

UN CABALLERO OSCURO Y ATORMENTADO

UNA BREVE AVENTURA PARA PERSONAJES
JUGADORES DE NIVEL 1

CRÉDITOS ORIGINALES

Diseño: Owen K.C. Stephens

Edición: Penny Williams

Tipografía: Nancy Walker

Cartografía: Nick Isaac

Producción Web: Julia Martin

Desarrollo Web: Mark A. Jindra

Diseño gráfico: Sean Glenn, Cynthia Fliege

CRÉDITOS DE ESTA VERSIÓN

Traducción, conversión a 5E y diagramado: Felipe Real

Las tormentas inusualmente violentas en estas partes a menudo conducen a heterogéneas colecciones de seres inteligentes a refugiarse juntos durante un tiempo. La tradición de la «paz de tormenta» garantiza que todos los rencores se suspenden mientras dura de la tormenta. Pero algunos refugios son más seguros que otros, y no todos los seres honran la paz de tormenta. ¿Pueden los PJs resolver el misterio del *tor* en el que han refugiado antes de que termine la tormenta?

Un caballero oscuro y atormentado es una breve aventura para personajes de primer nivel. El escenario es una estéril área silvestre que cuenta con uno o más *tor* o colinas independientes. La acción tiene lugar dentro de uno de estos *tor* que han sido ahuecados y utilizados como tumbas en el pasado. Como siempre, siéntete libre de adaptar el material presentado aquí como mejor te parezca para que funcione con tu campaña.

PREPARACIÓN

Para comenzar, imprime la aventura, incluido el mapa. Lee el escenario al menos una vez para familiarizarte con la situación, las amenazas y las principales PNJs en la torre (particularmente sus motivaciones).

El texto que aparece en cuadros sombreados es información para los jugadores que puedes leer en voz alta o parafrasear en el momento adecuado.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Hace mucho tiempo, un pequeño pero poderoso reino humanoide existió en lo que ahora es la tierra salvaje local. Osgos y guerreros ogros lucharon brutales guerras de expansión, obteniendo gran fama y acumulando considerables fortunas debido a sus depredaciones. Los que murieron en batalla fueron enterrados en grandes complejos de tumbas excavadas en las laderas de las colinas y honrados como mecenas de los vivos. Entre estas tumbas estaba el gran *tor* conocido como Torrealta. Aunque no fue ni la más grande ni la más famosa de las tumbas del reino, Torrealata sí representaba un ejemplo de este tipo de estructura.

Como sucede con todas las naciones de este tipo, el cruel reino humanoide finalmente cayó ante un enemigo más poderoso que arrasó con todas sus ciudades y sus fortificaciones circundantes. De las tumbas, sólo Torrealta escapó a la destrucción, en gran parte porque era un monumento sin importancia en una ubicación remota.

Algunas tribus de humanoides que sobrevivieron a la devastación trataron de usarla como una fortaleza, pero los humanos con los que se enfrentaron los derrotaron completamente y sellaron la entrada con una enorme piedra redonda para asegurar que el *tor* no pudiera utilizarse más como base. Desde entonces, Torrealta ha servido como un hito para los viajeros que la conocen, pero de lo contrario ha sido en gran parte olvidada. Un emprendedor grupo de ladrones de tumbas cavó hace mucho un pozo de acceso desde la parte superior del *tor* hacia la profundidad de las tumbas, pero sus miembros no abandonaron Torrealta vivos, y sólo pequeños roedores y alimañas han usado el pozo desde entonces.

Pero las tormentas eléctricas que han plagado el área en los últimos días han sido bastante graves, y hace algunas semanas un rayo perdido rompió el sello de piedra. Unos pocos humanoides han vagado dentro del *tor* desde entonces, y el antiguo guerrero osgo enterrado en la cripta más baja ha surgido como un zombie para lidiar con estos intrusos.

Esta noche, otra tormenta terrible está barriendo la tierra salvaje, conduciendo a todas las criaturas a buscar refugio donde puedan encontrarlo. Torrealta se cierne sobre el horizonte, y su puerta ya no está bloqueada. ¿Se atreverán los PJs a entrar en sus silenciosas estancias?

SINOPSIS DE LA AVENTURA

Los personajes se refugian dentro de un *tor* durante una tormenta violenta. Mientras están acampando en la cámara exterior, la tormenta se abre una de las puertas interiores, lo que permite el acceso a las tumbas humanoides dentro del *tor*. Después de derrotar a los diversos monstruos que allí residen ahora —y a los grandes trasgos invasores que pretenden hacer del *tor* su nueva base— los PJs se encuentran con el mismísimo Caballero Oscuro, un hobgoblin zombie enterrado en la cámara más profunda del *tor*.

GANCHOS DE AVENTURA

Como DM, tú sabes mejor que nadie cómo involucrar a tus PJs en una aventura. En este caso, el gancho más simple es que los PJs se ven obligados a buscar refugio en Torrealta debido a una tormenta. El uso de esta técnica ofrece un medio para reunir a los PJs por primera vez si es necesario, ya que no es necesario que viajen juntos antes de que comience la aventura. Dado que Torrealta es claramente visible varios kilómetros a la redonda, los personajes pueden incluso ir en diferentes direcciones antes de que llegue la tormenta.

Si una reunión aleatoria para escapar de una tormenta no funciona en tu campaña, puede usar uno de las siguiendo sugerencias para atraerlos a la acción:

- Se les ha pedido a los PJs que exploren Torrealta para ver si algún grupo de humanoides ha comenzado a usarlo como una fortificación de nuevo.
- Los personajes encontraron un mapa que mostraba Torrealta y sus alrededores en el cuerpo de un bandolero o en un viejo cofre.
- Un patrocinador rico ha contratado a los PJs para recuperar una reliquia familiar que se cree fue enterrada junto con un antepasado muerto hace mucho en Torrealta.

COMENZANDO LA AVENTURA

Un caballero oscuro y atormentado es una aventura primordialmente basada en su localización, aunque comienza con una tormenta de legendarias proporciones. Cuando los PJs busquen refugio en Torrealta, la acción continúa allí.

LA TORMENTA

La aventura puede comenzar en cualquier momento del día. Lee o parafrasear lo siguiente cuando se desata la tormenta.

El cielo se oscureció lentamente durante todo el día y el olor a lluvia ha sido denso en el aire. Ahora finalmente ha comenzado a caer, acompañada por sonoros repiques de truenos que parecen retumbar por el paisaje. El sol está escondido detrás de enormes nubes de tormenta y sopla un viento frío desde el norte. A medida que rayos relampagueantes comienzan a golpear de las nubes al suelo y pedazos de granizo comienzan a estrellarse contra la tierra, la necesidad de refugio se vuelve obvia.

Delante, en la distancia, un gran *tor* se eleva desde el suelo, su forma iluminada por los rayos ocasionales. Parece rocoso y sólido, y aunque subirlo en este clima sería una locura, podría tener algún afloramiento que pudiera proveer refugio de la tormenta. La única otra alternativa es soportar el clima.

Cualquier personaje que haga una prueba de **Inteligencia (Historia) CD 10** puede identificar este *tor* como Torrealta y recordar su historia (como se detalla en el trasfondo de la aventura).

PAZ DE TORMENTA

La costumbre de la paz de tormenta evolucionó hace mucho tiempo en respuesta a las tormentas repentinas y severas que plagan esta área. Todos los personajes nativos de la región ya deberían estar al tanto de esto. Si planeas usar el concepto de paz de tormenta en esta aventura, asegúrate de explicárselo a los jugadores antes de comenzar el juego.

El concepto básico es que una tregua automática existe entre todos los individuos y grupos que buscan refugio en territorio neutral durante una tormenta eléctrica. Tal clima es simplemente demasiado peligroso para pelear, independientemente de los sentimientos de las personas hacia los demás.

Se supone que la paz de tormenta está en efecto a menos que alguien la rechace específicamente. Aun así, cada vez que dos extraños se encuentran durante una tormenta eléctrica, a menudo se saludan preguntando «¿Paz de tormenta?» simplemente para asegurarse de que el otro conozca y respete la tradición.

La paz de tormenta se aplica a cualquier humanoide pensante, aunque no necesariamente a otras criaturas. Mucha gente asume, sin embargo, que se aplica a cualquier criatura capaz de pedirlo, y muchas leyendas hablan de bardos cantando canciones a dragones u otros peligrosos monstruos durante una paz de tormenta. Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de **Inteligencia (Historia) CD 10** sabe y puede repetir al menos una o dos de tales leyendas.

La paz de tormenta no es un concepto crítico para esta aventura, y ciertamente puedes dirigir el escenario sin él, siempre que tengas otra forma de unir a los PJs. Sin embargo, es una herramienta conveniente para unir PJs que inicialmente pueden no confiar el uno en el otro. Un elfo, un medio orco y un enano podrían normalmente resistirse a pasar la noche en el mismo edificio, pero esta antigua tregua debería producir suficiente confianza para permitir que tales personajes se unan.

Si los PJs se resisten a dirigirse al *tor*, haz que cada uno haga una tirada de **salvación de Destreza CD 10** o sufra 5 (1d0) puntos de daño cortante debido a los macizos y afilados granizos que caen del cielo. Una vez que el granizo se pone lo suficientemente mal como para hacerles daño *letal*, los personajes pueden estar más dispuestos a correr a cubrirse.

TORREALTA

Las siguientes secciones describen el *tor* y las tumbas dentro. A menos que se indique lo contrario, todas las áreas están oscuras y las paredes, pisos y techos están hechos de piedra trabajada.

1. ENTRADA PRINCIPAL DE TORREALTA

Lee o parafrasea lo siguiente cuando los PJs se acerquen a menos de 6 m. de Torrealta.

El masivo *tor* se eleva por encima de los alrededores. Algunas salientes estrechas ofrecen escasa protección contra los elementos, pero una inspección más cercana revela una entrada masiva y arqueada de al menos 6 m. de alto y 3 m. de ancho, ubicada en el lado de la colina. El suelo a sus afueras se inclina lejos de la puerta, dirigiendo el agua que cae hacia afuera. Dado esto —y la naturaleza robusta de la colina— cualquier espacio que se encuentre más allá de la puerta debería estar seco y a salvo de los rayos y el granizo. La construcción parece bastante robusta, por lo que la probabilidad de colapso, incluso en condiciones severas como éstas, es remota.

Cualquier personaje que haga una prueba de **Sabiduría (Percepción)** CD 13 exitosa (los enanos tienen ventaja en esta prueba) puede determinar que la cantería de la puerta y el área circundante es realmente muy fuerte.

Una prueba de **Sabiduría (Percepción)** CD 15 revela los restos rotos de una inmensa piedra redonda esparcida en el suelo cerca de la entrada. Esta piedra bloqueaba una vez la puerta, pero fue destruida por un rayo hace algunas semanas.

La puerta es pesada pero está bien contrapesada. Está sin llave y se abre fácilmente, y se cierra de golpe sola a menos que algo la mantenga abierta.

2. SALÓN PRINCIPAL DE TORREALTA

Lee o parafrasea lo siguiente cuando los PJs hayan entrado a Torrealta.

La cámara de piedra más allá de la entrada mide al menos veinte metros cuadrados. La pintura descascarada y las volutas rotas sugieren que alguna vez estuvo decorada con cierto cuidado, pero ahora sólo queda el polvo. Tres enormes puertas de piedra —una a la izquierda y a la derecha, y uno directamente enfrente del entrada— conducen a las profundidades del *tor*.

Cada una de las tres puertas está con llave y se requiere éxito en una prueba de **Destreza** CD 25 para abrirlas, lo que probablemente está más allá de las capacidades de incluso el personaje de nivel 1 más competente en herramientas de ladrón. Si los PJs llegan en diferentes momentos, déjalos llegar a todos a este punto antes de pasar al encuentro 3. Si parecen interesados en hablar, déjalos que se presenten y que tal vez establezcan un campamento en esta cámara. Procede al encuentro 3 cuando estén listos para continuar.

3. CARRERA DE RATAS

Este encuentro no está marcado en el mapa. Ocurre en el área 2 cuando el DM lo decida, en algún momento después todos los PJs hayan llegado.

El sonido de la lluvia siseante, el vapuleo del granizo y el aullido del viento desde el exterior se interrumpe sólo por el estruendo ocasional del trueno. Aún así, esta habitación parece lo suficientemente estable en su mayor parte. Incluso cuando el trueno parece sacudir el mismísimo suelo, ni siquiera una mota de polvo se filtra hacia abajo desde el techo. Las puertas que llevan hacia el interior del *tor*, sin embargo, muestra signos de debilidad y parecen temblar con cada trueno.

De pronto, en conjunción con un trueno particularmente fuerte, las tres puertas se rompen a la vez, cayendo de sus marcos hacia la habitación con una gran cacofonía. Segundos después, los sonidos de chirridos llenan el aire al tiempo que enjambres de ratas surgen de la puerta más grande.

Un rayo ha abierto una grieta en la habitación conjuntas, inundando un nido de ratas allí.

ENJAMBRE DE RATAS (2)

Enjambre mediano de bestias diminutas, sin alineamiento

Clase de armadura 10

Puntos de golpe 24 (7d8 - 7)

Velocidad 9 m.

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|---------|--------|--------|---------|--------|
| 9 (-1) | 11 (+0) | 9 (-1) | 2 (-4) | 10 (+0) | 3 (-4) |

Resistencias al daño contundente, cortante, perforante

Inmunidad a condiciones agarrado, apesado, asustado, aturdido, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos Percepción pasiva 10, visión en la oscuridad 9 m.

Idiomas —

Valor de desafío 1/4 (50 PX)

Olfato agudo. El enjambre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en el olfato.

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura o viceversa, y puede moverse a través de cualquier abertura lo suficientemente grande para que una rata Diminuta pase. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe o ganar puntos de golpe temporales.

Acciones

Mordiscos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 al atacar, alcance 0 m., una criatura en el espacio del enjambre. **Daño** 7 (2d6) de daño perforante o 3 (1d6) de daño perforante si el enjambre tiene la mitad de sus puntos de golpe o menos.

Presas del pánico y las inundaciones de su nido, las ratas atacan a los objetivos más cercanos que ven.

4. CÁMARA DE PREPARACIÓN

Lee o parafrasea lo siguiente en voz alta cuando los PJs entran a esta área.

El largo pasillo de piedra termina en una cámara de piedra amueblada sólo con mesas agrietadas y descompuestas sobre las que yacen instrumentos de hierro oxidados. La lluvia cae en el medio de la habitación desde un pozo en el techo que debe recorrer todo el camino hasta la parte superior del *tor*. Desde la parte inferior del pozo cuelga una cuerda, balanceándose ligeramente. Un drenaje en el centro del piso permite que el agua escape, pero las manchas antiguas y oscuras a su alrededor sugieren que se utilizó para llevarse otros fluidos hace mucho tiempo.

De repente, desde una entrada al otro lado de la habitación entran dos humanoides corpulentos. Cada uno más de 1.8 m. de alto y tienen ojos salvajes y chatos rasgos faciales. Con un rugido, los dos desenvainan sus armas y cargan.

La cuerda de hecho conduce a la parte superior del *tor*. Escalarla requiere una prueba de **Destreza (Atletismo) CD 15**. Una inspección del área que rodea la abertura superior del pozo, sin embargo, revela solo los restos destruidos de un campamento de grandes trasgos. El pozo fue excavado por ladrones de tumba hace mucho tiempo para proporcionar un acceso fácil a las riquezas dentro del *tor*.

Los dos grandes trasgos no tienen intención de honrar la paz de tormenta. Tienen la intención de establecer un campamento de bandoleros aquí y no se puede permitir vivir a los testigos de su llegada.

5. QUÉ TELARAÑA TAN ENREDADA

Lee o parafrasea lo siguiente cuando los PJs ingresen al corredor que conduce a esta habitación.

Al final de este pasillo hay una cámara pequeña cuya puerta de madera yace en el piso. El olor a polvo impregna el aire y el sonido del trueno está silenciado aquí. Numerosos bultos con forma de cuerpo son visibles a través de la entrada, cada uno envuelto cuidadosamente en capas de hilo gris como momias tejidas.

El verdadero encuentro aquí no es la habitación al final del pasillo, sino que el corto pasillo en sí. La puerta de la habitación hace tiempo se pudrió fuera de sus bisagras y la puerta de entrada está ahora cubierta por la telaraña de una araña monstruosa. Comprueba la **Sabiduría (Percepción) pasiva contra CD 15** de cualquier personaje que camine hacia la entrada. Los que superen la CD notan la seda casi invisible antes de entrar en ella. Cualquier personaje que toque la telaraña está agarrado como si la araña hubiera acertado un ataque de telaraña contra él. La telaraña puede ser destruido por los golpes de las armas, aunque cualquier arma que entra en contacto con ella también se adhiere a sus hilos (prueba de **Fuerza CD 12** para liberar un arma). Sólo una criatura puede estar atrapada en la telaraña a la vez de esta manera.

La araña que tejó la telaraña se está escondiendo en el techo, que también está cubierto con una telaraña casi invisible. Por esto tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para esconderse.

Una vez que la araña ha sido despachada y sus redes se vuelven inofensivas, los personajes pueden entrar en la habitación. Los bultos en el cámara son los cuerpos muertos y momificados de literalmente cientos de ratas, además de varios humanoides.

Escondido entre los cadáveres momificados dentro de la habitación hay numerosas armas oxidadas y ropas andrajosas, todas las cuales son inútiles. Sobre el piso, sin embargo, se encuentra una *perla de poder* (ver Apéndice) y una bolsa que contiene 75 po. Una prueba de **Sabiduría (Percepción) CD 10** exitosa es necesaria para encontrar cualquiera de estos elementos.

GRAN TRASGO (2)

Humanoide mediano (trasgoide), legal malvado

Clase de armadura 18 (cota de malla, escudo)

Puntos de golpe 11 (2d8 + 2)

Velocidad 9 m.

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 13 (+1) | 12 (+1) | 12 (+1) | 10 (+0) | 10 (+0) | 9 (-1) |

Sentidos Percepción pasiva 10, visión en la oscuridad 18 m.

Idiomas Común, Trasgo

Valor de desafío 1/2 (100 PX)

Ventaja marcial. Una vez por turno, el gran trasgo puede realizar un daño extra de 7 (2d6) a una criatura que haya acertado con un arma si ésta se encuentra a 1,5 m. o menos de un aliado del gran trasgo que no esté incapacitado

Acciones

Espada larga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 al atacar, alcance 1,5 m., un objetivo. *Daño* 5 (1d8 + 1) de daño cortante o 6 (1d10 + 1) de daño cortante si se usa a dos manos.

Arco largo. *Ataque con arma a distancia:* +3 al atacar, alcance 4,5/18 m., un objetivo. *Daño* 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

Los grandes trasgos simplemente cargan al combate, atacando a los objetivos más grandes y amenazantes primero.

Tesoro. Uno de los grandes trasgos tiene un *cinturón de levantamiento* (ver el Apéndice).

ARAÑA GIGANTE

Bestia grande, sin alineamiento

Clase de armadura 14 (armadura natural)

Puntos de golpe 26 (4d10 + 4)

Velocidad 9 m., trepar 9 m.

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 14 (+2) | 16 (+3) | 12 (+1) | 2 (-4) | 11 (+0) | 4 (-3) |

Habilidades Sigilo +7

Sentidos Percepción pasiva 10, visión ciega 3 m., visión en la oscuridad 18 m.

Idiomas —

Valor de desafío 1 (200 PX)

Trepar arácnido. La araña puede escalar superficies difíciles, incluso en techos boca abajo, sin necesidad de hacer una prueba de característica.

Sentido de telarañas. Mientras está en contacto con una telaraña, la araña conoce la ubicación exacta de cualquier otra criatura en contacto con la misma telaraña.

Caminar por las telarañas. La araña ignora las restricciones de movimiento causadas por las telarañas.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 al atacar, alcance 1,5 m., un objetivo. *Daño* 7 (1d8 + 3) de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11, recibiendo 9 (2d8) de daño por veneno si falla la salvación, o la mitad si tiene éxito. Si el daño por veneno reduce a 0 los puntos de golpe del objetivo, el objetivo queda estable pero envenenado durante 1 hora, incluso tras recuperar puntos de golpe, y estará paralizado mientras esté envenenado de este modo.

Telaraña (Recarga 5-6). *Ataque con arma a distancia:* +5 al atacar, alcance 9/18 m., un objetivo. *Daño* La criatura queda agarrada por telarañas. Como una acción, la criatura agarrada puede hacer una prueba de Fuerza CD 12, escapando de los filamentos con un éxito. El efecto termina si se destruye la telaraña. Los filamentos de la telaraña pueden ser atacados (CA 10, 5 puntos de golpe, vulnerable al daño por fuego, inmunidad al daño contundente, daño por veneno y daño psíquico).

La araña ataca (con sorpresa, si es posible) tan pronto como un personaje queda atrapado o ataca la telaraña en la entrada. Siempre ataca al objetivo más cercano, sin hacer ningún esfuerzo para evitar maniobras de flanqueo o eliminar a los enemigos más efectivos primero. La araña puede lanzar telarañas a los objetivos, pero sólo lo hace si ningún personaje está actualmente agarrado en una telaraña.

6. EL COFRE DE LAS OFRENDAS

Lee o parafrasea lo siguiente cuando los PJs ingresen a esta cámara.

Esta habitación está vacía salvo por el polvo y un solitario y pequeño cofre de piedra en el centro del piso. Evidentemente, nadie ha perturbado a esta cámara por muchos años.

El cofre de piedra está construido en el piso y no puede moverse.

TRAMPA DE DESCARGA DE DARDOS

Trampa simple (niveles 1 a 4, amenaza moderada)

La tapa del cofre está desbloqueada, pero está conectada a una trampa que dispara una descarga de dardos.

Disparador. Una criatura abre o ataca el cofre.

Efecto. La trampa realiza un ataque contra la criatura que la activó y contra cada criatura en un cuadrado adyacente al cofre o compartiendo una esquina con él. El ataque tiene un bonificador de +5 e inflige 5 (1d10) de daño perforante. Este ataque no puede obtener ventaja o desventaja.

Contramedita. Una prueba de Sabiduría (CD 10) exitosa revela la trampa. Una prueba de Destreza (CD 10) usando herramientas de ladrón exitosa la desarma.

El cofre contiene la *diadema del corazón vigoroso* (ver Apéndice), dos perlas (valen 100 po cada una), y una pequeña bolsa que contiene 100 po.

7. PROGRESANDO

Lee o parafrasea lo siguiente cuando los PJs ingresen a esta cámara.

El único objeto de interés en esta cámara es una estatua en el otro extremo. Se parece a un sarcófago de pie, excepto que la cabeza del figura tallada sobre su tapa se ve distorsionada y parece tener zarcillos en lugar de pelo. Un par de alas como de murciélago se extiende desde sus sienes. Repentinamente sus ojos se abren, revelando el resplandor de las llamas verdes, ¡y la cabeza vuela hacia adelante para atacar!

Esta cámara es la guarida de una vargouille que ha ahuecado el área de la cabeza de la tapa del sarcófago para hacerse un nido acogedor. Dentro del sarcófago ahora sin cabeza hay una pila de polvo y un *anillo de traductor* (ver Apéndice).

VARGOUILLE

Ajeno diminuto, legal malvado

Clase de armadura 12

Puntos de golpe 13 (3d4 + 6)

Velocidad 1,5 m., volar 12 m.

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|--------|---------|---------|--------|--------|--------|
| 6 (-2) | 14 (+2) | 14 (+2) | 4 (-3) | 7 (-2) | 2 (-4) |

Resistencias al daño frío, fuego, rayo

Inmunidades al daño veneno

Inmunidad a condiciones envenenado

Sentidos Visión en la oscuridad 18 m.

Idiomas Entiende abisal, infernal y cualquier idioma que conociera antes de convertirse en un vargouille pero no puede hablar

Valor de desafío 1 (200 PX)

Acciones

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 al atacar, alcance 1,5 m., un objetivo. Daño 5 (1d6 + 2) de daño perforante más 10 (3d6) de daño por veneno.

Beso. El vargouille besa un humanoide incapacitado hasta 1,5 m. de él. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Carisma CD 12 o quedar maldito. El objetivo maldito pierde 1 punto de Carisma después de cada hora a medida que su cabeza adquiere el aspecto de ajeno. La maldición no avanza mientras el objetivo esté bajo la luz del sol o dentro del área de un conjuro de luz de día; no tomes en cuenta ese tiempo. Cuando la puntuación de Carisma del objetivo se reduzca a 2, muere y su cabeza se separa de su cuerpo y se convierte en un nuevo vargouille. Lanzar los conjuros *quitar maldición*, *reestablecimiento mayor* u otro conjuro similar en el objetivo antes de la transformación se complete termina la maldición. Hacerlo deshace los cambios hechos por la maldición al objetivo.

Chillido aturridor. El vargouille chilla. Cada humanoide y bestia dentro de un rango de 9 m. del vargouille y que pueda oírlo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o estar asustado hasta el final del próximo turno del vargouille. Mientras esté asustado de esta manera el objetivo está aturrido. Si el objetivo tiene éxito en la tirada de salvación o el efecto termina, el objetivo es inmune al chillido aturridor de todos los vargouille durante 1 hora.

El vargouille usa chillido aturridor durante el primer asalto de combate, luego ataca al enemigo más cercano que no esté asustado. Si todos los PJs están asustados, se mueve y ataca a cada uno de ellos una vez y luego repite el proceso. Tan pronto como alguien se recupera, el vargouille concentra sus ataques en ese personaje.

8. EL CABALLERO OSCURO

Lee o parafrasea lo siguiente cuando los personajes entren a esta cámara.

Una larga mesa de piedra domina el centro de esta cámara, y brillantes pedazos de oro guñan desde dentro del polvo que cubre el piso. Sobre la mesa se encuentra el cadáver bien conservado de un alto humanoide con tabardo y cinturones de caballero. De repente, el cadáver se sienta, levantando un lucero del alba viejo y oxidado en una mano y una jabalina en el otro. Mientras desciende de la mesa, su boca se abre para desatar un gemido espeluznante.

EL CABALLERO OSCURO

Muerto viviente grande, neutral malvado

Clase de armadura 8

Puntos de golpe 85 (9d10 + 36)

Velocidad 6 m.

| FUE | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---------|--------|---------|--------|--------|--------|
| 19 (+4) | 6 (-2) | 18 (+4) | 3 (-4) | 6 (-2) | 5 (-3) |

Tiradas de salvación Sabiduría +0

Inmunidades al daño veneno

Inmunidades a estados envenenado

Sentidos Percepción pasiva 8, visión en la oscuridad 18 m.

Idiomas entiende Común y Gigante pero no puede hablar

Valor de desafío 2 (450 PX)

Fortaleza de muerto viviente: Si el daño reduce a 0 los puntos de golpe del caballero oscuro, éste debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 5 + el daño recibido, a menos que el daño sea radiante o proveniente de un impacto crítico. Con un éxito, el caballero oscuro sobrevive con 1 punto de golpe.

Acciones

Lucero del alba: Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 1,5 m., un objetivo. Daño: 13 (2d8 + 4) de daño contundente.

Jabalina: Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 9/36 m., un objetivo. Daño: 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

En el primer asalto de combate, el caballero oscuro lanza su jabalina, a pesar de que esa acción no tiene mucho sentido tácticamente. Después de eso, carga hasta estar a rango de combate cuerpo a cuerpo y ataca al enemigo más obvio cada asalto después de eso. Usualmente elige al PJ que le haya causado más daño en combate cuerpo a cuerpo durante el asalto anterior.

El lucero del alba que el caballero oscuro está usando está resquebrajado y casi no tiene valor, y su otro equipo (incluida la armadura) no está en mejores condiciones. Pero tiene un arma secundaria, un arma mágica +1 cuerpo a cuerpo de un tipo utilizado por uno o más de los PJs (puedes elegir un arma para un personaje basado en el combate cuerpo a cuerpo que no tenga un arma mágica todavía, o puedes determinar al azar cuál de las armas de los PJs lleva el caballero oscuro). Si el caballero oscuro es desarmado o alguien rompe su arma, cambia a esa arma secundaria, que cuelga de su espalda. Tiene un bonificador de +6 al ataque y +4 al daño con ella.

Dentro de la cámara hay 250 po, dispersas en el piso alrededor de la mesa de piedra.

CONCLUYENDO LA AVENTURA

La aventura termina cuando el caballero oscuro ha sido derrotado y todos los otros monstruos han sido eliminados del *tor*. Una vez que esas condiciones se han cumplido, la tormenta afuera disminuye y gradualmente hasta apagarse por completo.

AVENTURAS ADICIONALES

La tribu de osgos que enviaron a los dos guerreros encontrados en el área 4 todavía está interesada en convertir el *tor* en una base de operaciones. Más osgos llegan dentro de los próximos días, llevando suministros y herramientas con las que pretenden alterar el interior para adecuarlo sus propósitos. Si los osgos no son detenidos, establecen una base dentro de 2 semanas y comienzan a realizar incursiones en los alrededores.

Además, una vez que los osgos descubren que su ancestro honrado, el caballero oscuro, ha sido asesinado por los PJs, envían grupos de guerreros ocasionales tras ellos en busca de venganza. Hasta tres de estas grupos son enviados antes de que la tribu abandone su búsqueda de venganza.

APÉNDICE: NUEVOS ARTÍCULOS MÁGICOS

Esta aventura presenta algunos artículos mágicos. Cada uno se describe completamente en esta sección.

ANILLO DEL TRADUCTOR

Anillo, poco común (requiere sintonía)

Este anillo tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas gastadas al amanecer. Mientras lo uses puedes gastar 1 carga para lanzar el conjuro *comprensión idiomática* desde él.

CINTURÓN DE LEVANTAMIENTO

Objeto maravilloso, poco común

Este cinturón de riñón de cuero pesado incluye tachuelas de latón y hebillas grandes en ambos lados. Mientras la uses tu capacidad de carga máxima se incrementa en 10 kg.

DIADEMA DEL CORAZÓN VIGOROSO

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonía)

Esta simple diadema de cuero está tachonada con pequeños remaches de hierro. Mientras la uses te concede un bonificador de +1 en las tiradas de salvación de Sabiduría.

PERLA DE PODER

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonía con un lanzador de conjuros)

Puedes usar una acción y decir la palabra de mando de la perla para recuperar un espacio de conjuro gastado de hasta 3er nivel. Cuando usas la perla no puedes volver a usarla hasta el siguiente amanecer.

El Tor de Torrealta

