

# Peligro en la

Esta aventura para AD&D está pensada para ser realizada por un grupo de PJs de nivel alto (8-10) y talentos surtidos. Está situada en el mundo de FORGOTTEN REALMS, pero puede ser adaptada a otro lugar modificando algunos aspectos. El núcleo de la aventura está formado por un dungeon con varios brutales encuentros, que se suceden hasta llegar al combate final. Sin embargo, no todo es masacrar; los PJs deberán estrujarse un poco el coco, ya que la aventura en su parte de un engaño... que, si los PJs no se andan con ojo, puede acabar con ellos.

## ANTECEDENTES

Los PJs, un viejo grupo separado de aventureros se han arruinado y han tenido que dejar sus castillos y otras posesiones, para salir de nuevo en busca de aventuras y dinero. El viejo grupo, ha decidido reunirse en la posada de La Boca del Lobo, en el Valle Alto, donde se encontraron por primera vez y desde donde partieron a su primera aventura.

Por supuesto, si los PJs llevan mucho tiempo jugando, puedes pasar totalmente de esta introducción. De todas maneras, tendrás que inventarte algo para que los PJs den con sus huesos en el Valle Alto.

## UNA AGRADEABLE VELADA

La aventura comienza en el Valle Alto (localidad principal dentro del Valle del mismo nombre) una oscura noche. El poblado consiste en un doble puñado de edificios. Uno de los principales es la posada, La Boca del Lobo, el clásico edificio de dos plantas. En la baja se encuentran la sala común, las cocinas y las habitaciones del personal. La planta alta contiene las habitaciones de los huéspedes. Los PJs comienzan aquí, sentados a una mesa, brindando por el reencuentro y pidiendo a Tymora suerte en sus futuras aventuras.

La posada es la típica de un mundo de fantasía, una descripción con la que el DM debe estar ya bastante familiarizado: la atmósfera es cálida y cargada, una gran chimenea arroja luz y calor por toda la sala, todo está lleno de gente a las mesas y en la barra, gran parte borracha. Se consumen grandes cantidades de alcohol, todo el local está lleno con el ruido de voces alegres, murmullos apagados y brindis ocasionales. El posadero y las camareras no dan a basto. En fin, como ya se ha dicho, una escena típica.

Una camarera atenderá la mesa de los PJs. Estos

pueden pedir bebidas, comida y habitaciones. Sin embargo, se verán más interesados en los siguientes puntos:

a). *El encapuchado*: los PJs podrán observar desde el primer momento que en el rincón más oscuro y alejado del fuego de la posada hay una solitaria figura encapuchada. Está sentado en una mesa y nadie en un radio de tres metros se ha sentado en otras sillas y mesas. Viste una gastada y desgarrada túnica azul oscuro. Su capucha está echada sobre su rostro y las largas y holgadas mangas le cubren las manos, por lo que ni un ápice de su piel puede ser visto. Está inclinado sobre un vaso, de intrincados diseños geométricos, del que no parece beber (control de Int.: nadie en toda la posada tiene un vaso igual).

Si se le pregunta al posadero, éste mirará de reojo al embozado, para luego susurrar a los PJs: «No sé quién es. Nunca le había visto antes en el pueblo, pero me ha pagado 20 monedas de oro, sólo porque le dejé sentarse ahí.»

Los PJs no podrán averiguar nada más, a no ser que alguien se acerque a él. En el espacio de 3 m. en torno a él, la atmósfera no parece tan caldeada. Tan pronto como alguien se aproxime, el encapuchado volverá la cabeza hacia el intruso. El PJ se sentirá atravesado por una penetrante mirada, cuyos ojos, ocultos en la oscuridad de la capucha, no puede ver. «¿Eres aventurero?», será la breve pregunta que formulará. Su voz suena fría y susurrante, de ultratumba, y da escalofríos escucharla por primera vez. Si la respuesta es no, el ser no prestará más atención al PJ. Si la respuesta es afirmativa, el embozado dirá: «Perfecto, trae a tus compañeros, tengo un trabajo que proponeros.»

Una vez el grupo esté sentado frente al ser, éste empezará su historia. Con su escalofriante voz, dirá: «No os haré perder mucho tiempo, iré directamente al grano. Necesito fuertes espadas y poderosos conjuros para un arriesgado trabajo. Quiero que encontréis algo para mí; se trata de una gema de indescriptible belleza. Está tallada en forma de prisma, tiene 30 cm. de alto y es de color blanco adamantino. Se encuentra en las montañas, en la guarida de un dragón rojo. Si aceptáis os diré donde hallar esta guarida. La gema está mezclada con el resto de su tesoro. Me da igual lo que hagáis con el dragón, o con su tesoro, yo solo quiero la gema. Si me servís bien... (vuelca el vaso con un manotazo y tres diamantes, tres zafiros y tres rubíes, todos ellos del tamaño de una moneda, quedan esparcidos por la mesa y refulgen a la luz de la chimenea) tres vasos como este serán para cada uno. ¿Qué me decís?»

**Si no aceptan, el encapuchado les despedirá fríamente. Si aceptan, seguirá hablando**

«Bien. La cueva del dragón se encuentra a media

jornada de aquí, en las montañas al norte de este valle. Este mapa (saca un pergamino enrollado de la manga; ver apéndice III) os servirá para orientaros. Una cosa más... (el encapuchado saca un medallón de entre sus ropajes y lo pone sobre la mesa; es de plata, tiene un rubí incrustado sobre el que hay grabada una runa). Este medallón os será muy útil a la hora de enfrentaros con el monstruo. Doblará el poder de todos los conjuros que lance quien lo lleve puesto. Además, lo necesitareis para entrar. ¿Alguna pregunta?»

El encapuchado responderá dentro de la medida a cualquier duda de los personajes relativa a la misión. Cuando todo quede aclarado, se levanta de la silla: «Eso es todo, supongo que un grupo de fuertes y experimentados aventureros no necesitarán mis consejos. Encontrad la gema y volved aquí, yo os encontraré a vosotros. Quedaos con las gemas como anticipo». Dicho esto, el embozado abandona la posada con paso firme. Toda la gente se aparta murmurando a su paso. Finalmente saldrá a la oscuridad de la noche y se *teleportará* a su guarida.

## La verdadera historia de Izonoful

Los PJs han sido víctimas de un engaño. El encapuchado no es otro que Izonoful, un poderoso lich (en el compendio de monstruos lo han traducido como «cadáver», pero yo preferiré usar el nombre original), con perversos planes para el grupo de aventureros.

Izonoful fue, hace 50 años, un poderoso hechicero, miembro del Culto del Dragón. Era uno de los Mantenedores de la Manada Secreta, que es como se llama a los que dirigen el Culto. Fue por aquel entonces, cuando se retiró a una guarida en los Picos del Trueno, al norte del Valle Alto. Había decidido convertirse en un lich. Paso meses preparando la poción y la filacteria y, finalmente, bebió.

El resultado fue satisfactorio e Izonoful alcanzó un gran poder. Con oscuros planes en su mente empezó a mejorar su fortaleza. Esclavizó una tribu de bugbears (en el compendio «espantajos»), levantó docenas de zombis y esqueletos. Pronto, fue olvidado por el resto de los cultistas, que le dieron por desaparecido. Pero ahora, el lich ha vuelto, y ha trazado oscuros planes para conquistar las Tierras de los Valles. En primer lugar, planea reunir un ejército de dracoliches (también aquí uso el nombre original, que ha sido traducido como «dracocadaver» en *FR: Vademécum de Campaña*).

Lo tiene todo calculado para animar al primero de estos dracoliches. En primer lugar, tiene el dragón, un ejemplar rojo adulto (categoría de edad 6), al que ha hallado mediante su *anillo de dragones*, al que ha convencido, tras arduas negociaciones y el ofrecimiento de una gran cantidad del tesoro de



# s Montañas

Módulo AD&D

Izonoful. El dragón, llamado Semaet, tiene su guardia a 150 Km al norte y ha quedado en llegar, volando, a la guardia del lich al anochecer del día siguiente al que los PJs empiezan la aventura.

Además de esto, Izonoful tiene lista la poción. Sin embargo, todavía le falta el catalizador que mezcla todo los ingredientes: energía mágica en bruto. Es para esto para lo que ha contratado al grupo. El mismo podría haber aportado esa energía, pero se hubiera quedado muy debilitado.

Toda la historia que ha contado a los PJs es falsa. No existe ninguna guarida de dragón, ya que las indicaciones que ha dado corresponden a la entrada de su guarida. También les ha engañado respecto al medallón: no solo no dobla el efecto de los conjuros lanzados por su poseedor, sino que el efecto se divide por la mitad. Esa otra mitad queda almacenada en el mismo medallón y es precisamente la que el lich necesita para acabar la poción. Así pues, los PJs llegarán a su fortaleza, usarán conjuros y finalmente llegarán ante él. Les quitará el medallón y usará la energía almacenada para acabar la pócima y dársela a Semaet en cuanto aparezca. El dracolich quedará creado y atacará a los PJs, les derrotará y subirá su índice de moral. Un plan perfecto que, como no, nuestros valientes aventureros tendrán que evitar.

## El medallón

La descripción de este objeto, ya se ha dado con anterioridad. En cuanto a sus poderes (como ya se ha dicho), no sólo no dobla el efecto, sino que lo divide. El lanzador tiene sólo un 10% de posibilidades, no acumulativas, de descubrir que su conjuro tiene medio efecto, y aún así deberá atribuirlo al medallón. El daño causado por los conjuros queda reducido: si la descripción dice 10 dados, deberás tirar 20 para que el jugador no se dé cuenta, pero tú sólo contabilizarás los 5 primeros. Área de efecto y duración también son la mitad, aunque el lanzador creará que son el doble.

No importa cuanta energía quede acumulada: a efectos de juego, Izonoful necesita sólo la de un conjuro. No deberías permitir que un PJ descubra los efectos perjudiciales del objeto hasta que, por lo menos, algo de energía quede acumulada en él. Si los PJs lo descubren más tarde y lo tiran, no importa, Izonoful puede recuperarlo y lo tendrá en la mano listo para el encuentro final.

El objeto irradia magia de fuerza débil (cuando está vacío, luego va aumentando), de clase indeterminada.

El portador del objeto, se verá recompensado por su pérdida de poder en cuanto empiece la aventura. Los servidores de Izonoful tienen ordenes de no matar al que lleve el medallón. Así, este PJ será el que reciba menor número de ataques por parte

de los monstruos de la fortaleza.

## Incoherencias

Como ya se ha dicho, la historia del encauchado (Izonoful) es falsa y, como dice el refrán, «antes se coge a un mentiroso que a un cojo». Así pues, es posible encontrar unas cuantas incoherencias en su historia.

En primer lugar, cualquier PJ que pase un control de pericia en historia local del Valle Alto, descubrirá que, en la historia del Valle, nunca se habla de un dragón de las características del descrito por el lich.

Además, un dragón suele causar una gran desolación en varios kilómetros a la redonda (los PJs son aventureros experimentados y se supone que deberían saber esto, así que permite un control de Int.). Si se le pregunta a cualquier aldeano en la posada, después de santiguarse con el símbolo de Tymora (para alejar la mala suerte), dirá que no sabe nada de ningún dragón, ni en las montañas ni en ningún lugar.

El lich debe quedar como un misterio. Está protegido mentalmente contra *PES, conocer alineamiento y detectar mentiras*, mediante un *anillo de escudo mental* que lleva. Incluso está protegido de un *detectar muerto viviente* (en el raro caso de que un hechicero halla decidido memorizar dicho conjuro y se le ocurra lanzarlo en el momento preciso), ya que ha lanzado un conjuro, investigado por él, que oculta el estado de no-vida, *ocultación necromántica de Izonoful* (n5, ver apéndice I). También está protegido físicamente. Si alguien intenta levantarle la capucha (para ver su oculto y misterioso rostro), sufrirá una descarga eléctrica de 1d4 PG, que le hará apartar la mano. Izonoful advertirá a su agresor que tenga cuidado y que no vuelva a ocurrir. Por supuesto, también se le puede atacar abiertamente, en cuyo caso el lich, sin revelar su apariencia, atacará lanzando su ristra de conjuros ofensivos memorizados antes de *teleportarse* (puede *teleportarse* también antes, si la cosa se pone fea). Su estadística aparecerá más adelante en el módulo, ya que en este momento no es muy necesaria.

## Las gemas

Las gemas encontradas podrán ser tasadas por los PJs con la pericia del mismo nombre. Los valores son los siguientes: diamantes, 1.000 MO c/u; rubíes, 1.000 MO c/u; zafiros, 500 MO c/u. Sin embargo, son falsas, meras piedras enmascaradas bajo un conjuro de *gemas de los estúpidos* (n4, ver apéndice I), también investigado por Izonoful.

Continúa en la pag. 40



Viene de la pág. 39

que es similar al *oro de los tontos* (n2), pero que afecta a gemas. Puedes permitir tirada de salvación para los personajes, si lo deseas, pero es virtualmente imposible que la pasen con un -18 de penalización. La duración de la ilusión es de 18 horas, con lo que se transformarían de nuevo en piedras vulgares cuando los PJs estén en medio de la aventura, al día siguiente.

b). *El viejo*: este encuentro es particularmente útil para introducir a los PJs en la aventura si estos rechazaron a Izonoful. De otro modo dará al grupo otra versión de la historia.

Los PJs están sentados en una mesa cuando, de pronto, se les acerca un hombre mayor, de pelo blanco y rostro surcado de arrugas. Parece impresionado por las armas y armaduras del grupo. Finalmente, se decidirá ha hablar y preguntará al grupo si son aventureros. Si se le dice la verdad (es decir «sí»), perderá la compostura y se arrodillará y empezará a llorar y suplicar histérico con una única frase: «por favor, rescatad a mi hija, rescatadla por favor».

Así seguirá hasta que se le expulse a patadas o se le tranquilice. Si se hace esto último, se calmará, se secará las lágrimas y pasará a contar la siguiente historia. Dirá que su hija fue secuestrada mientras todos dormían. En mitad de la noche, oyó un horrible estruendo y un desgarrador grito de auxilio en la habitación de la joven. Corrió hacia allí lo más rápido que pudo y cuando llegó vio como algo había destrozado la pared de madera (sin duda la fuente del estruendo), y que unas figuras aladas (unas tres o cuatro), de tamaño y forma humanoide, se llevaban a su hija hacia el norte, a las montañas.

El viejo, llamado Durnan (nada tiene que ver con Durnan el Errante, de Aguapofunda, al que los jugadores y, porque no, los personajes pueden conocer) ofrece todos los ahorros de su vida (286 MO), si se le devuelve a su hija sana y salva, además de alojamiento gratis en su casa y gratitud de por vida. Les dará su descripción (17 años, rubia ojos azules), si deciden ayudarlo. Su nombre es Kala.

c). *Pelea*: es muy fácil encontrar pelea entre el irritable público borracho de la posada. También puedes decidir que los PNJs empiezan la pelea, si crees que los PJs necesitan un poco de acción y no la están buscando.

Si se produce una pelea, se espera que los PJs no usen armas. Si desenvainan espadas o dagas (lo cual es un acto no demasiado bien visto, desde el punto de vista del desarmado público de la posada) y alguien resulta muerto, el posadero avisará a la guardia, que vendrá en patrullas de 2d4 guerreros de n1 a los 1d4 rounds. Desarmarán a los asesinos (por la fuerza si se resisten) y le arrestarán. Si ataca a los guardias, estos pueden pedir refuerzos y pueden llegar patrullas de guardias más poderosos (digamos, N5 o así), hasta que reduzcan a los rebeldes. Los arrestados serán llevados a los calabozos del poblado, para ser juzgados a la mañana siguiente (la pena será posiblemente la horca, en especial si se resistieron a la autoridad). El arresto puede potenciar el juego, con el resto de los PJs ayudando a

fugarse a los cautivos para emprender la aventura que comienza el día siguiente.

**Borrachos de taberna (muchos)**: humano n0: AL irrelevante; CA 10; MV 12; PG 4 (media); GACO 20; #AT 1; Dñ por puños; habilidades irrelevantes; ML 8; PE 7; NOTA: -2 a todo debido al alcohol.

**Guardia (patrullas 2d4)**: humano grr n1: AL irrelevante; CA 6 (escamas); MV 12; PG 6 (media); GACO 20 (19 esp); #AT 1 6 3/2 (esp); Dñ por arma: espada larga 1-8 (+2 por esp), lanza 1-6; habilidades irrelevantes; ML 12; PE 15.

d). *Rumores*: por supuesto, ninguna posada está completa sin su repertorio de rumores. He aquí unas sugerencias:

1. Últimamente, en lo más cerrado de la noche, se han visto merodear bandadas de extraños seres alados. Vienen del norte, de las montañas y generalmente se van sin hacer nada, aunque ha habido algunas misteriosas desapariciones últimamente. (Cierto, la hija de Durnan está entre ellas).

2. Se rumorea que la sociedad secreta de los Arpistas, de alineamiento bueno, está operando en el área, por medio de guardabosques recién llegados al valle. Se rumorea que su aparción se debe a intentos de frustrar a grupos de zhenatarims que intentan ejercer su influencia en el Valle. (Este es parcialmente cierto: los Arpistas están en el área, pero porque han oído rumores de que un hechicero del Culto del Dragón habitando la zona -este hechicero es Izonoful-).

3. Las laderas boscosas al norte del poblado están adquiriendo una siniestra reputación. Mucha de la gente que ha pasado por allí en solitario, ha desaparecido por causas extrañas. Se han tallado runas de advertencia para avisar del peligro. (Cierto, esto se debe a que seguidores de Izonoful vigilan los alrededores de su guarida).

4. Se cree que alguien está controlando el Paso de la Escarpadura Aguilera, que se dirige a Cormyr, ya que algunas caravanas han informado de ataques organizados por parte de grupos de goblins. Los principales sospechosos son los zhenatarin, que pueden estar intentando controlar una parte del comercio que pasa por esa región. (Falso, esto son solo rumores exagerados que no tienen nada que ver con la aventura y sirven únicamente para despistar a los PJs).

## LA OSCURIDAD DE LA NOCHE

Los PJs se irán finalmente a dormir a sus habitaciones. Uno de ellos (a tu elección, a ser posible en el que el grupo menos confíe), estará despierto para ver lo que se relata a continuación.

El PJ en cuestión, oírá ruidos en la calle a altas horas de la noche. Si se asoma a la ventana, llegará justo a tiempo para ver como cuatro formas

humanoides aladas descienden a un callejón frente a la posada. No puede discernir que criaturas son, la oscuridad lo envuelve todo.

Aunque el PJ no lo sabe, estas son gárgolas al servicio de Izonoful, que se acercan al pueblo todas las noches a altas horas de la madrugada para cazar. Intentan capturar a algún que otro aldeano solitario, ya que Izonoful desea tener algún manjar para ofrecer a Semaet, una vez su transformación quede completada. Estos mismos seres son los que, la noche pasada, secuestraron a Kala. Normalmente no van tan lejos (saben que en el poblado hay gente que puede destruirlos, como Irrep Mulmarr o los Auxiliares Voladores), pero Izonoful estaba furioso porque no habían traído nada en los últimos tres días (noches particularmente frías, en las que nadie salió a la calle y las gárgolas no encontraron presas) y les dijo que, o le traían a alguien o los convertiría en piedra.

Una vez visto lo que ha visto, el PJ puede hacer lo que quiera, como atacar en solitario o despertar a los demás. Tiene tres rounds para reaccionar. Puede emplearlos para despertar a los demás y contarles lo sucedido (lo cual lleva un round) o puede ponerse la armadura (con los tiempos que estipula la página 76 del MJ).

Una vez pasados los tres rounds, se oírá un grito masculino pidiendo socorro desde donde aterrizaron las gárgolas. Si los PJs no hacen nada, dos rounds después verán a las mismas formas aladas, una de las cuales lleva a un forcejeante y aterrado muchacho, que vuelan ahora hacia el norte.

Si alguien se acerca a donde proviene el grito, un callejón que hay frente a la posada, lo cual lleva un round, verá, ahora sí, a las cuatro gárgolas que acorralan a un muchacho contra la pared del callejón. Tiene la cara pálida y está aterrado. Tira para sorpresa para ambos bandos y resuelve el combate normalmente. Las gárgolas ya le han echado el ojo al joven (llamado Derek, aunque no tenga mucha oportunidad de presentarse) y atacarán a muerte a todo aquel que se interponga. Si dos o más gárgolas mueren, el resto de la banda huirá para comunicarle al lich lo sucedido. Ten en cuenta que la luminosidad es «luz de las estrellas», a no ser que los PJs proporcionen otra más potente (ver Pág. 119 GDM).

**Derek**: humano n0: AL NB; CA 10; MV 12; PG 3; GACO 20; #AT 1; Dñ por arma (desarmado); habilidades irrelevantes; ML 10.

**Gárgolas**: Int: Baja; AL CM; CA 5; MV 9; Vol. 15(C); DG 4+4; PG 25, 24, 23, 21; GACO 17; #AT 4; Dñ 1-3/1-3/1-4/1-6; DE arma +1 o mejor para golpear; TM M; ML 11; PE 650.

Los PJs pueden también intentar llamar a la guardia, lo cual implica que un PJ pase un round de combate gritando «¡Guardia, guardia!». Tardarán 1d4+3 rounds en llegar (probablemente cuando el combate ya haya acabado) y vendrán 2d4 hombres.

Una vez el grupo haya acabado con los monstruos, Derek les agradecerá que lo hayan salvado. Dirá



que volvía a su casa cuando los cuatro bichos se le aparecieron. Trató de huir mientras pedía socorro, pero finalmente le acorralaron. Si no fuera por ellos, afirma refiriéndose a los PJs, estaría muerto. Este es un pequeño aperitivo para que los PJs «calienten músculos». El resto de la noche transcurrirá tranquila y sin problemas.

## EL BOSQUE SINIESTRO

Los PJs despiertan temprano a la mañana siguiente, listos para el viaje a las montañas. Tras pagar su cuenta al posadero, podrán marchar listos para la aventura. Los PJs tardarán media jornada en llegar donde Izonoful les indica en el mapa (llegando poco después del medio día). El camino asciende casi desde el primer metro y se va elevando hasta llegar a los pies de los Picos del Trueno. Pocos kilómetros después de salir del poblado, el camino penetra en un bosque, que dura hasta el final. Es un bosque de robles y abedules, poco denso, lleno de ruidos de pájaros y de aspecto nada siniestro. No obstante, algunos árboles tienen talladas en sus troncos la runa arpista «lugar peligroso». El viaje transcurre tranquilo durante casi todo su trayecto. Sin embargo, poco antes del final, los PJs son emboscados por un cuarteto de monstruos su. Estas criaturas de aspecto simiesco, con grandes miembros y garras, son descritas con detalle en el *Manual de los Poderes Psiónicos*. Son un macho, una hembra y dos pequeños (los de menos PG).

Los monstruos emboscan a los PJs, que poseen 4 a su sorpresa. Los dos adultos se sitúan al frente del combate, atacando físicamente mientras los pequeños (atrás), usan sus poderes psiónicos de ataque. Ten en cuenta el efecto de apresuramiento para la hembra (si los pequeños son atacados) o los machos (si la hembra es atacada), que les permite atacar físicamente dos veces o una vez físicamente y otra psiónica. Solo huyen si los pequeños, o sus padres, son muertos.

Estos monstruos están al servicio de Izonoful. El azar puso en sus manos a esta familia, y le encomendó proteger los bosques cercanos de indeseables que pudieran descubrir su guarida.

**Monstruos su (4):** Int: Media; AL CM; CA 6; MV 9; DG 5+5; PG 38, 36, 31, 29; GAC0 15; #AT 5; Dñ 1-4/1-4/1-4/1-4/2-8; AE psiónica, emboscada, apresuramiento; DE psiónica (inmune a los ataques telepáticos); TM M; ML 10; PE 650.

Este es el tipo de criaturas ideales para introducir la psiónica en tu campaña de FORGOTTEN REALMS. Sin embargo, si no dispones del *Manual de los Poderes Psiónicos*, es mejor que sustituyas estos seres por bugbears.

### Psiónica:

Nivel: 2 Dis/Cien/Dev: 3/1/3(2/5) Ataque/Defensa: AP, EM, EPs/No 10 Puntuación: 120 PFPs: 120

**Psicometabolismo:** devociones: incremento (sin coste, ver arriba).

**Metapsiónicas:** devociones: sentido psiónico (sin coste, siempre activo).

**Telepatía:** ciencias: aplastamiento psíquico;

devociones: empuje mental, estallido psiónico.

Además de esto, el pequeño de 31 PG, tiene poderes extra:

**Psicometabolismo:** ciencias: drenaje de vida; devociones: desplazamiento, envejecer.

Justo cuando solo quede un monstruo, o estén huyendo, diez flechas saldrán de unos matorrales cercanos, disparadas hacia las criaturas. Momentos después saldrá de ese mismo lugar un grupo de 5 humanos, todos ellos vestidos con armaduras de cuero tachonado y capa verde hoja que les sirve de camuflaje. Todos llevan carcaj y arco, además de armas de mano, como espadas y mazas. Uno de ellos va delante, y parece ser el jefe. Tiene una expresión de hostilidad en el rostro, el pelo pelirrojo y un poblado bigote. Evidentemente, son ellos los que han disparado las flechas para ayudar al grupo.

Hablará solo el del bigote. Dice llamarse Greok. Advertirá al grupo que están en un bosque peligroso y preguntará si no vieron las runas de advertencia en la entrada. También preguntará que hacen los PJs en la zona. Después de esto, aconsejará al grupo que se marche por donde ha venido, pero tampoco hará nada si no le hacen caso.

Greok dice ser un cazador de los bosques. Sin embargo, es más que eso: un miembro de los Arpistas, al que se le ha asignado la misión de investigar los rumores sobre un hechicero del Culto del Dragón operando en la zona. Si los PJs le contaron la verdad, asociará el encapuchado con Izonoful y, aunque no dirá nada, seguirá a cierta distancia a los PJs hasta la entrada de la guarida del lich, pero cuando se cierre la puerta tras ellos, no podrá continuar más allá.

**Greok:** hm Grdb n8; AL CB; CA 2; MV 12; PG 59; GAC0 13; #AT 3/2; Dñ por arma: arco largo +3-4-11(1d8+3), espada larga +2-3-10(1d8+2), espada corta 1-6, daga 1-4; Frz: 15; Des: 17; Con: 15; Int: 12; Sab: 14; Car: 10; ML 16; equipo: arco largo +3, 32 flechas, espada larga +2, espada corta, daga(x3), broche de escudo, capa élfica.

**Guardabosques hm n3 (4):** AL NB; CA 7; MV 12; PG 21, 19, 18, 11; GAC0 18; #AT 1; Dñ por arma: arco largo 1-8, maza, espada o hacha 1-8, daga 1-4; habilidades irrelevantes; ML 14.

Este es un buen momento para repartir PX. Deja que tus jugadores descansen un poco.

Dirige tus comentarios y sugerencias a [fgalan@teleline.es](mailto:fgalan@teleline.es). Puedes encontrar este módulo y algunos más en La Vieja Posada Kartakana (<http://go.to/posada>).

**Fernán Galán Márquez**

