

# Baluarte Tormentoso

Un lugar de aventura por Terminus\_Est

## Índice:

Motivaciones,

Rumores, 4

Los Salones, 6

Entrada camuflada (1), 7

Gran Salón (2), 7

Almacén seguro (3), 9

Almacén principal (4), 10

Criptas del teleportador (5), 10

Sala Sellada (6), 12

Biblioteca arcanotécnica (7), 13

Estancia cerrada (8), 13

Sala dormitorio (9), 14

Manantial alcohólico (10), 15

Puente de tablonos (11), 16

El Bastión, 18

Sala de los dracos (12), 19

Almacén de comida (13), 21

Cocinas (14), 21

Las celdas (15), 21

Cámara de las Columnas (16), 22

Sala de Guardia (17), 22

Aloj. de los ingenieros (18), 22

Biblioteca del Bastión (19), 23

Habitaciones de Axul Brae (20), 24

Cañones Arcanos (21), 25

Pnjs y Monstruos

Axul Brae, 27

El Agremiado, 28

Draco de presa negro, 30

Ingenieros del Bastión, 31

Harpía alatormenta, 31

Mecanosoldado primus, 32

Esclavo arcano, 33

Bandidos del Baluarte, 35

Renaciente, 36

Moho cazador, 37

Mapa general, 38

**Baluarto Tormentoso** es la descripción de un lugar lleno de peligros. Entre sus muros encontrarás nada menos que 21 estancias con tesoros y trampas, seis nuevas criaturas y un puñado de taimados Pnjs.

La aventura está diseñada para entre cuatro y seis personajes de niveles entre dos. Si son menos aventureros puedes restar algún enemigo para compensar, o completar el grupo con seguidores a su servicio.

He ubicado Baluarte Tormentoso en algún punto al noroeste de la Franja de Dargoz, bastante lejos de Tanorg como para eludir la vigilancia directa de sus sacerdotes. Por supuesto, puedes escoger cualquier otro entorno que prefieras con entera libertad.

## Introducción

El Baluarte Tormentoso formaba parte de una extensa red de fortalezas defensivas ubicadas en la frontera de un antiguo imperio. Estos emplazamientos estaban custodiados por legiones de soldados de élite y equipados con lo último en tecnología arcana, incluyendo criaturas mecánicas y poderosos cañones capaces de borrar del cielo un avión o aplastar a un tren tractoterrestre enano.

El declive del imperio, algunos siglos atrás, provocó que estas fortalezas fuesen abandonadas una tras otra, convirtiéndose en guaridas de bandidos, tiránicos caciques, monstruos salvajes, o de cualquiera que tuviera la fuerza necesaria como para reclamarlas.

A día de hoy, Baluarte Tormentoso está ocupado por un grupo de bandidos y maleantes bajo el mando del alquimista Axul Brae, que se dedican a extorsionar a los sufridos comerciantes que toman la ruta que discurre bordeando las montañas. Si estos no pagan un cuantioso peaje, utilizan los cañones arcanos emplazados en el bastión para destruir cualquier caravana que se ponga a tiro, sin dejar supervivientes. Sin este camino, los trabajadores de las minas enanas en las cumbres y los habitantes de los pueblos de los valles se ven obligados a aventurarse por traicioneros senderos de montaña, donde abundan los riesgos y la muerte está garantizada.

Tanto si los aventureros han sido contratados para dar una lección a estos bandidos, como si acuden por iniciativa propia para saquear los tesoros que estos han acumulado, encontrarán que hay mucho más de lo que cabría esperar en el Baluarte Tormentoso.

## Qué está pasando en el Baluarte

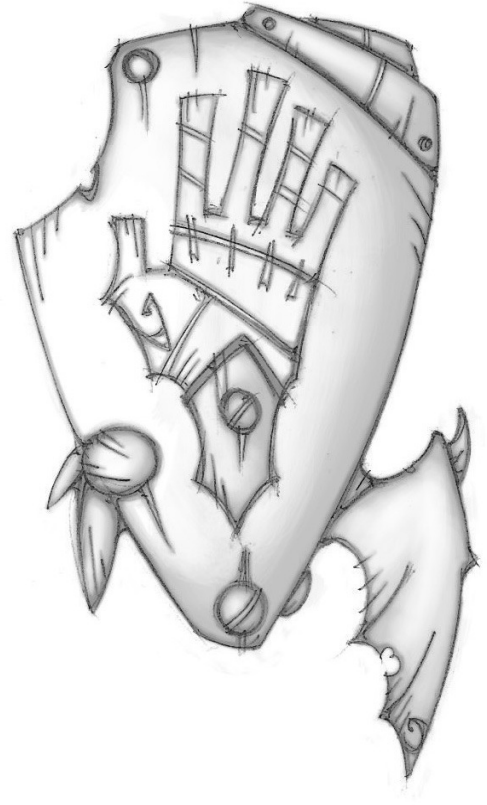
El gremio de alquimistas conocido como los Buscadores de la Mano Dorada colabora con Axul Brae, proporcionando todo el fluido alquímico necesario para usar los cañones mágicos del Baluarte. A cambio, Brae proporciona prisioneros para los experimentos del gremio y permite que un enano miembro de los Buscadores, conocido con el mote de “el Agremiado”, trate de desentrañar los secretos de fabricación de estas fabulosas armas mágicas. El objetivo de los Buscadores de la Mano Dorada es construir decenas de estos cañones y, junto al ejército de bestias mutantes que están fabricando bajo la su sede en la capital, utilizarlos para conquistar toda la región y transformarla en un territorio independiente bajo su tiránico dominio. Entonces, claro está, no necesitarán más de Axul Brae ni del Baluarte Tormentoso...

### **Los Buscadores de la Mano Dorada**

Esta asociación fue fundada por Aselya Siegrith, una alquimista clandestina que tuvo que huir de Valdheim tras ser condenada a muerte por realizar escalofriantes experimentos con personas vivas. Aselya basaba sus experimentos en las prácticas de un proscrito culto a Nix, en su aspecto de creadora de las más viles bestias.

Incluía la elaboración de potentes sueros capaces de hacer mutar la carne de aquellos en los que se inoculaba, transformándolos en horrendas criaturas. La mayoría de ellos moría o se volvían engendros sin cerebro. La alquimista reunió a su alrededor a un grupo de compañeros, secuaces y aprendices tan dementes como ella misma, empeñados en hacer avanzar su ciencia a través del sufrimiento ajeno.

En la actualidad, los Buscadores de la Mano Dorada aparentan ser un gremio serio y respetable, con fructíferos contactos comerciales tanto con el gobierno de Tanorg (a cuyos sacerdotes paga exorbitantes tributos y donaciones) como con las fortalezas enanas de toda la Franja de Dargoz. Sin embargo, en las oscuras catacumbas bajo su sede en la ciudad continúan practicando experimentos que harían palidecer de terror a un ogro.



### **Motivaciones para viajar a Baluarte Tormentoso**

Aquí tienes una serie de posibles ganchos para tentar a tu grupo de sufridos aventureros. Si consiguen resolver alguno de ellos, bien podrían merecer unos cuantos PX extra.

#### **Liberar a la región de la amenaza de los bandidos**

Las autoridades de Tanorg han ofrecido una cuantiosa recompensa a cambio poner fin a las actividades de la banda de malhechores que tienen su guarida en el Baluarte tormentoso. A cambio de la liberación de la fortaleza pagarán a cada miembro del grupo no menos de 2 pr, y nunca viene mal tener buenos contactos en la clase gobernante.

#### **Investigar Baluarte Tormentoso**

Esta antigua fortaleza guarda tesoros y secretos suficientes como para que valga la pena intentar una incursión. Puede que los aventureros hayan oído alguno de los variados rumores, tanto falsos como verdaderos, que circulan por las tabernas y posadas de la región. Además, si logran limpiar de bandidos Baluarte Tormentoso, este puede ser un excelente refugio y base de operaciones en la región.

## Por un barril de aguardiente

Nadie sabe quien destila este potente aguardiente de gran calidad, pero todas las pistas llevan hacia el Baluarte Tormenoso. Quizás se trate de algún maestro destilador hecho prisionero por los bandidos, o tal vez algo mucho más misterioso. El caso es que un grupo de taberneros enanos está dispuesto a pagar una buena cantidad de dinero a los aventureros si estos desvelan el misterio de tan excepcional licor, o al menos a cambio de unos cuantos barriles.

## Rescatar a los prisioneros

Axul Brae no solo roba y extorsiona a honrados comerciantes y mineros, además secuestra a cualquier persona que se pone al alcance de sus garras. Cuando los secuestrados tienen dinero, pide un rescate a sus familiares. En caso contrario los manda a los Buscadores de la Mano Dorada para que sean víctimas de sus horribles experimentos. El templo al que pertenece el sacerdote Jenobias pagará 200 pn por su liberación y la de su ayudante.

El famoso hechicero Astalkaruk, maestro del mago Alcanor Leobiz, está dispuesto a compensar con 150 pn y tres pergaminos con conjuros de hechicero a elegir (hasta nivel 6), a quien traiga a su aprendiz sano y salvo. Además, podría compartir un par de conjuros de hasta nivel 4 de su libro (que básicamente los contiene todos) con cualquier hechicero que colabore en el rescate.

La cámara de comercio de una de las ciudades próximas pagará 125 pn por la libertad de cada uno de los dos comerciantes prisioneros, además de una carta de descuento de 20% en cualquier material mundano que quieran comprar para utilizar en toda la región.

## Llevar a Axul Brae ante la justicia, exponiendo la conspiración de los Buscadores de la Mano Dorada

Exponer la relación de Axul Brae con el gremio de alquimistas será un duro golpe para las aspiraciones de los Buscadores. No solo son culpables de colaborar con un malhechor, además se nutren de personas secuestradas para sus experimentos a través de los bandidos del Baluarte Tormenoso. Terminar completamente con los Buscadores de la Mano Dorada va mucho más allá de lo que esta aventura abarca. Probablemente sea la oportunidad de desarrollar una extensa campaña...

## Rumores sobre el Baluarte Tormenoso

Todo el mundo en la región conoce, más o menos, la localización del Baluarte Tormenoso. Está ubicado en una de las montañas al noroeste de la Franja de Dargoz, cominando una encrucijada de varias vías comerciales. Cualquiera podrá decir a los aventureros que se trata de una roca flotante unida a la ladera montañosa a través de un puente, construida en los tiempos del imperio antiguo.

Puedes utilizar estos rumores cuando los aventureros recaben información adicional sobre el lugar. Tira 1d8 o elige el que te parezca más adecuado.

1.- *Recuerdo que mi abuelo me hablaba de una roca dentro del Baluarte Tormenoso de la que manaba un aguardiente de tal calidad, que un enano vendería su barba a cambio de un barrilete.*

**Verdadero**, se trata del **Manantial alcohólico (10)** ubicado en el área de **los Salones**. El sabor del orujo es de una calidad superior, un pequeño barril de unos 12 litros podría venderse por más de 50 pn en cualquier ciudad enana, y todavía sería un precio bajo. Como no hay enanos entre los bandidos, estos se limitan a emborracharse con el aguardiente.

2.- *Es la guarida de un dragón negro llamado Skaulairn, venido del Cenagal de Cráneos. Si el día es claro se le puede ver volando alrededor del bastión en amplios círculos, buscando presas.*

Si bien es **falso** en sentido estricto, el Baluarte Tormentoso alberga a varios dracos de presa negros casi tan peligrosos como un verdadero dragón. Las bestias están adiestradas para seguir las órdenes de Axul Brae, aunque no le tienen mucho aprecio.

3.- *A parte de los bandidos, hay toda una legión de soldados esqueleto a las órdenes de un malvado necromante. Estos soldados son la vieja guarnición del Baluarte Tormentoso, encadenados al castigo de la no-muerte debido a su cobardía en batalla.*

**Falso**, sin duda es un rumor propagado por los propios bandidos para auyentar a posibles cazarecompensas.

4.- *En los días de tormenta los rayos caen sobre las rocas de su cúspide uno tras otro, hasta que reluce con una luz fantasmagórica. Esos días es posible utilizar un portal para traspasar el umbral de la muerte.*

**Parcialmente verdadero.** El portal está ubicado en las **Criptas del teleportador (5)**, pero su funcionamiento no tiene nada que ver con días de tormenta ni conduce a umbral de la muerte alguno.

5.- *Dentro de la roca flotante conocida como el Bastión, hay máquinas de guerra de gran poder destructivo fabricadas hace siglos que funcionan con algún tipo de fluido alquímico muy caro.*

**Verdadero.** Además de caro, el líquido alquímico es altamente explosivo y difícil de transportar o manipular con seguridad. Ni tan siquiera el ejército se arriesga a ello.

6.- *Hace una semana desapareció un sacerdote junto con su escolta en las proximidades del Baluarte Tormentoso. Es muy posible que fuesen víctimas de los bandidos que se han adueñado del lugar.*

**Verdadero**, el sacerdote Jenobias, junto a algunos desdichados más, se encuentra encarcelado en las **Celdas (13)**.

7.- *Una bandada de harpías tiene sus nidos en la cima del Baluarte. Atacan a todo el que se aproxima demasiado a sus nidos.*

**Verdadero**, además las harpías están al servicio de Axul Brae como exploradoras y vigías. Estas criaturas piensan que el mutado líder de los bandidos tiene la capacidad de transformar sus cuerpos en humanos.

8.- *Una caravana de carros del gremio de alquimistas Buscadores de la Mano Dorada fue atacada en los alrededores del Baluarte Tormentoso. Pagarán una buena cantidad de dinero a quien recupere sus mercancías.*

**Falso**, de hecho el Gremio tiene intereses y objetivos en común con Axul Brae. Si los aventureros proponen a los Buscadores recuperar sus mercancías, estos avisarán a los bandidos para que estén preparados.

## Estructura del Baluarte Tormentoso

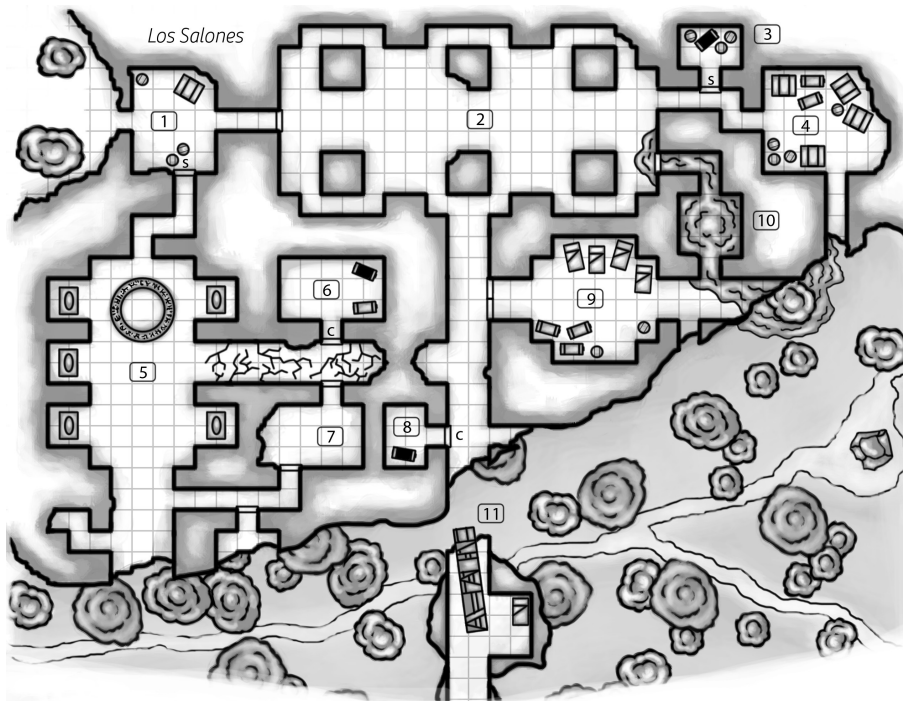
La antigua fortaleza se divide en dos extensas zonas principales, los **Salones** y el **Bastión**.

### Los Salones

Es un conjunto de estancias excavadas en la roca de la montaña. En ellos acampa buena parte de los mercenarios y bandidos a las órdenes de Axul Brae, junto con sus monturas y pertrechos. Se accede a los Salones a través de un portal estrecho, oculto en una de las caras de la montaña, y fácilmente defendible incluso por una pequeña guarnición. Existe en una de sus cámaras un círculo de teleportación que puede ser utilizado por cualquier mago competente, si es que tal cosa existe. Los bandidos ni conocen su existencia, ni se arriesgarían a usarlo llegado el caso.

Cada hora que los aventureros vaguen por los pasillos de **los Salones**, los aventureros tienen un 20% de posibilidades de tener un encuentro. Puedes lanzar 1d4 o elegir en la siguiente tabla un resultado adecuado.

- 1.- 1d3+1 bandidos de primera línea. Uno de ellos, si quieres, podría ser un bandido sargento.
- 2.- 1d8 ratas gigantes (**TyM** p.174). Siempre hay ratas en estos lugares. Si están cerca del **Manantial alcohólico (10)** probablemente estarán algo borrachas y apestando a alcohol.
- 3.- 1 Draco de presa negro, husmeando en busca de comida. Su trabajo es gruñir y ser amenazador, pero es muy posible que no ataque si los aventureros le dan algo de carne fresca.
- 4.- Uno de los esclavos arcanos atados a las **Criptas del Teleportador (5)**. Solo será hostil si los aventureros atacan primero, limitándose a emitir lamentos quejumbrosos en caso contrario.



## 1.- Entrada camuflada

*Huellas de cascos se adentran entre los frondosos árboles, siguiendo una senda escondida en la espesura. El camino desemboca en una grieta en la falda de la montaña, demasiado regular como para ser de origen natural.*

El acceso a **los Salones** es un arco tallado en la pared de la montaña, oculto tras varias hileras de árboles. Sin embargo, el continuo trasiego de las monturas de los bandidos ha creado un sendero fácil de distinguir incluso para el explorador menos atento.

*Al entrar por la grieta os encontráis con una estancia de paredes cubiertas con losas grises y pulidas, con algunos cajones de mercancía y barriles apilados aquí y allá en un conjunto caótico y desordenado.*

Dentro de la cámara hay siempre un bandido batidor y 1d3 bandidos de primera línea de guardia, uno de ellos con un cuerno al cinto presto a dar la alarma. No es que sean demasiado disciplinados, con 1-4 en 1d6 estarán distraídos jugando a las cartas o apostando a los dados y podrán ser tomados por sorpresa con facilidad. En caso de que se de la alarma llegarán refuerzos en 1d8+2 asaltos, compuestos por 1d4 bandidos de primera línea si el grueso de la banda está cometiendo fechorías en el exterior, o 2d4 si se encuentra en el Baluarte tormentoso.

Al este de la cámara de entrada, tras un corto pasillo, hay una puerta que desemboca en el **Gran Salón (2)**. En la pared sur, tras unos barriles, hay un muro deslizante bien disimulado que se puede detectar con una prueba de Inteligencia CD 13. Como la estancia está siempre bastante llena de cachibaches saqueados, los bandidos ni siquiera conocen su existencia. El falso muro se desplaza accionando un resorte junto a su base, dando paso a las **Criptas del teleportador (5)**.

## 2.- Gran salón

*La enorme sala excavada en la montaña tiene un alto techo sustentado por seis gruesas columnas. Las formas son funcionales y la decoración espartana, como si hubiese pertenecido a una gran fortaleza en la antigüedad más remota. Mas adelante escucháis relinchos de caballo, y vuestras fosas nasales se inundan con un fuerte olor a estiercol.*

Los bandidos han reservado este enorme espacio para sus monturas. Normalmente no habrá ningún miembro de la banda, pero se encontrarán con un joven de unos doce años que cuida de los caballos y, en general, se encarga de cualquier tarea que los bandidos no deseen realizar.

*Al poco de entrar os encontráis de frente con un chico porteando un pesado cubo lleno de agua. El cubo le cae de las manos mientras os mira con cara de espanto, momentáneamente paralizado.*

Se llama Aryen, más que un miembro de la banda es un auténtico rehén. Lo tratan como a un esclavo, por lo que estará mas que dispuesto a ayudar a los aventureros si estos prometen sacarlo de Baluarte Tormentoso sano y salvo. Esta es la información que conoce:

### - Prisioneros

Tan solo permiten al joven acercarse a ellos para llevarles agua y comida, sin intercambiar una sola palabra. Aryen sabe que hay cuatro en las **Celdas (15)**, uno de los cuales es un sacerdote muy anciano y una joven que parece su ayudante. Los otros dos son unos comerciantes de algún pueblo cercano. Del joven mago no sabe nada. A veces hay más prisioneros, pero se los llevan las mismas personas que traen los barriles de fluido alquímico para los cañones.

- *Tesoros*

El muchacho ha visto al jefe de la banda almacenar el dinero y cualquier cosa de auténtico valor en la **Sala de los dracos (12)**, ubicada en el Bastión. Está custodiada por cuatro feroces dracos de presa de color negro.

- *Axul Brae*

Aryen le tiene terror al líder de los bandidos. Entre sus pesados ropajes ha visto más de una vez una monstruosa mano acabada en garras o grotescos tentáculos. Sabe que en sus aposentos hay un laboratorio, donde se pasa los días preparando pociones de olor nauseabundo.

- *Dracos de presa*

Aryen se encarga de la peligrosa tarea de alimentar a estas criaturas con grandes trozos de carne fresca, y ninguno de los bandidos le ayuda. El chico cree que las bestias lo devorarían en un instante si no estuviesen saciadas, aunque lo cierto es que los dracos le tienen cierto aprecio y sería la última persona a la que atacasen ¡no en vano es quien los alimenta!

De hecho, los aventureros podrían entrar en la cámara si Aryen estuviese alimentando a las bestias con alguna pieza de carne del **Almacén de comida (13)**, y estas no se mostrarían agresivas a menos que fueran provocadas.

- *Los bandidos*

Hay entre treinta y cuarenta, aunque es difícil precisar su número exacto ya que ingresan nuevos bandidos casi tan rápido como otros mueren o desertan. Son maleantes, la mayoría contratados en la ciudad y poco acostumbrados a la vida en las tierras agrestes de montaña. Tan solo unos pocos son batidores y cazadores furtivos de la zona.

Están bien pertrechados, como soldados profesionales, pero su moral deja que desear. Cuando no están cometiendo fechorías dedican su tiempo a emborracharse, jugar a los dados y encargar a Aryen cualquier tarea pesada y desagradable que se les ocurra.

- *Los cañones arcanos*

El chico ha visto disparar los cañones un par de veces, un espectáculo impresionante pero aterrador. Por lo que el joven sabe se utiliza una sustancia especial para cargarlos, que siempre mantienen muy lejos del fuego y a la que no le dejan acercarse bajo ningún concepto. La traen unos hombres vestidos con mandiles de cuero, en carros de madera cerrados que luego se llevan cargados de prisioneros.

El encargado de los cañones es un enano gruñón de pelo negro al que todos apodan "el Agremiado". Aryen procura no acercarse demasiado, porque es un malencarado de narices que ya le ha dado más de una torta.

Cuando la banda no se encuentra ejerciendo su labor bandidesca, las improvisadas caballerizas albergan a más de una docena de caballos de monta, un par de enormes caballos de tiro y un poderoso corcel de guerra. En caso contrario tan solo habrá 1d3 caballos de monta.

Todos los caballos tienen silla y arreos, pero destacan en especial los del caballo de guerra, fabricados en cuero negro tallado y brillantes adornos de plata, que pueden venderse por 1 pr en cualquier lugar civilizado. Al este de la sala están los **almacenes (3) y (4)**. También al este hay una puerta que da al **Manantial alcohólico (10)**, un lugar de magia embriagadora. Hacia el sur un ancho pasillo lleva a la misteriosa **Estancia cerrada (8)**, a la **Sala dormitorio (9)** y finalmente al **Puente de tablones (11)**.



### 3.- Almacén seguro

Mientras caminan por el pasillo, los aventureros pueden realizar una prueba de Sabiduría CD 12 para darse cuenta de que unas pocas losas del suelo están mucho más desgastadas que las del resto del pasillo, salpicadas de pequeños agujeros irregulares. Este efecto está causado por una trampa de ácido que algunos bandidos no se acuerdan de desactivar antes de entrar en este almacén.

Si investigan la zona pueden realizar una prueba de Inteligencia CD 15 para detectar la entrada oculta y la trampa de ácido instalada. Se trata de una pesada sección de muro que se eleva mediante un ruidoso conjunto de contrapesos y poleas. Con 1-3 en 1d6, su apertura descuidada atraerá a los guardias del **Almacén principal (4)**, que se encuentra a poca distancia en dirección este.

Para abrir la puerta hay que accionar una placa en la pared, disimulada como una losa de piedra de un color ligeramente diferente a las que tiene a su alrededor. Con la primera pulsación se abre la puerta, y con otra en menos de tres segundos se bloquea la trampa de ácido que hay en el marco. Si no se hace correctamente la trampa tiene un 75% de posibilidades de activarse, bañando con un fluido corrosivo a quien esté justo frente a la puerta. Causa 4(1d6+1) ácido [A] durante 1d3 asaltos, y empeora la CA de la armadura de la víctima en 1 cada asalto. Si no se lleva armadura alguna el daño se dobla. Una salvación de Reflejos CD 12 reduce los puntos de daño sufridos a la mitad y evita el daño a la armadura.

Una vez que los aventureros entren en la sala puedes leer:

*Unas costosas gemas de luz enanas, engastadas en los muros, iluminan un arcón de madera cerrado con un candado y un trío de barriles que se apilan junto a las paredes de la sala. El aire está cargado de un fuerte olor, alquímico y desagradable.*

*Los barriles están fabricados en madera barnizada de negro, reforzados con numerosas tiras de metal remachado y sellados con cera especial. Cada uno tiene pegado un pergamino con el sello lacrado de un gremio de alquimistas llamado "Buscadores de la Mano Dorada", junto a numerosas fórmulas esotéricas y las palabras "sustancia peligrosa" escritas bien legibles en varios idiomas.*

En el interior de cada uno hay entre cincuenta y cien litros de fluido alquímico explosivo. Tan solo cierta cantidad de este compuesto se almacena junto a los cañones arcanos, el resto se guarda aquí bien lejos por seguridad, ya que incluso los gases que emite podrían explotar en concentraciones demasiado altas.

Si los aventureros llevan antorchas o lámparas al entrar en esta sala, podrán observar como sus llamas comienzan a adquirir un tono azulado, brillando de forma mucho más intensa. Tras pasar 6 asaltos en la sala, y cada 6 asaltos en adelante, deberán superar una salvación de Fortaleza CD 12 o quedarán [Envenenados] a causa de los gases acumulados hasta que puedan disfrutar de un descanso.

El arcón cerrado contiene equipo para manipular el fluido alquímico con cierta seguridad, incluyendo cuatro aparatosas máscaras (+5 a salvación de Fortaleza contra gases tóxicos), guantes y mandiles de cuero grueso (cuentan como armaduras de cuero).

Puede que los aventureros se vean tentados de llevarse los barriles de fluido alquímico para comerciar con ellos, o usarlos como arma. Hay que tener en cuenta que son extremadamente peligrosos. Cualquier fuga, golpe o exposición a altas temperaturas de los barriles provocará una explosión letal en decenas de metros a la redonda.

#### ***El fluido alquímico explosivo y su arriesgada manipulación***

*Se trata de una sustancia pegajosa, de olor intenso y desagradable. Es muy inflamable, y emite un gas tóxico que resulta explosivo cuando se expone a una fuente de calor, ya sea una llama o la misma luz solar.*

*Su manipulación y transporte suponen un gran peligro, tanto que suelen llevarlo a cabo alquimistas expertos con máscaras y equipo especial. Los barriles tienen a perder el sellado y*

*presentar fugas, cualquier golpe puede hacerlos estallar con letales consecuencias. No es extraño que incluso el ejército sea muy reticente a usarlo como arma.*

*El fluido alquímico se puede contener y lanzar en frascos como si fuese aceite común, pero con efectos más peligrosos. Cuando arde causa un daño de 6(2d6) fuego [F] durante 1d3 asaltos, incluso en muertos vivientes etéreos. Con una tirada de ataque fallida hay un 25% de posibilidades de que el lanzador se empape del pegajoso fluido a sí mismo. Si la tirada de ataque es un 1 sin modificar, el intento habrá ido realmente mal y las posibilidades de empaparse aumentan hasta un 75%. Transportar frascos de fluido alquímico es muy arriesgado. Cada golpe que reciba el portador, ya sea proveniente de ataques, caídas o cualquier otra fuente, tiene un 20% de posibilidades de romper cada uno de sus envases. El infortunado portador queda empapado, y el compuesto tiene un 50% de posibilidades de arder de forma espontánea.*

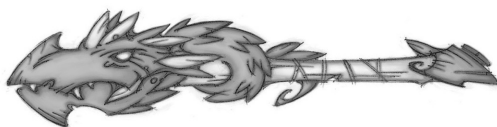
#### 4.- Almacén principal

Un buen número de fardos, baúles, cajas y barricas se encuentran apilados en esta amplia estancia, guardando un cierto orden. Alguien se ha tomado bastante tiempo en clasificar todo tipo de mercancías, desde espadas perfectamente aceitadas envueltas en tela, hasta grandes piezas de carne en salazón.

Los bandidos de Baluarte Tormentoso guardan aquí el botín de sus correrías una vez evaluado y clasificado, a la espera de ser colocado en el mercado negro o recogido por los peristas habituales. A pesar de haber objetos valiosos, como armas y armaduras de buena calidad, el dinero y cualquier auténtico tesoro estará en la **Sala de los dracos (12)**.

Si consiguen eludir la vigilancia del almacén, los aventureros podrán rebuscar cualquier arma u objeto común que necesiten entre los fardos. Siempre hay un trío de bandidos montando guardia, junto con un par de mastines de guerra ataviados con armaduras de cuero y púas. Dos de los guardias son bandidos de primera línea, y el restante es un bandido batidor. Los mastines (**TyM** p.168) poseen CA 13 gracias a la armadura que llevan.

El batidor vigila desde el final del pasillo sur. Otro de los bandidos monta guardia en la entrada oeste y el tercero da vueltas por la estancia con los perros trotando a su alrededor. Si estos centinelas escuchan llegar a los Pjs, quizás por manipular la puerta secreta del **Almacén seguro (3)**, tratarán de emboscarlos en un primer momento para luego pedir refuerzos a sus compañeros de la **Sala dormitorio (9)**.



#### 5.- Criptas del teleportador

*Repartidos en el interior de esta sala, demasiado parecida a una cripta, podéis ver cinco sarcófagos de gran tamaño, cada uno en el interior de una especie de capilla. Sobre el suelo de grandes losas pulidas aparece un círculo de runas mágicas forjadas en metal negro, engastadas en la propia piedra gris.*

*A pesar de que nadie parece haber pisado el lugar en siglos, una especie de sexto sentido os dice que puede haber alguien observando vuestras acciones.*

Los sarcófagos son lisos y sin adornos, tallados en la propia roca de la montaña. No hay ninguna inscripción sobre las pesadas losas que hacen las veces de tapa. Hace falta una prueba de Fuerza CD 20 para retirar estas losas, lo que emite un chirrido ensordecedor de piedra contra piedra.

En el interior de cada uno de los sarcófagos se encuentra el cuerpo momificado de lo que parece un mago, cubierto con harapos que en su día fueron una túnica, y con unas pesadas argollas alrededor de tobillos y muñecas. Cualquier aventurero de las categorías mago o sacerdote identificará estas argollas como infames **Grilletes de esclavitud** con una prueba de Inteligencia CD 10.

### ***Grilletes de esclavitud***

*Son unas pesadas argollas metal negro, grabadas con diagramas complejos de líneas entrelazadas. Cuando se llevan alrededor de las muñecas drenan el poder arcano a su portador y envían dicha energía a cualquier artefacto mágico cercano. Si un usuario de magia (de las categorías Mago o Sacerdote) toca uno de estos collares deberá superar una salvación de Voluntad CD 18 o perderá todos sus puntos de poder, tal y como si los hubiese utilizado lanzando conjuros..*

Si algún aventurero es drenado de sus puntos de poder al tocar los grilletes, el círculo de runas del suelo se pondrá en marcha por sí solo con efectos análogos al conjuro **Teleportar (RyM p.214)**. Se abrirá un portal sobre el círculo, que permanecerá estable durante un minuto antes de desaparecer. El destino será el primero que enuncie en voz alta cualquiera de los presentes.

Si los aventureros investigan el círculo de runas notarán que el aire a su alrededor parece cargado de electricidad. Los elementos metálicos de su equipo emitirán pequeños zumbidos y arcos voltaicos al entretocar. Las runas del suelo, del mismo material que los grilletes de esclavitud, están calientes al tacto, cargadas de energía arcana.

Cinco esclavos arcanos se mantienen invisibles en la sala, evaluando las acciones de los aventureros. Se trata de las almas torturadas de los magos esclavizados para hacer funcionar el teleportador, que no fueron liberados de su servicio tras la muerte.

Estos espíritus no son hostiles en un principio, su único deseo es verse libres al fin de sus ataduras y poder encontrar la paz en la muerte. Tan solo atacarán si los aventureros tratan de profanar sus cadáveres, se muestran declaradamente hostiles, o tratan de usar el círculo de runas sin su consentimiento.

Si los aventureros se muestran respetuosos con los restos, o hay un clérigo entre ellos, los espíritus aparecerán para dialogar:

*Cinco figuras etéreas se materializan frente a vosotros. Los traslúcidos cuerpos están cubiertos por túnicas rasgadas, y sus rostros cadavéricos de bocas desencajadas muestran un sufrimiento sin fin. Uno de ellos alza una mano, no parecen tener intenciones hostiles. A los pocos segundos comienza a hablar con voz de ultratumba:*

*"Nosotros somos los esclavos de un imperio caído, obligados a servir en la muerte como lo hicimos en vida. Nuestras almas se encuentran atadas a este teleportador, y sufrimos cada minuto que se nos niega la paz de la muerte.*

*Os pedimos, por vuestro honor y misericordia, que nos liberéis de este servicio".*

*"Para liberarnos debéis destruir los grilletes de esclavitud que hay en nuestros cadáveres. Ellos son los que nos mantienen en este plano".*

Si los aventureros no pueden destruir los grilletes en ese momento, o no desean hacerlo, los espíritus les dejarán ir libremente con la esperanza de que regresen en algún momento para liberarlos.

Es posible destruir los grilletes de esclavitud de varias formas usando los recursos que los aventureros encontrarán durante la aventura:

- Con el ácido que escupen los dracos de presa es posible fundirlos en pocos minutos.
- Provocando una explosión con el fluido alquímico que se utiliza en los cañones arcanos quedarían volatilizadas.
- Teleportándolos a una fragua (o a un volcán, si les va lo dramático) siempre que conozcan su ubicación exacta. Hay que tener en cuenta que el círculo teleportador necesita alimentarse con el poder mágico de uno de los aventureros para funcionar, los esclavos arcanos no pueden hacerlo al estar muertos.

Una vez destruidos los grilletes, el círculo rúnico teleportador perderá sus capacidades y las almas de los esclavos serán liberadas. Cada aventurero que hayan colaborado en la destrucción de los grilletes verá como una pulsera del mismo material que estos aparece alrededor de una de sus muñecas. Sin embargo este abalorio no tiene consecuencias negativas, en su lugar absorbe parte de la energía de los hechizos y otros efectos adversos dirigidos contra su portador y proporciona un +1 a todos los tiros de salvación contra conjuros y sus efectos.

## 6.- Sala sellada

*Una gruesa puerta de metal reforzado cierra el acceso a la siguiente cámara. En su superficie hay grabadas una serie de runas, probablemente de protección.*

La puerta, de treinta centímetros de ancho, posee goznes reforzados y un mecanismo de apertura en su centro, parecido al de una escotilla. A pesar de su aspecto, no está cerrada de forma especial ni tiene trampas. Sin embargo está tan oxidada y estropeada que hará falta una prueba de Fuerza CD 25 para lograr abrirla unos centímetros entre chirridos, tan solo lo justo para que quepa un niño o una persona especialmente menuda.

*El interior de la estancia, bastante deteriorada está cubierto de polvo y piedras caídas del techo. Los muros se encuentran agrietados, con el aspecto de poder venirse abajo en cualquier instante si alguien habla demasiado fuerte. En sus tiempos debió ser un almacén o cámara de seguridad. Hay restos de cajas, botellas y viales vacíos por doquier, pero nada de valor a la vista. En un extremo hay un enorme cajón de embalaje, fabricado en madera, y un pequeño cofre metálico.*

Si los aventureros examinan el cajón lo encontraran vacío excepto por un bolso de cuero, bastante deteriorado, adosada a uno de los laterales. Dentro del bolso hay un grueso volumen lleno de complejos diagramas de ingeniería y una carta, doblada dentro de un sobre tan manchado de moho que el remite es ilegible.

La carta reza:

*“Te mando el nuevo prototipo para que lo pongas a prueba. Es necesario realizar algunos ajustes, según lo indicado en el capítulo VIII del libro de mantenimiento, pero está listo para el combate. Adjunto un conjunto completo de placas universales de control, tenlas siempre bajo custodia. Además no te olvides del anillo, podría salvarte la vida en el caso de que te confunda con un enemigo del Imperio.”*

La misiva se refiere al meanosoldado de la **Estancia cerrada (8)**, enviado siglos atrás a la fortaleza. Las placas de control Espera, Buscador y Exterminio se encuentran en el interior del cofre metálico, mientras que la orden Centinela está inserta en el meanosoldado. Ten en cuenta que las placas son muy parecidas entre sí a ojos inexpertos, y no tienen marcas distintivas claras. Para saber cual es cual los aventureros tendrán que probarlas en el meanosoldado o utilizar el conjuro **Comprensión idiomática (RyM p.165)**.

El cofre está cerrado con llave, pero puede abrirse con una prueba de Destreza CD 20. Una prueba de Investigación CD 15 revela una runa trampa de electricidad, que causa un daño de 4(2d4) rayo [R] a cualquiera en contacto con el cofre, si se fracasa al forzarlo. Además de las placas de control, el cofre contiene un anillo con un escudo heráldico muy elaborado, perteneciente al imperio antiguo. Es posible identificarse ante un meanosoldado como amigo utilizándolo, con lo que tanto el portador como sus acompañantes serán tratados como aliados por esta máquina.

## 7.- Biblioteca arcanotécnica

*A pesar de un derrumbe en la zona oeste, el resto de la sala parece conservarse en buen estado. En una serie de estanterías se exhibe una buena cantidad de libros cubiertos de polvo y telarañas. Los tomos poseen diferentes encuadernaciones, y hay desde pequeños ejemplares de bolsillo hasta enormes mamotretos con tapas forradas en bronce.*

*Hay varios escritorios desvencijados repartidos aquí y allá, donde sin duda los estudiosos consultaban estos volúmenes en tiempos pasados.*

Con una prueba de Inteligencia CD 15 y buscando con cuidado entre las estanterías y los escritorios es posible encontrar 1d6+1 libros comunes sobre ingeniería arcana, un poco estropeados por el moho, cada uno vendibles por hasta 85 pn si encuentran a un comprador interesado. Otro de los libros, algo mejor conservado, es un enorme mamotreto de tapas metálicas con tres cerraduras. Se trata de un compendio de complejos planos y esquemas para la construcción de artefactos mecánicos, valorado en 5 pr como mínimo. No debería ser difícil encontrar compradores en una escuela de ingeniería o una fortaleza enana, aunque es posible que intenten timar a los aventureros ofertándoles mucho menos.

En la pared sur hay una pequeña sección de muro que se desliza revelando un nicho poco profundo. El interior está tomado por una gruesa capa de **moho cazador**, que liberará sus esporas en cuanto sienta cualquier vibración. Si los aventureros consiguen eludir a la nociva criatura, encontrarán dentro del hueco una caja de madera noble barnizada, con grabados de criaturas fantásticas. Tiene el espacio justo para almacenar un libro de conjuros y material de escritura, y es muy resistente al fuego, al ácido y al agua. En su interior hay dos pergaminos de hechicero que puedes generar de forma aleatoria, y un anillo de protección +1 fabricado en bronce que hace a su portador inmune al sueño mágico.

## 8.- Estancia cerrada

En el pasillo hay una puerta gruesa, forjada con planchas de metal dispuestas horizontalmente y remachadas entre sí. En el centro hay tres ruedas dentadas formando un triángulo. Colgado de una de las ruedas hay un cartel, escrito apresuradamente *“Prohibido el paso por orden del jefe”*.

Axul Brae decretó que la estancia permaneciese clausurada tras perder a cinco de sus hombres frente al meanosoldado que hay en su interior, plegado en forma de baúl. Estos bandidos creyeron que el baúl contenía tesoros y trataron de forzarlo, encontrando tan solo la muerte.

Los dientes de cada una de las ruedas de la puerta tienen diferentes símbolos rúnicos, pero tan solo uno de ellos se repite en las tres ruedas. Para abrir la puerta basta con enfrenar estos símbolos y enseguida se oirá el click de apertura. Puedes leer:

*Dentro de la sencilla estancia de paredes lisas, hay un baúl de madera y metal con una serie de extrañas lentes en el lugar donde debería estar la cerradura. El suelo a su alrededor está cubierto de manchas de sangre, secas desde hace mucho tiempo.*

*Junto al cofre hay un banco de trabajo fabricado en madera, cubierto por una capa de polvo tan gruesa que apenas se distingue el color verde de la pintura.*

En cuanto alguien entre en la cámara, el mecosoldado emitirá una retahíla de chirridos, pitidos y campaneos, su forma de pedir a los aventureros que se identifiquen.

Para ello deberán presentar algún símbolo que les acredite como miembros del imperio antiguo, como por ejemplo el **anillo heráldico** que hay en el cofre metálico de la **Sala sellada (6)**. En caso de no recibir ninguna identificación en un minuto, el mecosoldado abandonará su forma de baúl y pasará a considerar a cualquiera dentro de la estancia como hostil, actuando en consecuencia. Como está en modo Centinela no saldrá de la estancia de forma voluntaria, aunque si puede disparar su rayo al exterior.

En el caso de que alguno de los aventureros consiga identificarse ante el mecosoldado, este permanecerá pacíficamente a la espera hasta que se le den nuevas órdenes.

El banco de trabajo es de madera sólida, tan bien construido que parece inmune a los efectos del tiempo. En uno de sus cajones hay una caja con un completo juego de herramientas de precisión de calidad excelente, que puede ser utilizado como herramientas de ladrón con un bono de +1 a las pruebas de Destreza para abrir cerraduras o desactivar trampas.

## 9.- Sala dormitorio

Las puertas dobles al oeste están entornadas, pero no cerradas. No hay nadie de guardia en ninguna de las entradas.

*Observáis una sala bastante grande mal iluminada con un farol aquí y otro allá. En la oscuridad veis un buen número de sucios jergones tendidos sobre el suelo de piedra, bastante mugrientos. Varios bandidos juegan a las cartas, discuten, se emborrachan, o todo lo anterior a la vez alrededor de una hoguera donde se asa una gran pieza de carne. El hedor a sudor y a alcohol es ciertamente desagradable.*

Si la tropa de bandidos está en el Baluarte Tormentoso habrá 1d8 bandidos de primera línea, 1d4 bandidos batidores y un sargento descansando en la sala. En cualquier otro caso tan solo habrá la mitad redondeando hacia arriba, sin el sargento. De estos habrá que deducir a cualquiera que haya acudido como refuerzo ante una alarma. Lanza 1d6 por cada bandido presente. Con 1 o 2 el bandido en cuestión estará algo borracho, aplica -2 a sus tiradas de ataque.

Una vez eliminada, eludida o sometida la oposición, los aventureros podrán explorar la estancia a placer. En ella hay unos veinte baúles pequeños y varios barriles, con las pertenencias de parte de la tropa de bandidos. Entre la ropa gastada, restos de comida y botellas vacías encontrarán 1d6x5 pn, casi todo en calderilla, y un calcetín remendado con 1d3 gemas escamoteadas a Axul Brae por un bandido emprendedor.

En un zurrón hay dos pociones de curación, y una bolsa de cuero con un ungüento especialmente pestilente y vendas limpias. A pesar del olor, el ungüento cura 1d6 puntos de golpe si se aplica durante un minuto en una herida reciente. Hay suficiente para diez dosis.

Oculto en el fondo de uno de los barriles, envuelta en un trapo de terciopelo negro, hay una caja de madera tallada del tamaño de un puño. Parece fabricada de una sola pieza, sin bisagras ni cerradura. En todas sus caras hay grabadas hojas y ramas entrelazadas, talladas con maestría. Es muy pesada para su tamaño, y parece emitir un suave calor si se sostiene con las manos desnudas, como si estuviese viva.

La caja solo se puede abrir mojándola con un poco de agua limpia. Tras absorber el líquido, revelará en su interior una semilla parecida a una nuez pero con el doble de tamaño, con espirales surcando su dura superficie. Un druida, o cualquier otro aventurero con una prueba de Inteligencia CD 18, sabrá que se trata de una semilla de arbolante, todavía sin germinar. Un archimago pagará por ella 10 pr sin dudar un instante, pudiendo llegar hasta el doble o incluso más. Sin embargo, si es entregada a un arbolante adulto, contarán con un aliado para toda la vida.

Entre las posesiones de uno de los bandidos hay un pequeño fajo de cartas, escritas con muy mala caligrafía pero legibles. La más reciente, todavía sin enviar, parece dirigida a su prometida, una joven de un pueblo cercano. En ellas pone de manifiesto los tejemanejes de Axul Brae con los Buscadores de la Mano Dorada.

*“Querida Meriline:*

*Me temo que debo retrasar mi regreso al pueblo unos días más. El jefe tiene algo grande entre manos y debemos estar preparados por si surgen problemas. Sabes que si de mi dependiera lo dejaría todo, pero el que se va no cobra su parte del tesoro y nos hace falta el dinero.*

*Hace un par de días, los tipos de los Buscadores de la Mano Dorada llegaron con una carreta llena de esos barriles de líquido alquímico explosivo. Dos de los chicos nuevos se prendieron fuego y tuvimos que tirarlos al suelo para sofocarlos. Suerte que tenemos prisionero a ese viejo sacerdote, un tal Jenobias. Pudo remendarlos con sus conjuros, aunque tuvimos que amenazarle un poco. Me dio pena, la verdad.*

*El Agremiado, ese enano asqueroso, no deja de pedir más y más de esa cosa alquímica ¿es que quiere hacer volar toda la fortaleza? Los del gremio de alquimistas se llevan a cambio un buen lote de prisioneros, y nunca los volvemos a ver. No se qué harán con ellos, pero no me gustaría estar en su lugar, eso seguro.*

*Tuviste razón al advertirme de no aceptara este empleo, que estos no son más que maleantes, pero sabes que nos hace falta el oro y un cazador como yo no gana demasiado. Con el dinero pronto podremos comprar esa granja a las afueras del pueblo, la de la casa blanca y las rosas en la verja. Alégrate, solo un mes más y estaremos juntos en nuestra nueva casa. Como siempre, te haré llegar esta carta y algo de oro que he conseguido con el viejo Rándolfir, es el único en quien puedo confiar.*

*Con cariño, tu prometido y futuro esposo Crisanden.”*

## **10.- Manantial alcohólico**

*Un líquido transparente, de olor penetrante, se filtra a través de agujeros y grietas en las paredes. Es tal la cantidad, que inunda la sala hasta la altura de los tobillos, discurriendo pasillo abajo en una suave corriente.*

Ya sea por un capricho de la naturaleza, motivado por los singulares hongos y mohos que habitan el interior de la montaña, o por algo mucho más esotérico, el agua del manantial que surge de la roca de esta sala es tan agradable e intoxicante como el mejor orujo enano.

Los bandidos son grandes consumidores de este brebaje, siempre que no están de servicio, y a veces incluso de servicio si nadie los vigila. Desde luego no es de mucha ayuda para mantenerlos sobrios el hecho de que el manantial esté tan cerca de la sala dormitorio.

En el manantial siempre suele haber dos o tres bandidos compitiendo por coger una cogorza de campeonato, demasiado borrachos como para presentar ninguna amenaza.

De hecho, es muy probable que confundan a los aventureros por compañeros. Con un poco de sutileza y buena interpretación quizás consigan sonsacarles información. Esto es lo que los bandidos pueden revelar:

*- Sobre los prisioneros*

Hay cuatro de ellos en las **Celdas (15)**, el sacerdote Jenobias y su ayudante, y dos peces gordos de la Cámara de comercio. El quinto, un mago joven llamado Alcanor de Leobiz, sufre las atenciones de Axul Brae en la **Biblioteca del Bastión (19)**.

*- El tesoro*

Hay una buena cantidad de objetos valiosos en **el Bastión**, dentro de la **Sala de los Dracos (12)**. Todo el mundo sabe que las llaves de esta cámara están en la **Sala de Guardia (17)**, pero nadie sería tan idiota como para entrar sin permiso. Si los dracos no te despedazan, lo hará el jefe.

Algunos objetos arcanos están en las **Habitaciones de Axul Brae (20)**, donde el alquimista tiene un pequeño laboratorio.

*- Axul Brae*

Es un mal bicho, peligroso e inteligente. Además es mucho más fuerte de lo que parece con todas esas mutaciones. Se pasa casi todo el tiempo haciendo experimentos en sus habitaciones o leyendo libros en la biblioteca anexa.

*- Conexión con los Buscadores de la Mano Dorada*

Son un gremio de alquimistas de la capital, antiguos compañeros de Axul Brae. Son gente de pocas palabras, se limitan a traer el fluido alquímico y llevarse a los prisioneros.

No debería hacer falta decirlo, pero si alguien trata de desentrañar el secreto del manantial o extraer más de lo que da de forma natural, lo más seguro es que este se seque.

## **11.- Puente de tabloncillos**

*Donde antaño cruzaba un sólido puente de piedra, hoy se abre un espacio vacío de seis metros, con una caída de medio centenar hasta un suelo especialmente duro.*

Para salvar este espacio los bandidos utilizan un puente de tabloncillos, fabricado con gruesas tablas de madera unidas con remaches y bandas de metal. Tiene una anchura de dos metros, sin barandas o medidas de seguridad, y cimbra de manera alarmante si lo usan mas de cinco personas a un tiempo.

A no ser que se haya dado la voz de alarma, este puente siempre estará colocado. Cuatro bandidos vigilan a pocos metros, turnándose de vez en cuando para descansar en la garita cercana. Recoger el puente requiere del esfuerzo de todos y cuatro asaltos de trabajo, pero lanzarlo al vacío tan solo precisa de dos personas y un par de asaltos.

Dos de los vigilantes son bandidos de primera línea, pero armados también con ballestas pesadas. El tercero es un batidor, y el cuarto un sargento encargado de mantener cierta disciplina en un lugar tan importante.

En caso de ataque, los bandidos de primera línea dispararán las ballestas pesadas y se prepararan, junto con el sargento, para recibir a los atacantes espada en mano. El batidor tratará de abatir a los aventureros que se mantengan alejados del combate y, si este se torna adverso, correrá a avisar a los bandidos de la **Sala de Guardia (17)**.

Además de estos, siempre hay al menos 1d3 Harpías alatormenta revoloteando de aquí para allá, buscando algo que llevarse al pico. Si ven que los guardias son atacados bajarán en picado a ayudar, con la esperanza de poder devorar algún cadáver después de la refriega. No tendrán reparos a la hora de empujar



aventureros al vacío y luego comer sus cadáveres destrozados.



## El Bastión

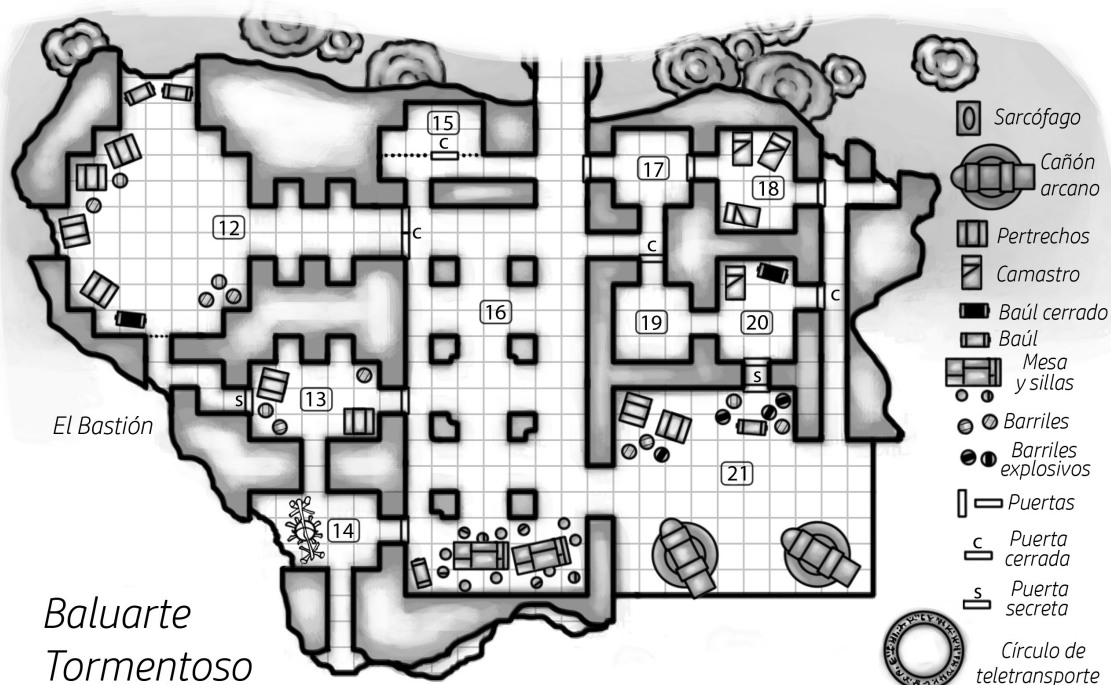
Es una enorme roca de cientos de toneladas, mantenida a unos cincuenta metros en el aire gracias a viejos encantamientos rúnicos tallados por toda su superficie. Antaño varios puentes de piedra comunicaban el Bastión con los Salones, pero en la actualidad todos están derruidos casi por completo. Los moradores de Baluarte Tormentoso utilizan el resistente puente de tablones para acceder a sus cámaras.

En el Bastión se ubican las estancias de los encargados de operar los cañones arcanos, las propias máquinas de guerra, la sala del tesoro y una zona de reuniones donde se discute sobre los planes de la banda. Además existe una celda donde se mantiene recluidos a un puñado de desafortunados prisioneros.

Esté parte de la banda cometiendo fechorías o no, en el Bastión siempre hay la misma cantidad de bandidos. Axul Brae se toma bastante en serio su propia seguridad y le gusta interponer a sus secuaces entre su persona y cualquier posible enemigo.

Cada hora que los aventureros deambulen por el Bastión hay un 25% de posibilidades de que encuentren compañía desagradable. Puedes tirar 1d4 en la siguiente tabla:

- 1.- Patrulla completa haciendo la ronda, compuesta por cuatro bandidos de primera línea y un sargento. Este último lleva un juego de llaves de las **Celdas (15)** y la **Sala de los Dragos (12)**.
- 2.- Uno de los cocineros, engrilletado y cargado con un puchero de sopa y cuatro cuencos, acompañado por un bandido de primera línea. Van camino a las **Celdas (15)** para dar de comer a los prisioneros.
- 3.- 1d6+2 Harpías alatormenta, devorando carroña o husmeando en la basura. En principio no prestarán demasiada atención a los aventureros, pero huirán para dar la alarma sin son atacadas. Solo pueden utilizar su habilidad **Esquiva en vuelo** en la **Sala de los dragos (12)**, **Cámara de las columnas (15)** y en los **Cañones arcanos (21)**.
- 4.- Uno de los ingenieros encargados de los cañones, camino de la cocina para comer algo tras un largo turno de guardia. Lleva encima la llave de los **Alojamientos de los ingenieros (18)**.



## 12.- Sala de los Dracos

La entrada al este se encuentra siempre cerrada por una puerta metálica de doble hoja. Es lo bastante gruesa como para necesitar un ariete y cuatro personas fornidas para echarla abajo. Abrir su cerradura precisa una prueba de Destreza CD 20. Existen tres juegos de llaves, uno lo lleva Axul Brae siempre encima, otro lo tiene un sargento de patrulla por el Bastión, y el tercero está en la **Sala de Guardia (17)**. Las puertas hacen bastante ruido al abrirse por completo. Si los aventureros no son muy cuidadosos alertarán automáticamente a los dracos de presa, y a cualquiera que esté cerca.

En el interior del marco de las puertas hay varias hileras de runas, bastante bien disimuladas. Hará falta una prueba de Sabiduría CD 18 para detectarlas. Son una trampa de conjuro, que despliegan una **Barrera de cuchillas (RyM p.160)** en la entrada en cuanto alguien manipula el arcón donde se guardan los tesoros mágicos.

Tras las puertas discurre un pasillo ancho, jalonado por cuatro estatuas de mármol que representan soldados del imperio antiguo ataviados con armaduras de extraño diseño. Sus ojos son gemas de color azul, en las que parece flotar algún tipo de luminosidad. Si alguien intenta arrancarlas sufrirá una dolorosa descarga que causa un daño de 5(1d6+2) rayo [R]. Por algo siguen ahí, en vez de estar en el bolsillo de algún bandido.

Al norte de esta estancia no hay muros, sino un abrupto precipicio que da a una caída a plomo de más de cincuenta metros. Es posible entrar y salir trepando por la pared de roca, pero haría falta un equipo de escalada completo y dos pruebas de Fuerza CD 20. También hay otra posible entrada al sur, cerrada por una verja [puedes ver la descripción en el **Almacén de comida (13)**].

*La cámara está custodiada por cuatro enormes y peligrosos dracos de presa. Llevan armaduras segmentadas de cuero, rematadas con púas afiladas. A no ser que hayan sido alertadas, las criaturas estarán dormitando en el interior, cerca de los tesoros, donde han fabricado unos rudimentarios nidos con harapos viejos.*

Los dracos están bien adiestrados, lanzan su ataque de aliento en cuanto sus enemigos están a tiro. Luego atacan derribando y luego mordiendo los brazos o el cuello de sus adversarios, mientras sus patas traseras los destripan sin piedad.

En la cámara hay varios barriles de vino de buena calidad, que Axul Brae prefiere reservar para su uso particular. Cuatro baúles abiertos contienen costosas alfombras, cuadros y pinturas cuidadosamente embalados, estatuas y otros objetos de arte por valor de 350 pn.

Además hay otros dos contenedores cerrados, un pequeño cofre reforzado con bandas de acero remachado, y un sólido arcón de madera sin adornos.

Investigando en cofre, con una prueba de Inteligencia CD 12, los aventureros descubrirán una serie de pequeños orificios en su base. Son parte de una trampa que se activa en cuanto se intenta forzar el cofre sin éxito. En ese caso un gas tóxico inunda una zona de 6 metros de diámetro a su alrededor provocando un daño de 6(2d6) veneno [V] y la pérdida de 1d3 puntos de Constitución. Superar una Salvación de Fortaleza evita perder los puntos de Constitución y reduce a la mitad del daño de veneno. Los puntos de Constitución pueden ser recuperados a un ritmo de uno por cada día de descanso.



Dentro del cofre, los aventureros encontrarán 250 pn recién acuñadas. En un saquito de terciopelo con la insignia de un conocido gremio de joyeros hay 1d4+2 joyas variadas. Un doble fondo oculta tres anillos dentro de una sencilla caja.

*Anillo de contacto intoxicante:* Tiene forma de serpiente de bronce enroscada, con dos diminutas gemas por ojos. Su portador podrá intoxicar a un objetivo con el simple roce de sus manos hasta tres veces al día. Si el afectado no supera una salvación de Fortaleza CD 12, la víctima sufrirá uno de estos efectos a elección del portador del anillo:

- El objetivo quedará [Envenenado] durante un minuto.
- No podrá hablar (ni lanzar conjuros verbales por lo tanto) durante su siguiente asalto.

*Anillo de reacción veloz:* Es una sencilla banda de madera de tacto suave, decorada con una joya verde. El portador recibe +1 a las tiradas de iniciativa.

*Anillo cambiacaras:* Parece formado por pequeños espejos unidos sobre un aro de plata. Crea un rostro ilusorio sobre la cara del portador del anillo, que puede tener el aspecto de cualquier persona que haya visto en las últimas 24 horas. El resto del cuerpo o el tono de voz no se ven afectados. El efecto dura 5 minutos, tras lo cual el anillo queda inactivo durante una hora antes de poder ser utilizado de nuevo.

El sencillo arcón de madera tiene dos cerraduras enanas accionadas con llaves rúnicas que deben ser desactivadas una por una. Para ello son necesarias un total de dos pruebas de Destreza CD 20. Las llaves rúnicas las lleva Axul Brae siempre encima, colgadas de una cadena al cuello. Cada intento fallido de forzar el arcón activa el conjuro de **Barrera de cuchillas** inscrito en las puertas del pasillo este. Si el conjuro se dispara comenzará a sonar una estridente alarín mágica que alertará tanto a Axul Brae como a los bandidos que se encuentran en la **Cámara de las Columnas (16)**, la **Sala de guardia (17)** y el balcón de los **Cañones arcanos (21)**, además de cualquier patrulla en las cercanías. Si los aventureros continúan en la sala transcurridos 1d6+4 asaltos deberán vérselas con el propio Axul Brae y sus secuaces.

Cuando logren abrir el cofre encontrarán en su interior:

*Cimitarra envuelta en una fina tela de seda de araña.* Es de metal oscuro y sin brillo, con la hoja decorada con complejos símbolos y la empuñadura forrada en piel de reptil.

Es un arma +1 forjada por elfos oscuros, causa 1d6 puntos de daño adicionales cuando se golpea por la espalda o a traición.

*Juego de ganzúas dentro una bolsa de piel.* Cuando la bolsa entra en contacto con la piel de un brazo o una pierna queda absorbida por la extremidad sin dejar rastro, indetectable a no ser que se utilicen medios mágicos. Su portador puede expulsarla a voluntad, junto con las ganzúas que contiene. Para que funcione no puede haber nada en la bolsa que no sea el juego de ganzúas, aunque quepa.

*Varita de proyectil mágico,* fabricada en metal plateado y terminada en una cabeza de dragón.

*Telas y largueros para montar una tienda de campaña para seis personas.* Todos los elementos son de primera calidad, y la tienda resultante es tan sólida y resistente como si estuviese construida con muros de piedra de medio metro de espesor.

### 13.- Almacén de comida

*Grandes trozos de carne fresca cuelgan de ganchos anclados al techo. Hay barriletes de aceite de cocina, botellas de vino y barriles de pescado en salazón junto a las paredes, cajas con legumbres, frutas y verduras en cestos apilados y muchos frascos cargados con toda clase de exóticas especias dispuestos en estantes. Toda esta comida, que podría mantener a un pueblo pequeño durante meses, está marcada con el emblema de la Cámara de comercio local.*

Una buena investigación del almacén, acompañada de una prueba de Sabiduría CD 10, permite fijarse en una anónima bolsa de tela de aspecto corriente atada con un cordel, junto a unos botes de especias. Está llena de grandes hojas secas muy aromáticas.

Un aventurero ladrón o druida, o cualquier otro con una prueba de Inteligencia CD 14, conoce sus efectos. Cuando las hojas se echan al fuego emiten un espeso humo narcótico de agradable aroma. Tras un minuto respirando este humo hay que superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 15 o quedar [Envenenado] y sufrir -2 a las tiradas de iniciativa durante la próxima hora. Utilizar estas hojas en la comida produce un efecto mayor, aquellos que fallen la salvación caen en un sueño pesado durante 1d3+2 horas.

Con una prueba de Inteligencia CD 10, un aventurero puede descubrir una puerta secreta en la pared este, oculta tras unas tablas que suenan a hueco cuando se las golpea. Conduce a un túnel con el aspecto de llevar siglos sin ser utilizado.

El pasaje desemboca al norte en la **Sala de los dracos (12)**, a través de un oquedad de un metro de diámetro cerrada por una verja oxidada. Los barrotes de la verja están tan deteriorados que pueden ser arrancados superando una prueba de Fuerza CD 15. El ruido producido con la maniobra alertará a los dracos con 1-2 en 1d6.

### 14.- Cocinas

*El calor de los fogones y el olor de la comida inunda vuestros sentidos. Cuatro personas de aspecto atareado, ataviadas con delantales sobre la ropa, cortan, fríen, asan y hornean comida en grandes cantidades. Alimentar a toda la tropa de bandidos no es una tarea fácil.*

Los cocineros son prisioneros, tanto humanos como elfos, encadenados a las sólidas mesas de la cocina. En un principio ignorarán por completo a los aventureros, creyendo que son simples bandidos que vienen a pedir la comida.

En cuanto los aventureros se presenten les rogarán que les salven de su cautiverio. Llevan casi dos meses encerrados en la cocina, trabajando sin descanso de sol a sol. Al estar casi siempre recluidos no son una buena fuente de información, y en su estado no parecen capaces de aguantar ni un par de asaltos de combate. En todo caso les comunicarán que la cocina es un buen lugar si necesitan descansar y hacer planes. Los bandidos rara vez aparecen por ahí, siempre que haya comida en las mesas de la zona sur de la **Cámara de las columnas (16)**.

### 15.- Las celdas

*Esta sección parece haber sido construida hace poco. Da la impresión de ser unas rejas añadidas al rincón norte de una cámara de mayor tamaño. El trabajo de albañilería es tosco comparado con la manufactura del resto del Bastión, pero los barrotes parecen bien forjados y resistentes.*

Detrás de las rejas, entre las sombras, alcanzáis a ver a cuatro personas que se apiñan contra la pared del fondo. Para acceder a las celdas se puede forzar la cerradura, o conseguir la llave ubicada en la **Sala de guardia (17)**. Dentro están el **sacerdote Jenobias** con su joven **ayudante Klinne**, y los comerciantes de la

cámara de comercio **Ceodosio y Harodosio**. Los cuatro fueron capturados al mismo tiempo, en el asalto a una caravana de camino a un pueblo próximo.

El sacerdote Jenobias es un hombre muy anciano y casi ciego, con los achaques típicos de la edad. No será de ninguna ayuda a la hora de combatir, pero su fe le permite lanzar conjuros de curación como un clérigo de nivel 6. Su ayudante es una valerosa muchacha de poco más de quince años, que le sirve de lazarillo y lo protege lo mejor que puede de los abusos de los bandidos. Los comerciantes visten jirones de lo que en otro tiempo fue ropa de excelente calidad. Están bastante demacrados, pero conservan una mirada fiera. Tanto Klinne como los halflings se pondrán delante del sacerdote en actitud defensiva hasta que algún aventurero les convenza de que no son miembros de la banda de Axul Brae.

De ser necesario considera a Jenobias un **Sacerdote (TyM p. 145)** solo con conjuros de protección o curación, y sin ataques o armadura. Su ayudante es una **Acólita (TyM P.131)**, y los comerciantes son **Ciudadanos (TyM p.137)**.

Una vez quede todo debidamente aclarado acatarán las órdenes de los aventureros, sin duda más expertos que ellos en huir de fortalezas plagadas de bandidos.

## 16.- Cámara de las columnas

*Entráis en salón de gran tamaño tallado en el corazón de la roca flotante, con ocho gruesas columnas sosteniendo un techo que se pierde en las alturas. La luz es tenue, proviene de un puñado de cuantas lámparas ubicadas sobre unas largas mesas, en el extremo sur del salón.*

Hay un 50% de posibilidad es que haya un grupo de bandidos comiendo y bebiendo en las mesas de la parte sur. De darse el caso, serán 1d6+2 bandidos de primera línea, 1d3 batidores y dos sargentos. También hay una posibilidad del 15% de que el propio Axul Brae esté entre ellos, explicando sus nuevas fechorías. A no ser que sean realmente descuidados, los aventureros podrán sorprenderlos con las manos todavía en los platos o eludirlos.

## 17.- Sala de guardia

*La sala es tan espartana como puede esperarse, con una litera, una mesa con seis sillas y soportes para armas atornillados a las paredes.*

Las patrullas de guardia la utilizan como zona de descanso y para controlar el acceso al **Alojamiento de los ingenieros (18)** y los **aposentos privados de Axul Brae (19 y 20)**.

Siempre hay una patrulla completa en esta sala, excepto en el cambio de guardia cada cuatro horas, momento en el que hay dos. Cada patrulla del Bastión se compone de cuatro bandidos de primera línea y un sargento de confianza.

De unos clavos en la pared cuelgan dos juegos de llaves de la **Sala de los dracos (12)** y de las **Celdas (15)**. Tan solo pueden tomar estas llaves los sargentos de patrulla, y se da la alarma en cuanto falta un juego.

## 18.- Alojamiento de los ingenieros

Cuando no hay nadie en esta habitación ambas puertas permanecen cerradas. Sus ocupantes son los únicos que tienen llave. Para cada una de ellas es preciso superar una prueba de Destreza CD 15.

Una inspección minuciosa de la puerta situada al este, con una prueba de Inteligencia CD 12, revela una

docena de orificios practicados en la pared, con un olor característico a fluido alquímico. Si se intenta forzar la puerta sin éxito, se dispara una trampa que inunda el pasillo de fuego alquímico en un radio de cuatro metros. Causa un daño de 6(2d6) fuego [F], aunque una salvación de Destreza CD 15 lo reduce a la mitad. La puerta al oeste no tiene trampas.

*El suelo de la estancia está cubierto de planos y diagramas tirados por doquier, cada uno con anotaciones y fórmulas garabateadas de forma apresurada. Aquí y allá hay extrañas piezas de bronce, tornillos, tuercas, tubos de extraño diseño y herramientas de mecánica.*

*Bajo todo este desorden se distinguen tres camastros manchados de grasa y otros tantos baúles.*

En este cuarto es donde duermen los ingenieros que operan los cañones, incluido su detestable jefe, el Agremiado. Los papeles y anotaciones del suelo son parte de su trabajo intentando descifrar el misterio de la fabricación de los cañones arcanos.

Los ingenieros tan solo acuden a sus habitaciones de noche, pasan casi todo el tiempo ajustando o haciendo labores de mantenimiento en los temperamentales cañones.

Rebuscando entre los papeles del suelo, los aventureros podrán encontrar abundantes pruebas de la relación entre Axul Brae y los Buscadores de la Mano Dorada, incluyendo albaranes de entrega de fluido alquímico y listas de prisioneros, más que suficiente como para iniciar una investigación por parte de las autoridades.

Dos de los baúles, de diseño sencillo, pertenecen a los ingenieros. Contienen poco más que ropa y 2d20 pn entre ambos. El tercer baúl, de diseño mucho más resistente y construcción enana, alberga las posesiones del Agremiado. Tiene una cerradura rúnica, en forma de pequeño martillo, flanqueada por dos sólidas ruedas dentadas de un palmo de diámetro. Para forzarla hay que superar una prueba de Destreza CD 20. En caso de fallo las ruedas dentadas se desplacen una contra la otra, aprisionando la mano del infortunado. El siguiente asalto las ruedas comienzan a girar, causando un daño de 2(1d4) perforante [P] cada turno y dejando [Apresado] al desdichado hasta zafarse de la trampa. Para liberar la mano hay que superar una prueba de Destreza CD 15. Puede abrirse sin peligro utilizando la llave en forma de martillo que el Agremiado lleva siempre encima.

Dentro del baúl hay 250 pn y un collar de oro y gemas, valorado en 1 pr. Oculta tras una pila de ropa se encuentra una caja con un extraño artefacto esférico, surcado por cables y tubos metálicos: una bomba casi terminada. Tiene un sobre pegado con cera en uno de sus laterales. Dentro hay una carta cifrada que parece no ser más que un montón ininteligible de símbolos sin sentido. Se puede descifrar utilizando el conjuro **Comprensión Idiomática** (TyM p.165), o el monóculo que Axul Brae tiene en el escritorio de la **Biblioteca del Bastión (19)**. Dice lo siguiente:

*“Una vez hayas descifrado el método de construcción de los cañones arcanos ya no será necesario mantener nuestro acuerdo con Axul Brae. Procede en ese momento a destruir las piezas de artillería del Baluarte Tormentoso. Debes limpiar cualquier prueba de la implicación de los nosotros, incluyendo la documentación y a tus ayudantes.”*

El baúl también contiene una joya de hechizo, que el Agremiado tenía previsto utilizar el día que pusiese la bomba en los cañones arcanos. La joya contiene la energía necesaria para lanzar el conjuro **Teleportar** (TyM p.214) una sola vez antes de romperse.

## 19.- Biblioteca del Bastión

La puerta norte es una sólida plancha de metal remachado, capaz de resistir cualquier cosa menor que un ariete o una explosión. Está cerrada a cal y canto, la única copia de la llave la tiene Axul Brae siempre encima.

*Dos estanterías cubren las paredes sur y oeste, cargadas con gruesos volúmenes sin duda rapiñados en robos y asaltos a caravanas, o hallados en el Baluarte Tormentoso. Junto a un sólido escritorio de madera, encadenado a la pared, hay un hombre de poco más de veinte años. Parece dormido o inconsciente, con el rostro lleno de moratones y sangre seca. El joven viste una túnica que en algún momento del pasado fue lujosa, de grueso paño rojo bordado en hilo de oro. Ahora está desgastada y cubierta de mugre y desperdicios, con las mangas desgarradas.*

**Alcanor el mago** fue capturado cuando iba de camino a la torre de hechicería de su maestro Astalkaruk, tras cumplir unos recados en la capital. A Axul Brae le importa muy poco cobrar su rescate, prefiere que el aprendiz le revele los secretos más ocultos de su maestro. Lleva varios días torturándolo con pociones y golpes a partes iguales, y el joven mago está al límite de sus fuerzas. Si los aventureros quieren moverlo, aunque sea unos pocos metros, deberán lanzar sobre él un conjuro de **Curar heridas** (TyM p.171) o suministrarle una **poción curativa**. En caso contrario hay una posibilidad del 75% de que muera con el traslado a causa de hemorragias internas y otras complicaciones graves.

En sus estanterías Axul Brae tiene una completa colección de libros de alquimia, aunque tan solo cuatro de los libros son verdaderamente extraños y valiosos. Un alquimista experto estaría dispuesto a trabajar para los aventureros durante dos meses, incluso más si negocian bien, a cambio de ellos.

En uno de los cajones del escritorio hay un libro de conjuros sin estrenar, dos docenas de hojas de pergamino de buena calidad, y el libro de conjuros de Alcanor. El grimorio del prisionero contiene 4 conjuros de nivel 1, 3 de nivel 2 y 2 de nivel 3 a tu elección. En otro de los cajones hay tintas de diferentes colores y material de escritura, junto con un monóculo con la montura en forma de dragón verde dentro de una cajita acolchada. El monóculo permite leer cualquier idioma o código, como bajo los efectos del conjuro **Comprensión idiomática** (TyM p.165).

## 20.- Habitaciones de Axul Brae

La puerta este es un portón de madera tratada mediante alquimia para hacerla más resistente. Carece de cerradura, pero tiene un picaporte en forma de cráneo deforme con una gran boca abierta y afilados colmillos. Si alguien acerca la mano, el cráneo lanzará un rápido ataque de mordisco que causa un daño de 5(1d6+2) perforante [P]. Una ligera inspección, junto con una prueba de Sabiduría CD 12, revela que en los tres dientes de mayor tamaño están grabados los símbolos de los elementos aire, tierra y fuego. Además hay un hueco en el lugar donde debería estar otro de los colmillos. Para abrir la puerta basta con introducir unas gotas de agua en dicho orificio.

*La cámara de paredes sencillas y suelo embaldosado, está amueblada con una cama amplia y un banco de trabajo sobre el que descansa un completo laboratorio alquímico, pequeño pero muy bien abastecido. En una de las paredes hay un armario de roble de dos puertas, tallado de manera lujosa que sin duda encajaría a la perfección en la habitación de cualquier comerciante acaudalado.*

En la pared sur de la habitación hay una entrada secreta que da a los **Cañones arcanos (21)**. Se trata de una sección de muro que se levanta mediante una serie de contrapesos. Se detecta con una prueba de Inteligencia CD 15, y se puede abrir sin problemas desde las habitaciones de Axul Brae, donde no activará la trampa que opera desde el otro lado.

Una búsqueda en la cama permite encontrar un libro con tapas de cuero plagado de anotaciones, del propio puño y letra de Axul Brae. En ellas habla sobre el un proscrito culto a Nix y los oscuros ritos que se desarrollaban en sus templos. Describe la creación de pociones mutágenas y la horrible transformación de personas normales en criaturas llamadas renacientes, una fusión de hombre, planta y moho. Por lo que parece, experimentó algunos de estos procedimientos en su propio cuerpo.



El laboratorio alquímico rebosa con ingredientes caros y difíciles de conseguir que hacen pensar en muy buenos contactos con algún gremio de alquimistas. Todo ello se puede vender por 250 pn, o conservarse para que el hechicero del grupo lo utilice más adelante.

En un soporte sobre el banco de trabajo hay seis pequeños viales fáciles de ocultar, rellenos de un ácido muy corrosivo. Otro soporte contiene una selección de 4 pociones recién terminadas: dos de **curación**, una de **invisibilidad** (como el conjuro, **TyM** p. 188) y otra de **fuerza** (como el conjuro **Aumentar atributo** para Fuerza **TyM** p.159)

Palpando el banco con cuidado y una prueba de Inteligencia CD 15 se puede descubrir un cajón escondido, donde Axul Brae guarda tres frascos de cristal grueso sellados con cera. Contienen un fluido de color verde oscuro, en el que flotan pequeñas esporas. Se trata de un poderoso agente mutágeno concentrado, destilado siguiendo las enseñanzas de la diosa Nix, que el líder de los bandidos utiliza para experimentar con su propio y monstruoso cuerpo.

Si alguno de los aventureros se atreve a probarlo deberá realizar una salvación de Fortaleza CD 22. Si falla, de su cuerpo comenzarán a surgir horrendos tentáculos plagados de garras afiladas. En una horrible agonía se transformará en un **renaciente** con tantos DG como su nivel, y atacará sin descanso a cualquier persona a su alcance. Para devolverle su forma habrá que lanzar sobre él un conjuro de **Quitar maldición** (**TyM** p. 205) antes de pasadas 24 horas.

En caso de superar el tiro de salvación el aventurero notará como su cuerpo amenaza por mutar dolorosamente, pero logrará mantener su forma sin efectos adversos permanentes.

En el interior del sólido armario hay una colección de túnicas de buena calidad y otros ropajes diversos. Una búsqueda minuciosa revela un cajón oculto en un doble fondo, que alberga un tubo metálico para pergaminos decorado con joyas con un valor de 70 pn.

Dentro del tubo hay un mapa con la localización de las ruinas de un templo dedicado a la diosa Nix, ubicado a varias leguas al este (y que puede ser utilizado para próximas aventuras).

## 21.- Cañones arcanos

*Los cañones arcanos se encuentran anclados al suelo al borde de una plataforma, con un ángulo de tiro que domina gran parte de las tierras circundantes. Las máquinas, forjadas en bronce, no paran de temblar y sisear con energía apenas contenida. Al norte de la balconada hay numerosas cajas con recambios, pertrechos y herramientas, junto a varios barriles de fluido alquímico.*

Revisar la pared norte y una prueba de Inteligencia CD 20 permite descubrir, tras unos barriles de fluido alquímico y otros pertrechos, una sección de muro se eleva al liberar una serie de contrapesos ocultos, revelando una entrada a las **Habitaciones de Axul Brae (20)**. Unos segundos después de quedar abierto el pasadizo, unas hojas de sierra surgen del suelo causando un daño de 6(1d8+2) cortante [C]. Superar una salvación de Reflejos anula todo el daño. Esta trampa no se activa si se accede desde el otro lado.

Junto a cada uno de los dos cañones hay un barril de fluido alquímico conectado a través de gruesas mangueras flexibles. Hay un 75% de posibilidades de encontrar aquí a cada uno de los ingenieros y al Agremiado, atareados en labores de mantenimiento.

Cuatro bandidos de primera línea y un sargento montan guardia en esta zona, manteniéndose en todo momento lo más lejos posible de los barriles explosivos. En caso de ataque intentarán dar la alarma y proteger a las piezas de artillería y a los ingenieros.

Si está vivo, Axul Brae tardará 1d8+2 asaltos en acudir a proteger los cañones junto con todos los bandidos que pueda reunir [es decir, los que queden vivos de la **Sala de guardia(17)** y la **Cámara de las columnas(16)**].

Es posible destruir los cañones con el sencillo método de apilar barriles de fluido alquímico y luego prenderles fuego desde lejos. La explosión resultante no solo destruirá las piezas de artillería, también se llevará por delante toda la cámara y un buen trozo de **Baluarte Tormentoso**.



## PNJS Y MONSTRUOS

### Axul Brae, líder de bandidos

El jefe de los bandidos deambula por el Bastión ataviado con gruesos ropajes de cuello alto, apoyado mas por afectación que por necesidad, en un sencillo bastón con empuñadura de bronce. Bajo la ropa oculta a duras penas su monstruosa fisonomía, obtenida a través de ciertos experimentos alquímicos auspiciados por Aselya Siegrith, la demente fundadora de los Buscadores de la Mano Dorada.

Garras y tentáculos retorcidos forman brazos y piernas correosos, resistentes al daño y al dolor. Dentro del torso de Axul Brae no hay corazón, pulmones o tripas que una espada pueda dañar, sino una masa de tejidos sin diferenciar, mas parecidos al interior de un hongo bulboso en constante mutación. El alquimista consigue retener una forma aproximadamente humana gracias a una voluntad de hierro.

Axul Brae está haciendo una verdadera fortuna a través del bandidaje y la extorsión. Planea establecer su propio dominio en estas tierras, protegido por una creciente fuerza de bandidos y mercenarios, pero sobre todo por el poder incontestable de sus cañones. Mantiene estrechos vínculos con los Buscadores de la Mano Dorada, suministrándoles cautivos a cambio de fluido alquímico. Por supuesto ignora que Aselya Siegrith, la líder del gremio de alquimistas, planea traicionarle en cuanto averigüe los secretos de los cañones arcanos del Baluarte Tormentoso.

El líder de los bandidos pasa casi todo el tiempo en sus **aposentos (19 y 20)**. Hay un 80% de posibilidades de que los aventureros lo encuentren allí, enfrascado en sus experimentos y estudios o preparando nuevas fechorías. De no ser así, estará en la balconada de los **Cañones arcanos (21)**. Siempre lleva en su poder las dos llaves rúnicas para el arcón de la **Sala de los Dracos (12)**, así como las llaves de sus **aposentos (19 y 20)**.

**Nivel 4.** [Humanoide] [Mediano] [Caótico] / [Aberración] [Mediano] [Caótico]

**Clase de Armadura** 12 (piel endurecida)/ 16 (piel escamosa)

**Puntos de golpe:** 48 (8d8+8)

**Características:** FUE 11 (+0) DES 12 (+1) CON 16 (+3) INT 16 (+4) SAB 14 (+2) CAR 12 (+1) / FUE 17 (+3) DES 10 (+0) CON 16 (+3) INT 4 (-3) SAB 12 (+1) CAR 6 (-2)

**Salvación:** FOR +6 REF +4 VOL +2 / FOR +6 REF +0 VOL +1

**Movimiento:** 12m/ 16m, **Iniciativa:** +1/+0

**Inmune a la clave** [envenenado]

**Invulnerable al daño** veneno [V] y ácido [A]

**Resiste el daño** contundente [G]

**Forma aberrante:** Cuando los puntos de golpe de Axul Brae caen por debajo de la mitad pierde el control de su forma humanoide, y comienza a mutar de forma descontrolada. Recupera de inmediato 2d8 puntos de golpe, y sus características pasan a ser las listadas en segundo lugar. En esta forma deberá superar cada turno una salvación de Voluntad CD 12 o atacará a quien tenga más proximo, sea aliado o enemigo.

**Acciones como humano:**

Bastonazo: +6, 2m, 3(1d6) contundente [G]

Viales alquímicos: Axul Brae posee una colección de viales de peligrosos efectos, que utiliza para intoxicar y distraer a sus adversarios. Puede lanzarlos de la misma forma que un frasco de aceite, rompiéndose al impactar contra el suelo o cualquier otra superficie sólida.

- Vial de gestación monstruosa (2 viales): En su interior flota el embrión de un renaciente

creado de forma artificial, sumergido en fluido alquímico. Cuando el vial se rompe, la criatura en su interior se desarrolla de forma acelerada dentro de una nube de gas corrosivo, absorbiendo cualquier materia a su alrededor. Al asalto siguiente emerge totalmente formado y listo para el combate, bajo el control de Axul Brae.

- Vial de hedor asfixiante (4 viales): Libera una nube de gas hediondo de seis metros de diámetro. Cualquier afectado debe superar una salvación de Fortaleza CD 12 o dejará caer cualquier cosa que tenga en las manos para taparse la nariz y la boca, quedando [Incapacitado] hasta su siguiente asalto.

**Bastón de Aliento de dragón:** Se trata de un artefacto no mágico de ingenioso diseño. Contiene una carga de fluido alquímico a presión, que sale despedida con un giro del pomo de bronce. El fluido alquímico prende con el súbito contacto con el aire, creando un cono de fuego de 8 metros. Causa un daño de  $6(1d10+1)$  fuego [F], con un 50% de posibilidades de prender en objetos inflamables. Una salvación de Reflejos CD 14 reduce el daño a la mitad. Es posible recargar el bastón con fluido alquímico, aunque no durante un combate.

#### **Acciones como aberración:**

Multiataque: Golpetazo (2).

Golpetazo: +6, 2m,  $9(2d6+3)$  contundente [G].

#### **El Agremiado**

Este enano especialmente gruñón y desagradable fue enviado por los maestros alquimistas de los Buscadores de la Mano Dorada para poner en marcha los cañones de la fortaleza, y de camino tratar de descifrar los misterios de su fabricación y funcionamiento para beneficio de la organización. Jamás ha dicho su nombre, ni nadie se lo ha preguntado, por lo que todos le conocen simplemente con el Agremiado.

Es fanáticamente leal a los Buscadores de la Mano Dorada, por lo que será imposible sonsacarle cualquier tipo de información. Viste un mandil cubierto con gruesas placas de metal y gafas de protección. De sus cinturones cuelgan multitud de pesadas herramientas. Tiene una pistola soplete que usa para reparaciones en los cañones, pero que además puede utilizar como arma. Siempre lleva encima su llave de los **Alojamientos de los ingenieros (18)**, y un colgante en forma de martillo que sirve para abrir su cofre.

**Nivel 2.** [Humanoide] [Mediano] [Enano]

**Clase de Armadura** 13 (mandil reforzado)

**Puntos de golpe:**  $22(4d8+2)$

**Características:** FUE 10 (+0) DES 13 (+1) CON 14 (+2) INT 14 (+2) SAB 12 (+1) CAR 8 (-1)

**Salvación:** FOR +2 REF +2 VOL +1

**Movimiento:** 10m, **Iniciativa:** +1.

**Resistencia al daño** [veneno]

**Ventaja** en las salvaciones contra venenos.

**Visión en la oscuridad** 24m.

**Acciones:**

Llave enorme: +4, 2m,  $3(1d4+1)$  contundente [G].

Pistola soplete: +4, 4/8m,  $5(2d4+1)$  fuego [F].

## **Draco de presa negro**

Poseen un cuerpo flexible y musculoso como el de un leopardo, con la larga cola acabada en una aleta membranosa. Su piel está protegida por duras escamas de color negro, sobre todo en la cabeza, los hombros y el lomo. Carecen de alas, pero pueden trepar y nadar con la misma facilidad que corren en suelo firme.

Si bien carecen de la inteligencia de un dragón negro, poseen toda su ferocidad y armamento natural, incluyendo garras, colmillos y la capacidad de lanzar un corrosivo chorro de ácido hasta tres veces al día.

Acostumbran a vivir en pequeños grupos familiares, cerca de zonas pantanosas. Nunca utilizan su ataque de aliento ácido cuando cazan, ya que estropea la carne de sus presas. Prefieren abalanzarse de un salto, atacando con las zarpas delanteras y derribando a su objetivo. Una vez en el suelo terminan el trabajo de una dentellada en el pescuezo. Cuando defienden su guarida la cosa cambia, no dudarán en emplear su chorro de ácido a la menor provocación. A veces son criados como leales guardianes o guardaespaldas, equipados con armaduras que mejoran su ya de por sí formidable defensa natural.

### **Nivel 3. [Dragón] [Grande]**

**Clase de Armadura** 15 (cuero y piel escamosa)

**Puntos de golpe:** 39 (5d10+6)

**Características:** FUE 15 (+2) DES 13 (+1) CON 14 (+2) INT 7 (-2) SAB 12 (+1) CAR 8 (-1)

**Salvación:** FOR +2 REF +1 VOL +1

**Movimiento:** 20m, Trepar 20m, Nadar 20m, **Iniciativa:** +1

**Visión en la oscuridad** 18m.

**Invulnerable al daño ácido** [A]

**Derribo:** Si el draco de presa carga al menos 8 metros antes de realizar su ataque de garras, su objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 11 o quedar [Derribado].

#### **Acciones:**

Garras: +5, 2m, 8(2d6+2) cortante [C].

Mordisco: +4, 2m, 7(1d10+2) perforante [P].

Línea de ácido: Recarga 6. Escupe una línea de ácido de 12m que causa daño 9(3d6) ácido [A]. Una salvación de Reflejos CD 11 reduce el daño a la mitad.

#### **Reacciones:**

Desagarrar la garganta: Si un objetivo a su alcance cae [Derribado], el draco de presa puede realizar un ataque de Mordisco como reacción.

## Ingenieros del Bastión

Son prescindibles ingenieros humanos contratados por los Buscadores de la Mano Dorada para servir de ayudantes al Agremiado. Saben manejar los cañones a la perfección, pero no son demasiado peligrosos en un combate y se rendirán a la primera oportunidad. Van equipados con mandiles de cuero reforzado y varias herramientas pesadas. Cada uno guarda una llave de los **Alojamientos de los ingenieros (18)**.

**Nivel 1.** [Humanoide] [Mediano] [Humano]

**Clase de Armadura** 11 (mandil de cuero)

**Puntos de golpe:** 10(2d8)

**Características:** FUE 10 (+0) DES 12 (+1) CON 10 (+0) INT 13 (+1) SAB 12 (+1) CAR 10 (+0)

**Salvación:** FOR +0 REF +1 VOL +1

**Movimiento:** 12m, **Iniciativa:** +1.

**Acciones:**

Llave enorme: +3, 2m, 3(1d4+1) contundente [G]

## Harpía Alatormenta

El grupo de harpías que vive en la cúspide de Baluarte Tormentoso ha mutado a lo largo de los años, volviéndose más pequeñas y débiles que sus primas comunes pero desarrollando una cierta afinidad con tormentas y rayos. Sus alas están envueltas en chispeantes arcos eléctricos que emplean para aturdir a sus presas, antes de despedazarlas con garras afiladas.

Las harpías han llegado a un pacto con Axul Brae. A cambio de sus servicios como centinelas y exploradoras, este hará que las harpías puedan adquirir forma humana mediante algún tipo de compuesto alquímico. Por supuesto, el líder de los bandidos no tiene ninguna intención de cumplir su parte.

**Nivel 1.** [Monstruosidad] [Mediano]

**Clase de Armadura** 12.

**Puntos de golpe:** 10(2d8)

**Características:** FUE 9 (-1) DES 14 (+2) CON 10 (+0) INT 8 (-1) SAB 12 (+1) CAR 11 (+0)

**Salvación:** FOR +0 REF +2 VOL +1

**Movimiento:** 10m, volar 16m. **Iniciativa:** +2.

**Esquiva en vuelo:** Si la harpía alatormenta combate al aire libre (o en un lugar de techos altos) y conserva su capacidad de volar, su clase de armadura mejora a 14.

**Campo bioeléctrico:** El batir de las alas de la harpía tormenta genera una carga eléctrica capaz de aturdir a un troll. Cuando un aventurero se acerque a dos metros de una harpía alatormenta deberá superar una salvación de Fortaleza CD 9 o quedar [Aturdido] durante un turno.

**Acciones:**

Garras y pico: +3, 2m, 5(1d6+2) perforante [P].

## Mecanosoldado primus

Los aventureros suelen encontrarse a este tipo de autómatas de combate plegados en forma de baúl metálico, con una serie de lentes y ranuras donde debería estar ubicada la cerradura. Están formados por una compleja masa de gruesos cables en tensión, cubiertos por placas metálicas reforzadas muy resistentes al daño hasta adquirir forma humanoide. Extraen la energía necesaria para funcionar de un horno arcano embutido en el torso, capaz de mantenerlos operativos durante siglos.

Sus movimientos son espasmódicos y desgarbados, pero dotados de la tremenda fuerza de un ogro. A pesar de que tan solo necesitan sus puños para destrozar a cualquier oponente, cuentan con un arma de rayos que disparan a través de la lente principal de su rostro mecánico.

Tienen una mente rudimentaria capaz de resolver problemas sencillos, pero carecen de la capacidad de hablar. Pueden entender la mayoría de idiomas y sus sentidos del oído y la vista son muy agudos. Apenas tienen instintos o voluntad propia, necesitan recibir órdenes de un controlador para ejecutar sus tareas o permanecerán inmóviles, a la espera. Estas instrucciones se comunican a través de un conjunto de placas perforadas que se introducen en una ranura ubicada en el pecho. Una vez recibida una instrucción, cualquier mecosoldado hará lo posible por llevarla a cabo, incluso si esto representara su destrucción.

Los ejércitos mecánicos del antiguo imperio estaban formados por miles de estas criaturas artificiales. Eran transportados hasta las zonas de guerra en largas filas de carros, a veces incluso en navíos aéreos, plegados en forma de baúl para ahorrar espacio y energía. La mayoría de estos mecosoldados fueron destruidos hace siglos, en batallas apocalípticas frente a monstruosos enemigos de otros planos. Se sabe que en su época existieron versiones más sofisticadas del mecosoldado, y por tanto mucho más peligrosas.

### Nivel 4. [Constructo] [Mediano]

#### Clase de Armadura 18

**Puntos de golpe:** 49 (8d8+9)

**Características:** FUE 19 (+4) DES 11 (+0) CON 16 (+3) INT 10 (+0) SAB 12 (+1) CAR 8 (-2)

**Salvación:** FOR +4 REF +0 VOL +1

**Movimiento:** 10m, **Iniciativa:** +0.

**Inmune** a las claves [Asustado], [Aturdido], [Encantado], [Envenenado] y al agotamiento.

**Invulnerable** al daño veneno [V] y rayo [R].

**Visión en la oscuridad** 18m. **Vista ciega** 6m.

**La última orden:** Cuando los aventureros encuentren a un mecosoldado primus tira 1d6 para saber cuales fueron las últimas instrucciones que recibió, y que probablemente continúe cumpliendo siglos después.

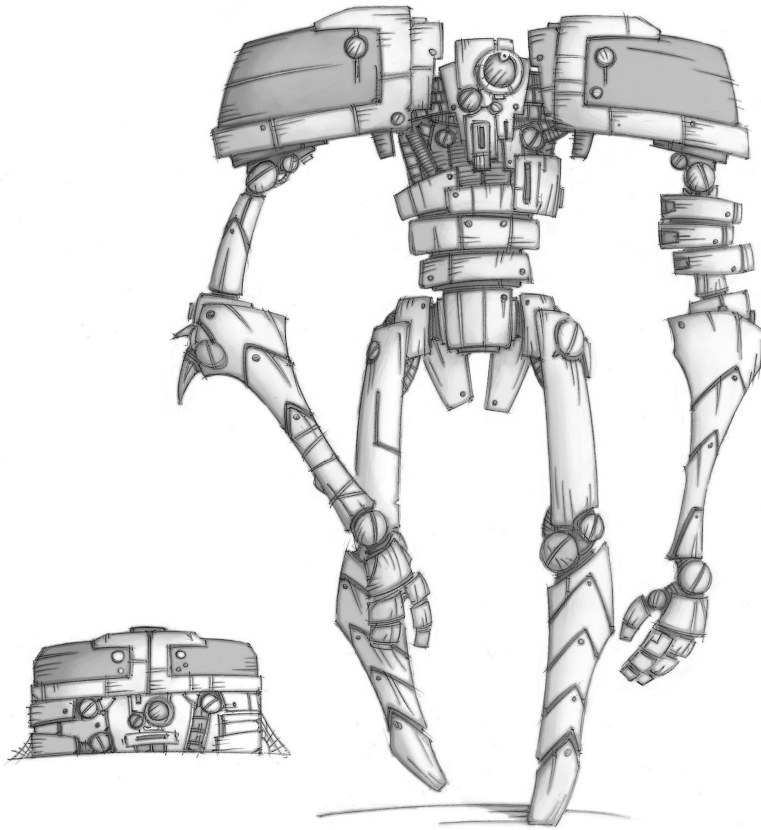
- 1 orden Espera: Permanece plegado en forma de baúl, aguardando instrucciones y ahorrando energía. Ignorará a los aventureros, atacando solo si le atacan primero.
- 2-3 orden Centinela: Si los aventureros se acercan a menos de 3 metros de aquello que se le ordenó guardar emitirá un aullido metálico como advertencia. Si persisten, atacará hasta que se alejen de nuevo.
- 4-5 orden Buscador: El mecosoldado busca algo, un objeto o incluso una persona. Si los aventureros se acercan emitirá un haz de luz con el que les recorrerá el cuerpo, uno a uno. Si los aventureros no tienen lo que busca se marchará para continuar su misión en otro lugar.
- 6 orden Exterminio: La última orden que recibió fue la destruir de forma indiscriminada. El autómata se moverá de forma aleatoria, atacando a cualquier ser vivo que se cruce en su camino.

### Acciones:

Multiataque: Puñetazo (2).

Puñetazo: +6, 2m, 9(1d8+4) contundente [G].

Arma de rayos: Recarga 5-6. Emite una línea de rayos de 12m que causa 8(1d10+3) rayo [R] a todo el que atraviese. Una salvación de Reflejos CD 14 reduce el daño a la mitad. Hay una posibilidad del 75% de que los objetos inflamables (como el aceite) prendan si son alcanzados por el rayo.





## Esclavo arcano

Hubo un tiempo en el que magos y hechiceros eran utilizados como baterías de energía arcana. Su esencia vital se utilizaba para alimentar artefactos de gran poder, mientras eran condenados a una vida de esclavitud.

Y lo peor es que esta esclavitud no finalizaba ni tan siquiera con su muerte, tan solo se volvía aún más amarga.

Los esclavos arcanos son las tristes almas de estos magos, atadas al plano material por los mismos artefactos que extraían sus poderes en vida. Incapaces de encontrar el descanso eterno, vagan por estancias y pasillos cubiertos de polvo, en busca de una manera de encontrar por fin su liberación.

Son seres etéreos de aspecto cadavérico, envueltos en llamas traslúcidas de brillante color azul. Pueden volverse invisibles a voluntad y atravesar la materia sólida. Su toque drena la energía de los seres vivos, pero son incapaces de aferrar o manipular objetos físicos.

**Nivel 3.** [No muerto] [Mediano] [Incorpóreo]

**Clase de Armadura** 11

**Puntos de golpe:** 30 (6d8)

**Características:** FUE 6 (-2) DES 13 (+1) CON 10 (+0) INT 14 (+2) SAB 12 (+1) CAR 12 (+1)

**Salvación:** FOR +0 REF +2 VOL +2

**Movimiento:** 0m, levitar 16m, **Iniciativa:** +1.

**Movimiento incorpóreo.** El esclavo arcano puede pasar a través de criaturas y objetos como si fuese [Terreno difícil]. Si termina su turno en el interior de un objeto recibe 5(1d10) de daño místico[M].

**Inmune a las claves** [Apresado], [Derribado], [Encantado], [Envenenado], [Frenado], [Inconsciente], [Paralizado], [Petrificado] y al agotamiento.

**Invulnerable al daño** oscuridad [O] y veneno [V].

**Resistente al daño** ácido [A], contundente [G], cortante [C], fuego [F], perforante [P], rayo [R] y trueno [T].

**Invisibilidad:** Los esclavos arcanos pueden volverse invisibles a ojos de los vivos a voluntad usando su acción bonus, aunque se tornan visibles cuando atacan.

**Visión en la oscuridad** 24m.

**Acciones:**

Drenar vida: +5, 2m, 3(1d4+1) místico [M]. Si el objetivo no supera una salvación de Fortaleza CD 11 pierde 1d3 punto de Constitución. Si la puntuación de Constitución de un aventurero cae por debajo de 3 queda inconsciente por hipotermia durante 1d6 horas. Si llega a cero muere como si hubiese sufrido una congelación extrema, aunque es raro que un esclavo arcano llegue tan lejos. Es posible recuperar los puntos de constitución así drenados a razón de uno por día de descanso.

Drenar poder: Cualquier objetivo de categoría [Mago] o [Sacerdote] hasta a 6m del esclavo arcano debe realizar una salvación de Voluntad CD 12 o perder 1d3 puntos de poder.

**Reacciones:**

Salv guarda arcana: Cuando un esclavo arcano es afectado por un conjuro ofensivo, puede emplear su reacción para efectuar Drenar poder.

## **Bandido sargento**

Estos veteranos endurecidos imponen algo parecido a la disciplina a golpes. Portan media coraza cubierta con pieles y espada bastarda. Además pueden llevar alguna poción de curación o un arma de gran calidad entregada por su Axul Brae.

**Nivel 3.** [Humanoide] [Mediano]

**Clase de Armadura** 15 (coraza y pieles)

**Puntos de golpe:** 36 (6d8+6)

**Características:** FUE 14 (+2) DES 13 (+1) CON 13 (+1) INT 11 (+0) SAB 12 (+1) CAR 10 (+0)

**Salvación:** FOR +5 REF +1 VOL +1

**Movimiento:** 12m, Iniciativa: +1.

### **Acciones:**

Multiataque: Espada larga (2).

Espada bastarda: +5, 2m, 7(1d10+2) cortante[C].

Golpe bajo: +5, 2m, 5 (1d6+2) contundente [G]. El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza CD 11 o queda [Aturdido] hasta el próximo turno.

### **Reacciones:**

A traición: Tras ser atacado en cuerpo a cuerpo por un adversario, el sargento puede responder con un Golpe bajo a su atacante.

## **Bandido primera línea**

Son mujeres y hombres contratados en los suburbios de la ciudad, en su mayoría maleantes sin escrúpulos. Están bien armados y equipados, pero carecen de disciplina y deben ser controlados por sargentos veteranos. Están armados con espada largas y ballestas ligeras, y protegidos por cotas de malla del ejército a las que han retirado las insignias.

**Nivel 2.** [Humanoide] [Mediano]

**Clase de Armadura** 15 (Cota de malla y escudo)

**Puntos de golpe:** 22(4d8+2)

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

**Salvación:** FOR +1 REF +1 VOL +0

**Movimiento:** 12m, **Iniciativa:** +1.

**La fuerza del número:** Reciben +1 al daño en sus ataques cuerpo a cuerpo cuando tienen a un aliado a 2m o menos.

### **Acciones:**

Espada larga: +4, 2m, 5(1d8+1) cortante[C].

Ballesta pesada: +4, 40/160m, 6(1d10+1) perforante [P]

## **Bandido batidor**

Algunos bandidos son expertos rastreadores que saben moverse a través de las peligrosas montañas. Visten ropa de cuero, con capas de piel de lobo que les dan un aspecto salvaje. Llevan armaduras de cuero tachonado y arcos largos, con espadas cortas para el cuerpo a cuerpo.

**Nivel 2.** [Humanoide] [Mediano]

**Clase de Armadura** 14 (cuero tachonado)

**Puntos de golpe:** 20(4d8)

**Características:** FUE 10 (+0) DES 14 (+2) CON 11 (+0) INT 10 (+0) SAB 13 (+1) CAR 11 (+0)

**Salvación:** FOR +1 REF +2 VOL +1

**Movimiento:** 12m, **Iniciativa:** +2.

**Proyectiles alquímicos:** Axul Brae a provisto a sus batidores de un puñado de flechas especiales. Cada batidor cuenta con un proyectil de cada tipo.

- Flecha de inmovilización: Al impactar, el proyectil libera una sustancia que se endurece en contacto con el aire en pocos segundos, formando una resistente capa alrededor de su objetivo. Además del daño normal, el objetivo queda [Frenado] hasta que se libere superando una prueba de Fuerza CD14.
- Flecha de lluvia ácida: Esta flecha satura un área con una niebla compuesta por pequeñas gotas de ácido tóxico, de 6x6 metros, que persiste durante 1d6+2 asaltos antes de dispersarse. Cualquier afectado dentro del área de efecto debe superar una salvación de Fortaleza CD 15 o sufrir 3(1d6) veneno [V] y quedar [Envenenado] hasta abandonar la niebla.

### **Acciones:**

Arco largo: +4, 60/240m, 6(1d8+2) perforante [P].

Espada corta: +4, 2m, 5(1d6+2) cortante[C].

## **Moho cazador**

Esta criatura es en realidad toda una colonia de moho de color pardo rojizo de aspecto común. Fue creado como arma biológica por una desaparecida cábala de alquimistas al servicio del antiguo imperio.

Posee la capacidad de detectar el calor de los seres vivos, momento en el que dispara un chorro de esporas tóxicas que se adhieren a la piel de la infortunada víctima. Estas esporas germinan en su presa inmovilizada y comienzan a devorarla a través del ácido que secretan.

## **Renaciente**

*La criatura que aparece ante vosotros es alta y de forma humanoide, con miembros poderosos acabados en garras curvas y afiladas. Su cuerpo es un amasijo de músculos gruesos como cables y de aspecto duro y rugoso parecido a la corteza de un roble. Sobre la piel tiene colonias de moho y extraños hongos circulares que crecen de forma irregular, sin seguir un patrón aparente.*

*De unas fauces llenas de afilados colmillos que se abren en su abdomen, surge su horrenda lengua tan gruesa como una liana, cubierta de púas, que mueve de un lado a otro mientras exhala una nube de esporas indudablemente tóxicas.*

Horribles experimentos alquímicos han dado a luz a esta terrible criatura, parte animal, parte vegetal y parte colonia de moho. Creados a partir de un ser humano, que “renace” en esta nueva forma, son capaces de resistir el castigo físico sin apenas inmutarse mientras golpean con largos tentáculos plagados de púas y colmillos.

**Nivel 2.** [Monstruosidad] [Mediano] [Caótico]

**Clase de Armadura** 15 (piel endurecida)

**Puntos de golpe:** 28 (4d8+8)

**Características:** FUE 16 (+3) DES 13 (+1) CON 18 (+4) INT 7 (-2) SAB 11 (+0) CAR 6 (-2)

**Salvación:** FOR +3 REF +1 VOL +0

**Movimiento:** 12m, Iniciativa: +1.

**Inmune a la clave** [envenenado]

**Invulnerable al daño** veneno [V] y ácido [A]

**Resiste el daño** contundente [G]

**Visión en la oscuridad** 12m.

**Regeneración acelerada:** Al final de cada turno el renaciente regenera 1d4 puntos de golpe. Si ese mismo turno ha realizado un ataque de Mordisco terrible, regenera el daño causado en su lugar.

**Nube de esporas:** Durante un encuentro, la primera vez que un aventurero se acerque a menos de cuatro metros de un renaciente debe realizar una tirada de salvación de Fortaleza (CD 10). Si falla sufre un -2 a sus tiradas de ataque y daño. Debe realizar esta tirada cada turno posterior para superar el efecto.

**Acciones:**

Multiataque: Golpe de tentáculo (2),

Golpe de tentáculo: +4, 4m, 6 (1d6+3) contundente [G]. El objetivo es arrastrado hasta a 2m del renaciente y queda [Apresado].

Mordisco terrible: Solo puede utilizarse contra un oponente [Apresado]. +4, 2m, 8 (1d10+3) perforante [P].

**Nivel 2.** [Planta] [Mediano]

**Clase de Armadura** 6

**Puntos de golpe:** 24(4d8+4)

**Características:** FUE 2(-4) DES 3 (-4) CON 14 (+2) INT 2 (-4) SAB 12 (+1) CAR 2 (-4)

**Salvación:** FOR +2 REF -4 VOL +1

**Movimiento:** 0m, **Iniciativa:** -5

**Camuflaje:** Es necesaria una prueba de Sabiduría CD 15 para distinguirlo de una capa de moho y suciedad común y corriente.

**Inmune a las claves** [Envenenado], [Asustado], [Cegado], [Ensondecido], [Derribado], [Encantado] y al agotamiento.

**Invulnerable al daño** veneno [V], ácido [A] y contundente [G]

**Resiste el daño** cortante [C], perforante [P] y escarcha [E]

**Vulnerable el daño fuego [F]**

**Acciones:**

**Inoculación de esporas:** Recarga 1-4. Cuando un ser vivo se acerca a 2 metros o menos del moho cazador, éste emite una nube de esporas a su alrededor de 6 metros de radio. Cualquier objetivo dentro del alcance puede realizar una salvación de Destreza CD 10 para evitar ser rociado.

Aquel que no supere la prueba sufre  $5(1d6+2)$  ácido [A] y debe realizar una salvación de Fortaleza CD 9 o quedar [Paralizado] durante un turno.



