

Expendor

El Albor de la Quinta Edad



Contra la Hermandad
de la Muerte Silenciosa

Una aventura para un grupo de cuatro a seis
sigilosos aventureros de nivel 1

Elrendor

El Albor de la Quinta Edad

A3 Contra la Hermandad de la Muerte Silenciosa

Índice

Antecedentes	3
Preparación y ganchos	4
Andelth	5
Nueva Faresia	6
El Festival de la Luz	6
Las Cuevas del Llanto Perpetuo	13
El enfrentamiento con Landon	23
Terminando la aventura	23
Bestiario	25
Licencia	31

Créditos

Creado por: Grupo Creativo Telar de Leyendas

(Somos Carlos Julián del Cerro, Eneko Menica, Javier García y María José García)

Ilustración de portada: Jagoba Lekuona.

Mapa contraportada: «Acróbata2000».

Pruebas de juego: Antonio «Kon» Rivera, Antonio «Rolero Rural», David Fernández «Skarfester», David «Kairos», Enrique Vila, «Fleashball», Jaime «Zondark» Trapero, Jesús «Capitán Mórdigan» del Arco, «Lassar Layam», Pepe Simó, Ricardo «Grotek», «Tryob», «Urloc» y Grupo Creativo Telar de Leyendas.

Edición digital v1.0



Contra la Hermandad de la Muerte Silenciosa es una aventura para un grupo de cuatro a seis personajes de **nivel 1** que transcurre en Andelth, un reino con un sistema feudal muy estricto donde el uso de la magia no es bienvenido. Aunque está ambientada en el mundo de Eirendor, el Árbitro puede cambiar con facilidad su ubicación para adaptarla al escenario de su campaña.

Antecedentes

Wolbert Boran fue en otro tiempo un destacado miembro de la Hermandad de la Muerte Silenciosa, un gremio de asesinos asentado en Laenia, la capital del decadente reino de Andelth. Su pericia era tal que hace dos años fue elegido para asesinar a un joven caballero destinado en Cruz del Sur. Sin embargo, durante la misión, Cruz del Sur fue sitiada y atacada por una gran horda de tragos procedentes del Erial de Sangre.

La fiebre Carmesi

Casi todo el mundo conoce la Fiebre Carmesi y lo que representa: la marca de la Hermandad de la Muerte Silenciosa. Esta rara enfermedad es causada por un veneno muy potente que utilizan los asesinos en aquellas misiones donde se requiere que la víctima sufra una muerte dolorosa.

Corren muchos rumores acerca del proceso seguido para la obtención del veneno, aunque muy pocos conocen que su ingrediente principal es un hongo rojo que crece en las profundidades de la tierra. El hongo es tanto la fuente de la enfermedad como de su antídoto. Los síntomas suelen constar de delirios, una fiebre muy alta, hinchazón de la lengua —que evita que el paciente pueda hablar o ingerir alimentos—, y el enrojecimiento de ojos y piel. Cualquier paciente al que no se le suministre el antídoto o reciba un conjuro de Restablecimiento Mayor inmediatamente, muere sin remedio.

Esta sustancia trasciende las propiedades de los venenos y enfermedades corrientes.

En el asalto, Wolbert resultó herido de gravedad y fue evacuado junto a muchos otros a la ciudad de Faresia, donde se enamoró de una sanadora local, Lidia.

Siendo correspondido en su amor y esperando que sus antiguos hermanos lo dieran por muerto, Wolbert fingió sufrir amnesia y adoptó el nombre de **Argal Munar**. Cuando Faresia fue bautizada como Cruz del Sur y comenzaron los trabajos de fortificación, algunos de sus habitantes partieron hacia el noreste, donde se fundó el enclave de Nueva Faresia. Entre esos primeros ciudadanos estaban Argal y Lidia, que se asentaron en una granja a las afueras.

Sin embargo, la Hermandad es paciente, concienzuda y posee muchos recursos a su alcance. Investigaron durante dos años lo acontecido y acabaron por descubrir que Wolbert no había muerto. No tardaron en seguir sus pasos y mandar un grupo de asesinos para silenciarle.

La elección no se hizo a la ligera, pues su líder, Landon, fue alumno de Wolbert y lo conoce muy bien. Landon disparó a su mentor con una cerbatana contaminada de Fiebre Carmesí cuando este se dirigía al mercado. Esta terrible enfermedad termina con la vida de Wolbert tras tres días, si los personajes no logran evitarlo.

Por suerte, nuestros bravos aventureros no están faltos de ayuda. Wolbert sabía muy bien lo que le pasaría si alguna vez daban con él, pues solo hay un castigo para los traidores. Antes de caer por completo en las garras de la enfermedad, ha tenido la suficiente fuerza de voluntad para enseñarle a Lidia un lugar de la pared donde oculta una caja. Esa caja contiene un par de pequeños tarros bien sellados con componentes para elaborar el antídoto y una carta con instrucciones precisas. Sin embargo falta el ingrediente principal, un hongo rojo que crece en las cuevas de las montañas y que debe utilizarse fresco.

Preparación y Ganchos

Tras la lectura de la carta, Lidia sabe que necesita un grupo de aventureros que pueda viajar hasta las montañas y traer un poco del hongo rojo. No quiere dejar solo a Argal y la travesía es demasiado peligrosa como para enviar a **Castos**, el mozo que les ayuda en las tareas de la granja.

Por fortuna, acaba de comenzar el Festival del Triunfo de la Luz en Nueva Faresia. Esta celebración discurre durante los tres días que dan inicio a la primavera, entre oficios religiosos, bailes y competiciones que atraen a mercaderes, artistas, caballeros y jóvenes aventureros —ver la sección sobre **El Festival del Triunfo de la Luz**—.

Los jugadores deberían llegar a Nueva Faresia un par de días antes del envenenamiento de Argal. Así pueden participar en los festejos y competiciones antes de que Castos contacte con ellos. Puede que vinieran para participar a propósito en los torneos, que ya sean miembros de la comunidad o haber sido parte de la escolta de algún rico mercader que viene a vender su género. Si el grupo de jugadores acaba de terminar la aventura **La Tumba de los Perdidos** —con código A1—, el Árbitro puede hacer que **Katryn Calen** —la botánica de Masán— sea una antigua compañera o incluso familiar de Lidia. Katryn puede contratar a los aventureros por 50 piezas nobles para que la acompañen al festival, y poder visitar a Lidia. En ese caso, Katryn contacta directamente con los aventureros en lugar de Castos.

Andelth

El reino de Andelth es un lugar con una marcada jerarquía social, basada en una pirámide de estamentos donde no todos son iguales. Todo pertenece al rey, que concede a los nobles su propiedad de forma revocable, como buenos vasallos. Los señores son los poseedores de la tierra y de los ciudadanos que habitan en ella. Por tanto, estos últimos carecen de cualquier derecho, aunque solo los señores más estúpidos llevarían a su pueblo a extremos insoportables de miseria. Especialmente con la rebelión de las Tierras Impías —nombre por el que se conocen en el reino las Tierras sin Rey— aún presente.

Esta desigualdad por clase social lo es también en cuanto a género. Por motivos religiosos, las mujeres no tienen la capacidad de decidir su destino libremente. Pasan de estar bajo la tutela de su padre a la de su marido.

Son juzgadas bajo el peso de la honra y la virtud, el cual aumenta cuanto más alta es la posición social. A veces las jóvenes plebeyas, sin un apellido que mantener y nadie que las reclame, escapan de sus obligaciones para forjarse el mejor destino que pueden, muchas veces haciéndose pasar por hombres o viajando al extranjero.

El otro gran poder en Andelth es la religión. Las gentes de Andelth poseen un fervor religioso que frecuentemente llega a traspasar los límites del fanatismo. A pesar de que Lux es una diosa, se la mantiene como un ser de luz, idílico y pasivo, que se apoya en el Aspecto de la Justicia, **Andelth**, para defender el bien y la fe. La mujer de Andelth en vida, **Laenia**, es el Aspecto de la Abnegación y el referente femenino de la fe.

La Orden de la Luz en Andelth es muy diferente a la de otros lugares. Son jueces de la virtud, y su labor es reprimir a todos aquellos sospechosos de ir contra los dictados divinos. Son ellos los que adoctrinan y enseñan al pueblo la moralidad que debe tener: humanocentrista y cerrada. Los seres de otras

razas son vistos con desprecio y desconfianza en el mejor de los casos. Los miembros de otros cultos y los usuarios de la magia son perseguidos como si fueran herejes y condenados a muerte.

Nueva Faresia

Nueva Faresia es un señorío modesto, lo que queda del antiguo feudo de Faresia después de que la antigua ciudad pasara a manos de los cruzados y fuera renombrada como Cruz del Sur. Apenas habitan en él mil personas entre habitantes de la villa y las familias de las granjas cercanas. El señor del feudo es un caballero de mediana edad llamado **Sir Althur Brolian**, primogénito de Karlen Brolian, antiguo señor de Faresia. El festival anual es la oportunidad que tiene la Casa Brolian de aparentar que no les afectó la reducción de sus dominios y la expropiación de su ciudad. Sus fiestas y bailes tienen la reputación de ser bastante ostentosos.

La ciudad se ha ido construyendo alrededor de la colina donde se erigen la **Fortaleza del Comendador (A)** y el **Templo de Lux Bendita (B)**. Las murallas son de nueva construcción y aún conservan varias torres de madera. Pese a su pequeño tamaño, Nueva Faresia concentra bastante actividad comercial, por lo que la ciudad dispone de varias tabernas y posadas. La más famosa de todas es **El Caballero Andante (C)** —de precios bastante altos—. **El Tabardo Dorado (D)** y **El Honor de Andelth (E)** no le van a la zaga y ofrecen precios más comedidos. Los asistentes con menos recursos suelen dormir en el salón comunal de **Los Brazos de Laenia (F)**, cuyos precios son imbatibles.

El festival del Triunfo de la Luz

Esta celebración conmemora durante tres días la victoria de Lux frente a la oscuridad de Nix en la Guerra Milenaria. Las fechas elegidas corresponden a los días en que los períodos de luz se alargan, cuando brotan las flores tras el frío invernal. Junto a los oficios religiosos y procesiones de Lux, se organizan justas y competiciones en honor al Aspecto de la Justicia.

Pese a que Nueva Faresia no es una ciudad grande, su festival ha heredado parte de la fama que tenía el evento en la antigua Faresia y suele recibir bastantes visitantes, entre los que se encuentran artistas y juglares que amenizan las festividades con sus actuaciones. En la **Plaza del Mercado (G)** se pueden encontrar muchos bienes que normalmente solo serían accesibles en las ciudades de mayor tamaño.

El evento más esperado tiene lugar en la **Explanada de los Justos (H)**, donde a diario se producen competiciones de lucha a pie, de tiro con arco y de justas a caballo —esta última reservada solo para aquellos con sangre noble o que han sido ungidos caballeros—.

Al caer la noche, las familias más acaudaladas se ponen sus mejores galas y asisten a la recepción que organiza la Casa Brolian, donde se agasaja a los vencedores de las competiciones. Los que no reciben la invitación suelen reunirse en las tabernas de la ciudad, donde entre alcohol y fiesta se exigen revanchas y se ajustan cuentas.

En las siguientes páginas se dan los detalles necesarios para desarrollar estas competiciones por si los jugadores quieren participar en ellas. Se anima al Árbitro que añada tanto sabor al festival como considere oportuno, quizás mediante algunos eventos religiosos relacionados con las figuras de Andelth y Laenia o la organización de bailes y festejos populares.

Torneo de lucha a pie

Puede participar cualquier persona que lo desee. Los combatientes pueden elegir entre espadas largas —1d8—, espadas cortas —1d6— o dagas —1d4—. Todas las armas están embotadas por lo que solo causan daño contundente[G]. Los contendientes también reciben escudos pequeños de madera —CA +1— y petos de cuero —CA 12—, aunque pueden combatir con dos armas si así lo desean. No está permitido el uso de otras armaduras o el lanzamiento de conjuros —la brujería es delito en el reino—. La inscripción cuesta 1 pieza noble y el premio para el ganador es 1 pieza reina.

Nueva Faresía



El Árbitro puede establecer los emparejamientos como considere oportuno. Los perdedores de un enfrentamiento son eliminados. Solo los ganadores pasan a la siguiente ronda. Los contendientes pierden un combate al llegar a 0 PG. A diferencia de un combate normal, no se corre el riesgo de morir. Tras 1d4 horas de descanso, recuperan todos los PG perdidos.

En la tabla de **Contendientes de Lucha a Pie** se describen unos cuantos contendientes posibles. El Árbitro debería usar solo los necesarios para sumar un total de 8 participantes, contando a los personajes de los jugadores. Si así lo desea, el Árbitro puede distribuir los PNJ participantes entre los jugadores que no participan.

CONTENDIENTES DE LUCHA A PIE	
1d8	Contendiente
1	Olban [<i>Humano</i>] [<i>Humanoide</i>] [<i>Medio</i>] (Fue 10, Des 18, Con 15) PG 17 CA 17 Atq +2 Daño 1d8. Iniciativa: +4 Un luchador jovial y bromista. Viste con sedas ampulosas. Combate con espada larga y escudo.
2	Rodan [<i>Humano</i>] [<i>Humanoide</i>] [<i>Medio</i>] (Fue 9, Des 6, Con 12) PG 16 CA 11 Atq +1 Daño 1d8 – 1. Iniciativa: -2 Una fea cicatriz le recorre la cara. Combate con espada larga y escudo.
3	Peregord [<i>Humano</i>] [<i>Humanoide</i>] [<i>Medio</i>] (Fue 12, Des 13, Con 15) PG 17 CA 14 Atq +3 Daño 1d6+1 / 1d4. Iniciativa: +1 Hijo de un noble local, se ha hecho bordar los emblemas familiares en la cota de cuero. Combate con espada corta y daga.
4	Karaban [<i>Humano</i>] [<i>Humanoide</i>] [<i>Medio</i>] (Fue 15, Des 15, Con 14) PG 17 CA 15 Atq +4 Daño 1d8+2. Iniciativa: +2 Bromista y pendenciero. Nunca dice que no a una cerveza gratis. Combate con espada larga y escudo.
5	Herman [<i>Humano</i>] [<i>Humanoide</i>] [<i>Medio</i>] (Fue 13, Des 17, Con 10) PG 15 CA 16 Atq +3 Daño 1d6 + 1. Iniciativa: +3 De mirada fija y penetrante, tiende a perder los nervios con facilidad. Combate con espada corta y escudo.
6	Darlon [<i>Humano</i>] [<i>Humanoide</i>] [<i>Medio</i>] (Fue 13, Des 9, Con 17) PG 18 CA 12 Atq +3 Daño 1d8 + 1. Iniciativa: -1 Le falta un dedo de la mano izquierda. Combate con espada larga y escudo.
7	Norden [<i>Humano</i>] [<i>Humanoide</i>] [<i>Medio</i>] (Fue 10, Des 10, Con 14) PG 17 CA 13 Atq +2 Daño 1d6. Iniciativa: 0 El menor de tres hijos, busca por cualquier modo obtener reconocimiento. Combate con espada corta y escudo.
8	Boltren [<i>Humano</i>] [<i>Humanoide</i>] [<i>Medio</i>] (Fue 11, Des 16, Con 12) PG 16 CA 16 Atq +2 Daño 1d8 / 1d4. Iniciativa: +3 Su pelo ya ha empezado a volverse gris por la edad. Combate con espada corta y daga.

Sacando partido a los torneos

Los torneos son una gran oportunidad para introducir a cualquier nuevo jugador en las reglas del combate y el uso de Puntos de Esfuerzo (PE), tanto cuerpo a cuerpo como a distancia. Es una buena oportunidad para que los luchadores —y puede que también los bribones— practiquen los talentos que están relacionados con el combate antes de verse envueltos en un combate «real». Por eso se anima al Árbitro a que reparta PNJ entre aquellos jugadores cuyos personajes no quieran —o puedan— participar.

Se recomienda presentar un torneo lo más colorido y personalizado posible para propiciar que los jugadores tramen sus propios planes —inclusive usando las trampas y el subterfugio para intentar poner las tornas a su favor—. El uso del público y cómo afecta a la moral de los contendientes es otra herramienta útil, sobre todo si se combina con las mecánicas de ventaja y desventaja.

Torneo de tiro con arco

En este caso todos los participantes disparan una flecha durante tres asaltos con un arco largo a 50 metros —dentro del alcance efectivo del arma—. Se siguen todas las reglas normales del disparo con proyectiles. La diana tiene CA 10. Cada participante recibe una puntuación dependiendo de lo cerca que se haya quedado del centro de la diana —por cuantos puntos se ha superado la CA de la diana—, tal y como se recoge en la tabla de **Tiro con Arco**.

Los dos mejores clasificados compiten en la final, en la que cada uno dispara consecutivamente tres flechas. A parte de cualquier jugador que quiera participar hay apuntados cuatro contendientes como PNJ. El Árbitro puede repartir sus fichas entre los jugadores que no participen. La inscripción cuesta 1 pieza noble y el ganador recibirá 1 pieza reina.

TIRO CON ARCO	
Tirada de ataque	Puntos obtenidos
10-12	1
13-15	3
16-17	5
18-20	8
21+ o crítico	10

CONTENDIENTES DE TIRO CON ARCO

Id4	Contendiente
1	Damian [<i>Humano</i>] [<i>Humanoide</i>] [<i>Medio</i>] (Fue 10, Des 17, Con 13) PG 10 CA 13 Atq arco largo +5 Un cazador muy nervioso, aunque certero.
2	Goldbert [<i>Humano</i>] [<i>Humanoide</i>] [<i>Medio</i>] (Fue 12, Des 14, Con 10) PG 9 CA 12 Atq arco largo +4 Un obseso del orden. Se toma el tiro como un deporte y lo dejará patente en cada intervención.
3	Ferdan [<i>Humano</i>] [<i>Humanoide</i>] [<i>Medio</i>] (Fue 14, Des 15, Con 14) PG 11 CA 12 Atq arco largo +4 Un arquero de ojos tristes que perdió a su familia durante la caída de Cruz del Sur.
4	Herbert [<i>Humano</i>] [<i>Humanoide</i>] [<i>Medio</i>] (Fue 13, Des 10, Con 10) PG 9 CA 10 Atq arco largo +2 Un grandullón algo descuidado que se ha apuntado tras aceptar una apuesta estando borracho.

Justa a caballo

Para poder participar en una justa se necesita haber sido armado caballero según las leyes de Andelth. Todos los nobles son armados caballeros, así como los guerreros que se han distinguido en la defensa del reino. Los nobles de Andelth consideran un gran honor conceder el título de caballero a alguien plebeyo y muy rara vez se otorga a un extranjero. Participar en la justa cuesta una pieza reina y el premio consiste en bordar en su capa un escudo conmemorativo del torneo. Los caballeros visten estas capas en las citas sociales más importantes como ostentación de su valía.

Actualmente hay cuatro caballeros ansiosos por medirse en el campo del honor. Si por casualidad alguno de los personajes cumple los requisitos para ser aceptado —incluido el contar con la armadura y montura adecuadas— aplica las reglas de la página 148 del manual de **Reglas & Magia** con los siguientes añadidos:

- Vence el caballero que desmonta a su contrincante o que primero consigue «tres lanzas rotas».
- Los dos caballeros atacan simultáneamente, por tanto no hace falta tirar por iniciativa.
- Antes de tirar, y de forma oculta, cada caballero elige si ataca a la defensiva o a la ofensiva.
- Resuelve el ataque de forma normal. Si un caballero impacta a otro se considera que ha roto la lanza y suma un punto. Solo el caballero que haya sacado el resultado más alto para impactar tiene la oportunidad

de descabalgar a su contrincante. Calcula el daño causado de forma normal, aunque en este caso no son puntos de golpe que se pierden.

- El caballero que puede ser descabalgado debe superar una salvación de Fortaleza para permanecer sobre su caballo. La CD es 8 + el daño recibido. A la defensiva el caballero tiene ventaja en la tirada, mientras que si su enemigo atacó a la ofensiva, tiene desventaja.

Si los jugadores no pueden participar directamente con sus personajes, el Árbitro puede repartir las fichas de los caballeros entre los jugadores e interpretar el torneo. Si ningún jugador participa, Elastir Brolian, el hijo mayor de Althur, gana el torneo.

CONTENDIENTES DE JUSTA A CABALLO

1d4	Contendiente
1	Elastir Brolian [<i>Humano</i>][<i>Humanoide</i>][<i>Medio</i>] (Fue 14, Des 15, Con 13) PG 14 CA 17 Atq lanza de caballería +5 Daño 1d8+2. Fortaleza +5. Un caballero esbelto y bastante engreído. Esconde su falta de experiencia real en combate tras su bravuconería.
2	Roland Farel [<i>Humano</i>][<i>Humanoide</i>][<i>Medio</i>] (Fue 12, Des 14, Con 15) PG 16 CA 17 Atq lanza de caballería +3 Daño 1d8+1. Fortaleza +3. Joven y taciturno. Perdió a su hermano mayor durante la invasión trago.
3	Urgil Andana [<i>Humano</i>][<i>Humanoide</i>][<i>Medio</i>] (Fue 16, Des 10, Con 12) PG 14 CA 15 Atq lanza de caballería +5 Daño 1d8+3. Fortaleza +5. Un veterano disgustado con la decadencia de Andelth.
4	Larden Tirga [<i>Humano</i>][<i>Humanoide</i>][<i>Medio</i>] (Fue 13, Des 16, Con 10) PG 13 CA 18 Atq lanza de caballería +5 Daño 1d8+1. Fortaleza +5. Un idealista que sigue el código de caballería de forma estricta.

Una familia en apuros

El día después de la llegada de los aventureros a Nueva Faresia, Castos contactará con los jugadores. Argal ha sido envenenado a primera hora de la mañana y Lidia lo ha mandado al pueblo después de identificar la aflicción de su marido y de que este lograra enseñarle lo que guardaba oculto en una pared —ver la sección de **Antecedentes**—. Solo por acceder a entrevistarse con ella, Lidia ofrece 10 piezas nobles. Está desesperada y necesita ayuda con presteza. Si los personajes preguntan sobre el matrimonio por la ciudad, solo obtendrán buenas referencias. Lidia y Argal son de los primeros colonos y mantienen una actitud respetuosa con las leyes y costumbres de la región. Además Lidia, atendió a un buen número de heridos después de la caída de Cruz del Sur y se ha forjado muy buena reputación.

Es de suponer que los aventureros acompañarán a Castos hasta la hacienda de sus señores, ya sea por motivos altruistas o por la pequeña recompensa ofrecida. **Landon Orgen** y sus hombres están escondidos en la inmediaciones, vigilando la casa para asegurarse de que Argal sufre y muere como ha sido dictado por los cabecillas de la hermandad. Salvo que los jugadores sean muy precavidos, los asesinos sabrán de su llegada.

Una vez en la granja, Lidia los pondrá al corriente —sin revelar que el propio Argal fue un asesino en otro tiempo—, y les ofrecerá **5 piezas reinas** si viajan hasta las **Montañas Carmesíes** y consiguen traer unas muestras de hongo rojo. Lidia conoce las leyendas sobre las **Cavernas del Llanto Perpetuo** —al igual que la mayoría de habitantes de Nueva Faresia—. Un complejo de cavernas hacia el este donde se rumorea que el antiguo forajido Kerman el Rapiño tenía su guarida y donde dejó oculto su tesoro.

Probablemente los aventureros partan con presteza hacia las montañas, pues el tiempo es un factor importante. Con las indicaciones de Lidia no tendrán problemas para encontrar el complejo. Sin embargo, Landon ya suponía que su antiguo mentor podía esconder un as en la manga. Anticipándose a que quizás quiere elaborar el antídoto, manda a sus hombres hacia las montañas para vigilar y detener cualquier intento de lograr el hongo rojo.

El ataque de los asesinos

Los cuatro asesinos enviados por Landon son recién iniciados pero no tontos. El Árbitro debe escoger la estrategia que considere más oportuna y realista para un grupo de asesinos. Pueden esperar y atacar a los aventureros de noche —si partieron tarde de la granja—, emboscarles en el camino o seguirles al interior de las cuevas esperando el momento adecuado. Si los aventureros son inteligentes y deciden otra ruta que no sea el camino que lleva a las montañas, los asesinos no tendrán otra opción que buscar y seguir su rastro hasta las cuevas.

Todos los asesinos llevan escondido un anillo con el símbolo de la hermandad y exactamente siete piezas nobles. Bajo la lengua también esconden una pequeña pastilla con un veneno letal para terminar con su vida en caso de ser capturados. En la hermandad no hay sitio para los que fallan.

Ninguno de estos asesinos es capaz de utilizar la Fiebre Carmesí. Se trata de un secreto muypreciado por la orden, al cual solo los asesinos de más alto rango tienen acceso —como en su día Wolbert o ahora Landon—.

Las Cavernas del Llanto Perpetuo

Se trata de un gran complejo de cuevas naturales que se encuentra a unos 20 kilómetros al noreste de Nueva Faresia. Recibe su nombre del ruido producido por las miles de gotas de agua que resbalan por sus estalactitas, y cuyo ruido al caer es amplificado por el eco de las cuevas. Este sonido debería estar siempre presente mientras los aventureros exploren el lugar, salvo que por alguna razón se especifique lo contrario.

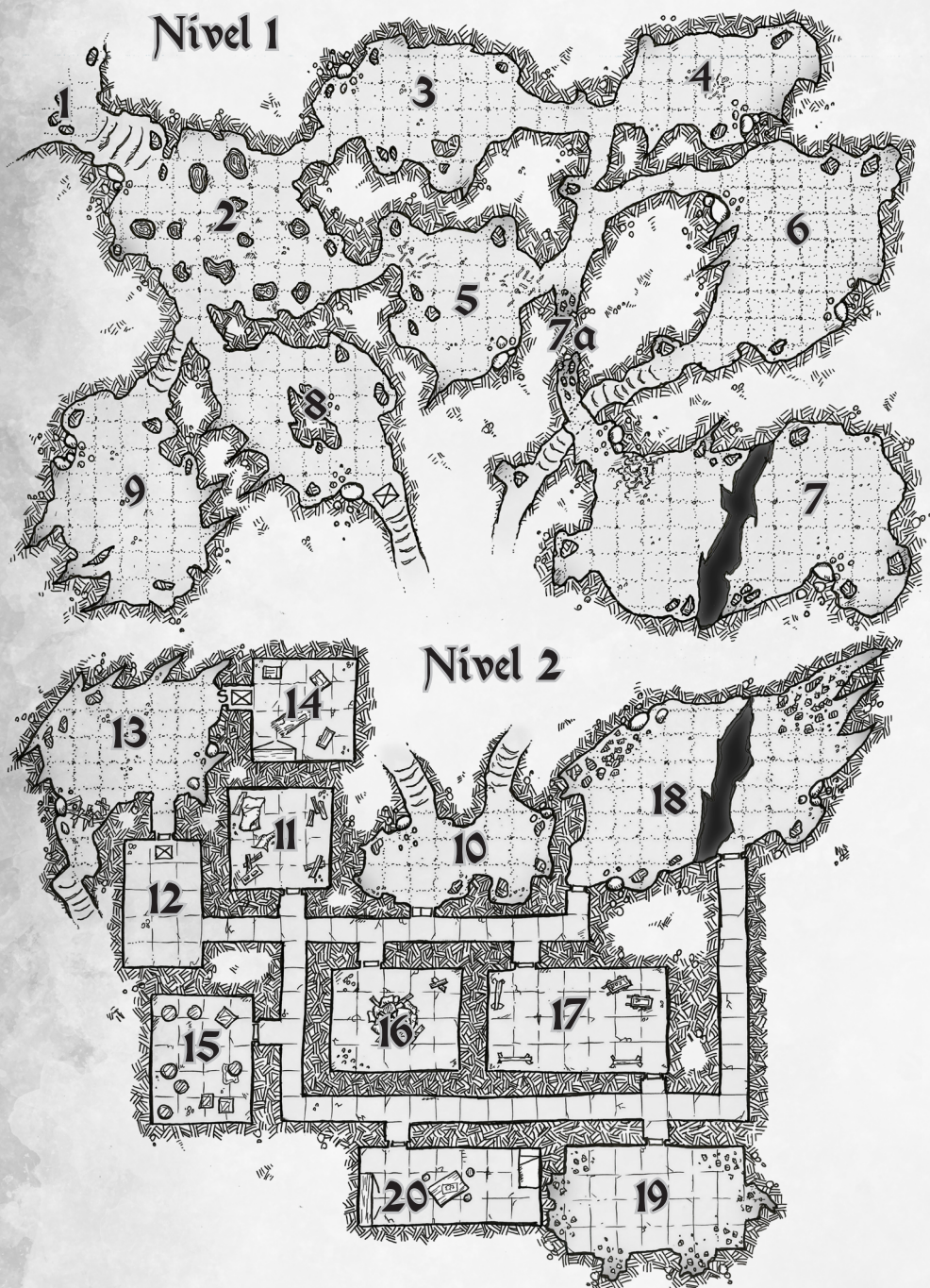
Encontrar la zona de las cuevas es bastante sencillo, pues toda la falda de la montaña está salpicada por pequeñas cuevas y grietas. Se supone que los aventureros no tardarán en identificar la verdadera entrada a las Cavernas del Llanto Perpetuo, la más profunda y con mejor acceso de todas ellas.

La mazmorra no incluye monstruos errantes, aunque el Árbitro puede usar a los asesinos de la Hermandad si han seguido a los jugadores hasta las cuevas o utilizar a varios de los monstruos que hay en las diferentes localizaciones como respuesta ante las acciones de los jugadores.

Historia

En el pasado más reciente, estas cuevas fueron la guarida de **Kerman el Rapiño** y su banda. El reconocido forajido luchó junto a las tropas de Andelth durante la invasión de los tragos en un último acto de redención. Desde entonces no se le ha vuelto a ver y las leyendas cuentan que el botín de sus andanzas aún se encuentra escondido en la zona. Algunos aventureros han visitado las cavernas en el pasado, pero han vuelto con las manos vacías contando que no hay nada de valor. O se trata de un bulo o ese bandido supo esconder muy bien sus pertenencias más valiosas.

Ahora mismo, las cavernas distan mucho de estar desocupadas. Kerman cayó prisionero de **Thorgul Matamadres**, un cabecilla Osgo que descubrió, tras torturarlo, que Kerman sí había dejado su tesoro oculto en las cuevas. Hace unos meses que un grupo de goblins comandados por **Karn** —el lugarteniente de Thorgul— lograron llegar hasta las cavernas sin ser descubiertos por las patrullas de Andelth. Lamentablemente para los goblins, llamaron la atención de un carroñero tentacular que habita en el nivel más profundo de las cuevas...



Nivel 3



Primer nivel

1. Entrada

Esta cueva es claramente diferente al resto de las que siembran la falda de la montaña. Por un lado su entrada es algo más grande, y por otro, queda clara su profundidad gracias a la poca luz que se filtra hasta la **Sala de los Murciélagos (2)**. Nada más entrar los aventureros oirán el incesante goteo del agua, amplificado y rebotado por las diferentes cuevas del complejo.

2. Sala de los Murciélagos

Esta caverna está sembrada de estalactitas, estalagmitas y guano de murciélago. Pese a que se adentra bastante en la montaña, está iluminada tenuemente por la luz del día que se filtra a través de las chimeneas naturales que cubren el techo. Durante el día, una **colonia de murciélagos gigantes** duerme aquí. No son peligrosos para los aventureros, aunque si son molestados o se les asusta, saldrán en tromba en todas direcciones, lo que puede alertar a otras criaturas cercanas y dar un buen susto a los aventureros.

3. Cueva Vacía

Esta sala está vacía y no contiene nada de interés.

4. Guarida de las Estirges

Un grupo de **seis estirges** ha hecho de esta cueva su hogar. Durante el día descansan y por la noche salen a cazar. En el suelo hay un cuerpo de goblin reducido a huesos y piel reseca. Pertenece a uno de los exploradores de la partida de Karn el Orco. El macuto del goblin está a su lado y contiene en su interior una pequeña gema por valor de 15 piezas nobles.

5. Cueva de los Escarabajos

En esta pequeña cueva habitan **tres escarabajos gigantes de la roca** que se alimentan de algún que otro murciélago despistado procedente de la **Sala de los Murciélagos (2)**. Suelen situarse cerca de las salidas para maximizar las posibilidades de que una víctima pase justo debajo de ellos.

Los escarabajos cazan desprendiendo estalactitas y dejándolas caer sobre sus presas y solo atacan en combate cuerpo a cuerpo si se ven obligados a ello. Si los personajes se fijan con cuidado podrán ver pequeños huesos esparcidos cerca de las salidas.

6. Sala del Moho Lumíniscente

Esta sala está alfombrada por una capa de musgo verde. A simple vista parece musgo corriente pero reacciona al contacto —por ejemplo al andar sobre él— emitiendo una suave luz verdosa. La luz tarda 1 minuto en desaparecer. Ni que decir tiene que cualquier criatura que camine por aquí deja un rastro muy visible para quien venga detrás.

La salida al sur de esta sala es un corredor que desciende suavemente hasta el **Recibidor (10)** del segundo nivel.

7a. Derrumbe

Un derrumbe bloquea el paso hacia la **Cueva del Ascensor (7)**. Fue causado por dos goblins mientras trataban de armar una trampa con unos globos explosivos confeccionados por Gurgún el chamán. El accidente se produjo cuando fueron atacados por la enredadera vampírica de la **Cueva del Ascensor (7)**.

7. Cueva del Ascensor

Esta sala de gran tamaño está cruzada por una gran grieta de punta a punta que parece ser muy profunda. Sin embargo lo que más llama la atención es un sistema de poleas que está sujeto al techo y del que cuelga un gran peso y varias cuerdas que se pierden en el interior de la grieta. Aparte del extraño aparato, la sala está vacía.

El ascensor —pues eso es el mecanismo— se puede accionar tirando de la cuerda adecuada. El cesto puede soportar hasta 300 kilos. Si se supera ese peso hay superar una tirada de resistencia por el ascensor contra CD 10 + 1 por cada 10 kilos por encima de 300. La caída desde este nivel es de 30 metros. Actualmente el cesto está en la **Gran Caverna (30)** del tercer nivel.

En el techo de la cueva, cerca de la salida, vive una enredadera vampírica bastante famélica, pues no ha comido nada desde que se produjo el **Derrumbe (7a)**. En suelo, debajo de ella, hay un globo explosivo que sobrevivió al derrumbe. Es una esfera de color ámbar del tamaño de un puño cerrado. Se puede arrojar como un arma de proyectiles (4/8 metros) y explota. Causa 4(1d8) fuego[F] y el blanco debe superar una tirada de salvación por Reflejos CD 10 o queda [*Aturdido*] durante un asalto. Los aventureros harían bien en manipular la esfera con cuidado, puesto que es frágil y puede estallar al más mínimo golpe.

8. Cueva con Trampa

Esta cueva está vacía. Hacia el sureste hay una salida que comienza a descender lentamente hasta desembocar en el **Recibidor (10)** del segundo

nivel. Junto a esa salida, los goblins han montado una trampa con un fino cordel. Hay un 30% acumulativo por cada personaje que pase por la zona de activar la trampa. Un listón rematado por una estalactita de punta afilada se desprende del techo y cae como un péndulo sobre la víctima. La trampa causa 8(2d8) perforante[P] que puede reducirse a la mitad mediante una tirada con éxito de Reflejos CD 14.

9. Cueva Vacía

No hay nada de interés en esta cueva.

Segundo nivel

10. Recibidor

Esta sala vacía tiene dos corredores al norte que ascienden suavemente hasta el nivel superior, el de la izquierda lleva hasta la **Cueva con Trampa (8)** y el de la derecha hasta la **Sala del Moho Luminiscente (6)**.

Hacia el sur se puede ver una robusta puerta de madera que da acceso al complejo de Kerman el Rapiño y sus hombres. Aunque cerrada, no está bloqueada. Una inspección superficial revelará que ha sido forzada sin mucha sutileza.

11. Habitación de Kerman

Esta habitación ha sido saqueada y sus muebles destrozados para servir de material para la empalizada de la **Cueva Natural (13)**. En la pared norte, al nivel del suelo, hay una piedra suelta que oculta el tesoro personal de Kerman. Un cofre con 150 piezas nobles.

12. Entrada Oeste

La puerta de esta sala está entreabierta. Los goblins la han dejado así para montar una trampa para el carroñero tentacular. Han preparado el techo para que caiga sobre quien la abra del todo —se abre hacia dentro—. Cualquier aventurero que esté cerca de la puerta, y dentro de la sala, sufre 12(3d8) contundente[G] salvo que tenga éxito en una tirada de salvación por Reflejos CD 14, en cuyo caso recibe la mitad. El derrumbe causa un estruendo audible desde el resto del complejo y bloquea la puerta. Retirar suficientes cascotes como para poder pasar requiere de 10 minutos para una sola persona o 5 si son dos.

13. Cueva Natural

Esta cueva natural es parecida al **Recibidor (10)** en cuanto a que no parece formar parte del complejo de Kerman el Rapiño. Sin embargo nada

más alejado de la realidad. En la pared este, oculto en el interior de una pequeña grieta, hay un resorte que abre hacia afuera una puerta secreta hacia la **Cámara del Tesoro (14)**.

Hacia el sur, la cueva se convierte en un corredor que desciende hasta la **Entrada (21)** al tercer nivel. Sin embargo, el camino está bloqueado por una empalizada de madera de construcción reciente. A través del muro de madera se han intercalado varias estacas afiladas con la clara intención de defenderse de lo que sea que pueda ascender por el camino.

14. Cámara del Tesoro

En esta sala guardaban los bandidos su tesoro. A la cámara se accede por un pequeño pasillo que hay que saltar para evitar pisar la baldosa que activa una trampa de flecha. Si un personaje pasa por encima y la activa, se disparan dos flechas —una por cada lado—. El estado de la trampa depende de la aleatoriedad reflejada en la tabla de **Trampa de Flecha**.

TRAMPA DE FLECHA	
1d100	Estado de la trampa
01-20	La flecha funciona a la perfección. Inflige 4(1d8) perforante[P] y está envenenada —salvación de Fortaleza contra CD 12 o muerte—.
21-70	La flecha funciona pero el veneno se ha disipado. El proyectil causa 4(1d8) perforante[P].
71-100	El mecanismo que dispara la flecha se ha estropeado y el proyectil se queda atascado sin salir del todo de la pared.

15. Despensa

Los goblins han apilado en esta habitación varios barriles llenos de carne en distintos grados de putrefacción y agua en un estado igual de lamentable. El olor que desprenden es penetrante y nauseabundo.

16. Habitación del Totem

En esta sala los goblins han improvisado un totem para sus rezos chamánicos. En el centro hay una pila de sillas y madera que ha sido cubierta de telas y pieles con extraños símbolos y runas. Salvo por el totem —que no tiene valor alguno— la sala está vacía.

17. Antigua Armería

Esta sala, ahora vacía, contiene varios soportes que claramente debieron alojar armas y equipo similar. Agazapados en el suelo hay **tres goblins** jugando a las tabas. Deberían estar llevando cascotes hasta la **Sala de la Grieta (18)** pero prefieren esconderse aquí y hacer un «descanso». Al lado de los goblins hay dos carretillas de madera con escombros y un pequeño montón de monedas como apuesta: 10 piezas comunes y 5 piezas nobles.

18. Sala de la Grieta

Esta sala está conectada por una gran grieta vertical con la **Cueva del Ascensor (7)** en el primer nivel y la **Gran Caverna (30)** en el tercer nivel. En una esquina hay un gran montón de escombros recientes. Es el resultado de los trabajos de los goblins en el **Antiguo Dormitorio (19)**.

19. Antiguo Dormitorio

Kerman el Rapiño le contó bajo tortura a Thorgul que el tesoro de su banda estaba escondido en esta habitación, el antiguo dormitorio de sus hombres. Liderados por Karn el Orco, una partida trasgo lleva un par de semanas intentando encontrar el tesoro. El cabecilla orco y su lugarteniente goblin se encuentran en la **Sala del Jefe (20)**. **Seis goblins** se encuentran aquí picando en las paredes, aunque no son muy eficaces y el 50% del tiempo se les puede encontrar peleando entre ellos por cualquier tontería. Darán la alarma y atacarán a cualquiera que entre en la habitación.

Los goblins han apilado en una esquina sus macutos. Entre todos tienen 30 piezas nobles, un anillo dorado valorado en 10 piezas nobles y tres gemas azules por un valor de 12 piezas nobles cada una.

20. Sala del Jefe

En esta sala se ha instalado **Karn el Orco**. El cabecilla elegido por Thorgul para liderar un pequeño contingente trasgo. Hay un camastro contra la pared y una mesa en el centro de la habitación. Normalmente **Karn** se encuentra aquí revisando junto a **Gurgún** el mapa que les entregó Kerman. El mapa ha sido dibujado con unos dedos ensangrentados sobre una piel curtida. Gurgún es el chamán de los goblins. Karn odia la ineficacia de sus hombres. Los goblins pasan casi tanto tiempo peleando entre ellos como picando. Además está preocupado por la criatura que habita en el tercer nivel. Teme que la empalizada de la **Cueva Natural (13)** no aguante.

Tercer nivel

21. Entrada

Esta cámara marca la entrada al tercer nivel. El sonido continuo del agua goteando es mucho más fuerte en todo este nivel. Por lo demás esta sala está vacía y no contiene nada de interés.

22. Sala de los Cuerpos

En esta sala hay tres cuerpos de goblins parcialmente devorados. El carroñero tentaculado acabó con ellos. Hasta aquí llegaron los intentos de Karn por explorar este nivel. Tras darse cuenta de que había algo con lo que era mejor no entrometerse, se replegaron al segundo nivel y levantaron la empalizada en el corredor que lleva a la **Cueva Natural (13)**. El carroñero tentaculado utiliza esta cámara como su despensa. Cualquiera que examine los cuerpos se dará cuenta de que han sido parcialmente devorados —el Carroñero aún se alimenta de ellos— y de que presentan heridas por quemadura.

23. Sala Vacía

Esta sala está vacía y no contiene nada de interés.

24. Guarida del Carroñero Tentaculado

Esta cueva es la guarida de un **carroñero tentaculado**. Una parte de la sala está cubierta por agua fresca y transparente mientras que la parte seca está sembrada por pequeños hongos de color rojo —los hongos que necesita Lidia—. En la pared oeste hay un pasaje sumergido que usó el carroñero para llegar hasta aquí no hace mucho. La cueva tiene un techo muy elevado y repleto de gruesas estalactitas, lo que ofrece un lugar ideal al carroñero para ocultarse.

25. Cueva de los Hongos Chillos

Esta cueva está ocupada por una colonia de hongos chillones de gran tamaño —1,60 metros de altura—. Si se les molesta comenzarán a chillar, lo que alertará y puede atraer al carroñero tentaculado desde la **Guarida del Carroñero Tentaculado (24)**.

26. Sala del Monolito

La caprichosa naturaleza ha hecho que esta sala se conserve especialmente seca y silenciosa, creando un ambiente solemne que contrasta con el resto de las cuevas. En una pequeña oquedad al norte puede verse una columna con varias runas enanas en su superficie. Contra una pared, y sentado sobre un pequeño cofre, se encuentra el cuerpo reseco de un enano. Las facciones de su cara transmiten una alegría rabiosa. Dos lanzas rotas atraviesan su pecho, y sus manos reposan sobre un hacha de batalla que descansa en su regazo. De su cuello cuelga un sencillo medallón de metal con un símbolo rúnico parecido a los del pilar. El suelo a su alrededor está sembrado por los restos de al menos seis venrats —hediondos hombres-rata— que murieron luchando contra él.

El medallón muestra la runa del clan Malviken, y el cuerpo del enano pertenece a Hesseng Malviken, un pionero bastante conocido en las Tierras sin Rey. Murió aquí durante una expedición tras la desaparición de Kerman, al descubrir a un grupo de venrats profanando este lugar. El cofre sobre el que está sentado contiene 400 piezas nobles. Su hacha en principio no era mágica, pero ahora está imbuida por el espíritu de Hesseng y su odio eterno por los venrats. El objeto está [*Maldito*] y el aventurero que lo coja gana el estado de [*Poseído*] por el espíritu del hacha. El objeto permite que el jugador utilice el talento Sabia Herencia como si fuera un pionero de nivel 1. Por contra, el hacha busca por encima de todo vengarse de la raza venrat, por lo que influenciará al aventurero para dirigirlo hacia tal fin —la forma exacta de hacerlo queda a discreción del Árbitro—.

27. Piscina Natural

Esta cámara tiene una pequeña piscina natural de poca profundidad. En el agua nadan unas pequeñas anguilas luminiscentes. El suelo está cubierto por una alfombra de hongos rojos como los que necesita Lidia.

28. Cueva Vacía

No hay nada de interés en esta cueva.

29. Cámara de los Hongos Púrpura

Esta cámara es muy parecida a la **Cueva de los Hongos Chillones (25)**, aunque en esta ocasión está habitada por una colonia de peligrosos **hongos púrpura**.

30. Gran Caverna

Esta amplia caverna presenta una gran grieta en su techo que asciende hasta las alturas. De la grieta caen varias cuerdas que llegan hasta un cesto apoyado en el suelo y hasta un grupo de poleas parecidas a las que se pueden ver en la **Cueva del Ascensor (7)**. Por lo demás la caverna está vacía, aunque su especial tamaño hace que los sonidos se amplifiquen y reverberen de forma bastante inquietante.

El enfrentamiento con Landon

Landon llegará a la conclusión de que los aventureros han neutralizado a sus secuaces si estos no vuelven con noticias. Buscará un escondite desde donde vigilar el camino y la granja.

Llegado el momento, tratará de emboscar y disparar con la ballesta a uno de los aventureros —probablemente un lanzador de conjuros— antes de cargar al combate con su espada corta y su daga. Ha untado ambas armas con lo que le queda de veneno. La primera herida que cause con cada una de sus armas contagia la Fiebre Carmesí.

Landon sabe que fallar a la Hermandad significa la muerte, por lo que luchará hasta el final. Si resulta capturado y los aventureros no lo impiden de alguna manera, se traga una cápsula con un potente veneno que esconde bajo su lengua, muriendo tras 3 asaltos.

Este encuentro puede ser muy mortífero y presenta todo un reto para unos aventureros que estarán agotados y apenas conservarán recursos. Una presa fácil para un asesino que sabe cuándo atacar.

Terminando la aventura

Contra la Hermandad de la Muerte Silenciosa trata de ser una aventura con un amplio abanico de posibilidades. Ofrece varias tramas que se entrelazan entre sí, con la idea de que el Árbitro disponga de varias opciones para continuar la campaña tras finalizar la aventura.

Por un lado, tanto si acaban con Landon como si no, la Hermandad de la Muerte Silenciosa acabará averiguando lo sucedido. Argal o Lidia pueden advertir a los jugadores sobre ello. Lo normal es que los aventureros se hayan ganado un poderoso enemigo, aunque el Árbitro debe decidir hasta qué punto. Al fin y al cabo, es Landon quien ha fallado y el gremio mantiene

cierto código de «honor». Esto puede empujar a los jugadores a abandonar la zona o incluso a comenzar un peligroso camino para intentar destruir al gremio de asesinos.

Por otro lado, para Lidia y Argal es hora de huir. No importa si este último sobrevivió, ya que si lo hizo querrán volver a desaparecer del radar de los asesinos, y si no, pocas opciones le quedan a Lidia dentro de la decadente sociedad de Andelth. En cualquier caso, pueden pedir ayuda a los jugadores para que los escolten a su nuevo destino. Ese destino podría ser Mulethorn y el Árbitro podría enlazar con los sucesos descritos en la aventura **A2 Deseos Oscuros**.

Es posible que los resultados del torneo hayan propiciado a los aventureros vínculos con la nobleza local, y que puedan verse metidos en futuros juegos de poder e intriga.

Por último, está el asunto del tesoro de Kerman. Si los jugadores no encontraron su escondite, podrían querer volver a las cavernas para buscarlo o tratar de encontrar otras pistas que les ayuden en su búsqueda, eso sin contar con el extraño santuario enano de la **Sala del Monolito (26)**. En cualquier caso las autoridades de Andelth estarán muy interesadas en conocer que hay trasgos cerca de Nueva Faresia, e incluso podrían montar una expedición de castigo si consiguen averiguar el escondite de Thorgul.



Bestiario

Asesino novicio de la Hermandad

Nivel 1. [Humano], [Humanoide], [Medio].

Clase de Armadura 13 (armadura de cuero).

Puntos de Golpe 11(2d8+1).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
11(+0)	14(+2)	12(+1)	13(+1)	11(+0)	10(+0)	+1	+2	+0

Movimiento 12m. Iniciativa +2.

Ataque furtivo. Una vez por turno, cuando ataca con ventaja o el enemigo está combatiendo cuerpo a cuerpo con un aliado, puede causar un daño extra de 3(1d6) perforante[P].

ACCIONES

Espada corta. +3, 2m, 5(1d6+2) perforante[P]. El objetivo recibe 3(1d6) veneno[V] que puede reducir a la mitad superando una salvación de Fortaleza CD 9.

Ballesta ligera. +3, 32/128m, 6(1d8+2) perforante[P]. El objetivo recibe 3(1d6) veneno[V] que puede reducir a la mitad superando una salvación de Fortaleza CD 9.

Carroñero tentaculado

Los carroñeros tentaculados son gusanos de gran tamaño que habitan en las profundidades de la tierra. No tienen buena vista pero sí un oído y un olfato excelentes y segregan un aceite bastante pegajoso que les permite trepar con suma facilidad.

Su método de caza preferido es colgarse boca abajo esperando que alguna presa se acerque hasta ellos. Los carroñeros tentaculados son capaces de generar una gran carga eléctrica que conducen hasta el extremo de los tres tentáculos que salen de su boca. Por eso cuando atacan su piel emite una luz azulada.

Nivel 3. [Monstruosidad], [Grande].

Clase de Armadura 13.

Puntos de Golpe 45(6d10+9).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
14(+2)	13(+1)	16(+3)	1(-5)	12(+1)	5(-3)	+3	+1	+1

Movimiento 12m, trepar 12m. Iniciativa +2.

Olfato agudizado. Obtiene ventaja en las pruebas de Sabiduría relacionadas con el olfato.

ACCIONES

Multiataque. Mordisco (1) y Tentáculo (1).

Mordisco. +5, 2m, 6(2d4+2) perforante[P].

Tentáculo. +5, 4m, 4(1d4+2) veneno[V]. El objetivo queda [Envenenado] durante 1 minuto. Al final de cada uno de sus turnos puede superar una salvación de Fortaleza CD 11 evitar este efecto. Mientras esté [Envenenado] también está [Paralizado].

Enredadera vampírica

Las largas ramas de estas enredaderas están rematadas de pequeños filamentos listos para clavarse en la carne de sus víctimas.

Nivel 2. [Planta], [Grande].

Clase de Armadura 8.

Puntos de Golpe 24(4d10).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
3(-4)	3(-4)	10(+0)	1(-5)	3(-4)	1(-5)	+0	-5	-4

Movimiento 0m. **Iniciativa** -4.

Falsa apariencia. Cuando permanece inmóvil, no se puede distinguir de una enredadera ordinaria.

Immune a las claves [Asustado], [Cegado] y [Ensordecido].

Vista ciega 12m (no puede ver más allá de este radio).

ACCIONES

Multiataque. Rama (1d8).

Rama. +4, 2m, 1 perforante[P]. Atrapa a su objetivo. Mientras lo hace, en lugar de atacar, lo que puede hacer es beber su sangre y causar un daño igual a 3(1d6) PG. Si bebiendo la sangre hace perder al objetivo más de 10 PG, acaba con él. El objetivo o cualquiera de sus aliados puede utilizar su acción para arrancar la enredadera vampírica de su cuerpo sin realizar tirada alguna. No obstante, al hacerlo, el objetivo sufre 6(2d6) perforante[P].

Escarabajo gigante de la roca

Los escarabajos gigantes de la roca suele habitar en cuevas y sitios rocosos. Miden unos 50 centímetros de largo y son de un color gris oscuro perfecto para ocultarse entre las grietas y las sombras de los techos. Cazan dejando caer sobre sus víctimas rocas y estalactitas que han debilitado previamente con su ácido. Si pueden evitarlo no atacan en combate cuerpo a cuerpo.

Nivel 0. [Bestia], [Pequeño].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 5(1d6+2).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
8(-1)	10(+0)	14(+2)	1(-5)	7(-2)	3(-4)	+1	+0	-2

Movimiento 12m. **Iniciativa** +0.

Debilitar estalactita. Puede debilitar con su ácido las estalactitas que hay en el techo, utilizando una acción. Si lo hace, hay un 50% de posibilidades de que la estalactita caiga sobre un enemigo aleatorio que recibe 6(2d6) contundente[G]. Puede reducir a la mitad este daño superando una salvación de Reflejos CD 8.

Vista ciega 12m.

ACCIONES

Mordisco. +2, 2m, 1 perforante[P] + 2(1d4) ácido[A].

Estirge

Nivel 0. [Bestia], [Diminuto].

Clase de Armadura 14.

Puntos de Golpe 2(1d4).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
4(-3)	16(+3)	11(+0)	2(-4)	8(-1)	6(-2)	+0	+3	-1

Movimiento 4m, volar 16m. **Iniciativa** +3.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Drenaje de sangre. +2, 2m, 5(1d4+3) perforante. Atrapa a su objetivo. Mientras lo hace, en lugar de atacar, lo que puede hacer es beber su sangre y causar un daño igual a 5(1d4+3) PG. Si bebiendo la sangre hace perder al objetivo más de 10 PG, acaba con él. El objetivo o cualquiera de sus aliados puede utilizar su acción para arrancar la estirge de su cuerpo sin realizar tirada alguna. No obstante, al hacerlo, el objetivo sufre 5(1d4+3) perforante[P].

Goblín

Nivel 1. [Humanoide], [Trasgo], [Pequeño], [Maligno].

Clase de Armadura 15 (armadura de cuero, escudo).

Puntos de Golpe 8(2d6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	8(-1)	8(-1)	+0	+2	-1

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

Acción astuta. Puede utilizar su acción bonus para realizar una acción de Correr, Escondarse o Separarse.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Cimitarra. +3, 2m, 5(1d6+2) cortante[C].

Arco corto. +3, 32/128m, 5(1d6+2) perforante[P].

Gurgún, chamán goblin

Nivel 2. [Humanoide], [Trasgo], [Pequeño], [Maligno].

Clase de Armadura 12 (armadura de cuero).

Puntos de Golpe 16(4d6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
8(-1)	13(+1)	10(+0)	14(+2)	10(+0)	8(-1)	+0	+2	+0

Movimiento 12m. Iniciativa +1.

Acción astuta. Puede utilizar su acción bonus para realizar una acción de Correr, Esconderse o Separarse.

Magia arcana. Puede lanzar conjuros divinos de hasta rango 1 utilizando su Inteligencia (ataque +4, salvación CD 12, poder 2). Utiliza la Lista de Conjuros de Hechicero y conoce los siguientes conjuros. [A Voluntad]: Calentar/Enfriar y Jugar con fuego. [Rango 1]: Armadura de mago, Manos ardientes y Salto.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Bastón. +4, 2m, 3(1d6) contundente[G].

Globo explosivo. +4, 4/16m, 4(1d8) fuego[F]. El objetivo queda [Aturdido] a menos que supere una salvación de Fortaleza CD 10. Este ataque tiene dos usos.

Hongo chillón

Estos hongos de tonos violáceos pueden alcanzar tamaños superiores a los de un humano adulto. Son utilizados como alarmas vivientes, con lo que suelen alertar a toda clase de criaturas de las cercanías.

Nivel 2. [Planta], [Medio].

Clase de Armadura 5.

Puntos de Golpe 20(4d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
1(-5)	1(-5)	10(+0)	1(-5)	3(-4)	1(-5)	+0	-5	-4

Movimiento 0m. Iniciativa -5.

Falsa apariencia. Cuando permanece inmóvil, no se puede distinguir de un hongo ordinario.

Inmune a las claves [Asustado], [Cegado] y [Ensordecido].

Vista ciega 12m (no puede ver más allá de este radio).

REACCIONES

Chillido. Cuando una luz resplandeciente o una criatura entran en un radio de 12 metros a su alrededor, emite un chillido audible a 120 metros a la redonda. Continúa chillando 1d4 turnos después de que la fuente de su alarma abandone el área.

Hongo violáceo

Los hongos púrpura utilizan dos largos apéndices como tentáculos que cuelgan a los costados de sus troncos para impregnar de una sustancia necrótica a sus víctimas.

Nivel 2. [*Planta*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 5.

Puntos de Golpe 20(4d8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
3(-4)	1(-5)	10(+0)	1(-5)	3(-4)	1(-5)	+0	-5	-4

Movimiento 2m. Iniciativa -5.

Falsa apariencia. Cuando permanece inmóvil, no se puede distinguir de un hongo ordinario.

Inmune a las claves [*Asustado*], [*Cegado*] y [*Ensordecido*].

Vista ciega 12m (no puede ver más allá de este radio).

ACCIONES

Multiataque. Tentáculo (1d6).

Tentáculo. +4, 4m, 4(1d8) oscuridad[0].

Karn, el orco

Nivel 2. [*Humanoide*], [*Orco*], [*Medio*], [*Maligno*].

Clase de Armadura 14 (armadura de pieles).

Puntos de Golpe 26(4d8+6).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
16(+3)	14(+2)	16(+3)	7(-2)	11(+0)	10(+0)	+3	+2	+0

Movimiento 12m. Iniciativa +2.

Agresivo. Puede desplazarse su movimiento hacia una criatura enemiga visible utilizando su acción bonus.

Visión en la oscuridad 24m.

ACCIONES

Gran hacha. +4, 2m, 9(1d12+3) cortante[C].

Jabalina. +4, 2m o 12/48m, 6(1d6+3) perforante[P].

Landon Orogen, asesino de la Hermandad

Landon es un tipo peculiar. Su rasgo más característico es que tiene los ojos de diferente color. El de la derecha es de color verde mientras que el de la izquierda es de color marrón. Cuando anda parece sufrir una ligera cojera, aunque solo es un ardid. En combate cuerpo a cuerpo combate con su espada corta y su daga.

Es otro de los muchos huérfanos captados por la hermandad en su infancia. Fue el alumno más brillante de Wolbert, al que admiraba como a un padre. Ahora toda esa admiración se ha convertido en desprecio y odio.

Nivel 4. [*Humano*], [*Humanoide*], [*Medio*].

Clase de Armadura 15 (armadura de cuero tachonado).

Puntos de Golpe 48(8d8+8).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR	FOR	REF	VOL
11(+0)	16(+3)	14(+2)	13(+1)	11(+0)	10(+0)	+2	+5	+0

Movimiento 12m. Iniciativa +3.

Asesinato. Tiene ventaja en las tiradas de ataque contra oponentes que no hayan actuado en el combate aún. Además, cualquier ataque que realice contra una criatura sorprendida es un golpe crítico.

Ataque furtivo. Una vez por turno, cuando ataca con ventaja o el enemigo está combatiendo cuerpo a cuerpo con un aliado puede causar un daño extra de 12(4d6) perforante[P].

Evasión. Cuando falle una salvación de Reflejos para evitar un efecto, recibe la mitad del daño y evita cualquier efecto adicional que se aplique en caso de fallo. Si consigue superar la salvación, no recibe nada de daño, aunque normalmente lo hubiera hecho.

Resistencia al daño veneno[V].

ACCIONES

Multiataque. Espada corta (1) y Daga (1).

Espada corta. +6, 2m, 6(1d6+3) perforante[P]. El primer ataque de este arma tiene un 30% de aplicar la Fiebre Carmesí.

Daga. +6, 2m o 8/24m, 4(1d4+3) perforante[P]. El primer ataque de este arma tiene un 30% de aplicar la Fiebre Carmesí.

Ballesta ligera. +6, 32/128m, 7(1d8+3) perforante[P]. El primer ataque de este arma tiene un 30% de aplicar la Fiebre Carmesí.

FIEBRE CARMESÍ

Si un objetivo ha contraído la Fiebre Carmesí, sufrirá las consecuencias rápidamente. Al final de cada uno de los turnos de la víctima, debe superar una salvación de Fortaleza CD 12. Tras fallar por primera vez, obtiene la clave [*Envenenado*]. Si se falla una segunda vez, se obtiene la clave [*Inconsciente*] y se deja de realizar las salvaciones. Al final de cada día, debe superar una salvación de Fortaleza CD 12 o muere. Esta enfermedad solo puede eliminarse mediante un conjuro de Restablecimiento mayor o Deseo.

Licencia

Todas las mecánicas y el sistema de juego son parte del **Game Content** y están bajo la **OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a**.

Las ilustraciones y contenidos referentes a la ambientación se consideran **Product Identity**.

LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

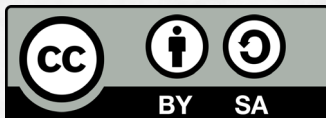
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v. 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Todas las ilustraciones de este libro pertenecen a sus autores.

Eirendor, Valdanar, y el resto de la ambientación, así como todos los textos, están bajo la licencia **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**.

END OF LICENSE



Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

¡Desafía a la Hermandad!

La Hermandad de la Muerte Silenciosa tiene aterrorizada a las buenas gentes de Andelth. La leyenda de la terrible fiebre Carmesi, el castigo que la Hermandad impone a sus mayores enemigos, no hace más que crecer.

Visita la floreciente ciudad de Nueva Faresia y participa en las justas y torneos para demostrar tu valía. Tal vez, si posees un alma noble, tengas la posibilidad de salvar más de una vida cuando los asesinos actúen.

Esta aventura para Eirendor está preparada para jugarse con un grupo de personajes de nivel 1 y es totalmente compatible con la quinta edición del juego de rol más grande jamás creado.

