Antaño los enanos utilizaban de forma significativa el sebo para crear moldes, y construyeron este taller para tener un acceso más fácil a los materiales necesarios. Los hornos mágicos y los generadores de sebo crudo continúan funcionando, pero llevan siglos reciclando los mismos materiales.

La puerta secreta de la pared se puede encontrar si un personaje tiene éxito en una prueba de Percepción CD 20.

Cinco calderos de sebo hirviendo en la parte occidental de esta habitación son objetos mágicos menores que constantemente mantienen su contenido a temperatura de ebullición. Una criatura salpicada con sebo hirviendo sufre 1d4 daño por fuego. Una criatura completamente sumergida en un caldero sufre 6d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 20) al ser sumergida inicialmente y después cada asalto que acaba su turno en el interior. Los calderos son lo suficientemente bajos como para que trepar a ellos requiera tan sólo una acción de Movimiento. Cada uno tiene CA 15, dureza 10 y 50 PG (UR 25); un caldero roto pierde su capacidad de mantener la temperatura y hace que el sebo de su interior se solidifique.

Drazmorg se mostró intrigado y jugueteó un poco con el contenido de la habitación, pero determinó rápidamente que aquí había poco de interés, especialmente dado lo peligroso de su guardián.

Criatura: cuando los sectarios de Droskar ocuparon esta cámara, utilizaron los materiales que había aquí para construir un guardián, simplemente porque quisieron. A esta criatura se la conoce como guardián de sebo: un constructo cuyo cuerpo está formado a partir del sebo de antiguas velas fúnebres, pero cuya fuerza animadora la proporciona el alma aprisionada de una víctima de sacrificio; en este caso, uno de los últimos enanos fieles a Torag y que resistieron la decadencia que permitió a Droskar instalarse en sus corazones.

El guardián de sebo permanece inmóvil en la alcoba meridional. Mientras los PJs no le ataquen ni intenten tocar nada de la habitación, no reaccionará. Si cualquiera de estos sucesos desencadenantes tienen lugar, el guardián cobra vida y lucha hasta ser destruido aunque no persigue enemigos más allá de la habitación.

GUARDIÁN DE SEBO

Página 121

Iniciativa Percepción +13

Tesoro: las herramientas dispersas por esta habitación son relativamente mundanas pero, a lo largo de los siglos, la magia

de esta área ha interaccionado con el sebo del caldero más occidental para formar un extraño objeto mágico: una masa de corazón de sebo. Este objeto (pág. 116) flota en la superficie del contenido burbujeante del caldero. Si no se le permite enfriarse durante un minuto, infligirá 1d4 daño por fuego a cualquier criatura que lo coja con la mano.

G5. ALMACÉN DE MUERTOS VIVIENTES BAJO 5

El pasillo se ensancha a una cámara más grande, de techo abovedado, que se alza casi 40 pies (12 m). Sendas alcobas al norte y al sur conducen a cámaras cilíndricas casi llenas de estatuas chapadas en cobre de cruzados enanos, ahora cubiertas de polvo.

Criaturas: Drazmorg ha reunido para su causa un número notable de esbirros muertos vivientes, algunos animados a partir de restos recogidos aquí, mientras que otros se tropearon con la zona tras ser atraídos de los terrenos circundantes. Colocó los esbirros muertos vivientes más poderosos en otras partes de este nivel y del nivel superior. Por el momento tiene poco uso para el grueso de los esqueletos y de los zombis. Estos muertos vivientes permanecen inmóviles en esta cámara por si se les necesita en el futuro. Si bien se trata de restos de humanos, kóbolds, enanos e incluso unos pocos huargos u otros cuerpos monstruosos, la masa de muertos vivientes en su conjunto funciona como un par de grupos que se arrastran. Los muertos vivientes permanecen quietos a menos que detecten intrusos vivos, en cuyo momento ambos grupos pasan al ataque, tambaleándose. Sus órdenes les impiden perseguir enemigos más allá de esta cámara, pero los personajes que les atacan desde lejos descubren que dichas órdenes no son lo suficientemente fuertes para contrarrestar semejantes tácticas, y hacerlo atrae a los grupos fuera de la habitación para continuar la lucha en cualquier otro lugar.

GRUPO QUE SE ARRASTRA (2)

Bestiary 3

Iniciativa Percepción +7

CRÍATURA 4**G6. LOS DISCÍPULOS****MODERADO 5**

Esta cámara de extraña forma es una habitación oblonga con seis alcobas ovales que surgen de la misma a intervalos regulares. El techo abovedado en el centro se alza a 30 pies (9 m); en cada una de las alcobas laterales, la altura del techo desciende a 15 pies (4,5 m). Cada alcoba tiene un par de escalones que ascienden a una plataforma semicircular. Dichas plataformas soportan cada una un sarcófago intrincadamente tallado y puesto de pie, y unas cadenas grandes y rotas que, en algún momento, probablemente mantenían cerrados los sarcófagos; las tapas de piedra de los ataúdes ahora cuelgan semiabiertas.

Criaturas: en los primeros años, los enanos descubrieron que seis de los suyos eran el realidad agentes dobles: discípulos de Tar-Baphon que esperaban dificultar o sabotear los esfuerzos para ocultar el *Tercer Sello*. Asombrados de que

aquellos agentes hubieran llegado tan lejos antes de ser descubiertos, y preocupados de que si les liberaban o les ejecutaban, la Vía Susurrante fuera capaz de ponerse en contacto con ellos o con sus almas para averiguar lo que sabían, los enanos tomaron una decisión difícil; una que podría muy bien haber plantado la semilla que, después del Desgarro, floreció en la fe de Droskar. Aprisionar a los seis espías en sendos sarcófagos mágicos para que tanto ellos como sus almas permanecieran atados hasta que ya no pudieran ayudar al Tirano Susurrante. El Desgarro sucedió mucho antes que eso pero, una vez que los enanos empezaron a adorar a Droskar, optaron por conservarlos aprisionados aquí por crueldad.

Cuando Drazmorg rompió el *Tercer Sello* e infundió la región con energía nigromántica, estos seis enanos aprisionados sufrieron una horrible y nueva transformación: cada uno de ellos fue sacado de la estasis y muerto. A continuación los restos se liberaron de sus sarcófagos y reptaron hasta el centro de la habitación, donde se fundieron en una horrenda masa muerta en vida, cuyas mentes estaban tan unidas como sus cuerpos en una blasfemia que se refiere a sí misma tan sólo como "Los Discípulos". De quién se considera discípulo exactamente el amasijo semi inteligente de muerte en vida, ni siquiera ello parece saberlo. Ofrece plegarias indistintamente a Droskar, Tar-Baphon, Urgathoa e incluso plegarias blasfemias a Torag. Drazmorg está fascinado por los Discípulos. Una vez complete su tarea actual, pretende estudiar esta monstruosidad muerta en vida única para encontrar una forma de duplicar su creación, pero de momento ha dejado que los Discípulos recen aquí.

Los Discípulos avanzan con aullidos y gemidos, luchando hasta ser destruidos. Persiguen a sus enemigos hasta la encrucijada que hay al este del área G5 antes de retornar aquí para volver a sus plegarias.

Los miembros de esta horrenda criatura están compuestos de huesos paralelos y carne de los cuerpos de los seis enanos originales, pero compactados y fundidos en el tamaño de un solo humano recio. Su cabeza es una amalgama rota y fundida de nuevo de tres calaveras. Su caja torácica cuenta con casi veinte pares de costillas solapadas, algunas de las cuales sobresalen en ángulos extraños. Sus miembros son grandes y retorcidos como las raíces de un árbol, y por lo menos tienen tres manos o pies cada una. Intestinos ajados y tendones resecos se agitan en su centro o le siguen por detrás como colas agitadas.

En su momento, y una vez sus discordantes blasfemias coincidan alrededor de una sola fuente a la que venerar, los Discípulos podrían convertirse en una monstruosidad muerta viviente completamente formada conocida como un no alzado (una criatura de nivel 11 completamente detallada en el *Book of the Dead*). Por el momento, son una variante menos poderosa pero aun así bastante peligrosa de tan inquietante monstruo.

LOS DISCÍPULOS

CRIATURA 7

ÚNICO | NM | MEDIANO | MUERTO VIVIENTE

Variante de no alzado (*Book of the Dead*)**Percepción** +15; visión en la oscuridad, sentido de la vida 30 pies (9 m)**Idiomas** enano (no puede hablar ningún idioma)**Habilidades** Atletismo +17, Sigilo +14**Fue** +6, **Des** +3, **Con** +4, **Int** -2, **Sab** +4, **Car** +2**CA** 22; **Fort** +17, **Ref** +14, **Vol** +15**PG** 130, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, paralizado, veneno, inconsciente**Alzarse de nuevo** (nigromancia, ocultista) Si los Discípulos quedan reducidos a 0 Puntos de Golpe por medios distintos al fuego o al daño positivo, vuelven a la muerte en vida al inicio de su siguiente turno. Tienen 45 Puntos de Golpe y quedan tumbados en el espacio en el que fueron destruidos. Los Discípulos no pueden ser devueltos a la muerte en vida mediante esta aptitud de nuevo durante 1 hora y, si son destruidos antes de que transcurra ese tiempo, permanecen muertos por completo.

Velocidad 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo mandíbulas +17 (letal d10, mágico), **Daño** 2d8+9 perforante

Cuerpo a cuerpo zarpa +17 (ágil, mágico), **Daño** 2d6+9

Aullido agónico  (auditivo, encantamiento, ambiental, ocultista) Los Discípulos aúllan de dolor ante su maldita existencia. Las criaturas en una emanación de 30 pies (9 m) sufren 6d8 daño mental (salvación básica de Voluntad CD 25). Los Discípulos no pueden utilizar de nuevo Aullido agónico durante 1d4 asaltos.

Aproximación horrible  Los Discípulos alteran su grotesca forma para moverse rápidamente. Dan dos Zancadas. Toda criatura viva que pueda ver a los Discípulos durante este movimiento deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 22 o quedar indispuesta 1 (indispuesta 2 con un fallo crítico). Este es un efecto mental y visual. Los Discípulos no pueden utilizar de nuevo Aproximación horrible durante 1d4 asaltos.

G7. VESTÍBULO

MODERADO 5

Esta habitación tiene paredes curvas al norte y esquinas cuadradas al sur. A uno y otro lado hay dos braseros de cobre parcialmente llenos de un aceite de olor agrio, que hace muy poco para enmascarar el nauseabundo olor a carne podrida que se filtra por las paredes de lutita.

Criatura: una sola criatura deforme se alza en el centro de la habitación, una forma humana desecada, con armadura y armas de aspecto moderno. Los gusanos se mueven y atraviesan la carne expuesta de la criatura, llenando el aire a su alrededor con un débil pero horrendo sonido crujiente. Esta criatura fue antaño Raksmi, un guardaespaldas contratado por Drazmorg, pero que hoy en día es otro de sus asquerosos esbirros muertos vivientes, a quien se ha dado la orden de montar guardia y no dejar que nadie pase al salón interior. Raksmi lucha hasta ser destruido y persigue a los enemigos implacablemente si huyen hacia el sur, pero no persigue a quienes huyen hacia el norte. Quienes sufran de la podredumbre de momia infligida por Raksmi deberán soportar la horrenda visión y la sensación de que los gusanos anidan en su piel afligida, pero este desagradable efecto secundario no tiene repercusión adicional alguna en el juego.

RAKSMIT

Momia de élite (*Bestiary 6*)

Iniciativa Percepción +16

CRÍATURA 7

G8. PASADIZO TAPIADO

Receptáculos de hierro se alinean a lo largo de las paredes de este pasillo de 25 pies (7,5 m) de longitud. Las velas negras de los receptáculos no están encendidas, aunque las gotas de cera que hay debajo indican que se apagaron recientemente. Dos barras de hierro cruzadas sobre un vástago de metal sobresalen de la pared occidental cerca del extremo meridional del pasillo, cuyo rostro de piedra está adornado con tallas en diferentes idiomas.

Las runas grabadas en la pared meridional dicen “muerte” en diversas lenguas, incluyendo enano y común. Un personaje que examine la pared meridional y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 15 se dará cuenta de que el pasillo continúa hacia el sur y que la lisa superficie de piedra parece ser una enorme losa de roca que impide el paso.

Si bien es posible abrirse paso a través de la losa de 10 pies (3 m) de grosor que bloquea el acceso al área **G9**, un método mucho más fácil y rápido es utilizar las barras cruzadas de la pared; incluso un examen rápido del artílugo permite a un personaje darse cuenta de que las barras se pueden hacer girar como una rueda. Hacerlo hace que el tapón de piedra que bloquea el pasillo meridional se hunda lentamente en la pared occidental. El proceso es lento y ruidoso, con el tapón hundiéndose en la pared a un ritmo que abre 1 pie (30 cm) después de 1 minuto de trabajo (tras 5 minutos de darle la vuelta a la rueda, se revela un pasaje de 5 pies (1,5 m) de anchura al área **G9**, y después de 10 minutos, el tapón de piedra está completamente hundido en la pared y la rueda deja de girar).

Tesoro: las velas de la pared no son mágicas, pero los receptáculos tienen elementos mágicos menores que mantienen toda vela que se coloque en ellos conservada y viable como fuente de iluminación a pesar del paso del tiempo. Las velas siguen ardiendo normalmente y se apagan de forma natural cuando se les acaba la mecha, pero una de ellas puede permanecer siglos en un receptáculo sin degradarse.

Un personaje que examine las velas y tenga éxito en una prueba de Percepción CD 20 se dará cuenta de algo en lo que Drazmorg no reparó: la vela de la pared oriental más cercana a la entrada norte de la habitación es una *vela reveladora* (*Guía del jugador avanzada*, pág. 259).

G9. EL ANILLO EXTERIOR

BAJO 5

Este pasillo de 15 pies (4,5 m) de anchura, ligeramente curvado, se extiende a izquierda y derecha perdiéndose de vista. Sus paredes son lisas y no adornadas.

Este pasillo exterior es uno de los mayores logros de los creadores enanos originales del complejo. Es la fuerza principal que ha mantenido oculta la presencia de *Tercer Sello* en el área **G10** durante tanto tiempo. Después de caer en la adoración de Droskar, los enanos nunca fueron capaces de crear algo tan glorioso como este pasillo. Llenos de celos y de vergüenza, los sectarios veían esta parte del complejo y la cámara que más allá como prohibidas, y eso hizo que el lugar de reposo del *Tercer Sello* fuera aún más seguro.

Una criatura que entra en este pasillo se da cuenta de inmediato de su poder, puesto que en el anillo exterior no hay gravedad. Cualquiera que esté en el anillo empezará inmediatamente a flotar, derivando lentamente en el sentido de las agujas del reloj alrededor del anillo, llevado por débiles corrientes mágicas que transportan a las criaturas 5 pies (1,5 m) por asalto. Los objetos sueltos de hasta Impedimenta 2 también flotan a un ritmo de 5 pies (1,5 m) en la dirección de las agujas del reloj, pero los objetos más pesados caen al suelo si no los sostiene o transporta una criatura.

Invirtiendo una acción en activar el Anillo Exterior mediante visualización, un personaje en el área **G9** puede volar a una velocidad de 25 pies en este anillo (aunque moverse contra la misteriosa fuerza motriz del anillo significa que un personaje trata al mismo como terreno difícil cuando viaja en sentido opuesto a las agujas del reloj). Mediante una prueba con éxito CD 20 para identificar magia, un personaje discierne esta función del Anillo Exterior; con un éxito crítico, el personaje sabe que hay una magia más profunda, más sutil y más poderosa en el anillo que sirve como foco para ocultar de la magia de adivinación algo que hay en el centro del anillo. Los PJs deberán viajar al área **G10** para descubrir exactamente qué es lo que se oculta allí.

Dos tapones de piedra adicionales bloquean el acceso al área central del anillo: uno en el extremo meridional del mismo y otro al norte, al final de un semi anillo interior. La gravedad en este semi anillo interior funciona normalmente, y las esferas manifestadas por el peligro no entran aquí. A diferencia del tapón del área **G9**, estos tapones de piedra se hunden en el suelo al tocarlos, abriéndose completamente al final del asalto en el que son activados de esta forma. Un tapón de piedra hundido permanecerá a ras de suelo mientras una criatura u objeto esté situada sobre el mismo en la abertura. Se alzará de nuevo automáticamente cuando haya pasado 1 minuto sin nada en la abertura.

Peligro: los creadores del Anillo Exterior también prepararon una trampa mortal para destruir a los intrusos. Siglos de negligencia han hecho que esta trampa pierda gran parte de su poder, pero aun así fue capaz de matar a unos cuantos de los esbirros de Drazmorg antes de que este la desactivara mediante una prueba con éxito de Arcanos. Drazmorg reactivó la trampa para poder continuar estudiando el *Tercer Sello* en el área **G10**. El repetitivo cántico enano que utilizaron los constructores originales para mantener inerte la trampa cuando se movían a través de esta cámara hace mucho que se ha perdido en el tiempo.

ESFERAS DE CRISTAL EXPLOSIVAS

PELIGRO 6

COMPLEJA | MÁGICA | TRAMPA

Sigilo +15 (experto)

Descripción Unas esferas cristalinas de 2 pies (60 cm) de diámetro, brillantes y recubiertas de glifos, parpadean y se condensan en el aire, lanzándose con fuerza explosiva contra los intrusos.

Inutilizar Latrocínio CD 25 (experto) para localizar y tachar unas pequeñas runas de activación situadas en uno de los seis lugares de los que surgen las esferas de cristal, o Arcanos CD 28 (experto) u Ocultismo CD 28 (experto) para manipular la energía mágica en uno de dichos lugares para inactivar las esferas o por último *disparar magia* (3.º nivel; contrarrestar CD 22) para desactivar uno de los puntos de generación de las esferas de cristal.

CA de la esfera 24; Fortaleza +11, Reflejos +17

Dureza de la esfera 13; PG de la esfera 54 (UR 27); Inmunitades impactos críticos, daño por fuego, inmunitades de objeto, daño de precisión

Manifestar esfera de cristal  **Desencadenante** Tres o más criaturas permanecen en el Anillo Exterior durante 6 segundos o más; **Efecto** Seis esferas de cristal, cada una de las cuales mide 2 pies

(60 cm) de diámetro se manifiesta de la nada y empieza a flotar rápidamente hacia los intrusos. En cada uno de los puntos del mapa indicado con un pequeño numeral (del 1 al 6) se manifiesta una esfera; a continuación, la trampa tira iniciativa.

Rutina (6 acciones) En cada una de las acciones de la trampa, una esfera de cristal que aún no ha llevado a cabo ninguna acción durante el turno, o bien vuela 25 pies (7,5 m) hacia la criatura más próxima en el Anillo Exterior (si no hay criatura alguna a 25 pies [7,5 m]), o ataca a una criatura visible que está a 25 pies (7,5 m) o menos; las esferas de cristal pueden detectar a sus objetivos mediante la visión en la oscuridad. Si una esfera de cristal ataca a un objetivo, éste sufre 1d6 daño por fuerza (salvación básica de Reflejos CD 24) cuando la esfera choca con él y explota. Una criatura puede ser atacada por múltiples esferas en un turno, pero cada esfera siempre designa como objetivo al más próximo. Una vez una esfera ataca y explota, se desvanece pero vuelve a aparecer en su lugar de generación al inicio del siguiente turno y continúa su rutina. Una esfera que ha sido destruida o cuyo lugar de generación ha sido desactivado se desvanece y no continúa regenerándose y atacando; la trampa pierde 1 acción por cada esfera destruida o desactivada de esta forma.

G10. LA BÓVEDA DEL TERCER SELLO SEVERO 5

Las paredes, el suelo y el techo de esta enorme rotunda están hechos de enormes bloques de caliza que esporádicamente muestran antiguas grietas y trozos de cantería caída. En el centro de la habitación, un estrado de 10 pies (3 m) de altura está rodeado por un mini zigurat concéntrico de escalones de piedra por niveles, cubiertos de runas. El resto de la superficie de la habitación contiene una combinación inquietante de cuerpos y huesos semi abrazados, mezclados con esquirlas de piedra, madera, cenizas y escombros siguiendo un patrón expansivo que sugiere que algún tipo de explosión tuvo lugar en el centro. Que algunos de estos restos mortales achicharrados sigan agitándose, retorciéndose o incluso gimiendo de dolor tan sólo hace que esta cámara sea más surrealista.

Por macabra e inquietante que sea la visión del resto de la cámara, la del estrado atrae toda la atención. Allí, un disco resquebrajado de piedra amarilla brillante flota a 5 pies (1,5 m) por encima del estrado. Los fragmentos rotos del disco, que parece haber medido casi 5 pies (1,5 m) de diámetro flotan prácticamente juntos, como si se hubieran congelado en el instante posterior a que una explosión catastrófica hiciera que el disco de piedra se resquebrajara en todas direcciones. Aquí y allá, se hace evidente que faltan fragmentos del disco. Entre las esquirlas de piedra amarilla brillante, unos zarcillos de energía amarilla y enfermiza se agitan y se retuercen, lo que parece algún tipo de infección fungíca invasiva o una red enfermiza de arterias en descomposición que estuviera creciendo a partir de los restos destrozados. De vez en cuando, algún zarcillo de esta energía enfermiza brilla hacia abajo en dirección norte, como si estuviera siendo atraído a más profundidad bajo tierra por algún elemento invisible.

Esta cámara fue construida hace siglos para un solo propósito: ocultar y proteger el *Tercer Sello* de los agentes del Tirano Susurrante. Si bien el Desgarro dañó la habitación y puso en marcha una lenta descomposición del *Tercer Sello*, los experimentos cada vez más invasivos de Drazmorg acabaron lo que el Desgarro empezó hace cientos de años. Cuando sus manipulaciones hicieron explotar el *Tercer Sello*, se llevó lo más fuerte de la impía energía, resultando inmediatamente muerto y reanimado como un poderoso wight. Aquellos de sus seguidores que le ayudaban simplemente murieron, pero los residuos de energía nigromántica hicieron que sus restos mortales se agitaran y se retorcieran.

Consulta “Cómo concluir el Capítulo” en la pág. 93 para más información acerca del resquebrajado *Tercer Sello* y qué pueden averiguar los PJs examinándolo.

Criaturas: la exposición de Drazmorg a la energía nigromántica desatada por el *Tercer Sello*, hizo algo más que transformar su cuerpo; deformó su mente y corrompió su alma. La explosión se extendió hacia abajo por el suelo como un gas hirviante más pesado que el aire, pulverizando la mitad inferior de su cuerpo y reemplazándola con esquirlas de piedra procedentes del propio sello en explosión. Lo que queda por debajo de su cintura son esquirlas irregulares de piedra enmarañadas con entrañas, venas y trozos de carne ensangrentada. Su torso superior sigue siendo humanoide, aunque su piel está renegrida y agrietada, revelando carne viva roja por debajo. Sus ojos ardieron, dejando tras de sí unos pequeños puntos de luz amarilla en sus cuencas vacías.

Drazmorg se mueve volando, puesto que las energías impías de su infusión le permiten moverse por el aire con la misma facilidad que utilizaba para caminar. Aún no ha utilizado esta nueva movilidad, y en su lugar pasa la mayor parte de su tiempo en esta cámara rezándose al sello resquebrajado, susurrando promesas de lealtad a Tar-Baphon y haciendo proselitismo de sus predicciones de un futuro muerto en vida global a la por lo demás vacía habitación. Esta cámara, que antaño era una bóveda que protegía el *Tercer Sello*, ahora es su sepultura, y desde el resquebrajado sello Drazmorg predica la sabiduría de la Vía Susurrante. A su debido tiempo, lo que queda de la energía del *Tercer Sello* (que fuga lentamente), se disipará y Drazmorg quedará libre de su presa para emerger al mundo a extender la palabra de que el primero de los tres sellos ha caído.

Drazmorg saluda a los PJs cuando llegan con una voz susurrante y desagradable que, sin embargo, se puede oír en toda la cámara. Les ofrece la posibilidad de deponer sus armas y sus vidas y unirse a la Vía Susurrante. Quienes aceptan, son convertidos en esbirros muertos vivientes. Todo atisbo de desobediencia contra esta oferta enfurece al nigromante. Ataca, intentando mantener la distancia volando para poder lanzar conjuros a los PJs que están abajo. Si alguno de los PJs permanece en el pasillo exterior al iniciar el combate, intenta dividir el grupo taponando la entrada a la habitación con un muro de huesos; si no, utiliza esta aptitud para proporcionarse cobertura contra los combatientes a distancia tras

dejarse caer al nivel del suelo. Lucha hasta ser destruido y no persigue a sus enemigos más allá de esta cámara.

DRAZMORG EL CONDENADO

CRIATURA 8

ÚNICO | LM | MEDIANO | MUERTO VIVIENTE | WIGHT

Nigromante varón variante de wight

Percepción +16; visión en la oscuridad

Idiomas común, enano, necril

Habilidades Saber (académico) +17, Arcanos +17, Artesanía +15
Engaño +13, Intimidación +15, Medicina +15, Ocultismo +17, Religión +13, Sociedad +15, Sigilo +15

Fue +2, **Des** +4, **Con** +2, **Int** +6, **Sab** +4, **Car** +2

Objetos bastón de omnividencia de Drazmorg (pág. 114), *En las Sombras del Esfuerzo* (pág. 115)

CA 23; **Fort** +13, **Ref** +15, **Vol** +17

PG 115, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizar, veneno

Despecho final Como un wight

Velocidad volar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo garra +15, **Daño** 2d6+4 más drenar vida

Conjuros arcanos preparados CD 25, ataque +17; **4.º clarividencia, disipar magia, zarcillos macabros; 3.º leer la mente, relámpago, toque vampírico; 2.º falsa vida, imagen múltiple, mano espectral; 1.º miedo, orden imperiosa, rayo de debilitamiento;**

Trucos (4.º) escudo, leer aura, luz, mano del mago, toque gélido

Drenar vida (divino, nigromancia) Como un wight, pero CD 25

Alzar muro de huesos (divino, nigromancia) **Frecuencia** una vez al día; **Prerrequisitos** Drazmorg está en la Bóveda Inferior del Crisol de Droskar; **Efecto** Drazmorg utiliza la energía nigromántica que infunde el área y hace que se alce del suelo un muro enmarañado de huesos. El muro tiene 5 pies (1,5 m) de grosor, 10 pies (3 m) de anchura y 10 pies (3 m) de altura; una vez creado será permanente hasta que Drazmorg utilice de nuevo esta aptitud, en cuyo caso un muro de huesos creado previamente (como el del área G2) se desmoronará. El muro de huesos tiene CA 10, Dureza 10 y 25 Puntos de Golpe. Es inmune a los impactos críticos y al daño de precisión, y se cura el daño sufrido al ritmo de 2d6 Puntos de Golpe al final de cada asalto. Todo lo que está al otro lado del muro dispone de cobertura mayor contra las criaturas del lado opuesto, y no se puede atravesar. Una sección destruida del muro de huesos puede ser atravesada libremente y ya no se cura el daño. Una criatura atrapada en el espacio en que se crea un muro de huesos debe salvar contra Reflejos CD 25.

Éxito crítico La criatura no resulta afectada y el muro de huesos no consigue formarse en ninguna casilla ocupada por la misma.

Éxito La criatura se ve empujada a una casilla adyacente a su elección cuando el muro de huesos se forma en el espacio que ocupaba anteriormente.

Fallo Como en éxito, pero la criatura queda además tumbada.

Fallo crítico Como en fallo, pero la criatura además sufre 4d6 daño perforante y 4d6 daño contundente debido a la fuerza con que la golpea el muro de huesos.

Engendro de wight (Divino, nigromancia) Como un wight.

Tesoro: además del bastón poco usual que lleva Drazmorg y (por supuesto) su libro de conjuros y una vez es destruido, el poder residual de las esquirlas resquebrajadas del *Tercer Sello* se concentra en un fragmento pequeño en forma de cuchillo, transformándolo en un objeto mágico brillante: una *esquirla del Tercer Sello* (pág. 115) que, entre otras cosas, podría ayudar a los PJs a escapar subiendo el pozo al Túnel Olvidado del 2.º nivel del Crisol de Droskar.

CÓMO CONCLUIR EL CAPÍTULO

Una vez los PJs destruyen a Drazmorg, un viento asqueroso sopla de su cadáver y después se disipa; la energía nigromántica residual que infundía este área desaparece. Los fragmentos brillantes del *Tercer Sello* caen al suelo y la energía nigromántica que parecía filtrarse al subsuelo parece desaparecer (esta energía estaba siendo absorbida por la *Corona del Rey Kóbold* en la Perdición de Droskar más abajo; consulta el Capítulo 4 para más detalles). Un personaje que sea testigo de este fenómeno podrá hacer una prueba de Arcanos, Ocultismo o Religión CD 21 para ocurrírsele que hay algo a más profundidad que absorbe parte de esta energía nigromántica. Todas las criaturas muertas vivientes creadas por el abuso de *Tercer Sello* por parte de Drazmorg y que merodeaban por el valle de Lunaoscura se derrumban. Quienes aún no han sido derrotados en este daño permanecen activos hasta ser individualmente derrotados por los PJs, pero sin Drazmorg para que les dirija, no resultan ninguna amenaza más allá de sus dominios inmediatos.

Con la derrota de Drazmorg, los PJs detienen una amenaza radical para la región, pero las noticias acerca de la ruptura del *Tercer Sello* son ominosas. El resto de esta aventura no cubre un viaje para buscar y proteger el *Primer* y el *Segundo Sello*. Si quieras desarrollar una aventura basada en esta trama potencial, consulta *La plaga rúnica* (la tercera aventura de la Senda *El Retorno de los Señores de las Runas*) y la Senda de aventuras *Tyrant's Grasp*, donde se revela el destino de ambos sellos.

Conforme se extiende la noticia de la destrucción del *Tercer Sello*, representantes de las Montañas de los Cinco Reyes llegan a la región para reclamar las ruinas del Crisol de Droskar. Estos enanos probablemente no lleguen hasta después de que los PJs hayan acabado la *Corona del Rey Kóbold*, pero una vez lo hagan, se pondrán en contacto con los PJs para interrogarlos acerca de sus exploraciones en el crisol. Estos enanos están menos interesados en buscar el *Primer* y el *Segundo Sello* que en recuperar un fragmento perdido de su historia. Sean cuales sean sus objetivos, expresarán



DRAZMORG EL CONDENADO

su gratitud por la ayuda que los PJs han proporcionado para ayudarles a recuperar este legado. Una vez completes la *Corona del Rey Kóbold*, estos arqueólogos y peregrinos enanos obsequiarán a los PJs con recompensas adicionales por su labor. Utiliza esta oportunidad para entregar a cada PJs un objeto mágico de aproximadamente 6.º nivel en poder que encaje con sus preferencias, o bien oro y piedras preciosas por un valor total de 350 piezas de oro por PJ. Los enanos también podrían servir como desencadenante de una serie de nuevas aventuras de tu diseño ahora que los PJs han atraído su atención.





CAPÍTULO 4

LA PERDICIÓN DE DROSKAR

POR NICOLAS LOGUE

PARTE 1: UNA CORONA ENSANGRENTADA

Si bien los niveles superiores de Crisol de Droskar antaño albergaron a los Escama Verdadera y los niveles intermedios fueron recientemente el reducto de un siniestro nigromante, el nivel más profundo del antiguo dungeon lleva mucho tiempo sin reclamar. Este nivel no es tan antiguo como los creados por los enanos originales, y fue construido por la secta de Droskar como una especie de campo de pruebas para aspirantes a líder. Cualquier miembro de la secta de Droskar podía postularse para dirigirla, pero primero tenía que ganarse el favor de su dios recorriendo una serie de cámaras conocida como la "Perdición de Droskar". Por supuesto, el arquitecto original de dicho nivel y por entonces líder de los sectarios, Gristogar, hizo todo lo que pudo para construir un desafío que ninguno de sus seguidores pudiera jamás completar, puesto que pretendía mantener de por vida su posición como gobernante.

Ningún enano de Droskar consiguió completar jamás la Perdición de Droskar, pero recientemente un visitante improbable fue el primero en conseguirlo. El rey Merlokrep, siguiendo la influencia de su corona (que despierta lentamente) ha conseguido llegar hasta la forja de Gristogar, donde se creó la corona. Aquí, el rey kóbold ha iniciado los pasos finales para despertarla por completo y, si completa estos ritos, gobernará mucho más a que un simple grupo de kóbolds. ¡Gobernará todo el valle de Lunaoscura!

LA PERDICIÓN DE DROSKAR

A éste, el nivel más profundo del Crisol de Droskar, se puede llegar mediante un largo tramo de escaleras que desciende desde el área **G2**. Dichas escaleras descienden casi 300 pies (90 m) a las cámaras de más abajo, que fueron esculpidas en piedra cerca de unos conductos volcánicos y unos lagos subterráneos de magma.

A menos que se diga lo contrario, las cámaras de la Perdición de Droskar no estarán iluminadas. Su diseño sencillo y funcional carece de la elegancia y el estilo de los arquitectos

originales del monasterio. Los techos tienen un promedio de 8 pies (2,40 m) de altura en los pasillos, elevándose hasta los 12 pies (3,60 m) en las habitaciones mayores, si no se especifica lo contrario en el texto.

Ten en cuenta que los encuentros de este capítulo dan por supuesto que los PJs son de 6.º nivel, pero es posible que no hayan todavía llegado al mismo cuando entran por vez primera en la Perdición de Droskar, a menos que hayas seguido dando PX por encuentros de Interpretación. Si los PJs apenas han llegado a 5.º nivel a estas alturas, considera retrasar su entrada a este nivel de dungeon, quizás incluyendo un obstáculo clásico como una puerta cerrada con llave cuya llave podría estar oculta en un nivel superior, y que el grupo no consiguió encontrar. Por supuesto, también puedes dejar que los PJs se integren en este nivel. Los primeros encuentros a los que se enfrenten serán más peligrosos de lo esperado, pero si tienen cuidado y aprovechan bien las oportunidades de descansar y recuperarse, pronto llegarán a 6.º nivel!

LA PESADUMBRE DE DROSKAR

La influencia de Droskar sigue persistiendo en este dungeon, más aún que en cualquier otro lugar del Crisol de Droskar, y afecta a los visitantes si no tienen cuidado, manifestándose en forma de una maldición llamada la pesadumbre de Droskar. Si bien la pesadumbre de Droskar puede afectar a cualquiera, los enanos corren un riesgo adicional. Cada vez que un enano duerme en cualquier parte de este nivel, queda expuesto a la pesadumbre de Droskar; tan sólo los que ya adoran a Droskar están exentos de este efecto.

LA PESADUMBRE DE DROSKAR

ENCANTAMIENTO | MÁGICO | Maldición | Mental

Te vuelves cada vez más taciturno y estoico, contemplando con desdén la frivolidad y acabando por olvidar cómo se sonríe o cómo disfrutar de cualquier cosa. A lo largo del tiempo, te vuelves obsesivo para con el trabajo, esforzándote en labores no especializadas (especialmente artesanía, cantería o herrería).

Tirada de salvación CD 22; **Efecto** Cada vez que haces una prueba de Obtener ingresos o de Artesanía por cualquier motivo, te obsesiones con la perfección hasta el punto de obstaculizar tus probabilidades de éxito. Haz dos veces la tirada de Obtener ingresos o de Artesanía y utiliza el peor de los resultados. Si alguna vez sufres un fallo crítico en una prueba de Artesanía

MALDICIÓN 6



o en una de Obtener ingresos, quedas fatigado. Además, sufres un penalizador -1 por estatus a todas las pruebas basadas en el Carisma, puesto que tu personalidad sufre bajo los efectos de esta maldición. Un enano que muere bajo los efectos de la pesadumbre de Droskar debe hacer una prueba plana CD 5; si falla, se alza como un desairado por la fuerza 1d4 asaltos después de la muerte.

H1. EL RINCÓN DEL COBARDE

TRIVIAL 6

El largo y serpenteante descenso a lo largo del aparentemente inacabable tramo de escaleras llega a su final. En el suelo, en el centro de la habitación, que tiene sendas alcobas de forma extraña a uno y otro lado, puede verse lo que parece el cuerpo acurrucado de un pequeño kóbold, bastante desnutrido.

Criaturas: de entre los kóbolds que el rey Merlokrep seleccionó para acompañarle a los rincones más profundos del Crisol de Droskar, no todos estaban a la altura de la labor. Uno de los Garras Oscuras que sobrevivieron al viaje a través de la Bóveda Superior y la Bóveda Inferior y las primeras habitaciones de este nivel, llamado Yurkyuk, abandonó al rey kóbold e intentó huir de vuelta escaleras arriba, tan sólo para encontrarse que un “siniestro muro de huesos” había sellado la salida superior. Durante los últimos días, Yurkyuk ha estado acurrucado

aquí, subsistiendo del escaso alimento y humedad que puede encontrar a base de los insectos de las paredes. El kóbold está fatigado debido a la desnutrición y, si no encuentra rápidamente una fuente de comida y agua, perecerá. En cuanto a los PJs, el desesperado kóbold intenta permanecer oculto en las sombras, pero es probable que sea detectado (si no lo es, sigue a los PJs e intenta robarles comida y agua a la primera ocasión que tiene). Una vez los PJs le ven, se hinca de rodillas y pide agua, comida y piedad a los “valientes pieles lisas, héroes machacadores”. No quiere nada más que huir por completo del Crisol de Droskar, y si los PJs se muestran de acuerdo en dejarle marchar tras revelarle que el muro de huesos ya no está, el kóbold huye de inmediato.

Sin embargo, antes de dejar de marchar, los PJs podrían pedirle información. Yurkyuk puede confirmar que el rey Merlokrep trajo hasta aquí a un grupo de kóbolds para evitar una confrontación con los PJs. El rey afirmaba que su nueva corona mágica le guiaba hacia una fuente de poder que podía utilizar para derrotar a los PJs y a todos sus amigos, y si bien parecía que los consejos mágicos de la corona (que Yurkyuk jamás oyó por sí mismo) eran bastante válidos para orientarse con seguridad por las cámaras del dungeon, los cada vez más aterradores enemigos y trampas acabaron con su resolución.

Yurkyuk avisa a los PJs de que a las “pesadillas humeantes” que acechan no muy lejos hacia el norte, les gusta saltar

CRISOL DE DROSKAR

Nivel Cinco

UNA CASILLA = 5 PIES (1,5 M)



de las paredes para asustarte, que el “agua naranja de sabor raro” que hay en la habitación del más allá puede curar las heridas pero que es mejor dejar tranquila el “agua transparente iracunda”, y que se decidió a huir cuando el rey les condujo a un laberinto de “lava caliente y gusanos aún más calientes” más allá de aquella habitación. También previene a los PJs que, si se enfrentan con el rey, es mejor que se aseguren de matarlo, puesto que si no lo hacen sabrá a ciencia cierta que Yurkyurk le traicionó y perseguirá al Garra Oscura. Si los PJs atacan a Yurkyurk, lucha a muerte.

YURKYURK

Kóbold Garra Oscura (pág. 59)

Iniciativa Percepción +8

Recompensa: si los PJs perdonan la vida al kóbold Garra Oscura y arieguan gracias a él algo acerca de lo que hay más adelante, concédeles 80 PX.

CRIATURA 2

MODERADO 6

Los muros este pasillo están pavimentados con piedras rectangulares que no siempre encajan como deberían si un cantero ligeramente más competente las hubiera tallado y colocado, pero ciertamente parecen haber hecho la labor de mantener el techo sin caerse durante todo este tiempo. Hay cuatro alcobas talladas en los muros, cuyos bordes son irregulares puesto que la cantería circundante no se alinea del todo. En cada una de ellas hay un montoncito de cenizas en forma de pirámide. Más hacia el norte, el pasillo acaba en una puerta de piedra grande con una inscripción tallada en la superficie.

La inscripción de la enorme puerta de piedra del área H3 está escrita en enano y dice lo siguiente.

“El Final llega como Droskar considera oportuno; con un torrente de fuego limpiador, que arde con un brillo suficientemente ardiente como para consumir incluso a nuestro propio Señor. El Final es el propósito definitivo de la Forja Oscura de nuestro Adusto Padre. Quema gracias a su propia mano, en un artefacto de su propio diseño. Su humeante barba circundará su pesaroso rostro en el Infierno, y su adusta boca firmemente fija contra el olvido. Así compartirá nuestro destino. Recorred este Último Pasillo y adentraos en la Perdición del Adusto Padre, ¡para que quienes aguanten hasta el final puedan dirigirnos a todos!“.

El nombre de Ultimo Pasillo está bien elegido, es un pasadizo que da a la Perdición tanto literal como metafóricamente. Los adoradores de Droskar pasaban por este lugar hasta la Perdición de Droskar, buscando probarse a sí mismos y volver como reyes. Ninguno lo hizo jamás.

Criaturas: a los cuatro zelotes enanos que construyeron los muros del Último Pasillo, su abad Gristogar les concedió una dádiva letal: fueron conducidos a las alcobas a lo largo de la pared y allí fueron inmolados con fuego divino

VISIONES DE LA CORONA

Visiones del pasado de la Corona del Rey Kóbold han guiado los pasos del rey Merlokrep por este nivel de dungeon hasta el ala sur oriental en las áreas H11 a H18, ayudándole a evitar trampas y peligros y pasar junto a los monstruosos guardianes sin ser atacado. Si los PJs buscan pruebas del paso del rey kóbold, puedes concederles (si quieren) indicios sobre el viaje de los Escama Verdadera por la zona como recompensa si tienen éxito en pruebas de Percepción CD 25.

lanzado por su propio líder. Los montones de cenizas de cadáver son sus restos mortales, y cualquier intento de un PJ de molestarlas (por ejemplo Buscando en ellas) hace que las cenizas se vuelvan a colocar en su forma piramidal, como movidas por algún viento ultraterreno.

Si bien los montoncitos de ceniza son extraños pero inofensivos, los espíritus muertos vivientes de los arquitectos enanos son todo menos eso. Estos cuatro enanos existen ahora como guardianes cenicientos, y surgen de la pared



YURKYURK

posterior de sus alcobas para atacar a los PJs por detrás en cuanto alguien se acerca a 5 pies (1,5 m) de la puerta septentrional. Estos muertos vivientes sombríos adoptan la forma de unos enanos barbados y carentes de ojos, ataviados con una armadura chapada y adornada, pero compuestos por completo de oscuridad y de cenizas incorporales. Funcionan como sombras, pero el daño que infligen con sus manos sombrías es por fuego en lugar de daño negativo.

GUARDIANES CENICIENTOS (4)

Variante de sombras (Bestiario, pág. 315)

Iniciativa Sigilo +14

Melee ♦ mano sombría +15 (sutilidad, mágico), **Daño** 2d6+3 fuego

CRÍATURA 4

H3. EL ÚLTIMO TRAGO

BAJO 6

El aire en esta cámara de obsidiana es sorprendentemente frío y refrescante. Un estrado en el centro de la cámara contiene dos estanques de agua de forma rectangular. El agua del estanque oriental es transparente, pero la del oeste tiene un extraño tinte naranja. Una frase corta tallada en la piedra adorna el muro al norte de los estanques.

Las palabras de la pared septentrional dicen en enano: "Que el brillo de Droskar te guíe en tu Último Trago, puesto que más allá tan sólo hay esfuerzo". Estas palabras proporcionan una pista de que del agua naranja es de la que conviene beber: un personaje que tiene éxito en una prueba de Religión CD 20 para Recordar conocimientos sabe que a Droskar se le asocia a menudo con el color naranja (además del gris, para simbolizar el brillo y el humo de sus forjas).

Un personaje que bebe del estanque naranja, encuentra que las aguas saben débilmente a humo pero que son inesperadamente refrescantes. Un trago de este agua restablece 3d8 Puntos de Golpe, reduce en 1 el valor de cada uno de los siguientes estados del bebedor: torpe, debilitado o anonadado y elimina el estado fatigado. Un personaje puede tan sólo beneficiarse de esta bebida una vez, porque repetir invalida el sentido de "último trago"; cada trago más allá del primero lo que hace es exponer al bebedor a la pesadumbre de Droskar (pág. 96). Si un PJ examina el estanque naranja y tiene éxito en una prueba para Identificar magia CD 22 entiende por completo los efectos del agua.

Criatura: las cristalinas aguas del estanque oriental podrían parecer más apetitosas, pero en realidad están estancadas y son amargas. Pero lo peor es que albergan a un peligroso depredador subterráneo: un cieno del ello. La criatura, bastante transparente, prefiere flotar perezosamente en la superficie del agua, absorbiendo lentamente la energía emocional del ambiente de parecida forma a como una planta deriva su sustento de la luz solar (un proceso que la ha mantenido alimentada durante siglos), pero pronto se despierta de su torpor para atacar a cualquier criatura que intenta beber del agua transparente. Si nadie lo hace, finalmente se da cuenta de la presencia de los PJs cuando se mueven al área H4 y se

desliza de su estanque para atacarlos por la espalda. El cieno del ello lucha a muerte.

CIENO DEL ELLO

Página 118

Iniciativa Sigilo +17

CRÍATURA 7

H4. EL ÚLTIMO CRISOL

MODERADO 6

Cenizas punzantes al rojo blanco y vapores sulfurosos tóxicos llenan el aire de este infernal pasadizo. En algún lugar cercano, empieza a oírse el lento crujir de unos engranajes antiguos y enormes, un trueno de baja intensidad que lentamente crece y envía ominosas vibraciones a través del suelo de piedra.

Este laberinto relativamente simple pero peligroso y la trampa que le acompaña se diseñaron para apresurar a los fieles hasta su abrasador final: la primera prueba verdadera para el aspirante a ser el nuevo líder de la secta. Un personaje que consigue recorrer el laberinto hasta la entrada de la cueva en el área H5 es recibido por una frase tallada en el suelo en enano: "Y así te has preparado en el Último Crisol, listo para entrar en la Última Forja".

Cada asalto que una criatura pasa su turno en este área sin contener el aliento, debe salvar contra Fortaleza CD 20. Con un fallo, el pestiloso aire lleno de cenizas del laberinto hace que la criatura quede indispuesta 1 (o indispuesta 2 con un fallo crítico). Tomar precauciones, como por ejemplo colocarse un trapo húmedo sobre la boca y la nariz, concede al personaje un bonificador +4 por circunstancia a esta tirada de salvación.

Peligro: todo este laberinto es una compleja trampa diseñada para atrapar y cocinar vivos a quienes intentan orientarse por sus pasillos. Cuatro criaturas elementales complican la situación: unas bestias vermidiformes llamadas thoquas, que han pasado en hibernación los últimos siglos. Ten en cuenta que los thoquas no tratan la habitación como terreno difícil porque se deslizan como serpientes y, siendo criaturas elementales de fuego, no les afecta el humo del aire.

EL ÚLTIMO CRISOL

PELIGRO 6

TRAMPA | MECÁNICA | COMPLEJA

Sigilo +15 (experto)

Descripción Láminas mágicamente endurecidas de obsidiana caen sobre las salidas de la habitación mientras la maquinaria de su interior bombea magma de unos pozos para empezar a inundar de lava (y de monstruos) el laberinto.

Inutilizar Latrocínio CD 28 (experto) para inutilizar la placa de presión principal en el área H4a y desactivar la trampa por completo (esto hace que los muros de obsidiana vuelvan al techo), Latrocínio CD 25 (entrenado) para desactivar uno de los tres surtidores de lava o bien Atletismo CD 28 (entrenado) para Abrir por la fuerza una de las láminas de obsidiana.

CA 22; **Fort** +17, **Ref** +11

Dureza de una lámina de obsidiana 15; PG de una lámina de obsidiana 58 (UR 29) para abrir un agujero cuadrado de 5 pies (1,5 m) de lado en la lámina; **Dureza de un surtidor 13; PG de un surtidor 20 (UR 10)**; **Inmunidades** daño de precisión, fuego, impactos críticos, inmunidades de objeto

Dejar caer la lámina **Desencadenante** Cuatro o más criaturas de tamaño Pequeño o mayor pisar la placa de presión del área **H4a**; **Efecto** Una lámina de obsidiana mágicamente endurecida cae como un rastrillo frente a las entradas oriental y septentrional de esta habitación, que conducen respectivamente a las áreas **H3** y **H5**. Toda criatura que permanezca en una de dichas casillas sufrirá 4d6+4 daño contundente de la lámina que cae (salvación básica de Reflejos CD 24) y después deberá decidir en qué lado de la lámina quiere estar. En el mismo momento, cuatro thoquas que llevaban siglos en hibernación, despiertan y emergen de unos conductos al área **H4b**. A continuación la trampa tira iniciativa, igual que los thoquas.

Rutina La trampa pierde 1 acción cada turno por cada surtidor inutilizado. En cada acción, un surtidor diferente situado en una de las tres áreas marcas **H4c** lanza un goterón de lava al objetivo más cercano (no a los thoquas) en su línea visual; dichos surtidores utilizan sensores mágicos que tienen visión en la oscuridad y una CD de Percepción de 25. Originalmente, unos agentes del abad acudían aquí tras la activación de la trampa, la desactivaban y limpian los mazacotes de lava endurecidos y los restos de cadáveres, pero la cantidad de tiempo que tardaría esta trampa en taponar los túneles con lava enfriada hace innecesario llevar la cuenta de dicha acumulación, que es lenta, a lo largo de esta aventura.

A distancia goterón de lava +17 (fuego), **Daño** 4d8 fuego; sin penalizador al ataque múltiple.

Rearme El Último Crisol se desactiva y se rearma 10 minutos después de carecer de criaturas objetivo (o bien porque las criaturas han abandonado el área **H4**, o bien porque han muerto). Cualquier thoqua aún vivo detecta el río de lava del área **H6** y acaba por dirigirse hacia el norte a dicha área para alejarse nadando.

THOQUAS (4)

Página 123

Iniciativa Percepción +7

H5. LA ÚLTIMA FORJA

CRÍATURA 2

MODERADO 6

Está caverna larga y extensa se curva fuertemente hacia el este en su extremo septentrional, hacia un túnel iluminado por un ominoso brillo naranja. Cortinas y trenzas hechas con centenares de cadenas de metal negro decoran las paredes de la caverna entre esta curva y la entrada más meridional, mientras que más cadenas, eslabones rotos, trozos de metal y trozos de mineral de hierro sin procesar salpican el suelo. En la parte noroccidental de la caverna hay una gran forja provista de un yunque.

Esta lúgubre caverna es el desafío oficial final para quienes recorren la Perdición de Droskar. La mayor parte de los enanos que lo intentaron en la cima de la actividad de la secta acabaron falleciendo aquí, puesto que en aquellos días los cadáveres de los enanos que perecían en las habitaciones anteriores acababan siendo arrastrados a esta cámara, donde sus almas eran vinculadas a cadenas por la criatura que se esfuerza aquí incluso hoy en día.

La forja y el yunque del extremo norte de esta habitación son de construcción similar a la situada en el área **D19** (y, como en aquella forja, un desairado por la forja cercano embruja ésta), pero a diferencia de aquella habitación, el flujo de aire en esta cámara mantiene la caverna cálida y agobiante, pero respirable.

Criatura: el sonido de un martillo chocando con un yunque llena esta zona en tanto en cuanto los herreros muertos



HERRERO DEL ALMA

vivientes que se esfuerzan permanentemente en su interior permanecen activos. Los herreros son desairados por la forja, y si bien no han tenido una nueva alma a la que atar a una *cadena del alma* durante siglos, han pasado dichos siglos forjando, destruyendo y reconstruyendo mecánicamente otras cadenas, esperando otra oportunidad de servir a Droskar. Si los PJs se encontraron con el desairado por la forja del área **D19**, un PJ que tenga éxito en una prueba de Artesanía CD 18 podrá identificar desde la entrada de la caverna la precisión casi mecánica de dichas cadenas como un signo de la presencia de los desairados por la forja.

El desairado por la forja sigue trabajando incansablemente aquí, como lo ha hecho durante centenares de años. Conocido en los días de poder de la secta como el Herrero del Alma, este poderoso desairado por la forja está asistido por un grupo de cuatro demonios de poca sesera vinculados a su servicio por el abad Gristogar hace mucho tiempo. Estos cuatro gibados, como demonios de la pereza que son, odiaron ser llamados por el Herrero del Alma para que le trajeran aquí cadáveres que vincular a cadenas del alma, pero los últimos siglos le han dado a los demonios una gran cantidad de tiempo para dedicarse a su pecado favorito. Cuando los PJs atraen la atención del Herrero del Alma, ruge enfurecido y ordena a los gibados que se levanten, que ataquen y que le lleven los cuerpos de los intrusos para forjar sus almas.

Mientras los gibados pelean, el Herrero del Alma sigue esforzándose en su yunque cerca de la parte septentrional de la caverna; tan sólo abandona su inútil esfuerzo para unirse a la batalla si un PJ le daña o una vez que dos o más de los gibados son abatidos. En este punto, suspira y entra en combate. Tanto él como los gibados persiguen a los PJs por todo este nivel si es necesario, y luchan hasta ser destruidos.

HERRERO DEL ALMA

Desairado de la forja de élite (pág. 119, Bestiary 6)

Iniciativa Percepción +13

CRÍATURA 6

Bestiary 3

Iniciativa prueba plana +0

CRÍATURA 2

Tesoro: no todos los que intentaron atravesar la perdición de Droskar en los días de la secta esperaban obtener el gobierno del Crisol. Uno de ellos fue una mujer llamada Azarim, que oyó rumores acerca de la secta y se infiltró en la misma esperando socavarla desde dentro, tan sólo para ser víctima de ella en su intento final. Al morir, su alma huyó a su espada ropera para evitar ser aprisionada en una *cadena del alma* del Herrero del Alma, y a lo largo de los siglos se ha vinculado con el arma. El resultado es un arma mágica inteligente llamada *Azarim*.

Azarim se encuentra cerca de la salida de la caverna hacia el área **H6**, fuera del alcance visual del Herrero del Alma y ha permanecido segura durante cientos de años debido a la presencia de su alma en el interior de la hoja. Una kóbold de

los Escama Verdadera intentó empuñar la espada cuando pasó por el lugar tan sólo para dar un grito ahogado de dolor al tocar el arma y notar que la fuerza desaparecía de sus miembros.

Azarim ansía quedar libre de este cubil de tristeza para poder luchar de nuevo contra el mal, pero más que cualquier otra cosa espera completar el viaje que empezó a través del Crisol de Droskar. Toma contacto con un PJ que la empuña utilizando la telepatía, pidiendo ser llevada por el dungeon y ser utilizada para liberar el antiguo bastión enano de las manos de Droskar. Las noticias de que han pasado cientos de años y que la secta hace mucho que desapareció le sorprenden, pero se ajusta rápidamente a la nueva realidad. Puedes utilizar a *Azarim* para proporcionar consejos adicionales a los PJs o para completar los conocimientos de estos sobre la antigua historia del Crisol de Droskar hasta el límite de lo que ella sabe. La espada prefiere ser empuñada por personajes caóticos de espíritu libre.

Azarim se detalla más en la pág. 113.

H6. EL RÍO DE FUEGO

El aire en esta caverna es cálido y seco, calentado e iluminado por el mismo origen: un río de magma que se mueve lentamente y que serpentea de norte a sur en el fondo de una grieta de 30 pies (9 m) de profundidad que parte en dos el centro de la cueva. Unos pilares resquebrajados, tallados con rostros de estóicos ancianos enanos, yacen por la zona, de los cuales tan sólo tres en el extremo occidental de la grieta permanecen de pie y soportando el techo que está 20 pies (6 m) por arriba.

La secta de Droskar eligió esta zona para construir el nivel debido a su proximidad a un río de magma subterráneo de reciente aparición, que utilizaron para potenciar el Último Crisol (área **H4**). Cuando sus excavaciones se abrieron camino a las cuevas naturales de las áreas **H5** a **H6**, los arquitectos prefirieron dejar la zona como estaba, incorporando el río de magma de flujo lento como defensa adicional. En aquellos días iniciales, un puente levadizo mágico de piedra se extendía del borde de la grieta para permitir el paso, pero la erosión y el tiempo han destruido este artilugio, haciendo que la cueva sea aún más difícil de cruzar.

El río de fuego representa un obstáculo peligroso para el grupo, pero también simboliza la transición de los campos de entrenamiento del nivel del dungeon al ala oriental, que fue originalmente construida para servir como santuario para los gobernantes de la secta. El rey Merlokrep que, cada día que pasa luciendo la corona mágica se convierte más en un peón de Droskar, ha reclamado el área.

Merlokrep y sus esbirros sortearon este obstáculo utilizando conjuros de *levitar* y de *escalada de araña* para transportar individuos y suministros de un lado a otro, recorriendo la pared meridional. Este método ciertamente funcionará para los PJs, pero deberías dejar que se les ocurriera sus propias soluciones. Los personajes pueden Trepar por las paredes al norte y al sur de la grieta, así como las de la propia grieta, mediante

una prueba de Atletismo CD 20. La grieta mide 20 pies (6 m) de anchura, por lo que saltarla representa hacer un Salto de longitud que equivale a una prueba de Atletismo CD 20.

El río de magma que hay debajo tan sólo tiene 10 pies (3 m) de anchura pero, sin espacio para dar una Zancada, no es posible hacer un salto de longitud a través del mismo desde abajo. Para complicar más las cosas, está el tremendo calor que hay en el interior de la grieta: un personaje que acaba su turno en esta área sufre 2d6 daño por fuego (salvación básica de Fortaleza CD 20).

Un personaje que se caiga a la grieta podrá salvar contra Reflejos CD 20 para aterrizar abajo en el lado más próximo, sufriendo daño normal debido a la caída de 30 pies (9 m), pero con un fallo crítico la criatura aterriza en el magma. Si bien esto permite a un personaje que cae acortar la caída en 20 pies (6 m) al determinar el daño por caída, aterrizar en el magma representa 20d6 daño por fuego (salvación básica de Reflejos CD 25), y lo mismo cada asalto que inicia su turno en el río.

Los pilares del lado oriental de la grieta están resquebrajados en la base, y con un poco de trabajo se pueden hacer caer, o bien infligiéndoles daño suficiente para tumbarlos (Dureza 7, PG 28 [UR]) o empujándolos mediante una prueba con éxito de Atletismo CD 25 (esta es una acción de Interactuar). Una vez un pilar se cae, haz una prueba plana CD 11; con un éxito aterriza sobre la grieta y forma un puente que los PJs pueden cruzar con un éxito en una prueba de Atletismo CD 10, pero con un fallo cae a la grieta. En dicho caso, los personajes pueden utilizar los trozos en que se ha convertido el pilar para saltar a través del magma bajando al pozo, pero sufriendo el daño por fuego debido al calor.

Otras soluciones pueden funcionar igual de bien; usa lo expuesto más arriba como directrices para determinar la probabilidad de éxito que tienen los PJs en sortear esta traicionera cámara.

Recompensa: concede a los PJs 40 PX la primera vez que consigan recorrer con éxito esta habitación.

H7. EL SANTUARIO DE DROSKAR

Esta austera cámara de obsidiana contiene un gran altar elevado que se parece a un inmenso yunque de obsidiana. En el centro del yunque, una única llama brilla de forma antinatural como si el viento la moviera, aunque aquí el aire está mortalmente en calma.

Este simple santuario en la entrada del sanctasanctórum de la secta era el primer lugar de adoración para cualquier enano que consiguiera atravesar la perdición de Droskar, si bien jamás ninguno de ellos consiguió sobrevivir para llegar hasta aquí.

BAJO 6

Criatura: la llama brillante del yunque crece rápidamente hasta convertirse en un torrente de fuego giratorio en cuanto cualquier personaje se acerca a 20 pies (6 m) de ella, liberando rápidamente a una salamandra armada con un enorme martillo. Esta criatura, conjurada del reino de Droskar, se coloca rápidamente en posición antes de la entrada al área H8 al sur, exigiendo en común que los intrusos se inclinen en sumisión al juicio de Droskar. La salamandra da un Golpe contra cualquiera del que sospeche que no es un adorador de Droskar, pero no atacará a los que cree que son sus agentes, incluyendo cualquier personaje que pueda engañarla con mentiras o un disfraz. La salamandra puede sentir quiénes son aquellos que adoran realmente a Droskar, pero también quiénes es probable que pronto se conviertan a su causa; no atacará a nadie que esté maldito por una *cadena del alma* o sufriendo de la pesadumbre de Droskar, excepto para defenderse.

SALAMANDRA

Bestiario, pág. 146

Iniciativa: Percepción +15

Objetos: martillo pilón +1

Cuerpo a cuerpo ➔ martillo pilón +18 (empujar), **Daño** 2d12+7 contundente

CRÍATURA 7

H8. TALLER DE CADÁVERES

BAJO 6

Esta cámara tiene dos mesas de piedra cuyas superficies superiores, llenas de manchas oscuras, están equipadas con correas de cuero y cuchillas aserradas montadas sobre brazos articulados.

Quienes intentaban atravesar la Perdición en un intento de conseguir el liderazgo de la secta no eran los únicos adorado-



res de Droskar en llegar a este dungeon. Irónicamente, aquellos sectarios cuya devoción se consideraba insuficiente o que se presentaban voluntarios para ser sacrificados eran escoltados a mayor profundidad en este dungeon de lo que ningún aspirante a nuevo líder vería jamás. Por supuesto, ninguno de ellos consiguió volver, puesto que los sádicos líderes de la secta los trajeron aquí para prepararlos para el sacrificio. Las mesas de esta habitación se utilizaban para desmembrar a los sectarios, eliminando su capacidad de esforzarse quitándoles brazos o manos y su capacidad para huir quitándoles pies o piernas, mientras preservaban sus vidas para acabar sacrificándolos a Droskar.

Criaturas: un vez la secta llegó a su final, el sufrimiento enano experimentado en esta habitación se descompuso de forma tangible. Los ecos espirituales armónicos infundieron los propios objetos de su tormento, transformando las dos mesas de desmembramiento en objetos animados. Las mesas temen la presencia de los elegidos de Droskar y permanecieron inmóviles cuando el rey Merlokrep paso por aquí, tras notar el poder que emanaba de su corona. Un personaje que sufre la pesadumbre de Droskar no emana tanto poder, pero tiene un bonificador +2 por circunstancia a su CA contra ataques llevados a cabo por las mesas animadas. Por lo demás, las mesas encantadas atacan a los intrusos de inmediato, pero no les persiguen más allá de esta cámara. Cuando se animan, las mesas se mueven con una flexibilidad sobrenatural, y de vez en cuando débiles imágenes de rostros de enanos gritando parecen casi sobresalir de la superficie de las mesas, como si dichas superficies fueran débiles retazos de tela y hubiera un enano atrapado haciendo presión contra las mismas desde el otro lado.

TABLA DE DESMEMBRAMIENTO

N | MEDIANO | CONSTRUCTO | DESCEREBRADO

Variante de objeto animado (Bestiario, pág.265)

Percepción +11; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +13

Fue +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** -5, **Sab** +0, **Car** -5

CA 22 (18 cuando está rota); armadura de constructo; **Fort** +13, **Ref** +11, **Vol** +9

PG 56; **Dureza** 8; **Inmortalidades** ataques no letales, benigno, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, mental, nigromancia, paralizado, sangrado; **Debilidades** positivo 8

Armadura de constructo Como objeto animado, pero reducida a CA 18 cuando está rota.

Embrujado La mesa de desmembramiento esta potenciada por espíritus inquietos, y sufre daño debido a la energía positiva como si fuera un muerto viviente. La energía positiva sobrepasa la dureza de la mesa.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cuchilla +14 (mágica), **Daño** 2d8+7 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ correa +14, **Daño** 2d4+7 contundente más Agarrón

Gioco incapacitante ♦ La mesa de desmembramiento da un Golpe

CRÍATURA 5

de cuchilla a un sólo objetivo que tiene agarrado o neutralizado. Si dicho Golpe impacta, la cuchilla hace un corte profundo en uno de los miembros del objetivo. El objetivo debe hacer una salvación de Fortaleza CD 22.

Éxito crítico La criatura no sufre efectos adicionales.

Éxito La criatura sufre 1d6 daño persistente por sangrado.

Fallo La criatura sufre 2d6 daño persistente por sangrado y queda torpe 1. El estado de torpe se acaba una vez que la criatura restablece al completo sus Puntos de Golpe.

Fallo crítico Como en fallo, pero torpe 2

H9. EL FOSO DE LOS PECADORES

BAJO 6

Esta cámara de piedra toscamente tallada dispone de un gran foso oval junto a la pared occidental, aunque la profundidad del mismo es difícil de discernir debido a la capa de esqueletos de enano que lo llenan hasta 3 pies (90 cm) de su borde. Lo que parecen ser dos kóbolds muertos yacen junto a la pared septentrional.

El pozo contiene docenas de enanos esqueléticos, todos ellos desmembrados y después sacrificados a Droskar mediante un golpe aplastante en la parte delantera del cráneo. La secta se deshacía aquí de los cuerpos para negarles el honor de un sepelio adecuado.

Criaturas: esta cámara está embrujada por un par de *poltergeists* formados a partir de una amalgama de espíritus quebrantados y almas residuales a quienes se les negó un entierro honorable. Los dos *poltergeists* atacan a todos los intrusos, incluyendo Merlokrep y su contingente de kóbolds (que consiguieron atravesar la habitación con pérdidas mínimas, aparte de los dos Garras Oscuras que “distrajeron” a los *poltergeists* lo suficiente para que el resto de kóbolds huiera al área H10. Los *poltergeists* utilizan huesos extraídos del pozo para llevar a cabo ataques a distancia y tormentas telecinéticas, pero no persiguen a sus enemigos más allá de esta habitación.

POLTERGEISTS (2)

CRÍATURA 5

Bestiario, pág. 281

Iniciativa Sigilo +14

H10. LA HEREDAD DE LOS INFIELES

MODERADOS 6

Esta putrefacta cámara apesta a descomposición y a suciedad. Junto a la pared más lejana, hay un altar de obsidiana sobre el que pueden verse diversas ofrendas mutiladas en forma de tres cadáveres de kóbolds destrozados, relativamente recientes.

Criaturas: antaño un santuario dedicado a Droskar, esta habitación es ahora el horrendo cubil de Kieragan Skross, un hereje e infiel que desdeñó el favor de Droskar en los últimos días de la secta. Antaño un enano alto y agraciado, Kieragan es ahora un ser retorcido y miserable reanimado después de la muerte como un herexen, un antiguo clérigo cuyo recompensa final por su blasfemia es la muerte en vida.

En la actualidad, el blasfemo muerto en vida se ve a sí mismo como el auténtico heredero del Crisol de Droskar y le satisface grandemente alegrarse del mal ajeno continuando su existencia, incluso si dicha "vida" es en realidad la muerte en vida, cuando el resto de la secta pereció hace tanto tiempo.

Las memorias de Kieragan sobre la secta y su vida anterior son tan retorcidas y miserables como él, y son a partes iguales invención y verdad. La mayor parte del tiempo pasado en los últimos siglos lo ha invertido en una contemplación inmóvil imaginándose a sí mismo como el auténtico heredero del Crisol, y trazando planes para una nueva era hasta tal punto de que el enano perdió la noción del tiempo durante décadas.

La llegada del rey Merlokrep despertó al herexen de su torpor, pero para cuando volvió por completo al presente, los precavidos kóbolds habían huido a más profundidad al interior del complejo, dejando a Kieragan inseguro de por qué estaba despierto. Si transcurrieran unos cuantos años más sin molestias, probablemente volvería a su sobrenatural hibernación, pero la llegada de los PJs le proporciona una buena cantidad de distracción. Kieragan les saluda como si fuera el sumo sacerdote del templo, y en su blasfemia ahora se cree la reencarnación de Droskar. Exige que los PJs le informen sobre el estado del mundo de la superficie y después intenta convencerlos de que informen de su retorno a quien quiera escucharlos, y que maten a quien se resista. Debería ser cuestión de tiempo que Kieragan interpretara una palabra o una reacción de un PJ como una insubordinación y fuera presa de un furioso frenesí, pero hasta entonces unos PJs astutos lo pueden utilizar para averiguar más cosas acerca de la historia del lugar, a discreción del DJ.

Una vez enfurecido, Kieragan lucha hasta ser destruido, persiguiendo a los PJs implacablemente hasta que uno u otros ya no existen.

KIERAGAN SKROSS

CRÍATURA 8

ÚNICO NM MEDIANO MUERTO VIVIENTE

Herexen mayor (*Bestiary 3*)

Percepción +16; visión en la oscuridad

Idiomas común, enano, necril

Habilidades Atletismo +18, Engaño +16, Intimidación +18, Religión +16

Fue +6, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +4

Objetos martillo ligero +1 de golpe retorncante, símbolo religioso profanado de Droskar

CA 26; **Fort** +18, **Ref** +14, **Vol** +16

PG 135, curación negativa; **Inmunidades** efectos de muerte, enfermedad, inconsciente, paralizado, veneno

Blasfemia final (divino, negativo, nigromancia) Como el herexen, pero explota con los efectos de un conjuro de *dañar* de 4.º nivel y de tres acciones (CD 26).

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ martillo ligero +19 (ágil), **Daño** 2d6+9 contundente

A distancia ♦ martillo ligero +15 (ágil, arrojadizo 20 pies [6 m]), **Daño** 2d6+9 contundente

Conjuros divinos preparados CD 26, ataque +18; **4.º dañar** (x 4)

Conjuros de dominio de clérigo 2 Puntos de Foco, CD 20; **4.º látigo de mando** (*Reglas básicas*, pág. 393), **toque de obediencia** (*Reglas básicas*, pág. 398)

Castigo herético (divino, nigromancia) Como el herexen, pero 2d6 daño maligno

H11. EL DOMINIO DE MERLOKREP MODERADO 6

La pared occidental de esta habitación luce una talla de un enorme enano brillante, esforzándose en una inmensa forja. Una inspección más cercana muestra que el herrero enano está aplastando a una figura más pequeña y aullante con su martirio, como si estuviera forjando o destruyendo a un rey enano en lugar de una herramienta metálica. La habilidad con que está hecho el tallado parece casi de aficionado en su calidad, y sin embargo la representación es inquietante. Unas cuantas losas en forma de cama se alinean junto a la pared oriental de esta habitación.



KIERAGAN SKROSS

Esta sala fue antiguamente una camareta para los guardaespaldas de confianza de Gristogar. Las losas hacia el este son efectivamente antiguas camas enanas, hechas para durar más que para proporcionar comodidad.

Con un éxito en una prueba de Religión CD 20 para Recordar conocimientos, un personaje reconoce la talla de la pared occidental como una representación de Droskar forjando al propio Torag, sacada de una de muchas paráboles blasfemas de entre los fieles de Droskar, que presentan una versión alternativa de la fundación del panteón de los dioses enanos.

Criaturas: cuando Merlokrep huyó a esta profundidad, abandonó a la mayor parte de sus aliados, incluyendo a su consejera Jekkajak y a su consorte Vreggma, confiando en los susurros de su corona de que tan solo necesitaba “carne de cañón” para ayudarle en su viaje a las profundidades en busca de más poder. Más allá de un número cada vez menor de Garras Oscuras, el único kóbold de renombre que Merlokrep se lleva consigo fue su “atrapador de slurks”, Narlynark.

Como quiera que es un druida, las habilidades de Narlynark van más allá de ser el atrapador y domador principal de slurks de los Escama Verdadera, pero fue la servil y casi embarazosa devoción del kóbold a Merlokrep lo que convenció al rey de llevarse al druida.

En Narlynark no hay ni rastro de la

devoción dividida de Jekkajak entre su rey y su fe y ninguna indicación del desinterés de Vreggma por aceptar sus ofertas de convertirse en reina. Más bien lo contrario: Narlynark ha mostrado siempre una adulación servil hacia Merlokrep, un mecanismo de defensa que desarrolló a lo largo de su servicio a diversos reyes kóbolds en su larga vida, aprendiendo que la obediencia a la inconstante persona que detenta el poder es la forma más segura de permanecer con vida.

Por supuesto, después de ver los peligros a los que el rey Merlokrep les ha expuesto a él y a los otros Garras Oscuras en su difícil viaje a las profundidades, ha empezado a dudar de la sabiduría de adular al rey kóbold. Sabe que jamás sobreviviría a un viaje de vuelta a la superficie por sí solo, y ha estado tramando una huida a lomos de murciélagos a través de las Tierras Oscuras, pensando que montar un murciélagos gigante le puede mantener alejado de los monstruos. Todo lo que necesita para poner en marcha su plan de huida es reunir valor y acabar el entrenamiento de los murciélagos gigantes como montura.

La primera vez que los PJs llegan aquí, interrumpen una conversación entre Narlynark y cuatro guardias de los Garras Oscuras. Si los PJs son sigilosos y entienden el dracónico, escuchar a escondidas revela que Narlynark intenta convencer por lo menos a uno de los Garras Oscuras de que haga un “vuelo de prueba” en uno de los murciélagos gigantes, prometiéndole una experiencia excitante que le cambiará la vida. Por supuesto, a los Garras Oscuras les preocupa que el “cambio de vida” prometido sea de hecho la muerte, puesto que las últimas veces que Narlynark convenció a uno de ellos de montar a un murciélagos gigante las cosas no acabaron bien... para el kóbold.

Una vez el grupo divisa a los PJs, toda la cháchara acerca de montar en murciélagos se convierte en gritos de furia indignada al ver que los “torpes cabezones” invaden su territorio. Los Garras Oscuras se enfrentan a los PJs en combate cuerpo a cuerpo mientras que Narlynark se queda atrás para atacarlos con su magia. Si bien los primeros luchan a muerte, Narlynark no lo hace: si dos de los Garras Oscuras son abatidos, o bien él queda reducido a menos de 30 Puntos de Golpe, huye al área H13 para montar un murciélagos gigante y después se traslada al área H15 para avisar al rey kóbold... y para esperar una oportunidad de huir al sur, hacia las Tierras Oscuras, si se presenta la oportunidad.

NARLYNARK

CRIATURA 5

ÚNICO **NM** **PEQUEÑO** **HUMANOIDE** **KÓBOLD**

Kóbold varón druida (*Bestiario*, pág. 220)

Percepción +13, visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico, infracomún

Habilidades Acrobacias +12, Engaño +11, Naturaleza +13, Sigilo +12, Supervivencia +13

Fue +0, **Des** +3, **Con** +3, **Int** +0, **Sab** +4, **Car** +2

Objetos armadura de cuero, foco primigenio (*varita de escalada de araña* hecha a partir de la pata de una araña gigante), hoz

CA 22; Fort +14, Ref +10, Sab +13

PG 75; Resistencias electricidad 5, veneno 5

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ➔ hoz +12 (ágil, sutileza, derribo), Daño 1d4+2 cortante

Conjuros primigenios preparados CD 22, ataque +14; 3.º bola de fuego, relámpago; 2.º crear comida, curar, manos ardientes; 1.º agujón de araña, crear agua, curar; Trucos (3.º) arco eléctrico, flamear, rayo de escarcha, salpicadura de ácido

Wild Retreat ➔ (movimiento, primigenio, transmutación) Frecuencia una vez por hora; Requisitos Narlynark está adyacente a por lo menos un enemigo; Efecto Narlynark grita de terror, un sonido que rápidamente pasa de ser el grito de un kóbold al agudo graznido de un pájaro. Unas alas emplumadas crecen en su espalda y sus pies se convierten en garras de pájaro. Al saltar al aire para huir, dichas garras lanzan un ataque; un enemigo adyacente a elección de Narlynark sufre 3d6+6 daño cortante (salvación básica de Reflejos CD 22). A continuación, puede alejarse volando hasta 35 pies (10,5 m). Debe acabar su movimiento en un espacio que no está adyacente a ningún enemigo y, si no lo acaba en el suelo, cae al mismo mientras sus alas se desvanecen y sus pies vuelven a la normalidad.

KÓBOLDS GARRA OSCURA (2)

Página 59

Iniciativa Percepción +8

criatura 2**BAJO 6**

Este estrecho pasadizo huele a descomposición. A uno y otro lado del mismo hay celdas toscamente talladas, provistas de recias puertas de barrotes de hierro, pero el pestoso olor obviamente procede de los dos kóbolds muertos en el suelo junto a la puerta de la celda más occidental. Más allá, un antiguo esqueleto enano yace derrumbado contra la pared más lejana de la celda más occidental, y sus manos huesudas aún aferran algo brillante contra su pecho.

Ninguna de las puertas de barrotes de hierro están cerradas con llave, pero sus antiguas bisagras suponen que abrirlas para entrar en una de las celdas requiere que un personaje tenga éxito en una prueba de Atletismo CD 15 para Abrirla por la fuerza.

Criaturas: los sectarios a quienes se declaraba herejes o fracasados, acababan en estas celdas, pero conforme el número de sectarios fue menguando, un último insubordinado llamado Klavniir fue dejado aquí y olvidado. Este pobre condenado murió de sed en la celda más occidental no mucho antes de que el propio Gristogar tuviera su propio final en sus alojamientos, varios niveles más arriba (área D10). Klavniir se alzó de la muerte como un espectro, tan sólo para encontrarse con que la muerte en vida le tenía reservada más hambre para los siguientes siglos. Ligado al lugar de su muerte de parecida forma a un fantasma, este espectro pasó la mayor parte de su existencia como muerto viviente sufriendo un hambre terrible,

y consiguiendo escapar de dicho estado cuando un par de Garras Oscuras aparecieron por aquí en busca de tesoro. El espectro los mató rápidamente, presa de la desesperación, antes de darse cuenta de que tenía que haber dejado con vida por lo menos a uno de los dos para alimentarse de él. Conforme pasan los días, le preocupa cada vez más que sus próximos ochocientos años de muerte en vida sean un retorno al hambre, puesto que sus aullidos que pretendían atraer más presas a la cámara han tenido el efecto opuesto en los kóbolds, que ahora evitan por completo esta cárcel.

Al ver a los PJs, el espectro de Klavniir les pide que se acerquen, sacando unos brazos espirituales por los barrotes a modo de súplica. Por supuesto, Klavniir ataca a cualquier PJ lo suficientemente incauto como para hacerlo. Espero transformar por lo menos a uno de ellos en un sirviente espectral; si tiene éxito, ordena a dicho PJ que permanezca allí y lo proteja. Tarde o temprano, como todos los sirvientes espirituales, este desafortunado acabará muerto.

Una vez empieza el combate, el espectro puede surgir de su celda para continuar luchando, pero permanece vinculado al lugar de su muerte y no puede perseguir enemigos fuera de esta área.

KLAVNIIR

Espectro (Bestiario 2, pág. 128)

Iniciativa Percepción +15

criatura 7

Tesoro: el objeto brillante aferrado al huesudo pecho de Klavniir es un trozo de *mithril* que vale 500 po, una riqueza que Gristogar le permitió conservar en su celda, sabiendo muy bien que ninguna riqueza le iba a salvar.

H13. EL SALÓN DE LOS ESCAMA VERDADERA**BAJO 6**

Este salón largo y arqueado está lleno de mesas de piedra de patas cortas, de tamaño suficiente como para albergar un festín enano. Toda la zona parece desordenada. Una de las mesas está cubierta por grandes insectos de cueva semi devorados y poco apetecibles, además de otras sabandijas, y la otra está partida por la mitad. El suelo está salpicado de jarras de cerveza y bandejas de hierro, con trozos de carne cruda y hongos de aspecto húmedo. El techo se alza sus buenos 30 pies (9 m) y en él se entrecruzan arcos de piedra de soporte.

Criaturas: los líderes de la secta comían y socializaban aquí, y este salón ha servido de la misma forma al rey Merlokrep y a sus kóbolds. Si bien solían confiar en la aptitud de Narlynark para crear comida y agua, los kóbolds han empezado a mejorar sus insípidas comidas con insectos reptantes y hongos cosechados en el pozo que da a las Tierras Oscuras (área H17) dejándose porciones no consumidas en una creciente exhibición de porquería.

No hay kóbolds presentes en esta habitación cuando llegan los PJs (a menos que alguno huyera hasta aquí de un

combate anterior), pero la habitación no está vacía. Cuando los Escama Verdadera llegaron aquí, se encontraron con un par de murciélagos albinos inusualmente grandes y aterradores; criaturas a las que Narlynark consiguió aplacar lo suficiente como para que ahora vean a los kóbolds como aliados. De vez en cuando, un murciélagos podría darle un mal tanto a un Garra Oscura, pero de momento ningún kóbold ha sido muerto y devorado por uno, una métrica que para los Escama Verdadera indica una creciente y sólida amistad.

Los dos murciélagos albinos gigantes utilizaban originalmente el área H16 como nido pero, desde la llegada de los kóbolds, Narlynark les ha estado atraiendo aquí con comida y palabras tranquilizadoras. Desde entonces, ha estado trabajando en el entrenamiento de los murciélagos gigantes como montura para los kóbolds. Dicha labor progresó lentamente, pero por lo menos ya no intentan morder a los kóbolds con tanta frecuencia. Los murciélagos gigantes no son ni de lejos tan pacientes con los PJs cuando llegan, y atacan de inmediato, dejándose caer de los arcos de piedra que hay arriba. Arrinconados como están en este punto, los murciélagos gigantes luchan a muerte, a menos que a los PJs se les ocurra abrir las puertas, en cuyo caso un murciélagos gigante reducido a 15 menos Puntos de Golpe huirá lo mejor que pueda.

MURCIÉLAGOS ALBINOS GIGANTES (2) CRIATURA 5

N GRANDE ANIMAL

Variante de murciélagos gigante (Bestiario, pág. 256)

Percepción +15; ecolocation (precisa) 40 pies (12 m), visión en la penumbra

Habilidades Acrobacias +12, Atletismo +12, Sigilo +12

Fue +5, Des +3, Con +4, Int -4, Sab +4, Car -2

Ecolocación Como un murciélagos gigante.

CA 22; Fort +15, Ref +12, Sab +11

PG 72

Voladura con las alas  Como un murciélagos gigante.

Velocidad 15 pies (4,5 m), volar 30 pies (9 m)

Cuerpo a cuerpo  colmillos +14, **Daño** 2d8+7 cortante

Cuerpo a cuerpo  ala +14 (ágil), **Daño** 2d4+7 perforante

H14. ESTATUAS DE LOS VIEJOS REYES

Ocho estatuas de sendos recios enanos se alzan a lo largo de los muros de esta cámara, iluminada por llamas mágicas pulsantes de colores blanco y azul que danzan hipnóticamente en braseros de bronce. Un corto pedestal de piedra se alza en la base de cada estatua. Sobre cada uno de los ocho pedestales hay un objeto diferente.

Las estatuas que adornan las paredes fueron talladas por los sucesivos abades de Droskar que gobernaron en las décadas posteriores al Desgarro. Cada vez que un abad moría, su sucesor tallaba personalmente un memorial para su predecesor. La combinación de falta de talento y de sentido artístico y las tradiciones de desdén por los que estuvieron antes infunden la talla de estas estatuas, que son toscas, poco profesionales, inacabadas

o las tres cosas. Conforme más abades iban pasando, las antiguas estatuas fueron retocadas para reemplazar a abades más antiguos, degradando aún más la calidad del trabajo en piedra.

Los pedestales muestran el mayor logro de cada abad aunque, en la mayor parte de los casos, dichos adoradores de Droskar tenían a orgullo la tendencia de su fe de no acabar del todo lo que empezaban, y continuar el trabajo con monotonía y esfuerzo.

Las llamas pulsantes que iluminan esta habitación son *llamas continuas* lanzadas hace siglos.

Tesoro: la mayor parte de los objetos de los pedestales están incompletos, pero aun así valen algún dinero. Los objetos “inacabados” de aquí funcionan como si estuvieran rotos, pero se pueden completar invirtiendo los recursos y el tiempo apropiados para Repararlos. Entre los objetos inacabados hay dos martillos ligeros de hierro frío de baja calidad, un martillo ligero de plata de baja calidad, un escudo de hierro frío de calidad normal, una coraza de hierro frío de baja calidad y una tiara de oro y plata que vale 85 po. Tan solo dos de los pedestales contienen objetos acabados: un *martillo ligero +1 de hierro frío de golpe y de toque fantasmal* y un *escudo recio menor*.

H15. LA FORJA DE GRISTOGAR SEVERO 6

La parte sur de esta inmensa cámara dispone de hileras gemelas de reclinatorios de piedra, todos los cuales miran a una amplia extensión septentrional, donde un atril de piedra se alza delante de una enorme forja, como si toda la cámara estuviera dedicada a la idea del esfuerzo como fe. Las tallas de las paredes muestran enanos trabajando en todo tipo de labores agotadoras. Un débil olor a carne quemada flota en el ambiente, probablemente procedente de las achicharradas partes corporales que son apenas visibles en las llamas de la forja septentrional, que oscilan y brillan con una extraña luz amarilla antinatural. Todos estos aspectos se combinan para llenar el aire de esta habitación de un sentimiento opresivo.

La sensación residual de opresión de esta sala es un débil eco de la magia que antaño tuvo efecto aquí. Dicha magia instilaba sentimientos reales de agotamiento y fatiga en los cuerpos y en las mentes de los fieles, para que lucharan contra los mismos a la vez que prestaban atención al líder de la secta. Inasequible a este malestar, el líder predicaba desde el púlpito durante horas, siempre listo para interrumpir su homilía para castigar a algún enano que cabeceara o que mostrara alguna otra señal de falta de atención.

Criaturas: la *Corona del Rey Kóbald* impulsó al rey Merlokrep a trasladarse a esta cámara, puesto que el objeto mágico fue construido en esta forja. Aquí pueden completarse con facilidad los rituales que el rey Merlokrep necesita para despertar por completo el poder de la corona, aunque se ha dado cuenta de que está corto de un ingrediente clave: los sacrificios. Los cuerpos que arden en la forja son de animales y bestias cosechados en las cercanas Tierras Oscuras pero, sin un enemigo inteligente de su pueblo al que sacrificar, el rey Merlokrep no puede acabar de despertar la Corona.

Además de cualquier kóbold que huyera de encuentros anteriores y haya acabado aquí, el rey Merlokrep está atendido por dos de sus guardias Garra Oscura favoritos, así como un escarabajo astado gigante, de color negro intenso, de los que viven en las profundidades, que el grupo se encontró en su primer viaje de exploración bajando por el pozo en el área H17. El escarabajo gigante, a quien Merlokrep ha llamado Vreggma por la consorte a la que sospecha que no volverá a ver, ha sido una fiel mascota del Rey Kóbold desde que este le diera para comer a un Garra Oscura insubordinado.

El rey Merlokrep es un parangón físico de los kóbolds, y su imponente musculatura desmiente las suposiciones habituales sobre su especie. Sin embargo, en su corazón, siempre habrá un resquicio de cobardía. Su único ojo bueno mira desde su cráneo con fiero aspecto, brillando de rabia ante la intrusión del grupo. Su habilidad con las armas no tiene rival entre los Escama Verdadera y empuña su hacha mágica *Derribahombres* de forma espectacular. Un anillo nasal de oro atraviesa su regio hocico y lleva los cuernos adornados con tallas y joyas. Luce un parche enjoyado con un patrón de calaveras sobre el ojo malo, pero nada de su indumentaria se puede comparar con la *Corona*. Este magnífico sombrero tiene púas de metal que gotean sangre dispuestas alrededor de una banda de oro, pero el hecho de que Merlokrep añadiera una pequeña calavera de kóbold a lo alto de la corona transforma su apariencia en una fusión sin costuras de amenaza y de comedia no intencional. La corona brilla con una horrenda luz amarilla; un personaje que tenga éxito en una prueba de Arcanos, Ocultismo o Religión CD 20 para Recordar conocimientos se da cuenta de que ha absorbido energía adicional del Tercer Sello.

La llegada de los PJs (los mismos intrusos que le obligaron a huir a estas profundidades) le proporciona la última posibilidad de acabar su ritual, incluso ahora que al rey Merlokrep le dan escalofríos cuando piensa en enfrentarse a los héroes. Antes de que empiece el combate, concede imperiosamente a los PJs una última oportunidad de doblar la rodilla y deponer sus armas; si los PJs lo hacen, Merlokrep parece sorprendido tan solo por un instante antes de ordenar a los Garra Oscura que confisquen su equipo y los preparen para el sacrificio. Si te parece que los PJs necesitan un cierre final para la aventura, o se han perdido algún elemento clave de la trama (como el hecho de que Merlokrep ha estado siguiendo los consejos que le susurra la corona, o que planea gobernar todo el valle de Lunaoscura una vez la corona despierte), tómate la libertad de que el rey Kóbold revele estos secretos en el clásico discurso triunfal del villano. Sin embargo, el Rey Kóbold no retrasará demasiado lo inevitable y pronto ordenará el ataque.

El rey Merlokrep lucha a muerte pero, si los PJs le capturan con vida y le quitan la corona de la cabeza, pronto revela su verdadera naturaleza y pide misericordia. Que el Rey Kóbold pueda o no hacer penitencia por sus cruelezas depende de tus jugadores y de ti.

EL REY MERLOKREP

CRÍATURA 8

ÚNICO LM PEQUEÑO HUMANOIDE KÓBOLD

Rey kóbold (Bestiario, pág. 220)

Percepción +16; visión en la oscuridad

Idiomas común, dracónico

Habilidades Acrobacias +18, Arcanos +16, Atletismo +16, Artesanía +14 (+16 para trampas), Intimidación +20, Saber (minería) +14, Sigilo +18

Fue +4, Des +6, Con +4, Int +2, Sab +4, Car +6



Objetos 2 anillos de oro para los labios (valen 5 po cada uno), brazaletes de oro para cuernos por valor de 12 po, *Corona del Rey Kóbold*, *Derribahombres* (pág. 114), manto de satén rojo y oro demasiado grande con un tosco dibujo de un dragón de oro en la espalda (vale 10 po)

CA 26; Fort +14, Ref +18, Vol +16

PG 140

Alzarse de entre los muertos (aura, divino, nigromancia) Si el rey Merlokrep es abatido, la *Corona del Rey Kóbold* brilla más y con una radiación amarilla; esta luz se desliza hacia la carne muerta del kóbold y emana de su interior cuando el cuerpo empieza a retorcerse y a dar sacudidas. Si se permite que la corona permanezca en su cabeza durante 3 asaltos, el rey Merlokrep se alza de entre los muertos como un Rey Kóbold muerto viviente, lo que le devuelve todos sus puntos de golpe y le concede el rasgo muerto viviente, junto con curación negativa y susceptible a la energía positiva. Una vez derrotado el rey muerto viviente, sigue muerto: la energía absorbida del *Tercer Sello* solo le permite alzarse de entre los muertos una vez. Si se le quita la corona antes de que pasen 3 asaltos, la luz se apaga y la energía absorbida del *Tercer Sello* se disipa inofensivamente.

Velocidad 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo hacha de batalla +19 (barroco), **Daño** 2d8+7 cortante

Conjuros arcanos espontáneos CD 26 (CD 27 para los conjuros de emoción), ataque +18; **4.** *asesino fantasmal*^E, *confusión*^E, *torrente de armas*; **3.** *bola de fuego*^S, *levitar*, *paralizar*; **2.** *disparar magia*^S, *imagen múltiple*, *terribles carcajadas*^E; **1.** *caída de pluma*, *miedo*^E, *proyectil mágico*^S; **Trucos (4.)** arco eléctrico, atontar, detectar magia, escudo, luces danzantes

^SConjuro de firma; ^EConjuro de emoción

Retirada imperiosa (manipular, mover) **Requisitos** El rey Merlokrep está adyacente a por lo menos un enemigo; **Efecto** El rey Merlokrep hace restallar su fabuloso manto de satén frente al rostro de una criatura adyacente y hace una prueba de Intimidar contra la CD de Voluntad de la misma. Con un éxito, la criatura queda humillada y distraída por el acto, y está desprevenida hasta el final del siguiente turno del rey Merlokrep. A continuación, éste da una Zancada hasta su velocidad y obtiene un bonificador +2 por circunstancia a la CA contra las reacciones desencadenadas por dicho movimiento. Debe acabar este movimiento en un espacio no adyacente a ningún enemigo.

Conjuros de firma El rey Merlokrep puede lanzar libremente cualquiera de sus conjuros de firma (indicados en su lista de conjuros espontáneos de arriba con una como versiones potenciadas).

Ataque furtivo El rey Merlokrep infinge 1d6 daño de precisión adicional a las criaturas desprevenidas.

GARRAS OSCURAS (2)

Página 59

Iniciativa Percepción +8

“VREGGMA”

Escarabajo astado gigante (*Bestiario*, pág. 158)

Iniciativa Percepción +10

CRÍATURA 2

CRÍATURA 4

H16. EL TESORO DE MERLOKREP

Fuera cual fuera el propósito original de esta cámara, hoy en día parece más bien una cámara del tesoro. En un rincón junto a la pared oriental se amontonan huesos, monedas, baratijas y joyas.

Tesoro: esta cámara contiene la suma total de la riqueza del Rey Kóbold y sus tesoros máspreciados: la calavera de un bulldog, tres calaveras de rata bañadas en oro (valen 25 po cada una), tres ópalos de fuego que valen 10 po cada uno, un *fular danzante mayor* con manchas de comida que parece haber sido usado repetidamente como servilleta, un granate que vale 50 po, una bonita estatuilla de un dragón rojo devorando a un caballo que vale 100 po, una cuerda de escalada mayor (*Guía del jugador avanzada*, pág. 262) que ha demostrado ser valiosísima para los kóbolds en los últimos días, una pequeña ágata que vale 20 po, una puntiaguda *varita de muro de espinos* que Merlokrep utiliza como mondadientes, 35 po, 84 pp, 194 pc.

H17. DESCENSO A LAS TIERRAS OSCURAS

El pasillo se acaba en lo que parece un pozo insondable, negro como la tinta, que se hunde en el golfo del mundo que hay más abajo. En las paredes que ascienden hacia el techo se han tallado estrechos escalones y agarraderos, donde los trabajos más recientes parecen haber sido dedicados a extender el pozo hasta la superficie.

Este pozo sí tiene fondo pero cae casi 300 pies (90 m) a una red de túneles de las Tierras Oscuras que hay por debajo. Los kóbolds han estado utilizando este acceso a las Tierras Oscuras para mejorar su dieta y reclutar aliados bestiales, pero el objetivo final del rey Merlokrep era excavar un túnel hacia arriba para crear una “entrada secreta” a través de la cual sus ejércitos kóbolds tuvieran más fácil hacer incursiones en el mundo de la superficie. De momento, sus esbirros sólo han conseguido ascender unos 5 pies (1,5 m).

Los muros del pozo que da a las Tierras Oscuras son practicables mediante una prueba con éxito de Atletismo CD 20, pero lo que hay a más profundidad va más allá del objetivo de esta aventura.

CÓMO CONCLUIR EL CAPÍTULO

Con la derrota del rey Merlokrep, la amenaza que representaba el Rey Kóbold llega a su fin. Además, no hay más cámaras que explorar en el Crisol de Droskar; es cuestión de tiempo que los arqueólogos enanos de las Montañas de los Cinco Reyes tengan conocimiento de las aventuras de los PJs y acudan a investigar la posibilidad de reabrir el lugar y volverlo

a consagrar a la fe de Torag. Consulta el final del Capítulo 3 para más detalles sobre cómo podrían recompensar dichos enanos a los PJs por su labor.

Es poco probable que los líderes de Hondonada del Halcón vean la necesidad de recompensar a los PJs, pero la fama de los aventureros recientes con más éxito de la región pronto le granjeará al grupo el respeto (de mala gana) del insular y malhumorado gobierno de la población. Con el tiempo, los PJs podrían trabajar en pos de mejores condiciones de vida en Hondonada del Halcón, pero todo intento de hacerlo se topará con la resistencia de los partidarios del *statu quo*, particularmente de la vieja guardia del Consorcio Maderero. En este punto, quizás sería mejor para el grupo buscar fama en otra parte del mundo, pero si Hondonada del Halcón es el hogar de los PJs, el objetivo de redimir y reconstruir el asentamiento hasta que se convierta en algo de lo que estar orgulloso podría demandar meses o años de labor, que a lo mejor resultan ser tan letales y llenos de peligro como cualquier safari dungeonero.

La *Corona del Rey Kóbold* también representa una continuación potencial de la trama, porque si los PJs hacen cualquier cosa que no sea destruirla, la necesidad latente de la misma de adornar la testa de un tirano podría obligar a un nuevo propietario a dar el paso. Alternativamente, algunos sectarios de Droskar supervivientes podrían llegar a saber de lo sucedido, e infiltrarse en Hondonada del Halcón disfrazados de mercaderes o de viajeros cuando, en realidad, buscan liberar y reconstruir la *Corona del Esfuerzo* y utilizarla para dar un golpe de estado letal en las Montañas de los Cinco Reyes. Ya se trate de una carrera para rastrear la robada

corona y los sectarios que la protegen o una misión política al reino enano para avisarles del peligro en ciernes, el legado de la *Corona del Rey Kóbold* no tiene por qué morir con Merlokrep, el primero (y probablemente el último) de su nombre.

Y hablando de Merlokrep, sólo por que esté muerto su tiempo como villano no tiene por qué acabar aquí. Si a ti te lo parece, podría volver en busca de venganza contra los PJs, alzándose como una monstruosidad muerta en vida y con una corona fantasmagórica en la cabeza. Tanto si el rey kóbold muerto vivo vuelve al Crisol de Droskar a recuperar su hogar como si se asienta en unas nuevas ruinas de tu propio diseño, eso queda a tu albedrío. La potencia exacta del nuevo Merlokrep muerto en vida debería depender, por supuesto, de los niveles de tus PJs pero le deberías crear como una criatura por lo menos 1 o 2 niveles superior al nivel del grupo. Si su cuerpo permanece intacto, puede volver como un poderoso wight; quizás como un tumulario (*Bestiario 2*, pág. 297) cuyo poder ha avanzado tanto que ahora empuña una nueva arma en lugar de *Derribahombres*. Si los PJs destruyeron los restos de Merlokrep, puede volver como un wraith aterrador (*Bestiario 2*, pág. 298) o incluso como un fantasma.

Lo más probable es que los PJs no dejen la *Corona del Esfuerzo* al alcance de las manos de un Merlokrep muerto vivo, por lo que uno de los nuevos objetivos del rey kóbold podría ser un intento de recuperar su corona. Hasta entonces, la fuerza de su tozuda voluntad se manifiesta como una imagen fantasmal de su corona en su cabeza, tanto si regresa como un monstruo corporal como incorporeal.

Esta corona fantasmal podría incluso ser el origen de su poder como muerto en vida y poseer aptitudes sobrenaturales propias.



REY KÓBOLD MUERTO VIVIENTE



CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA

Numerosos tesoros mágicos poco usuales y memorables esperan a ser descubiertos en la *Corona del Rey Kóbold*.

ANILLO DE TORAG

RARO ABJURACIÓN INVESTIDO MÁGICO

Precio 60 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Éste sencillo anillo de oro tiene una gran piedra preciosa roja engarzada que brilla con fuego interior.

Activar ♦ Interactuar; **Frecuencia** una vez por asalto; **Requisitos** Estás sufriendo daño persistente por fuego; **Efecto** Pides al anillo que apague las llamas y su magia intenta poner el fuego bajo control. Esto es una asistencia especialmente efectiva contra el daño persistente por fuego, por lo que obtienes una prueba plana inmediata para eliminarlo y la CD disminuye típicamente de 15 a 10.

Activar ♦ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Eres designado como objetivo por un efecto de fuego; **Efecto** La gema roja del anillo destella de luz, concediéndote resistencia 5 contra el fuego y un bonificador +1 por estatus a tu CA o tirada de salvación contra el efecto de fuego que te ha designado como objetivo; estos beneficios se acaban en cuanto el efecto de fuego queda resuelto.

AZARIM

ÚNICO CB DIVINO EVOCACIÓN INTELIGENTE

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** 1

Percepción +12; visión en la oscuridad 30 pies (9 m), oído 30 pies (9 m) (impresionante)

Comunicación telepatía (celestial, común enano, infracomún)

Habilidades Saber (alcohol) +13, Engaño +15, Diplomacia +13, Religión +13, Sociedad +15

Int +2, Sab +2, Car +4 Vol +15

En vida, la pícara enana Azarim siempre fue una especie de ajenita entre su propia gente dado lo a la ligera que se tomaba las relaciones con la tradición enana. Sin embargo, siempre albergó en su corazón un feroz orgullo por lo que los enanos habían conseguido. Llevaba tiempo luchando contra la secta de Droskar, a la que consideraba emblemática de lo peor de la cultura enana.

Para cuando se infiltró en el Crisol de Droskar en el 4065 RA, la secta ya estaba en declive. Sabía que partes del Crisol de Droskar habían sido construidas por discípulos de Torag que precedieron a la secta y que algo de gran valor había sido encerrado en la Bóveda Inferior, pero no de qué objeto se trataba. Pensaba

OBJETO 3

que si podía tomar el control de la secta, podría simultáneamente utilizarla para abrir la Bóveda Inferior y convencerles de abandonar la adoración de Droskar, si no en favor de su patrón, Cayden Cailean, de cualquier otra fe con una inclinación más positiva.

Desafortunadamente, su intento de tomar el control de la secta utilizando contra ella su propias tradiciones acabó mal cuando ella sucumbió al Herrero del Alma. A diferencia de los demás que fueron abatidos por el Herrero del Alma, el alma de Azarim consiguió evitar que la encadenaran a la *cadena del alma* del Herrero, buscando refugio en su propia espada ropera mágica. Frustrado de que el alma de Azarim escapara, pero ignorante de dónde había huido, el Herrero del Alma volvió a sus tareas y pronto la olvidó. Para el herrero enano muerto viviente no era sino otro más de una larga serie de fracasos.

Hoy en día Azarim es una *espada ropera* +1 de golpe cambiante inteligente. La espada lleva siglos esperando pacientemente a un nuevo aliado que piense parecido a ella y que se alce en armas con ella contra sus enemigos.

Si bien prefiere existir en forma de espada ropera, puede utilizar una de sus acciones para activar su runa *cambiable* y adoptar la forma de otra arma, si es necesario.

Si bien Azarim prefiere ser empuñada por personajes caóticos buenos, particularmente los que adoran a Cayden Cailean, es amplia de miras y está ansiosa de trabajar con cualquiera que busque oponerse a la corrupción o a las tradiciones tóxicas dentro de la sociedad, particularmente quienes trabajan contra la influencia de las sectas de Droskar. Si no aprueba a quien la empuña, trabaja para convencerle de, o bien cambie de forma de actuar, o bien se la entregue a alguien con quien pueda trabajar, recurriendo a su aptitud de inducir debilidad en un portador cuando sea necesario para que la descarte, si es la única opción que le queda.

Azarim infinge 1d6 daño caótico adicional a los adoradores de Droskar, a las criaturas aliadas con la fe de Droskar y a quienes están bajo la influencia de la fe de Droskar, lo que incluye al rey kóbold Merlokrep mientras lleva puesta la corona, así como la mayor parte de los habitantes inteligentes de los niveles inferiores del Crisol de Droskar. Las reglas sobre objetos inteligentes aparecen en las páginas 88 a 89 de la *Guía de Dirección del juego*.

OBJETO 7



AZARIM

Activar **Desencadenante** Una criatura empuña a Azarim o empieza su turno llevándola; **Efecto** La criatura que lleva a Azarim queda debilitada 2. Este estado persistirá en tanto en cuanto la criatura lleve a Azarim. Una criatura no legal puede resistirse a este efecto mediante una salvación de Fortaleza CD 23 pero las criaturas legales no tienen derecho a salvación para resistirse.

Activar (orden, Interactuar) Azarim lanza un disfraz ilusorio de 2.º nivel sobre quien la empuña. El efecto se acaba de inmediato en cuando dicha criatura suelta la espada.

Activar (orden, Interactuar) **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Azarim refuerza la aptitud de su usuario para decir mentiras. Puede, o bien hacer su propia prueba de Engaño para resolver la Mentira de quien la empuña, o ayudar al intento de Mentir de éste, concediéndole un bonificador +2 por estatus a la prueba de Engaño.

Activar (orden, Interactuar) **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Azarim obtiene los efectos de una runa de arma anárquica durante 1 minuto. Cuando la empuña un personaje que por lo menos es de 11.º nivel, Azarim se convierte en una *espada ropera* +2 de golpe anárquica cambiante, y esta activación se puede aplicar en vez de ello a otra arma que está en contacto físico con Azarim.

BASTÓN DE OMNIVIDENCIA DE DRAZMORG OBJETO 10

ÚNICO ADIVINACIÓN BASTÓN MÁGICO

Precio 475 po

Uso sostenido en una mano; **Impedimenta** 1

Este bastón largo y retorcido parece varios huesos fundidos juntos y después fuertemente envueltos en tiras de piel gris desecada. En lo alto del bastón, un puñado de tendones aferra un pequeño orbe de piedra que parece un ojo humano grande. Cuando el bastón se activa, este ojo se retuerce y mira a su alrededor aleatoriamente. Cuando empuña este bastón, obtienes un bonificador +1 por objeto a las pruebas de Percepción visuales.

Activar Lanzar un conjuro; **Efecto** Gastas cierto número de cargas del bastón para lanzar un conjuro de su lista.

- **Truco** leer el aura
- 1.º impacto verdadero
- 2.º esfera flamígera (crea lo que parece ser un gran ojo hecho de fuego), ver lo invisible, visión en la oscuridad
- 3.º telaraña de ojos (*Secretos de la magia*, pág. 136), visión de los órganos (*Secretos de la magia*, pág. 139)
- 4.º clarividencia, detectar escudriñamiento, ojos innumerables (*Guía del jugador avanzada*, pág. 222)

Requisitos de creación Suministrar un lanzamiento de todos los niveles indicados de todos los conjuros indicados

CADENA DEL ALMA

RARO EVOCACIÓN MÁGICO MALDITO

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** 1



Una *cadena del alma* es una *cadena armada* +1 de golpe que ha quedado maldita después de que un desairado de la forja la utilizara para matar a una criatura y atrapar su alma. En manos de un desairado por la forja, una *cadena del alma* infinge 1d6 daño por fuego adicional con un impacto. Otras criaturas pueden utilizar una *cadena del alma* como una *cadena armada* +1 de golpe normal. Una *cadena del alma* se fusiona con quien la empuña la primera vez que éste daña a una criatura viva con el arma. Un personaje que muere mientras lleva una *cadena del alma* debe salvar contra Voluntad CD 20; si falla, se transforma de inmediato en un desairado por la forja. Llevar múltiples *cadenas del alma* no incrementa la CD de la salvación, pero el portador debe salvar una vez por cada cadena.

CUCHILLA ARRANCACORAZONES

OBJETO 5

RARO MÁGICO NIGROMANCIA

Precio 160 po

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** L

Esta arma curva de aspecto inquietante es una daga +1 de golpe que extrae poder de derrotar a sus enemigos, o bien para reforzarse a sí misma o bien a quien la empuña. Una *cuchilla arrancacorazones* se adecúa bien a utilizarse en cualquier ritual que implique adivinación, e incorporarla en cualquier ritual con dicho rasgo concede a quien la empuña un bonificador +1 por objeto a cualquier prueba hecha para resolver los efectos del lanzamiento del ritual.

Activar orden; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Reduces a un enemigo a 0 Puntos de Golpe con un Golpe de la *cuchilla arrancacorazones*; **Efecto** La *cuchilla arrancacorazones* extrae poder del devastador Golpe, haciendo que su hoja explote en llamas negras. Durante 1 minuto, los golpes con la cuchilla infligen 1d6 daño negativo adicional a las criaturas vivas.

Activar orden; **Frecuencia** una vez al día; **Desencadenante** Reduces a un enemigo a 0 Puntos de Golpe con un Golpe de la *cuchilla arrancacorazones*; **Efecto** La

cuchilla arrancacorazones extrae vida del cuerpo de la víctima y te lo transfiere a ti. Elegi uno de los siguientes efectos: restablécete 2d8 Puntos de Golpe; reduce en 1 el valor de tus estados torpe, debilitado o anonadado; o reduce en uno la etapa de una toxina o enfermedad que estás sufriendo (esto no puede reducir la etapa por debajo de 1 ni curar la afección).

EL BASTÓN DE DRAZMORG

OBJETO 7

ÚNICO ADIVINACIÓN MÁGICO

Precio 360 po

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** 1

Esta arma de aspecto impresionante está forjada de una sola pieza de hierro frío. *Derribahombres* es un *hacha de batalla* +1 de golpe de hierro frío que infinge heridas particularmente dolorosas a la carne de los humanos a los que impacta. El hacha infinge 1d6 daño cortante adicional a cualquier humano a que hiera. Este beneficio no se aplica contra humanos disfrazados de otras criaturas. Queda a discreción del DJ si este efecto se aplica contra un humano disfrazado.

Quienes podrían encontrar divertido señalar la duplicación extraña y casi risible en el nombre del arma (*NdT: juego de palabras sin sentido en español con 'man-feller' y 'man-fellow'*) harían bien en considerar que quienes se burlaron anteriormente del nombre del hacha favorita de Merlokrep en la cara del kóbold, no vivieron lo suficiente como para acabarse de reír.

EN LAS SOMBRAS DEL ESFUERZO

ÚNICO | GRIMORIO | MÁGICO | NIGROMANCIA

Precio 500 po

Impedimenta L

En las Sombras del Esfuerzo fue originalmente una copia incompleta de un diario escrito por el aventurero enano Druingar el Hacha Destellante. Drazmorg hizo un uso extenso de los amplios márgenes del libro y de unas cuantas docenas de páginas en blanco en su parte posterior para utilizarlo como libro de conjuros. A lo largo de los años, potenció aún más su copia para transformarla en un grimorio (consulta la pág. 162 de *Secretos de la magia* para las reglas completas sobre los grimorios). Un personaje que pueda leer necril podrá averiguar la historia de Drazmorg, su descubrimiento del *Tercer Sello* y sus esperanzas de absorber todo su poder antes de buscar a la Vía Susurrante y dirigirla en una nueva cruzada para buscar los otros dos sellos, destruirlos y traer de vuelta al Tirano Susurrante. Más allá de éstas aterradoras notas, el grimorio también contiene copias de todos los conjuros que Drazmorg tiene preparados y los necesarios para recargar su bastón; tómate la libertad de añadir más conjuros a esta lista si lo deseas.

Activar ➡ visualizar (metamagia); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Si tu siguiente acción es lanzar un conjuro de nigromancia que has preparado a partir de este grimorio y que permite una tirada de salvación, infundes la magia con sensaciones de un esfuerzo inacabable. Si el objetivo falla su tirada de salvación contra el conjuro, queda fatigado durante 1 minuto debido al sentido de agotamiento imbuido en la magia.

ESQUIRULA DEL TERCER SELLO

ÚNICO | ABJURACIÓN | MÁGICO

Precio 600 po

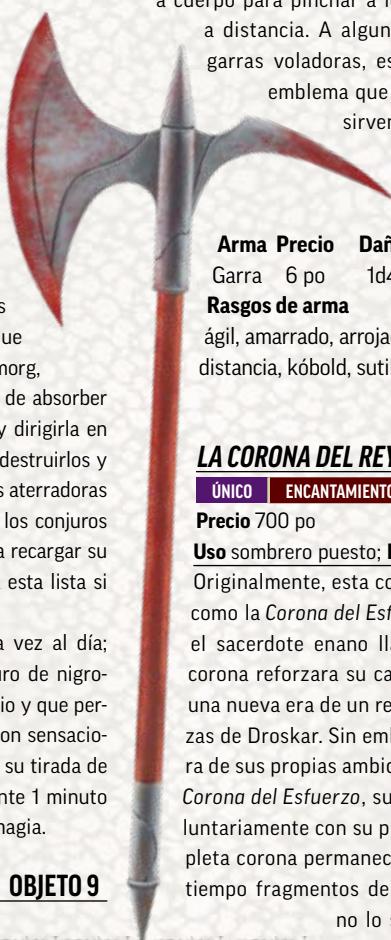
Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta L**

Este fragmento de piedra del *Tercer Sello* retiene una minúscula parte del poder de tan legendario objeto. La esquirla emite luz de forma constante, con los efectos de una antorcha, sin requerir oxígeno ni generar calor. La llama puede ser cubierta u oculta, pero no puede ser amortiguada ni apagada.

Activar ➡ visualizar, Interactuar; **Efecto** Generas los efectos de un truco de *perturbar muertos vivientes*, potenciado a 3.º nivel.

Activar ➡ visualizar, Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Pasando la esquirla sobre una criatura u objeto, puedes imitar los efectos de un conjuro de *indetectabilidad* sobre dicho objetivo.

OBJETO 8



GARRA VOLADORA

POCO COMÚN

Este arma consiste en un gancho de tres puntas con púas, atado a un trozo de cadena. Se puede utilizar como arma cuerpo a cuerpo para pinchar a los enemigos o lanzarse como arma a distancia. A algunos kóbolds les encanta utilizar las garras voladoras, especialmente como una especie de emblema que les pone por encima de quienes les sirven. Los rasgos derribo a distancia y amarrado se detallan en la pág. 80 del Bestiario (*NdT: en la entrada de los derro*).

Arma	Precio	Daño	Imp.	Manos	Grupo
Garra	6 po	1d4	P	1	Mangual

Rasgos de arma

ágil, amarrado, arrojadiza 10 pies (3 m), derribo, derribo a distancia, kóbold, sutileza

OBJETO 9

LA CORONA DEL REY KÓBOLD

OBJETO 9

ÚNICO | ENCANTAMIENTO | INVESTIDO | MÁGICO

Precio 700 po

Uso sombrero puesto; **Impedimenta** –

Originalmente, esta corona mágica tenía que ser conocida como la *Corona del Esfuerzo*, un objeto mágico creado por el sacerdote enano llamado Gristogar. Pretendía que la corona reforzara su capacidad para gobernar y anunciaría una nueva era de un reino enano que seguiría las enseñanzas de Droskar. Sin embargo, Gristogar no estaba a la altura de sus propias ambiciones y antes de poder completar la *Corona del Esfuerzo*, su secta se extinguío y él acabó involuntariamente con su propia vida. Durante siglos, la incompleta corona permaneció dormida, pero a lo largo de dicho tiempo fragmentos del alma de Gristogar la infundieron,

no lo suficiente como para transformarla en un objeto auténticamente inteligente, pero si lo bastante como para concederle una necesidad y un deseo rudimentarios de ser completada.

Cuando el rey kóbold Merlokrep descubrió la descartada corona y se la ciñó en la cabeza, la corona por fin dispuso de una forma de cumplir sus deseos; si no mediante el cuerpo de un enano fuerte y sano, por lo menos en el de un kóbold poderoso y ambicioso. A la vez que la corona empezó a influenciar a Merlokrep, también empezó la personalidad del rey kóbold a influenciar la corona. Hoy en día, al artillugio se le conoce como la *Corona del Rey Kóbold* y, si bien sigue animando a quien la lleva a construir un reino de trabajadores que se esfuerzan incesantemente, ya no lo hace en honor a Droskar. En su lugar, busca el ascenso de un brutal reino de los kóbolds.

DERRIBAHOMBRES

La corona parece ser una banda dorada rodeada de púas de hierro que brillan con sangre seca; el añadido de una calavera de kóbold a la parte superior es ampliamente decorativo, pero la corona se ha acostumbrado a "disfrutarlo". Incluso en su estado incompleto, a unos cuantos rituales de su auténtico potencial, la *Corona del Rey Kóbold* es un objeto potente. Lucir la corona concede un bonificador +2 a las pruebas de Intimidación y un bonificador +1 a las tiradas de salvación contra los efectos de miedo.

Activar ➔ (orden, visualizar); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** La corona te infunde con la gloriosa convicción de que estás hecho para gobernar, concediéndote un bonificador +1 por estatus a las tiradas de ataque, a las tiradas de salvación y a las pruebas de habilidad basadas en el Carisma durante 1 minuto.

Activar 10 minutos (visualizar, Interactuar); **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas un conjuro de *pesadilla*.



LA CORONA DEL REY KÓBOLD

MASA DE CORAZÓN DE SEBO

OBJETO 8

RARO ABJURACIÓN CURACIÓN DIVINO NIGROMANCIA TRANSMUTACIÓN

Precio 425 po

Uso sostenida en 1 mano; **Impedimenta** L

Esta repugnante masa de sebo endurecido y fundido mágicamente se encuentra a menudo dividida en tres partes, unidas entre sí por una delgada maraña de fibras y de cabello. Si bien algunos crean *masas de corazón de sebo* conectadas mediante cuerda aromatizada o incluso cadena fina, la masa de sebo siempre resulta repelente en textura, aroma y apariencia. A pesar de su desagradable aspecto, este objeto mágico puede ser de mucha utilidad. Cada una de las porciones se puede activar de tres formas, pero una vez una porción es activada, se consume. Una vez has consumido las tres porciones, has gastado por completo la *masa de corazón de sebo*.

Activar ➔ Interactuar; **Efecto** Si frotas una porción entre las manos, la masa se funde en tu carne y obtienes el estado acelerado durante 1 minuto. Puedes utilizar la acción adicional cada asalto sólo para acciones de Golpear hechas con armas que empuñas.

Activar ➔ Interactuar; **Efecto** Si consumes una porción, recuperas 4d8+12 Puntos de Golpe.

Activar ➔ Interactuar; **Efecto** Si frotas una porción sobre tu cuerpo, se funde con el equipo que llevas y con tu carne y te concede resistencia 10 al daño por fuego durante 1 minuto.

PEBETO DE INTERROGACIÓN MACABRA

OBJETO 9

RARO MÁGICO NIGROMANCIA

Precio 700 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** 1

Este pebetero de hierro parece un cesto en forma de caja con un bol de metal fijado a su base, un bol del tamaño perfecto para albergar la cabeza cortada de un humanoide Mediano o Pequeño.

Activar ➔ Interactuar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Abres el pebetero quitando la tapa y plegándola sobre una bisagra para poder colocar una cabeza decapitada en el interior del bol. Una vez la tapa de la jaula esté doblada sobre la cabeza y fijada en su lugar, y mientras la cabeza decapitada no lleve muerta más de 10 minutos antes de colocarla en el pebetero, la cabeza ya no se verá sujeta a la putrefacción y tanto los bichos como las sabandijas (tipo gusanos) no podrán consumir los restos. Esto no evita que el resto del cadáver o su alma se conviertan en un muerto viviente, ni evita efectos que restablecen la vida a los muertos (pero ten en cuenta que algunos conjuros como *revivir a los muertos* no se pueden utilizar para devolver la vida a un cuerpo decapitado). Si después se saca la cabeza del pebetero,

en unos pocos segundos la putrefacción dilatada actúa sobre ella, volviéndola inútil para usos posteriores dentro de uno de estos artilugios.

Activar 1 minuto (orden, Interactuar); **Requisitos** Hay una cabeza cortada dentro del pebetero de interrogación macabra; **Frecuencia** tres veces al día; **Efecto** formulas una pregunta a la cabeza contenida en el pebetero, y ésta se anima brevemente para replicar con una respuesta corta a lo largo de un minuto. El pebetero concede a la cabeza cortada la aptitud de responder incluso sin disponer de aliento, concediéndole una apariencia de vida y recuperando las memorias físicas latentes en ella en lugar de convocar de vuelta al espíritu del fallecido. A la cabeza se le debe ordenar por la Fuerza que responda mediante una prueba secreta de Intimidación; todo intento de interrogarla sin una prueba de Intimidación falla automáticamente. Una vez activada de esta forma, esta activación de un *pebetero de interrogación macabra* no se puede volver a llevar a cabo durante 1 hora. La cabeza responde a la pregunta basándose en el resultado de la prueba secreta de Intimidación contra la CD de Voluntad que tenía la criatura cuando estaba viva o CD 25, la mayor de las dos cosas.

Éxito crítico La cabeza responde la pregunta verazmente, al máximo de su capacidad.

Éxito La cabeza responde a la pregunta verazmente, pero la respuesta es breve, críptica o repetitiva.

Fallo La respuesta de la cabeza proporciona información falsa, intentando Mentirte con un modificador +15 al Engaño, o el Engaño original de la criatura, la mayor de ambas cosas.

Fallo crítico Como en fallo, pero la cabeza obtiene un bonificador +4 por circunstancia a su prueba de Engaño y la siguiente vez que uses esta activación del *pebetero de interrogación macabra* durante las siguientes 24 horas, el resultado de tu prueba de Intimidación será un grado de éxito peor que el que hayas obtenido con los dados.

PORAVOZ DEL ALMA

RARO ILUSIÓN INVESTIDO MÁGICO

Precio 25 po

Uso puesto; **Impedimenta** –

Se dice que esta grotesca cabeza encogida, parecida a un amuleto, contiene una minúscula porción de la psique de su propietario. La cabeza es a menudo la de un humanoide, pero cualquier criatura capaz de hablar en vida puede proporcionar el macabro componente necesario para la creación de este objeto mágico. La cabeza puede contener un mensaje corto que se le ha susurrado y se le puede ordenar que repita el mensaje posteriormente. Mientras un *portavoz del alma* porta un mensaje, los ojos de la cabeza encogida permanecen abiertos y se cierran en cuanto su mensaje es entregado.

Activar ➔ orden; **Efecto** Lanzas *mensaje*, pero en lugar de que tu mensaje se transfiera directamente a los oídos del objetivo, queda almacenado en el portavoz del alma. Los ojos se abren y la siguiente vez que es activado, repite el mensaje con un susurro áspero antes de que sus ojos se cierren de nuevo, una vez el mensaje transmitido.

OBJETO 2



ESQUIRLA DEL TERCER SELLO

PRESA DE DROSKAR

RARO ADIVINACIÓN INVESTIDO MÁGICO MALDITO TRANSMUTACIÓN

Precio 155 po

Uso guante puesto; **Impedimenta** –

Este guantelete +1 de golpe parece a primera vista poco más que un guante chapado en metal, mate y manchado de hollín, pero en realidad es un don invasivo concedido por Droskar a sus súbditos más fieles. Colocarse el guante en la mano causa un dolor insoportable cuando tu apéndice se cierra fuertemente sobre sí como un puño y después se transforma lentamente en una bola sobrenaturalmente dura de piedra negra, fundiéndose contigo e impidiendo que utilices esta mano para cualquier otra cosa que dar golpes de guantelete o las aptitudes activadas de la *presa de Droskar* (una *presa de Droskar* no tiene el rasgo de arma mano torpe). El guantelete no se puede quitar sin un lanzamiento con éxito de *quitar maldición* o conjuro similar. El guantelete vuelve a la normalidad (y se puede quitar fácilmente) si se quita la maldición, se separa la mano del cuerpo o el portador muere.

OBJETO 5

Activar ➔ visualizar; **Frecuencia** una vez por hora; **Efecto** Obtenes un bonificador +1 por objeto a todas las pruebas de Atletismo durante 1 minuto.

Activar ➔ visualizar; **Frecuencia** una vez al día; **Efecto** Lanzas rayo de debilitamiento con un modificador al ataque de conjuros +10 y una CD de 20.

SUERO NIGROVINCULANTE

OBJETO 5

RARO CONSUMIBLE INCAPACITACIÓN MÁGICO NIGROMANCIA

Precio 30 po

Uso sostenido en 1 mano; **Impedimenta** L

Activar ➔ Interactuar

Este potente suero nigromántico se destila a partir del cuerpo de un muerto viviente corporal inteligente que pretende establecer un control absoluto sobre sus esbirros muertos vivientes. La materia prima de un *suero nigrovinculante* está compuesta de una pasta hecha con las propias carne y sangre de su creador, mezclada con toxinas fúngicas machacadas. Los ingredientes exactos variarían, pero el acto de preparar un *suero nigrovinculante* es visto típicamente con desprecio en el mejor de los casos, y en muchas sociedades se considera un acto maligno. Si bien el suero no es un veneno en sí, su método de aplicación es idéntico al de un veneno de herida: se aplica a un arma que después se utiliza para Golpear a un objetivo muerto viviente (las criaturas vivas no sufren efecto adicional alguno debido a la exposición a una dosis).

Cuando una criatura muerta viviente es designada como objetivo de una dosis de *suero nigrovinculante*, debe salvar contra Voluntad CD 19.

Éxito crítico La criatura muerta viviente no resulta afectada.

Éxito La criatura muerta viviente queda desorientada momentáneamente; sufre un penalizador -1 por estatus a todas las tiradas de ataque hechas contra ti hasta el inicio de tu siguiente turno.

Fallo La criatura muerta viviente se vuelve Amistosa hacia ti. Si ya era Amistosa, se vuelve Solícita. No puede utilizar acciones hostiles contra ti. Este efecto persiste durante 8 horas si el muerto viviente es descerebrado. Contra otros muertos vivientes, el efecto obtiene el rasgo mental y dura 10 minutos.

Fallo crítico La criatura muerta viviente se vuelve Solícita hacia ti y no puede utilizar acciones hostiles contra ti. Este efecto persiste durante 24 horas si el muerto viviente es descerebrado. Contra otros muertos vivientes, el efecto obtiene el rasgo mental y dura 1 hora.

Requisitos de creación Debes ser un muerto viviente corporal y el suelo debe incluir algo de tu carne y sangre.



CIENOS CEREBRALES

Igual que los cienos del ello son una evolución del cieno gris menor,

también existen evoluciones de cienos del ello conocidos como cienos cerebrales. Si bien los cienos cerebrales no son mucho más poderosos que un cieno del ello, tienden a ser mucho más crueles y sádicos en su comportamiento. Los cienos cerebrales parecen cerebros sin cuerpo, que atacan con tentáculos legamosos.

Donde el cieno del ello dispone de magia ocultista que le permite confundir y entorpecer el pensamiento, los cienos cerebrales se especializan en controlar los pensamientos y les encantan los sentimientos resultantes de superioridad antes de que, inevitablemente, consuman a las víctimas cuya mente controlan.

CIENO DEL ELLO

No todos los cienos son depredadores descerebrados capaces de poco más que emboscar y consumir a su presa. El cieno del ello es una criatura pensante y calculadora con la capacidad de llevar a cabo tramas y planes complejos, no siempre para asegurarse una comida. Abandonado a su suerte, un cieno del ello se puede contentar igual invirtiendo décadas o incluso siglos en ocupaciones filosóficas introspectivas, como reptando por los ríos subterráneos y las cavernas húmedas en las que prefiere habitar.

Un cieno del ello puede sustentarse consumiendo materia orgánica, pero sin un acceso fácil a plantas y animales, puede subsistir durante siglos en un estado de semi hibernación mientras lentamente absorbe energías psíquicas residuales en lugares que han albergado poderosas emociones, como por ejemplo templos antiguos que antaño albergaron generaciones de adoradores, asentamientos que soportaron guerras horribles o desastres devastadores o incluso el hogar de un poderoso lanzador de conjuros ocultista cuyos pensamientos dejaron huella en las paredes mucho tiempo después de que se marchara.

Un cieno del ello prefiere el agua, pero se encuentra igualmente cómodo en tierra. La legomosa criatura parece ser una extensión de agua hasta que ataca, momento en que su gelatinoso cuerpo se amontona sobre sí mismo para formar un solo pseudópodo que ataca como una serpiente enfurecida.

CIENO DEL ELLO

CRÍATURA 7

RARO N MEDIANO ANFIBIO CIENO

Percepción +15; sentido del movimiento 60 pies (18 m), carente de visión

Idiomas común, infracomún (no puede hablar ningún idioma); telepatía 60 pies (18 m)

Habilidades Atletismo +16, Engaño +15, Ocultismo +15, Sigilo +15 (+17 en áreas húmedas)

Fue +5, **Des** +2, **Con** +4, **Int** +2, **Sab** +4, **Car** +4

Sentido del movimiento Un cieno del ello puede sentir las criaturas próximas mediante la vibración y el movimiento del aire o del agua.

Emboscada encharcada \blacktriangleright **Desencadenante** Una criatura entra en un espacio ocupado por un cieno del ello o interacciona con él; **Requisitos** Aún no se ha tirado iniciativa; **Efecto** El cieno del ello nota automáticamente la presencia de la criatura y después lleva a cabo un Golpe de seudópodo contra una criatura adyacente a él antes de tirar iniciativa.

CA 21; **Fort** +15, **Ref** +13, **Vol** +17

PG 105; **Immunidades** ácido, impactos críticos, inconsciente, precisión, visual; **Resistencias** cortante 5, perforante 5

Velocidad 10 pies (3 m), trepar 10 pies (3 m), nadar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo \blacktriangleright pseudópodo +18 (ágil), **Daño** 2d4+8 contundente 1d6 ácido y Agarrón

Conjuros ocultistas innatos CD 25; 4.º confusión, dolor fantasmal ;3.º miedo, pauta hipnótica; **Trucos** (4.º) atontar

Constreñir \blacktriangleright 1d4+8 contundente más 1d6 ácido, CD 25

Ácido del cieno del ello El ácido de un cieno del ello sólo daña el metal y los materiales orgánicos, no la piedra.

Manipular cieno \blacktriangleright (encantamiento, ocultismo) **Frecuencia** una vez por turno; **Efecto** El cieno del ello manipula los sentidos y los impulsos de otro cieno descebrado de su nivel o inferior a 30 pies (9 m) o menos, impariéndole órdenes telepáticas de llevar a cabo una acción específica. Las órdenes deben ser sencillas, como por ejemplo

atacar a un objetivo específico preferentemente a otro, mantenerse firme en un lugar para protegerlo o incluso ajustar su colocación y su cuerpo para formar formas o símbolos toscos. Un cieno manipulado sigue las instrucciones lo mejor que puede en su siguiente turno, tras lo cual vuelve a su comportamiento normal.



DESAIRADO POR LA FORJA

Los enanos malignos que mueren habiendo fracasado en seguir los estrictos estándares del dios de los duerger Droskar, se ven a veces obligados a volver al mundo material como abominaciones muertas vivientes conocidas como desairados por la forja. Los desairados por la forja parecen enanos con ojos carentes de pupilas y carne coriácea, con el pelo y la barba hechos de humo y de fuego; como resultado, los desairados por la forja recién formados casi podrían ser confundidos con criaturas vivas. Cuanto más existe un desairado por la forja, más esquelético y feroz se vuelve su rostro; los que llevan siglos de existencia o más, a menudo parecen tener calaveras en lugar de caras y fuego en lugar del cabello.

DESAIRADO POR LA FORJA

POCO COMÚN NM MEDIANO FUEGO MUERTO VIVIENTE

Percepción +11; visión en la oscuridad

Idiomas común, enano, infracomún

Habilidades Atletismo +14, Artesanía +14, Saber (Droskar) +12

Fue +5, Des +2, Con +4, Int +1, Sab +2, Car +0

Objetos cadena del alma (pág. 114), martillo de guerra

CA 22; Fort +15, Ref +9, Vol +11

PG 75, condenación eterna, curación negativa; **Inmunidades** benigno, efectos de muerte, enfermedad, fuego, inconsciente, paralizado; **Debilidades** frío 5

Condenación eterna (divino, nigromancia) Mientras su *cadena del alma* permanezca intacta, un desairado por la forja no podrá ser destruido por completo. Se alzará de nuevo completamente curado a la siguiente puesta de sol, incluso si su cuerpo físico ha sido destruido.

Calor abrasador (fuego) Una criatura que toca a un desairado por la forja (incluyendo haciéndole una Presa o impactándole con un ataque sin armas) sufre 2d6 daño por fuego con derecho a una salvación básica de Reflejos CD 21.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ cadena del alma +15 (desarmar, derribo), Daño 2d8+5 cortante más 1d6 fuego

Cuerpo a cuerpo ♦ martillo de guerra +14 (empujón), Daño 1d8+7 contundente

Inflar fuelles ♦ Requisitos El desairado por la forja ha utilizado Aliento de la forja; **Efecto** El desairado por la forja respira a fondo para llenar sus vacíos pulmones, lo que le permite utilizar de nuevo Aliento de la forja.

Aliento de la forja ♦ (divino, evocación, fuego) El desairado por la forja exhala una nube de hollín punzante, cenizas y ascas brillantes. Esto puede afectar a bien a un cono de 30 pies (9 m) o a una explosión de 20 pies (6 m) centrada en el desairado por la forja, que en uno u otro caso persiste durante 1d4 asaltos. Cada criatura que entra en el área o empieza su turno en la misma sufre 6d6 daño por fuego, con derecho a una salvación básica de Reflejos CD 21. Una criatura que falla su salvación queda también cegada durante 1 minuto. Las criaturas en el interior de la nube están ocultas, aunque no del desairado por la forja. El desairado por la forja no puede utilizar de nuevo Aliento de forja hasta haber utilizado antes Inflar fuelles.

Cadena del alma (divino, fuego, nigromancia) Si una criatura muere debido al ataque de la *cadena del alma* y el desairado por la forja es capaz de conservar el cadáver de la criatura, puede vincular el alma de la misma a una *cadena del alma* (como ligadura del alma) mediante un día de trabajo en la forja y una prueba de Artesanía con éxito CD 20. Un individuo cuya alma quede vinculada de esta forma, no podrá ser resucitada a menos que la *cadena del alma* sea destruida (Dureza 5, PG 20, UR 10).

CRÍATURA 5

FORJAS EMBRUJADAS

Los desairados por la forja a menudo se encuentran cerca de forjas abandonadas, y la presencia de estos enanos muertos vivientes pue de infestar dicha forja con un fuego eterno. Dichas forjas "embrujadas" arden sin necesidad de combustible, aunque se extinguen automáticamente cuando su origen desairado por la forja es destruido.

CAPÍTULO 1: LA ÚLTIMA ESPERANZA DE LA HONDONADA

CAPÍTULO 2: LA CORONA DEL REY KÓBOLD

CAPÍTULO 3: HAMBRE TIENEN LOS MUERTOS

CAPÍTULO 4: LA PERDICIÓN DE DROSKAR

CAJA DE HERRAMIENTAS DE LA AVENTURA





GRICK

GRICKS DE LA JUNGLA

Estas variedades adaptadas a la superficie del grick subterráneo aparecen en diversas tonalidades de verde. Acechan en los matorrales de las junglas o trepando a ramas bajas para dejarse caer sobre presas que no son conscientes de su presencia. Su mayor habilidad en las pruebas de Sigilo se aplica en el terreno boscoso en lugar del rocoso. Los gricks de la jungla son criaturas más recias que sus parientes subterráneos; como resultado, todos los gricks de la jungla tienen el ajuste criatura de élite.

Los vermiformes gricks aterrorizan las cavernas y los túneles en los que habitan, tendiendo emboscadas cerca de pasadizos subterráneos frecuentados o ciudades subterráneas en busca de la posibilidad de surgir de la oscuridad y capturar a sus presas. Aquellos que resultan abatidos por un grick, raramente son consumidos en el mismo lugar. En vez de ello, los gricks arrastran la comida fresca a su guarida que suele estar en una estrecha madriguera o a gran altura en la repisa de una caverna, donde consumen sus despojos a pequeños bocados.

El origen de los gricks es desconocido. Aunque dichas criaturas tienen una Inteligencia rudimentaria, no tienen ninguna estructura social que valga la pena. La mayoría de gricks se encuentran solos. Incluso en aquellas ocasiones en las que unos viajeros desafortunados se encuentran a varios gricks en pequeños grupos, estos no parecen comunicarse ni trabajar en conjunto; en lugar de eso, cada uno ataca un objetivo individual y se retira con su presa en cuanto consigue abatir a un oponente. Depredadores muy capaces, los gricks también tienen una piel extrañamente resistente a las armas, que les convierte en especialmente peligrosos para quienes están poco preparados. Muchos aventureros novatos han sido víctima de los ataques del gricks meramente porque no podían dañar a dichas criaturas con sus armas no mágicas. Quienes están familiarizados con ellos (especialmente los enanos, los morlocks y los xulgaths) saben que la mejor estrategia para ocuparse de ellos cuando se carece de armas mágicas es retirarse y esperar refuerzos más poderosos o mágicos.

Los gricks confían en su coloración oscura y en su capacidad para trepar paredes para mantenerse fuera de la visión hasta que están preparados para lanzar una emboscada. En ocasiones, cuando la comida escasea en un área en particular, se sabe que los gricks han viajado hasta la superficie y han recorrido las tierras salvajes en busca de presas, pero casi siempre llevan a cabo dichos viajes por necesidad, prolongándolos tan sólo lo necesario para encontrar entradas a nuevas guardias subterráneas. Estas criaturas prefieren la oscuridad y la comodidad de un techo sobre la cabeza; evitan el cielo abierto y se toman muchas molestias para conservar la cobertura de los árboles, las nubes bajas o los edificios entre ellos y el vacío golfo que hay por encima.

Algunas sociedades de las Tierras Oscuras han intentado reclutar gricks como guardianes o incluso bestias de carga, pero su Inteligencia (medianamente) les basta para resistirse tozudamente e incluso molestarse por los intentos de "entrenarlos". Lo mejor que la mayoría de sociedades pueden conseguir es tener contento a un grick guardián asegurándose de que está cómodo y bien alimentado.



GRICK

POCO COMÚN N MEDIANO ABERRACIÓN

Percepción +8; visión en la oscuridad, olfato (impreciso) 30 pies (9 m)

Idiomas aklo (no puede hablar de ningún idioma)

Habilidades Atletismo +9, Sigilo +8 (+10 en terreno rocoso)

Fue +4, Des +3, Con +2, Int -3, Sab +3, Car -2

CA 20; Fort +7, Ref +10, Vol +10

PG 35; Resistencias físico 5 (excepto magia)

Tentáculo apresador → **Desencadenante** Una criatura al alcance del grick utiliza una acción de movimiento o abandona una casilla durante una acción de movimiento que está utilizando; **Efecto** El grick lleva a cabo un Golpe de tentáculo contra el objetivo. Si el ataque resulta en un impacto crítico y el desencadenante era una acción de movimiento, el grick interrumpe dicha acción.

Velocidad 25 pies (7,5 m), trepar 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ mandíbulas +11, **Daño** 1d12+6 cortante

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculo +11 (ágil), **Daño** 1d8+6 contundente

CRÍATURA 3



GUARDIÁN DE SEBO

Un guardián de sebo parece típicamente una masa de sebo o de cera de forma vagamente humanoide, cuya superficie está constantemente fundiéndose, deslizándose cuerpo abajo y después endureciéndose sólo para ser reabsorbida en la masa central. Su rostro parece estar siempre a punto de fundirse en una masa informe, pero aun así el inquietante constructo sigue pudiendo sentir con facilidad el mundo que le rodea.

GUARDIÁN DE SEBO

RARO N MEDIANO CONSTRUCTO DESCEREBRADO

Percepción +13; visión en la oscuridad

Habilidades Atletismo +17

Fue +5, Des +0, Con +2, Int -5, Sab +0, Car -5

CA 23; Fort +15, Ref +11, Vol +13

PG 145; **Inmortalidades** ataques no letales, condenado, curación, drenado, efectos de muerte, enfermedad, fatigado, inconsciente, indispuesto, mental, nigromancia, paralizado, sangrado, veneno; **Debilidades** frío 10; **Resistencias** fuego 5, físico 5 (excepto contundente)

Fundirse Si un guardián de sebo sufre cualquier cantidad de daño por fuego, su cuerpo se funde un poco y se vuelve un poco más difícil de dañar. Hasta el final de su siguiente turno, su resistencia al daño cortante y perforante se incrementa a 10 y su resistencia al daño contundente se incrementa a 5.

Lentificado por el frío Si un guardián de sebo sufre cualquier cantidad de daño por frío, pierde los beneficios concedidos por Fundirse y queda lentificado 1.

Velocidad 20 pies (6 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ puño +18 (mágico), Daño 2d8+8 contundente más 1d6 daño persistente por fuego y Agarrón

Recubrir ♦ (ataque) El guardián de sebo intenta atraer hacia su cuerpo a una criatura mediana o menor a la que ha agarrado. El guardián hace una prueba de Atletismo opuesta a la CD de Reflejos de la criatura agarrada. Si aquel tiene éxito, recubre a la criatura con su cuerpo. Una criatura recubierta está agarrada, lentificada 1 y debe contener el aliento o empezar a asfixiarse. Al ser recubierta inicialmente sufre 2d6 daño por fuego de la cera fundida del guardián, y lo mismo al final de cada uno de sus turnos mientras está recubierta.

Un guardián de sebo sólo puede tener recubierta a una criatura a la vez; si recubre a otra, la anterior es expulsada de su cuerpo a una casilla adyacente a elección de la criatura.

Una criatura recubierta se puede liberar mediante una prueba con éxito CD 22 para huir. Una criatura recubierta puede atacar al guardián de sebo pero sólo sin armas o con armas de Impedimenta Ligera o menor. El guardián de sebo está desprevenido contra dicho ataque. Si sufre 7 o más daño contundente o cortante de parte de una criatura recubierta, ésta se libera. Una criatura que se libera mediante uno u otro método puede respirar de inmediato y sale del espacio del guardián de sebo, pero continúa sufriendo 1d6 daño persistente por fuego debido a la cera fundida que se aferra a su cuerpo.

Si un guardián de sebo es destruido, toda criatura recubierta queda liberada automáticamente al derrumbarse el cuerpo del guardián en una masa informe de sebo.

Cera fundida Todo el daño persistente por fuego causado por un guardián de sebo se debe a goterones de suero fundido caliente pegados a sus enemigos. Este sebo se enfria automáticamente al cabo de 4 asaltos, o de inmediato si la criatura sufre daño por frío; una vez el sebo se enfria, se acaba el daño persistente por fuego.

CRÍATURA 7

DE INTENCIÓNES MALÉVOLAS

Si bien un guardián de sebo en sí no es intrínsecamente maligno, sus métodos de creación tradicionales implican fundir cuerpos de humanoides para generar el sebo necesario para construir su estructura. Al guardián se le anima después absorbiendo fragmentos de almas que persisten en la zona hasta constituir una fuerza animadora rudimentaria pero descerebrada. Otros métodos de infundir guardianes de sebo con energía positiva en bruto o donaciones voluntarias podrían funcionar, pero el método tradicional persiste, concediendo a estos constructos un legado inquietante





MANTOSCURO

MUDAS FRUSTRANTES

La oscuridad líquida que emiten los mantoscuros hace mucho que fascina a los alquimistas, quienes han intentado incontables métodos

de extraer y conservar el fluido para generar bombas creadoras de oscuridad de diseño propio. Si bien

algunos alquimistas han tenido éxito en sus intentos, el coste y las complicaciones de hacerlo tienden a convertir el proceso en una forma de que un aspirante a alquimista malgaste una gran cantidad de dinero y de tiempo.

Estas criaturas de color azul oscuro o negro, en forma de molusco, tienen una apariencia parecida a la de un pulpo, excepto que tan sólo disponen de seis tentáculos, todos ellos conectados mediante un grueso velo coriáceo. Si bien los mantoscuros no trepan excepcionalmente bien, son muy buenos agarrándose a las cosas y se pueden aferrar durante días al techo de la caverna, esperando pacientemente emboscar a cualquier presa que pase por debajo con un amasijo de oscuridad desorientadora. Cuando se aferran al techo de una caverna y tienen cerrados sus ojos rojos y saltones, los mantoscuros en emboscada parecen stalactitas. Su método de caza preferido funciona mejor contra las criaturas que carecen de visión en la oscuridad, por lo que frecuentan ruinas a nivel del suelo o cuevas poco profundas, no lejos del mundo exterior. Cuando los mantoscuros detectan una presa, mudan oscuridad sobre la misma antes de dejarse caer del techo sobre su víctima, a la que las bestias agarran y aprietan con sus gruesos y musculosos tentáculos. A pesar de la forma de los mantoscuros, la textura de su cuerpo se parece más al cuero grueso o incluso al caucho; no pueden causar daño con sus cuerpos en forma de púa dejándose caer sobre otras criaturas.

Los mantoscuros tienen un ciclo de vida rápido; sus crías maduran en cuestión de meses y la mayor parte de estas criaturas mueren por vejez tras unos pocos años. Como resultado, las generaciones de mantoscuros se acumulan rápidamente y a lo largo de los años han desarrollado una propensión similarmente rápida para adaptarse a nuevas ubicaciones. Las cavernas acuáticas, por ejemplo, podrían estar infestadas de mantoscuros que pueden nadar en lugar de volar; por otra parte, las cavernas gélidas generarían mantoscuros que habrían desarrollado coloraciones blancas o azul claro, y estos especímenes podrían mudar explosiones de niebla oscurecedora en lugar de oscuridad. Se rumorea que los confines más lúgubres y profundos de las Tierras Oscuras albergan mantoscuros de un tamaño increíble, capaces de ahogar a múltiples víctimas de tamaño humano simultáneamente. Estos mantoscuros que habitan en las profundidades tienen la capacidad de mudar una oscuridad aún más potente, que podría afectar incluso a criaturas con visión en la oscuridad; por supuesto ellos serían capaces de ver perfectamente incluso en esta oscuridad mejorada.

MANTOSCURO

CRÍATURA 1

POCO COMÚN N PEQUEÑO BESTIA

Percepción +6, visión en la oscuridad, sentido de la vibración (preciso) 60 pies (18 m)

Habilidades Sigilo +7

Fue +1, **Des** +2, **Con** +2, **Int** -4, **Sab** +1, **Car** +0

CA 15; **Fort** +7, **Ref** +7, **Vol** +4

PG 20

Velocidad 15 pies (4,5 m), volar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo ♦ tentáculos +7 (ágil, sutileza), **Daño** 1d8+1 contundente más Agarrón.

Constreñir ♦ 1d8 contundente, CD 17

Mudar oscuridad ♦ (oscuridad, evocación, primigenio) El mantoscuaro muda un amasijo de fluido negro de los pliegues de su cuerpo. Puede mudar dicho amasijo horizontalmente hasta una distancia de 30 pies (9 m), o simplemente dejarlo caer hasta 120 pies (36 m) por debajo de sí (la oscuridad mudada que cae más de 120 pies [36 m] antes de impactar contra una superficie se evapora sin efecto alguno). Cuando el amasijo de oscuridad aterriza, provoca una explosión de oscuridad de 10 pies (3 m) que evita que la luz entre en el área o emane de ella. La luz no entra en este área, y ninguna fuente de luz no mágica como una antorcha o linterna emana luz alguna mientras está en el interior del área, incluso si su radio se extendería más allá de la oscuridad. Esto suprime también la luz mágica de 1.^{er} nivel o inferior, pero no tiene efecto alguno sobre la luz mágica de conjuros de 2.^º nivel o superior. Desde fuera, parece como un globo de oscuridad pura. El mantoscuaro no puede mudar oscuridad de nuevo durante 24 horas.



THOQQUA

Los thoquas son criaturas cascarrabias de fuego y escoria. Sus cuerpos generan un calor increíble, que les permite excavar o abrirse paso fundiendo la mayor parte de las superficies, incluso la roca sólida. Los thoquas son nativos de los vastos desiertos de cenizas y los campos de lava del Plano del Fuego. Allí consumen mena o minerales, cuyos cuerpos como hornos funden en forma de placas de armadura que conceden a las criaturas su forma acorazada.

El segmento corporal delantero de estas criaturas acaba en un pico recto, parecido a un cuerno, que brilla con un calor abrasador. El vapor y el humo silban constantemente de sus junturas y, a distancia, se les puede confundir con extraños constructos metálicos. Los thoquas adultos miden 5 pies (1,5 m) de longitud y pesan 200 libras (90 kg).

Es peligroso acercarse a un thoqua: cuando se les sobresalta o cuando están frustrados atacan sin pensar. Si no expulsan de inmediato a los intrusos de su territorio, pueden con el tiempo llegar a ver dicha área como su propiedad e incluso protegerla. Los méfites parecen entender este curioso proceso mental de los thoquas, y de vez en cuando cierran tratos con los gusanos del magma. Los méfites afirman que los antepasados de los thoquas, del tamaño de montañas, eran servidores de los señores elementales y excavaron los primeros volcanes en los jóvenes mundos del Plano Material. Estos "gusanos progenitores" se retiraron después a los núcleos de los mundos donde su calor mantiene calientes a los planetas hoy en día. Los thoquas en el Plano Material se congregan alrededor de los volcanes, aunque si esta tendencia es para proteger un lugar rico en comida mineral o un lugar sagrado, o simplemente por comodidad, depende del thoqua en cuestión.

THOQQUA

POCO COMÚN	N	MEDIANO	ELEMENTAL	FUEGO	TIERRA
------------	---	---------	-----------	-------	--------

Percepción +7; visión en la oscuridad, sentido de la vibración (impreciso) 60 pies (18 m)

Idiomas ignaro (no puede hablar ningún idioma)

Habilidades Acrobacias +7, Sigilo +5 (+7 en lava)

Fue +3, **Des** +1, **Con** +2, **Int** -2, **Sab** +1, **Car** +0

CA 17; **Fort** +8, **Ref** +7, **Vol** +5

PG 45; Inmunidades fuego, paralizado, sangrado, sueño, veneno; **Debilidades** frío 5

Cuerpo fundido (evocación, fuego, primigenio) El cuerpo de un thoqua es lo

bastante cálido como para fundir la piedra. Una criatura que agarra a un thoqua, que es agarrada por uno de ellos o que falla un Golpe cuerpo a cuerpo con un ataque sin armas o un arma ágil, sufre 1d4 daño por fuego (salvación básica de reflejos CD 15).

Revolcón reactivo  **Desencadenante** Una criatura al alcance del thoqua le impacta con un Golpe cuerpo a cuerpo; Efecto El thoqua se revuelca instintivamente contra el ataque, presionando hacia adelante con sus escamas. El atacante debe salvar contra reflejos CD 15.

Éxito crítico El atacante no resulta afectado.

Éxito El atacante sufre 1d4 daño por fuego.

Fallo El atacante sufre 2d4 daño por fuego

Fallo crítico Como fallo, pero el arma utilizada para golpear al thoqua queda rota a menos que sea de metal, tenga una Dureza superior a 10 o sea resistente o inmune al fuego.

Velocidad 25 pies (7,5 m), excavar 15 pies (4,5 m)

Cuerpo a cuerpo pico +9, **Daño** 1d8+3 perforante más 1d6 fuego y además Ignición crítica

Ignición crítica En un impacto crítico con un Golpe con el cuerpo, un thoqua infinge 1d6 daño persistente por fuego adicional.

CRIATURA 2





VARGOUILLE

INFESTACIONES DEL MAL

Si bien un lanzador de conjuros maligno puede convocar vargouilles y sembrarlos por una región para que se extiendan, estos infernales menores tienen métodos aún más insidiosos de cruzar la barrera entre los Planos. En los cementerios que han sido corrompidos por las influencias daimónicas o las sectas dedicadas a los Jineteros del Apocalipsis, los cadáveres recientes pueden funcionar como portales espontáneos de Abaddon, permitiendo que nuevos vargouilles "nazcan" de la cabeza de los muertos.

Los vargouilles son carroñeros de los pantanos de Abaddon, donde aletean y se retuerzan a través de cielos extraños y embrujados, en constante búsqueda de nuevas almas a las que atormentar. En este reino de pesadilla daimónica, los vargouilles juegan un papel parecido al de los cuervos o los buitres, aunque aumentan dichos papeles con un malévolos deleite en causar un dolor y una angustia que ningún pájaro carroñero podría igualar jamás. Un vargouille es más grande que una cabeza humana, típicamente entre 12 y 20 pulgadas (entre 25 y 50 cm) de altura, y una envergadura de entre 15 y 35 pulgadas (entre 35 y 85 cm). Si bien los vargouilles no son nativos del Plano Material, se les puede encontrar aquí ocupando cementerios, antiguos campos de batalla o dondequiera que se puedan encontrar restos de muerte y descomposición.

CRIATURA 2

RARO NM PEQUEÑO ABERRACIÓN INFERNAL

Percepción +8; visión en la oscuridad

Idiomas daimónico

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +4, Intimidación +6, Sigilo +8

Fue +0, **Des** +4, **Con** +2, **Int** -3, **Sab** +2, **Car** +0

CA 18; **Fort** +6, **Ref** +10, **Vol** +8

PG 28

Velocidad volar 25 pies (7,5 m)

Cuerpo a cuerpo mordisco +10 (ágil, sutileza), **Daño** 1d8 perforante más 1d6 veneno

Beso del vargouille ➤ (enfermedad, ocultismo, transmutación) **Requisitos** El vargouille está adyacente a una criatura humanoide paralizada, inconsciente o voluntaria; **Efecto** El vargouille acaricia con el hocico a una criatura humanoide indefensa o voluntaria en una parodia del beso de un amante; la criatura debe hacer una tirada de salvación o empezar una inquietante transformación en vargouille. Los estados de indispuesto, anonadado e inconsciente debido al beso del vargouille no mejoran por sí solos hasta que se cura la enfermedad. Dicha enfermedad no puede progresar en etapas si la víctima está a la luz del sol o en el área de un efecto de luz de 3.º nivel o superior. **Tirada de salvación** Fortaleza CD 18; **Etapa 1** sin efectos nocivos (2 horas); **Etapa 2** a la víctima se le cae el pelo, indispuesto 1 (2 horas); **Etapa 3** las orejas de la víctima se alargan en forma de alas y sus dientes crecen enmarañados y puntiagudos, anonadado 1 (2 horas); **Etapa 4** como la Etapa 3, pero la víctima queda inconsciente (2 horas); **Etapa 5** muerte, y la cabeza de la víctima se transforma en un nuevo vargouille que se separa del cuerpo y vuela para extender el mal por su cuenta.

Grito del vargouille ➤ (auditivo, evocación, incapacitación, ocultismo, visual) El vargouille distiende sus mandíbulas horriblemente y emite un grito perturbador. Todas las criaturas a 60 pies (18 m) o menos que pueden ver y oír al vargouille deben salvar contra Fortaleza CD 15.

Éxito La criatura no resulta afectada y queda temporalmente inmune al grito del vargouille durante 24 horas.

Fallo La criatura queda paralizada hasta el final de su siguiente turno.

Fallo crítico La criatura queda paralizada. Puede hacer una nueva salvación al final de cada uno de sus turnos, y la CD decrece acumulativamente en 1 a cada salvación.

Heridas tenaces (maldición, nigromancia, ocultismo) Una criatura que sufra daño por veneno de un vargouille deberá tener éxito en una salvación de Fortaleza CD 18 o quedar maldita. La criatura maldita no puede recuperar PG excepto vía magia y cualquiera que lance un conjuro para curarla deberá tener éxito en una prueba de contrarrestar CD 18, o la curación no surtirá efecto. El nivel de contrarrestar del vargouille es igual a su nivel de criatura. Una criatura puede hacer una nueva salvación de Fortaleza CD 18 una vez al día (típicamente cuando lleva a cabo sus preparativos diarios) para acabar con esta maldición. La maldición se acaba automáticamente si la criatura es curada a su máximo de PG.



OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that You use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If You distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Crown of the Kobold King © 2022, Paizo Inc.; Authors: Jason Bulmahn, Tim Hitchcock, Nicolas Logue, and F. Wesley Schneider.

PAIZO INC.

Dirección creativa • James Jacobs

Dirección de diseño del juego • Jason Bulmahn

Dirección de diseño visual • Sarah E. Robinson

Dirección de diseño de juego • Adam Daigle

Dirección de desarrollo • Jason Keeley, Ron Lundein y Linda Zayas-Palmer

Desarrollo senior • Jason Tondro

Desarrollo • Eleanor Ferron, Thurston Hillman, Jenny Jarzabski, Luis Loza

y Patrick Renie

Jefatura de diseño de *Starfinder* • Joe Pasini

Desarrollo senior de *Starfinder* • John Compton

Desarrollo de la línea de Juego organizado • Jessica Catalan y Mike Kimmel

Jefatura de diseño • Mark Seifter

Dirección de diseño de *Pathfinder* • Logan Bonner

Diseño • James Case y Michael Sayre

Redactor en jefe • Leo Glass

Redacción senior • Avi Kool

Redacción • Patrick Hurley, Ianara Natividad, K. Tessa Newton, Solomon St. John

y Shay Snow

Gestión de la Dirección artística • Sonja Morris

Dirección artística • Kent Hamilton, Kyle Hunter y Adam Vick

Diseño gráfico senior • Emily Crowell

Diseño de producción • Justin Lucas

Dirección de estrategia de marca • Mark Moreland

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Presidente • Jeffrey Alvarez

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • David Reuland

Dirección técnica • Vic Wertz

Dirección de gestión de proyectos • Glenn Elliott

Coordinación de proyectos • Lee Rucker

Vicepresidencia de ventas y E-Commerce • Mike Webb

Asistente de ventas y E-Commerce • Mika Hawkins

Dirección comercial • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de marketing y licencias • Jim Butler

Dirección de licencias • John Feil

Coordinación de marketing • Leah Beckleman

Dirección de marketing y medios • Aaron Shanks

Dirección de comunidad • Tonya Woldridge

Coordinación del Juego organizado • Alex Speidel

Contabilidad • William Jorenby

Contabilidad y pagos • Eric Powell

Operaciones financieras • B. Scott Keim

Dirección de tecnología • Rei Ko

Jefatura de ingeniería de la interfaz de usuario • Andrew White

Desarrollo de software senior • Gary Teter

Arquitectura de software • Brian Bauman

Desarrollo de software • Robert Brandenburg

Ingeniería de pruebas de software • Erik Keith y Levi Steadman

Administración de sistemas II • Whitney Chatterjee y Josh Thornton

Dirección de contenido Web • Maryssa Lagervall

Coordinación de la Tienda Web • Katina Davis

Equipo de Atención al cliente • Raychael Allor, Heather Fantasia, Keith Greer, Logan

Harper y Austin Phillips

Jefatura de almacén • Jeff Strand

Coordinación logística • Kevin Underwood

Jefatura de distribución del almacén • Heather Payne

Equipo del almacén • Alexander Crain, James Mafi y Loren Walton

Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para su uso con el Juego de rol *Pathfinder* (Segunda edición).

Identidad de producto: por la presente, los siguientes objetos se identifican como Identidad de Producto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1[e], y no pueden considerarse como Contenido Abierto. Todas las marcas comerciales, marcas registradas, nombres propios (de personajes, díslas, lugares, etc.), así como todos los adjetivos, nombres, títulos y términos descriptivos derivados de nombres propios, ilustraciones, personajes, diálogos, ubicaciones, tramas, líneas argumentales y vestimentas de oficio (todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido de Juego Abierto o sea de dominio público queda excluido de esta declaración).

Contenido de juego abierto: excepto en lo que se refiere al material designado como Identidad de Producto (ver más arriba), las mecánicas de juego de este producto de juego de Paizo son Contenido de Juego Abierto, tal y como se define en la Open Game License, versión 1.0a Sección 1[d]. Queda totalmente prohibida la reproducción de todo o parte del material designado como Contenido de Juego Abierto, en forma alguna, sin autorización por escrito.

Pathfinder Crown of the Kobold King © 2022, Paizo Inc. Quedan reservados todos los derechos. Paizo, el logo del gótico de Paizo, el logo *Pathfinder*, la Sociedad *Pathfinder*, el logo *Starfinder* y la Sociedad *Starfinder* son marcas comerciales registradas de Paizo Inc.: *Las Bóvedas de la Abominación*, el logo de la 'P' de *Pathfinder*, *Pathfinder Accessories*, *Pathfinder Adventure*, *Pathfinder Combat*, *Pathfinder Combat Pad*, *Pathfinder Flip-Mat*, *Pathfinder Flip-Tiles*, *Pathfinder Legends*, *Los Presagios Perdidos*, los peones *Pathfinder*, el Juego de rol *Pathfinder*, *Pathfinder Tales*, las Sendas de aventuras *Pathfinder*, *Pathfinder Combat Pad*, *Pathfinder Flip-Mat*, *Pathfinder Tales*, las Sendas de aventuras *Starfinder*, *Starfinder Combat Pad*, *Starfinder Flip-Mat*, *Starfinder Pawns*, el Juego de rol *Starfinder* y la Sociedad *Starfinder* son marcas comerciales de Paizo Inc.

Impreso en **

Oscuro como un dungeon, húmedo como el rocío; muchos son los peligros y pocos son los placeres.