

La columna del Mundo

La Maldición del Valle

El Inicio: El grupo se encuentra en el pequeño pueblo de Targos, lugar donde les llevó su anterior aventura. El clima ya de por sí frío de la región ha empeorado en las últimas semanas, cuando una violenta tormenta pareció instalarse en la zona de forma permanente. Las fuertes nevadas han provocado que los pasos montañosos sean extremadamente peligrosos de cruzar debido al riesgo de aludes, muy frecuentes ya de por sí en todo el Icewind Dale, y mucho más con el tiempo reinante. Además, grupos de orcos y goblins han sido vistos por algún osado viajero procedente de Easthaven, y se sabe que algunos animales, como el lobo han salido de sus territorios habituales de caza para descender a zonas de menor altitud, amenazando pequeños pueblos y a viajeros incautos y solitarios. En esas estamos, una noche en la cual el grupo de pjs se encuentra en la posada de La Piel del Lobo, tomando una buena jarra de vino en compañía de otros aldeanos, todos alrededor del fuego que arde en la gran chimenea del local. El dueño, Kalas Ivernos, va de aquí para allí sirviendo comida y bebida a todos los parroquianos. Afuera son mas de las nueve, noche cerrada, y la tormenta arrecia más que nunca. Es entonces cuando la puerta de madera del local se abre con un súbito empujón. El helado aire del norte penetra en la estancia casi apagando las antorchas encendidas, mientras copos de nieve revolotean por el aire alrededor de los allí presentes. Una figura cubierta por una capa cae justo a través del umbral de la puerta yendo a estrellarse contra el suelo con un ruido seco. Se trata de un hombre, aunque lo único que se ve de él es su cara, pues el resto va cubierto con capucha y abrigo. Su rostro muestra señales de quemaduras producidas por el hielo, y tiene la cara medio oculta por restos de hielo. El infeliz no habla, sólo emite extraños jadeos. Si lo desvisten verán que diferentes partes de su cuerpo están congeladas y que además presenta una herida en su costado aparentemente producida por unas garras. El hombre está en las últimas, y morirá irremediablemente poco después. Lo único que podrían hacer es prolongar su agonía. Si registran sus ropas lo único que encontrarán es una pequeña bolsa de piel vacía, así como una daga colgada del cinto. Con unas posibilidades del 20% quizás alguno de los que se encuentran en la posada –que no los pjs –lo reconocerá, si no ya se enterarán mas adelante de quien se trataba. El hombre es Roringard, un cazador que vive en las montañas en un refugio situado más allá del paso del Reno, en dirección al pequeño pueblo de Easthaven. Mostrando su preocupación, las gentes del lugar irán a hablar con los pjs a mucho tardar unos días después. Encabezados por Pilkas, el portavoz de Targos, éste explicará a los pjs lo siguiente:

“Como bien saben, Diez Ciudades es un lugar peligroso, no por ella misma sino por la zona en la que se encuentra. Con los bárbaros, goblins, orcos y otras criaturas rondando por los alrededores, pocos son los que viven aquí, y aún menos los que se aventuran más allá. Pero cierto es también que Diez Ciudades es el lugar de quien dependen otros asentamientos como Kuldahar o Easthaven. Tememos que la muerte de Roringard no se deba únicamente al ataque de algún animal. Dentro de poco llegarán las fuertes tormentas invernales y una caravana ha de partir hacia Easthaven. En unas semanas todos los pasos montañosos quedarán cerrados y la supervivencia de las gentes de esos lugares depende de que dicha caravana consiga llegar a su destino. Es por ello que nos gustaría que formaran parte de ella como escolta. Naturalmente, les pagaremos bien por su trabajo, diez monedas de oro por día de trabajo y otras treinta al llegar a destino”.

Si los pjs quieren preguntar algunas cosas, Pilkas puede explicarles que Easthaven se encuentra a ocho días de viaje, aunque los primeros, hasta dejar bien atrás Diez Ciudades, serán tranquilos. La caravana la forman cuatro carromatos y en ella viajan, además de los pjs, los cuatro conductores, un guía y dos hombres más. Está organizada por los comerciantes de Easthaven, y para cobrar deberán dirigirse a Pomab una vez lleguen a destino. El grupo partirá en dos días, el jefe de la caravana será Schoolkar, el guía. Si aceptan podrán prepararse durante esos dos días que faltan. La comitiva saldrá de delante la posada de Regis. Si se dedican a preguntar por Schoolkar se enterarán que toda la vida ha hecho este trabajo, conducir caravanas por todo el Icewind Dale e incluso más allá, a veces hasta las tierras de los pueblos bárbaros del norte, un trabajo que por cierto heredó de su padre. La caravana transporta sobretodo víveres, comida principalmente, aunque también diferentes tipos de bebidas difíciles de encontrar en todo el norte –y por tanto muy valoradas –y otro objetos, como utensilios para los hogares o herramientas de trabajo.

Saliendo de Targos dos días después: la caravana empezará a prepararse a las seis de la mañana, bajo la sabia dirección de Schoolkar. Pocos serán los que saldrán a despedir la comitiva, aunque sí que lo harán Regis y Pilkas. El camino es llano en un principio, aunque nada mas dejar el pueblo ya puede observarse en la lejanía la imponente majestuosidad de las cumbres de la Columna, el destino de la caravana. Las

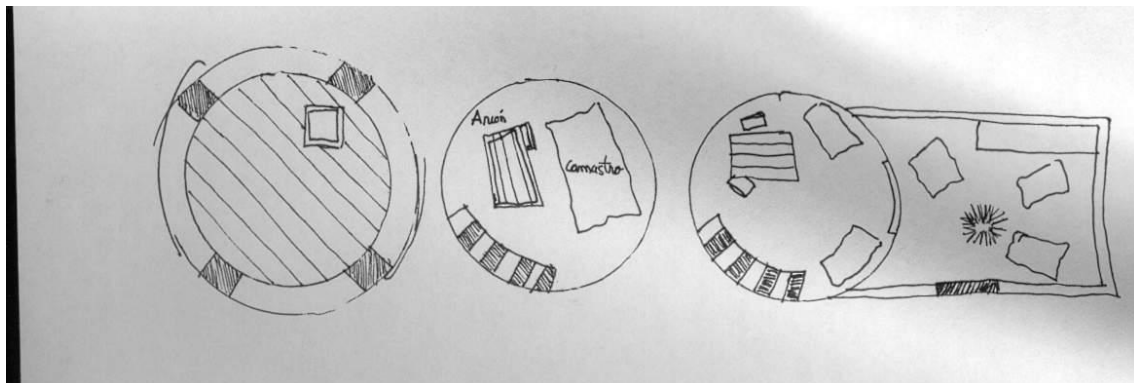
nubes oscuras y espesas cubren las cimas más altas, mientras las nieves perpetuas adornan el paisaje. Un viento glacial acompaña al grupo en su lento peregrinar. Los primeros días transcurren en un interminable mar de hielo prácticamente llano, roto sólo ocasionalmente por alguna pequeña colina que de vez en cuando rompe la armonía del paisaje. A partir del tercer día los pjs deberán realizar unas tiradas de avistar para darse cuenta –CD 25 – de un punto móvil en la lejanía que los va siguiendo, aunque poco después lo perderán de vista. Eso sucederá durante dos días. La segunda noche, mientras alguno de los pjs se encuentra haciendo guardia en el campamento que seguramente habrán montado el pj que en ese instante esté vigilando notará una mano que le tapa la boca mientras una voz susurra en su oído: “*Soy Drizzt, no hagas ruido*”. El drow se mostrará intrigado sobre el viaje de los pjs. Después de una breve conversación murmurará antes de desaparecer:

“Tened cuidado. He notado que la actividad orca es mayor en los últimos tiempos. Hay algo nuevo que se ha instalado en las montañas y no me transmite buenas sensaciones”.

Después de esto se perderá en la oscuridad con el mismo sigilo con el que llegó. Por cierto, si le preguntan si era él quien los seguía, Drizzt les confirmará este punto.

Finalmente, la caravana abandonará las llanuras para adentrarse en las montañas de la Columna del Mundo. A diferencia del camino que siguieron al dirigirse hacia Luskan aquí no seguirán ningún buen camino, sino uno estrecho con constantes subidas y bajadas, cubierto de nieve casi hasta media pierna de un humano y muy traicionero; además, la mayor parte del tiempo viajarán bordeando oscuros y profundos precipicios, más aún a medida que vayan ascendiendo por la cordillera. Al tercer día de viaje, cuando ya esté oscureciendo, se encontrarán con las ruinas de una antigua fortificación. Desde que entraron en las montañas el tiempo es mucho peor de lo que habían imaginado cuando aún se encontraban en el Icewind. Desde la lejanía ya se veían las oscuras nubes que aquí había, pero lo que no imaginaban eran los tremendos vientos que los acompañan durante toda la travesía, además de las habituales nevadas.

La torre: Enganchada prácticamente en la pared de una montaña, desde fuera su aspecto es ya bastante lamentable. Un grupo de orcos ha hecho del lugar su refugio y se encuentran aquí pasando noche, con pocas ganas de salir al exterior y congelarse. Todos excepto dos guardias que se encuentran fuera vigilando aún más preocupados de no helarse que de mirar si se acerca alguien. El interior de la torre está ocupado por un total de tantos orcos como miembros tiene la expedición más dos, todos ellos repartidos por el interior de la construcción de piedra. Al frente de todos se encuentra un osgo, el cual está descansando en el piso superior.



El piso superior de la torre tiene una trampilla que permite acceder al primer piso, lugar donde se encuentra el osgo. La trampilla pero, está cerrada desde el interior con un candado.

En la primera planta se encuentra el osgo adormecido. A su lado, un arcón –del cual él tiene la llave –en el interior del cual pueden encontrarse 600 pc y 20 pp, además de dos pociones de curación y un pergamino con el hechizo de Manos Ardientes, todo producto de antiguas rapiñas. Además, unos collares que vendidos podrían reportar unas 20 po completan el botín. Bajando las escaleras se llega a la planta baja. En el piso superior hay un 40% de posibilidades que haya un orco armado con un arco corto montando guardia.

El piso inferior: la puerta puede abrirse desde el exterior, pues no está cerrada con llave. Una mesa medio destrozada, dos sillas además de dos trozos de ropa que hacen de camastro es el mobiliario que pueden

encontrar los pjs. Aquí se encuentran un grupo de cuatro orcos. A través de una arcada se accede al edificio contiguo.

Edificio: una puerta atrancada con un madero impide entrar desde el exterior. Un armario viejo y tres camastros rodean un pequeño fuego. El humo escapa por un agujero realizado en el tejado por los mismos orcos. Aquí es donde se encuentra el resto del grupo. Del total, tres en concreto disparan con arco. Un tanto por ciento elevado hace que uno pueda estar en el piso superior con el osgo mientras el resto están en el edificio.

Si matan a los orcos sólo encontrarán que llevan encima un total de 1D4 monedas, más concretamente pc, excepto el osgo, que lo guarda todo en el arcón.

Siguiendo camino el tiempo no mejora, es más, cada vez va a peor. El cuarto día oirán un temblor detrás suyo, en la lejanía. Schoolkar comentará que seguramente se trata de un alud. Aprovechando que es la hora de comer enviará un par de hombres a investigar –pjs, por ejemplo –los cuales llegarán al lugar en cuestión al cabo de unos quince minutos. Tal como había dicho el guía, se trata de un desprendimiento. El camino ha quedado completamente bloqueado por toneladas y toneladas de nieve y no hará falta se muy inteligente para darse cuenta que el peligro sigue estando presente. Cuando se entere Schoolkar se mostrará preocupado y comentará:

“Bueno, pues parece que no podremos volver atrás, al menos hasta el próximo deshielo. Sigamos adelante, pues”.

El siguiente encuentro peligroso y predeterminado será cuando estén cruzando el Puente de Krombar. Se trata de un largo puente de madera –muy sólido –que cruza un profundo precipicio, uno de los mayores que han cruzado hasta el momento. Cuando estén en el centro del mismo verán dos figuras, una delante y otra detrás que aparecen aparentemente surgidas de la nada. Se trata de dos tros de las nieves, los cuales no podrán evitar una risotada cuando tengan al grupo atrapado en medio, cosa que aprovecharán para atacar e intentar robarlos la comida que los pjs lleven encima.

Easthaven: finalmente, el grupo llegará al pequeño pueblo de Easthaven. Allí, Schoolkar llevará la caravana hasta la tienda de Pomab, una gran casa de madera donde el comerciante los recibirá y les pagará lo estipulado al salir de Diez Ciudades. Inmediatamente después los enviará a hablar con Hrothgar, una especie de Jefe del pueblo. La casa de éste, sin duda la más lujosa –dentro de la pobreza de la localidad –está situada en la zona más alta de Easthaven, desde donde domina todo el pueblo. Una sólida construcción de piedra y madera. Allí, tras invitarlos a pasar y ofrecerles algo para beber y hacerlos sentar cerca del fuego, pasará a narrarles lo siguiente:

“Malo es saber que el paso ha quedado bloqueado. Hace un día llegó un hombre procedente de Kuldahar solicitando ayuda. Al parecer, grupos de goblins han descendido de las montañas llegando a aproximarse bastante a las casas. Si queréis, podríais viajar hasta allí. Alguien con vuestra experiencia sería sin duda bienvenido. La ciudad del Gran Árbol podría verse en problemas si las condiciones climatológicas siguen empeorando y las alimañas siguen bajando hacia el pueblo”. Si le preguntan por la ciudad, Hrothgar les explicará que “Kuldahar está construida alrededor de la raíces de un gran árbol milenario gracias a la fuerza de los antiguos sacerdotes druidas. El árbol representa el pueblo, y la muerte de uno significaría a la larga la desaparición del otro”.

Si deciden viajar hasta allí Hrothgar les explicará que deberían dirigirse a Arundel, el hombre más sabio de la localidad.

El pueblo de Easthaven consta de un poco menos de un centenar de habitantes. Las casas son de madera, aunque todas disponen de una chimenea la estructura de la cual es de piedra. Ninguna de las calles está empedrada –además de que están cubiertas por medio metro de nieve como mínimo –la gente vive de la caza principalmente, además de la pesca que proporciona un pequeño lago situado en las cercanías. Los lugares más importantes son el Emporio de Pomab, la posada llamada Ventisquero –a cargo de Quimby – la taberna, dirigida por Gisella, y el templo de Tempus.

Para abandonar Easthaven pueden coger el camino que conduce hacia el este. Después de cruzar un puente de piedra que pasa sobre un riachuelo helado, el estrecho camino se adentra en las escarpadas montañas que constituyen el centro de la Columna del Mundo. El viaje transcurre sin incidentes –aparte de los normales por encuentros – y dos días después llegarán al pueblo de Kuldahar.

Kuldahar: lo que más destaca nada más verlo es el enorme –gigantesco –árbol que preside el centro del pueblo, entre las raíces del cual se han construido las casas de la villa. Nada más llegar el grupo será recibido por un grupo de niños que empezarán a martirizar al grupo a preguntas, del tipo: ¿de donde

venís?¿quienes sois?¿habéis visto monstruos?¿a cuantos habéis matado?, etc... Con paciencia, obtendrán respuestas a las preguntas que ellos puedan hacerles. Los lugares interesantes son: la casa de Arundel, la Bodega de Raíz (la taberna de Whitab), la Torre de Orrick (el mago del pueblo), la tienda de Perth (diversos objetos), tenemos a Conlan el herrero, a Urnst el alfarero y a Oswald Fiddlebender, el cual vive en una especie de barco que llegó aquí volando, pero que para desconsuelo de su propietario ya no puede hacerlo.

El viejo Arundel vive en una confortable casa de madera situada en la zona sur del pueblo. Si los pjs se dirigen allí los recibirá de forma amistosa, invitándolos a pasar y a tomar alguna cosa que apague su sed. Arundel les explicará que

“aquí en Kuldahar todo gira alrededor del Gran Árbol. Es el lazo que representa la unión de las gentes con la tierra que habitan, un legado de los antiguos druidas que habitaron la zona. Lamentablemente, algo ocurre. Hace un tiempo las ramas más jóvenes han empezado a marchitarse, como si algo lo estuviera matando por dentro. Al mismo tiempo algunos de los niños nacidos en las últimas estaciones han enfermado, incluso dos de ellos han muerto. Todo ha sucedido al mismo tiempo que el clima ha empeorado. Las tormentas se han hecho cada vez más frecuentes e intensas. Bandas de orcos y goblins han salido de sus escondrijos y se acercan a poca distancia de nuestras moradas. Nunca antes había sucedido, no al menos que yo recuerde. Es como si una presencia maligna se hubiera instalado en la zona. Uno de nuestros vecinos, Kyerian, murió el otro día. Estaba junto a su hermano Todd en el antiguo cementerio. Había ido allí a realizar unas plegarias por sus padres desaparecidos cuando algo los atacó. Sólo regresó Todd, aunque desde entonces su mente está trastornada. Lo único que dice es que su hermano ha muerto. La desgracia ha afectado a su familia: primero, sus padres muertos en una avalancha hace un mes, ahora su hermano mayor. No me extraña que haya quedado ido, el pobre”.

Si le preguntan que fue lo que le atacó, Arundel les explicará que un grupo de cuatro hombres del pueblo fue al cementerio antiguo, pero que antes de llegar fueron atacados por un grupo de yetis. Respecto a Todd, éste se encuentra en la casa de la viuda Geblen, la cual lo cuida desde su vuelta.

Si los pjs deciden visitar a alguno de los cuatro hombres –llamados Rogó, Diks, Gibbert y Bloks –estos explicarán al grupo que el antiguo cementerio se encuentra a una hora aproximadamente de camino, el que sale del pueblo a mano izquierda. Se dirigieron hacia allí, pero cuando estaban a menos de diez minutos un grupo de yetis –cuatro o cinco, no pueden precisarlo –los atacaron y tuvieron que huir, pues dos de ellos quedaron malheridos en la primera embestida. Los yetis, pero, tuvieron un comportamiento extraño, pues no los siguieron, como si se conformasen con que los humanos no se acercasen al lugar.

Si visitan al niño, la viuda Geblen los dejará pasar si mencionan el nombre de Arundel, a pesar que les recordará que no lo molesten demasiado pues su estado de salud es delicado. En muchacho –en realidad, un niño de ocho años –se encuentra estirado en cama, en la oscuridad y en silencio. Si le piden algo referente a los sucesos del cementerio el niño empezará a chillar y moverse como si estuviera sufriendo los ataques por parte de alguna criatura. Lo único que podrán entender es el nombre de “Kyerian” y “corre”. Justo después de esto la viuda Geblen los echará de su casa.

El antiguo cementerio: llegar hasta allí es tan solo cuestión de una hora. Pero al igual que sucedió con el anterior grupo, cuando falten unos diez minutos los pjs serán atacados por un grupo de yetis, un total igual al número de pjs +1. El camino es muy estrecho y empinado, dificultando mucho el simple hecho de avanzar. Cuando lleguen a un desfiladero primero dos yetis los atacarán tirándoles rocas desde las alturas, y acto seguido saldrán los otros, los cuales estaban escondidos detrás de las rocas. Los que los atacaban desde arriba tardarán 1D4+2 asaltos en llegar hasta el lugar de la refriega. Los yetis lucharán hasta el final, los cuales intentarán impedir el avance de los pjs. Cuando lo consigan estarán nevando y el viento soplará con gran fuerza en un gemido continuo. Nada más entrar los pjs verán un pequeño muro de un metro y medio que marca la entrada al cementerio. Éste se encuentra enmarcado por una pared de piedra que acaba en forma de semiluna en su parte posterior, la que se encuentra justo enfrente suyo. El viento forma pequeños remolinos que desaparecen en pocos segundos después de lanzar volvas de nieve. Después de desaparecer una de éstas verán una figura que aparece enfrente suyo: se trata de una sombra, de la cual no hace falta explicar sus intenciones. Si a pesar de todo consiguen superarla podrán explorar a fondo el cementerio. Si lo que buscan es la tumba de los padres de los dos hermanos la encontrarán, pero si no la buscan específicamente las posibilidades son del 30% cada uno. Si la examinan no encontrarán nada especial, pero un mausoleo situado justo enfrente sí que les llamará la atención.

Se trata de una construcción de piedra de unos dos metros de longitud por uno de anchura y uno y medio de alto. Lo único destacable en la puerta son unas imágenes de árboles grabadas con cincel sobre ellas. Los escalones es lo que les llamará la atención pues, a pesar de estar cubiertos por la parte superior del mausoleo, poca es la nieve que se ha acumulado, además que puede observarse un rastro en ellos. Éste

parece como si algo se arrastrase, desapareciendo tras la puerta. Será necesaria una tirada Abrir Ceraduras a CD 15 para conseguir abrirla. Un olor fétido surge de su interior, el cual recuerda carne podrida. La tumba está a oscuras y un largo corredor les espera, un corredor acabado en una puerta situada al fondo. Ésta puede abrirse fácilmente, y da paso a una amplia estancia de forma hexagonal con el sarcófago situado justo en el centro. En cada esquina pueden encontrar unas antorchas que arden y parece que no se apaguen nunca, como podrán comprobar los pjs si las cogen y se las llevan. Delante el féretro están los restos de nº de pjs +2 esqueletos que se levantarán tan pronto como entre el grupo. Mientras, una figura borrosa empezará a formarse en el centro, una forma translúcida que parece vestir las ropas de un clérigo o un druida. La figura hará un gesto intentando hablar con los pjs, pero éstos únicamente oirán una voz resonando en sus cabezas y que dice “Matadlos”. En realidad, el druida está aquí atrapado. Debería estar enterrado en las raíces del Gran Árbol, pero la gente, en su desconocimiento, lo trajo aquí, donde permanece maldito hasta que alguien lo entierre donde debería estar. El “matadlos” iba dirigido a los pjs, pero referido a los esqueletos –aunque es posible que los pjs lo interpreten erróneamente, considerándolo enemigo en vez de amigo –. Si los pjs matan a los esqueletos, oirán la voz de nuevo, que esta vez exclama “Gran Árbol”. Con una tirada de Sabiduría a CD 15 los pjs interpretarán correctamente lo que el fantasma quiere –si los pjs no lo consiguen por si mismos –extrañados quizás por ver un druida dentro de un mausoleo. Si ellos no lo hacen y hablan con Arundel del hecho esté si que lo hará. Si aceptan enterrarlo el archidruida los ayudará. Dentro de la mente de Arundel y los pjs se formará una imagen, justo cuando acaben de enterrarlo. Los pjs no la reconocerán, pero el anciano si: se trata del Valle de las Sombras. Y de paso, les explicará una historia:

“Hace décadas hubo aquí una gran guerra. Tribus de bárbaros grandes guerreros se enfrentaron. Muchos murieron y pocos fueron los que siguieron vivos. Grandes caballeros perecieron, entre ellos cinco paladines de la Orden de la Espada de Plata. Sus cuerpos fueron enterrados en cinco sepulcros situados en un valle, el Valle del Sol Escondido, pues éste nunca aparecía ya que las grandes y oscuras nubes ocultaban siempre su existencia. Valle de las Sombras, lo llaman otros. El lugar, pero, poco a poco fue perdiéndose en el olvido cuando los pueblos de los alrededores fueron quedando abandonados, víctimas de las hordas de criaturas que los asolaban. Los pocos que lo recuerdan o han visitado alguna vez ya no hablan de un lugar de paz sino de un antro de maldad, de criaturas servidas de la oscuridad y morada de trasgos, lobos y trolls”.

Para llegar hay que coger el camino que conduce hacia el este y que se adentra profundamente en el centro de la Columna. El valle está situado a unas tres semanas de Kuldahar. La distancia en si no es tan grande, pero las dificultades son muy grandes: pendientes pronunciadas, grandes tormentas, vientos huracanados, caminos estrechos y peligrosos, animales salvajes y criaturas traidoras.

Saliendo de la población de Kuldahar el grupo no tendrá ningún encuentro aparte de los aleatorios, hasta que al décimo tercer día verán una débil columna de humo. La columna está situada a unos dos kilómetros al sur de la ruta que siguen, así que si deciden acercarse ya es cosa suya. Desviarse les supondrá como mínimo unas cuatro horas. Cuando se acerquen verán –un ocultarse a CD 15 – un grupo de guardias formado por cinco trasgos. La hilera de humo es una fogata que arde en el centro de lo que parece ser un campamento. Si esperan unos minutos verán como uno de los trasgos se dirige hacia el pie de las montañas situadas a unos cincuenta metros más allá. Allí se encuentra lo que parece una entrada a una cueva. Mientras están mirando se oirá un rugido y aparecerá un semiogro que, hablando en el idioma de los trasgos les dará una monumental bronca por estar distraídos, una patada a uno de ellos que lo lanzará por el suelo, cogerá una bota, dará un gran trago y se dirigirá de nuevo hacia el interior entre reniegos.

TABLA DE ENCUENTROS (D20)

ICEWIND DALE

Día: 1-4

Noche: 1-3.

ZONA MONTAÑOSA PRÓXIMA A EASTHAVEN Y KULDAHAR

Día: 1-6.

Noche: 1-3.

ZONA MONTAÑOSA TRAS DEJAR KULDAHAR: DÍAS 2 A 10.

Día: 1-6.

Noche: 1-4.

ZONA MONTAÑOSA CENTRAL.

Día: 1-8

Noche: 1-7.

ZONAS A Y B

- 1 LAGARTO DE ESCARCHA
- 2 LECHUZA GIGANTE (PAG33)
- 3 LINCE GIGANTE
- 4 LOBO HINVERNAL (PAG134)
- 5 GRUPO DE RECONOCIMIENTO
- 6 YETIS
- 7 OSO HAMBRIENTO
- 8 ZORRO ÁRTICO
- 9 COMADREJA POLAR (pag 55)
- 10 LOBO

ZONA C

- 1-2 GRUPO DE RECONOCIMIENTO 1
- 3 GRUPO DE RECONOCIMIENTO 2
- 4 ZORRO ÁRTICO
- 5-6 YETI
- 7 ÁNIMA DE LOS HIELOS (pag12)
- 8 NECRÓFAGO DE LOS HIELOS (pag 178)
- 9-10 ZORRO ÁRTICO

ZONA D

- 1-3 GRUPO DE RECONOCIMIENTO 1
- 4-6 GRUPO DE RECONOCIMIENTO 2
- 7-8 GRUPO DE RECONOCIMIENTO 3
- 9 YETI
- 10 ZORRO ÁRTICO

CRIATURAS

	<i>LOBO</i>	<i>OSO POLAR</i>	<i>ZORRO ÁRTICO</i>
DG	2D8+4	8D8+32	1D8+4
INICI	+2	+1	+3
VEL	50	40	50
CA	14	15	15
ATQ	mord +3	2 garr13 mord8	mord +2
DÑO	1d6+1	1d8+8, 2d8+4	1d8+1
ATQ ESP	derribo	agarrón mejorado	cono de frío (2d6; salv daño/2)
SALV	f5 r5 v1	f10 r7 v3	f5 r5 v2
HAB	avist4 esc3Escch6 movsig4 superv1	avist7 esc -2, escuch4	av4, esc2esch5movsig3sup1
DOTES	sutileza (mordisco)		
VD	1	4	2

	<i>YETI</i>	<i>SOMBRA</i>
DG	4D8+8	3D12
INICI	+1	+2
VEL	40	40
CA	15	13(+2DES,+1DESV)
ATQ	2garr+4	+3cc
DÑO	1d8+8	1D6 FUE
ATQ ESP	agarre mejorado	DAÑO A FUE
SALV	f10 r7 v5	f1, r3, v4
HAB	av7 esc5esch4 Superv1	av7, esc8, esch7, intdir5
DOTES		Esquiva
VD	3	3

Los cuatro trasgos se quedarán mirándolo con cara de rabia y dirigiéndole gestos obscenos, cogerán otra bota y seguirán bebiendo. Con un observar desde el lugar donde estén escondidos –la CD variará según la distancia a la que se encuentren –los pjs se darán cuenta que los trasgos parecen bastante bebidos, pues su andar bamboleante y sus gestos indecisos delatan tal estado.

Descripción de la cueva de los trasgos:

Sala de las columnas: La estancia más grande de toda la cueva. Las paredes han sido recubiertas por una especie de argamasa y en las esquinas cuatro grandes columnas sostienen el techo. Esta sala es utilizada por los trasgos como dormitorio, y en todo momento un total de pjs+4 trasgos se encuentran siempre aquí. Pequeñas cuevas: un conjunto de tres pequeñas cuevas cerradas con llave en una puerta de madera –la llave cuelga de la pared por un gancho –donde se puede encontrar madera apilada en una, comida en la otra y absolutamente nada en la última.

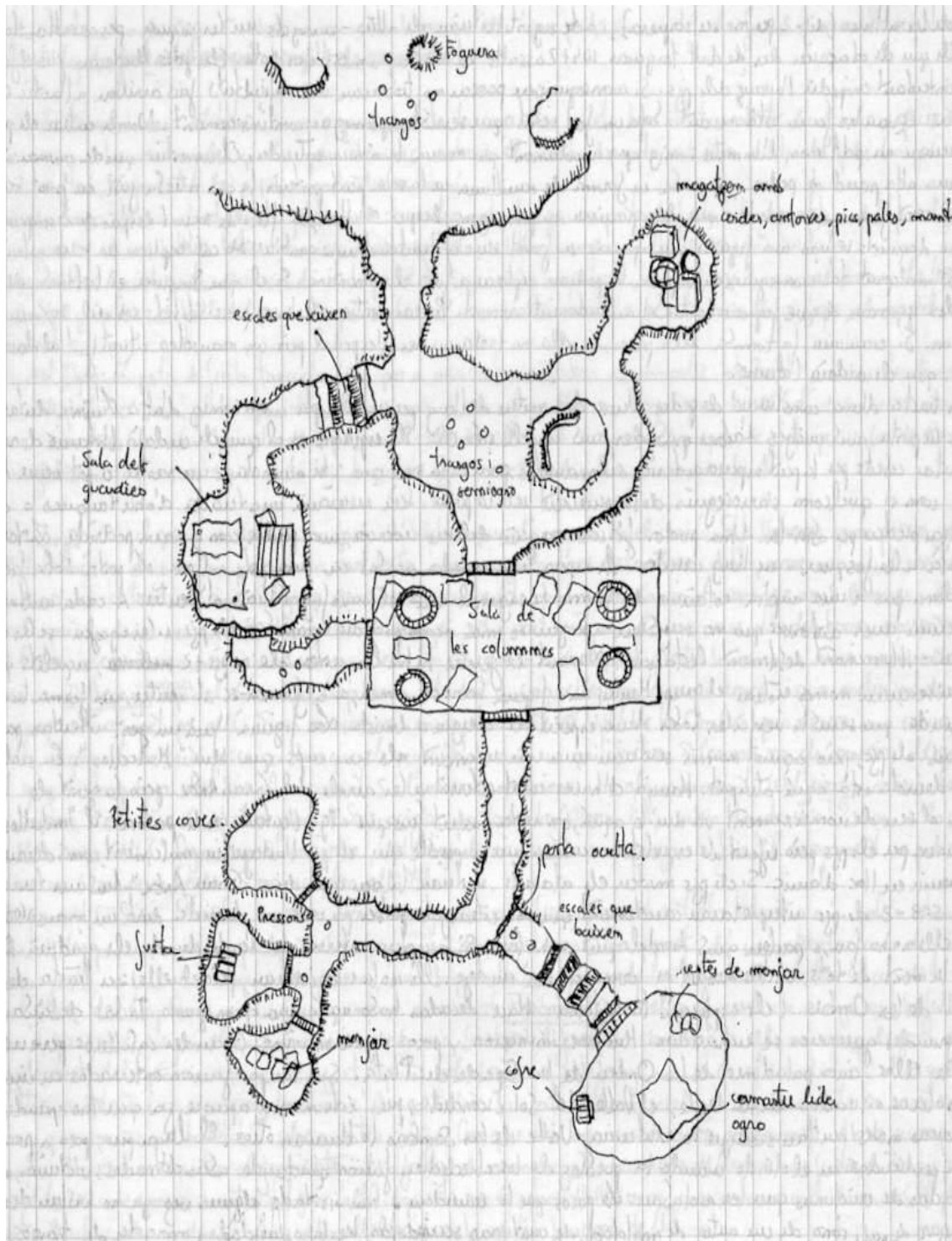
Puerta oculta: esta puerta disimulada en la pared de roca se abre empujando. Entonces deja paso a un corredor donde dos trasgos montan guardia y donde, al final de todo y tras bajar unas escaleras se llega a una sala donde se encuentra el osgo, el jefe del campamento.

Sala del osgo: la puerta de madera cerrada da paso a una sala donde encontramos un camastro todo deshilachado, unos restos de comida que desprenden un olor nauseabundo que tira de espaldas y un cofre, lugar donde el osgo guarda el botín de sus incursiones: unas telas de ropa –por valor de 8 po –una bolsa de piel con 40 po y unas copas de plata por valor de 6 po. Si registran al osgo verán que lleva unos brazaletes que dan un +1 a la CA, así como su maza que también proporciona un +1.

Tras dejar atrás el campamento de los trasgos, el camino seguirá con los encuentros aleatorios que se vayan produciendo cada día, hasta que al llegar al quinceavo día de travesía, los pjs contactarán con un grupo de bárbaros que los esperan en el camino. Se los encontrarán al pasar por una zona donde el sendero se estrecha, dejando un precipicio a mano derecha con una caída de más de cien metros. A la izquierda, una pared vertical. Delante suyo, un total de cinco robustos bárbaros vestidos con pieles de animales y armados con lanzas y hachas. Con una tirada de Avistar a CD 15 observarán otro grupo de unos siete u ocho armados algunos de ellos con arcos que vigilan desde arriba la pared. Los hombres, plantados en actitud desafiante en medio del camino esperarán hasta que los pjs lleguen casi a su altura. Entonces, uno de ellos, aparentemente el jefe se adelantará levantando una mano en señal de saludo. En un común un poco tosco se presentará como Wolfeing, guerrero del clan del Lobo Blanco. Les explicará que esas son sus tierras y les preguntará por el motivo que los trae hasta allí. Si no mencionan en ningún momento el Valle de las Sombras pero dan una excusa creíble el grupo de bárbaros los dejarán pasar aunque los seguirán durante un kilómetro. Si la excusa no los convence o mencionan en algún momento el valle, Wolfeing los obligará a acompañarlos hasta el campamento; si han mencionado el valle el grupo mostrará su sorpresa y les comentará lo siguiente:

“Sois osados, por todos los dioses. ¿Ya sabéis a donde os dirigís? ¿Qué es lo que os lleva allí, a una muerte segura?”.

Según como se comporten. Wolfeing los invitará a acompañarlos al campamento, más que obligarlos, donde podrán descansar y recuperar fuerzas.



El campamento bárbaro del Clan del Lobo Blanco: situado a una hora más o menos de donde se encuentran, éste está situado en una pequeña planicie, una de las pocas que se pueden encontrar por esta parte del mundo. Un conjunto de unas treinta casas de madera que da cobijo a unas ciento cincuenta personas, una cincuentena aproximadamente guerreros en edad de combatir. El jefe de la tribu es un guerrero enorme llamado Burgart. Cuando el grupo llegue – a menos que lo hagan como prisioneros, caso en el que el recibimiento sería bastante diferente –se acercará a ellos un grupo de gente a la cabeza del cual irá el citado Burgart. Éste saludará a Wolfeing en su dialecto, el otro le contestará y luego traducirá a los pjs:

“Burgart dice que esta noche se celebrará un banquete en vuestro honor y gozaréis de la hospitalidad del Clan del Lobo Blanco. Mañana hablaréis de vuestro viaje. Creo que será una conversación interesante. Ahora, acompañadme, os llevaré a vuestro alojamiento”.

Wolfeing acompañará al grupo hasta una de las casas de madera donde los pjs podrán instalarse y descansar mientras estén allí. Cada una es una confortable edificación de madera con un comedor y dos habitaciones grandes. Además, una cocina con una despensa bien surtida los espera, aunque no sería mala idea reservarse para el banquete de la noche. Hay dos camas en cada habitación, aunque si los pjs son mas el amplio comedor permite instalar allí un par más en caso que lo necesiten y lo comenten a Wolfeing, el cual se encargará de hacerles llevar los camastros de más que precisen. Hay abundante leña, y el fuego ya estaba encendido, como si los habitantes del pueblo ya supiesen que los pjs estaban en camino –cosa cierta, pues los vigías apostados informaron de su llegada –.

Si mientras llega la hora deciden dar una vuelta por el poblado verán que la gente se muestra amistosa: los saludan –aunque muchos no hablan su idioma, los niños los siguen y se ríen cuando los ven, etc –como si los conociesen de años. Si se dirigen un poco al norte verán como un grupo de niños se entretienen pescando en un lago situado en las cercanías, tras practicar un agujero en el hielo que lo cubre. Tan solo tendrán problemas si se dirigen hacia una casa en particular, un edificio que destaca por su decoración exterior: grandes calaveras de animales cuelgan de varios ganchos, con algunos pedazos de madera en forma de tallas grabados y clavados en astas. Sin duda se encuentran ante la casa del líder espiritual del poblado. Dos hombres vigilan constantemente la puerta e impedirán a cualquier pj que intente entrar dejarle paso. Si los pjs intentan pasar o lo consiguen de alguna forma, esta acción les hará ganarse inmediatamente la enemistad de todo el poblado, con lo que sus vidas penderán de un hilo ante tamaña estupidez.

Cuando llegue el momento será el mismo Wolfeing el que irá a buscarlos y los acompañará hasta el lugar donde se celebrará el banquete. El sitio corresponde a un gran edificio, el más grande de todo el poblado: una casa de madera situada en el mismo centro del altiplano. Allí se van dirigiendo los habitantes del pueblo, aunque el grupo únicamente verá hombres. Una vez dentro verán lo que es una gran fiesta bárbara: jarras de vino, comida, risas y pocos modales. La fiesta se prolongará hasta altas horas de la madrugada, momento en que no quedará nadie de pie. Naturalmente, de los pjs se espera que también beban como el resto, acción que en caso de ser rechazada aunque sea con buenos modales supondrá que el sujeto en cuestión sea desde ese momento vigilado sin descanso, además de ser el blanco de las merecidas puyas de todos los bárbaros del poblado. Si los pjs, mientras dura la fiesta, se preguntan a que se debe un recibimiento tan entusiasta, que no se lleven a engaño: estas fiestas son habituales y además Burgart sabe si los pjs le han dicho a Wolfeing si van al Valle de las Sombras. Últimamente los problemas vienen de allí y algunos de los miembros del clan que se han acercado demasiado han muerto; nadie ha regresado para contar lo que allí ha visto. Burgart cree que los pjs son grandes guerreros y que los liberarán de los peligros que provienen de las montañas, aunque eso sólo lo descubrirán a la mañana siguiente.

Cuando despunte el sol y mientras los pjs duermen la mona, Wolfeing irá a buscarlos, aparentemente sin ningún rastro de la juerga de la noche pasada; ciertamente, para él y para el resto de habitantes del poblado del Clan del Lobo Blanco parece que lo que sucedió anoche no es más que algo corriente y a lo que están tan acostumbrados que ya no sufren las consecuencias al día siguiente. Una vez despiertos, cueste más o menos, tienen cinco minutos para vestirse y despejarse completamente pues el bárbaro les hará saber que a Burgart no le gusta que lo hagan esperar. Se dirigirán hacia una casa situada al lado de la que se celebró el banquete la noche anterior. Cuando entren se encontrarán a dos guardias en su interior, además del jefe del clan y de un hombre extremadamente anciano a quien Wolfein presentará como Borgam- Dom, *“el que habla con los Dioses”*.

Una vez dentro, y tras sentarse en unas pieles de oso –el resto de la sala, por si les interesa, es extremadamente austera, con poco más que eso aparte de una olla para el fuego y unos pots cerrados que sin duda esconden algo (hierbas) en su interior y un jergón seguramente utilizado como camastro por el anciano –el viejo sacará un saquito de entre sus ropas y dejará caer su contenido en el suelo, sobre un pedazo de piel de zorro blanco. Los huesos –pues eso es lo que contiene –de extrañas formas (una tirada de Saber de la Naturaleza a CD 25 para darse cuenta que son huesecillos de lobo seccionados y tallados para darles esa extraña apariencia que tienen) caerán sobre la piel adoptando una aparentemente inocente configuración. El viejo murmurará unas palabras en un extraño idioma desconocido para los pjs –a menos que entiendan el Druídico, con lo que identificará el cántico como una plegaria al Gran Lobo Blanco, el Dios de la tribu –mientras sus ojos quedan en blanco y las extrañas piezas comienzan a emitir una tenue luz azul brillante. Tras cesar en su canción el anciano murmurará algo en dirección a Burgart y este les dirá a los pjs:

“Borgam –Dom dice que os dirigís al Valle Maldito. Eso es lo que dijisteis antes, ¿no es cierto? –en caso que lo hubiesen hecho, claro –.¿Porqué? ¿Qué os induce a dirigiros allí? Ese es un lugar maldito. Los muertos vagan por la tierra matando a los vivos que osan acercarse a sus dominios”.

Si los pjs dan una buena respuesta Borgam –Dom murmurará algo a la oreja del jefe del clan, éste asentirá con la cabeza y les dirá de nuevo:

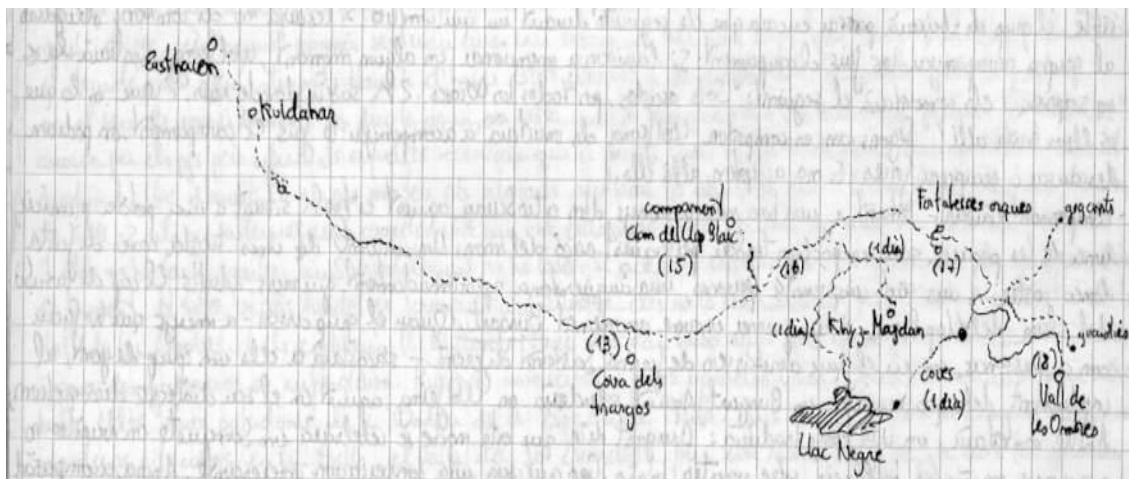
“Vuestra misión es importante para nosotros. Desde hace tiempo hemos sido víctimas de los moradores del valle. Ahora, criaturas perversas como orcos y kobolds se han unido a sus ataques. Nuestro poblado está demasiado cerca de donde viven así que su desaparición será un regalo para todos nosotros, y cuando digo esto no me refiero únicamente a nuestro poblado, sino que incluyo también al resto de pueblos vecinos de la zona. Os ayudaremos. Os daremos provisiones y uno de nosotros os acompañará. Wolfein será el escogido por ser él quien mejor os comprende de todos los de nuestro clan. Pero tal y como dice Borgam –Dom, antes de dirigiros al Valle Maldito marcharéis hacia Khyz –Mazdam. Allí encontraréis la ayuda que quizás os haga falta”.

En caso que le pregunten a Burgart que es este lugar –en caso de haber algún paladín en el grupo el nombre le sonará y sabrá que se trata de una antigua fortaleza perteneciente a una orden ya extinguida, hace decenios de eso –les explicará que

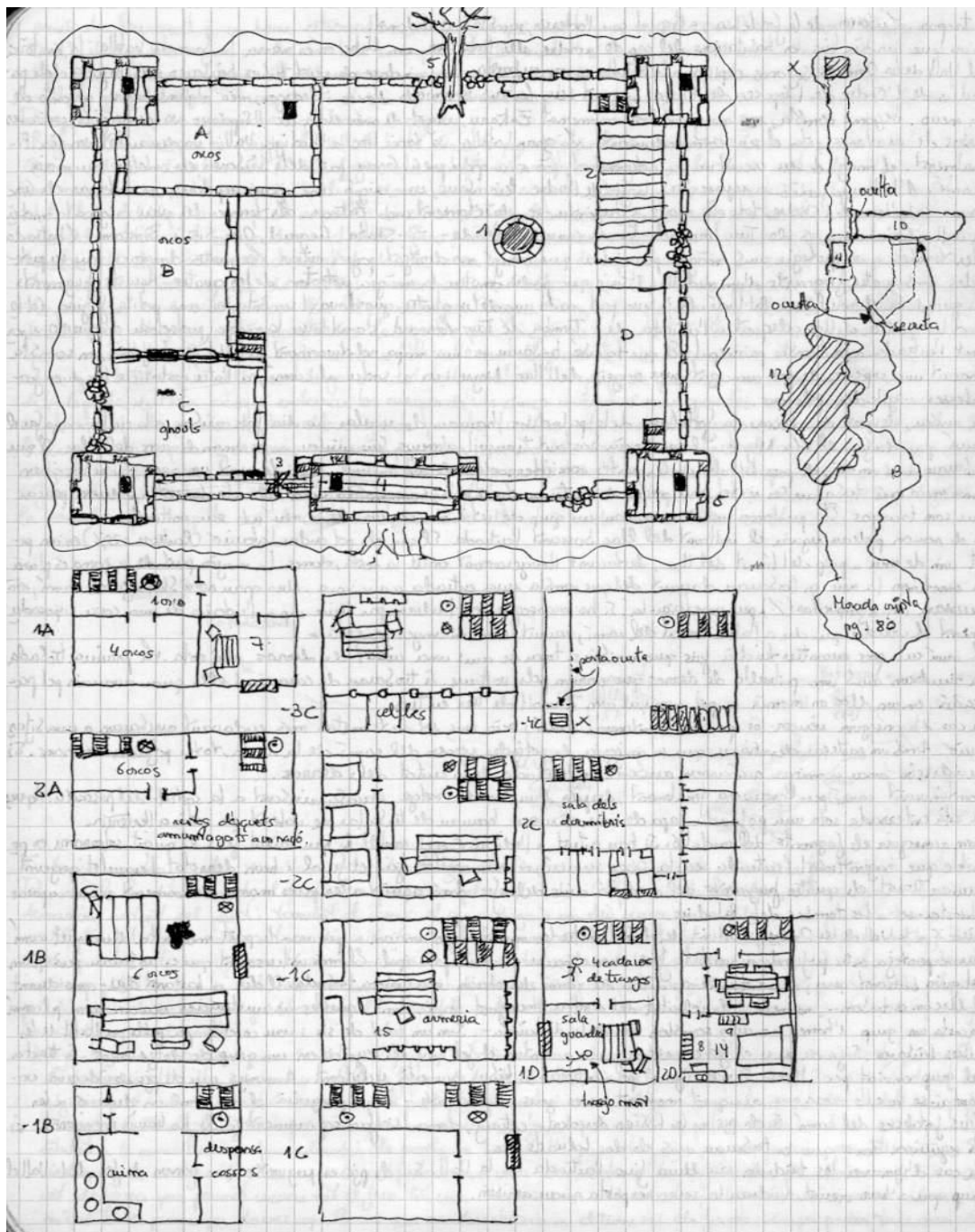
“el Valle Maldito era antiguamente un lugar como otro cualquiera, pero a raíz de una gran batalla que allí tuvo lugar el paraje cambió. Un grupo de guerreros que se hacían llamar La Orden de la Espada de Plata escogió enterrar los cuerpos de sus cinco miembros más grandes muertos en el enfrentamiento en el sitio donde perecieron. Para ello erigieron grandes tumbas colocando los cuerpos de los cinco en la sala más profunda de cada una de ellas. Pero la leyenda dice también que su descanso no fue en paz, pues un día alguien corrompió el lugar convirtiéndolo en lo que es ahora. Sea como sea, los miembros de la orden protegieron la tumba con todo tipo de protecciones mágicas, a cual más mortífera. Ahora la orden está ya extinguida pero su fortaleza permanece aún en pie. Su nombre es Khyz –Mazdam y la verdad es que os viene de camino. Seguramente allí estarán las claves para entrar en las criptas”.

Si los pjs aceptan la ayuda –¿acaso serán tan tontos de rechazarla? –tendrán un guía que les puede conducir hasta la antigua fortaleza. Tal y como les ha dicho Burgart, el grupo recibirá provisiones para el camino y, dentro de las posibilidades del clan, aquello que puedan necesitar y que no sea exagerado pedir. Saliendo del pueblo deberán recorrer de nuevo el camino que siguieron hasta la encrucijada, tardando aproximadamente una hora en realizar el trayecto. Desde allí hasta llegar a la bifurcación que conduce a la fortaleza de Khyz –Mazdam tardarán aproximadamente un día entero. En el cruce, un estrecho paso situado entre las imponentes montañas nevadas y en las que las nubes impide alcanzar a ver la cima, el camino principal sigue adelante en dirección –eso ellos no lo saben –hasta las fortalezas orcas –mientras el sendero que viene de la derecha lleva hasta el llamado Lago Negro y el Khyz –Mazdam. En caso que decidiesen –a pesar de todo –ignorar las advertencias y dirigirse por el camino principal hacia el Valle directamente se acabarían encontrando con las dos fortalezas orcas situadas a ambos lados del camino, unos dos días más adelante (eso si antes no se han encontrado con ninguna patrulla).

Ahora bien, tal y como se encargará de advertirles Wolfein, que el Khyz –Mazdam no esté habitado por los antiguos paladines no significa que esté abandonada. Kobolds –entre otros –se han visto merodeando por las proximidades, así que el grupo deberá ir con cuidado mientras avanza por los peligrosos desfiladeros que encontrarán más adelante.



Khyz –Mazdam: a medida que el grupo vaya avanzando y se acerquen a su destino se encontrarán con un camino bastante ancho, siempre ascendente, que acaba en la parte más alta de una cima donde se recorta la figura del antiguo castillo. Desde fuera su aspecto es el de estar abandonado, con algunas partes de las murallas derruidas o próximas a hacerlo. El puente que permitía cruzar el foso que los separa del castillo está subido, y la puerta de entrada cerrada y protegida con una verja de hierro que únicamente se puede abrir desde el interior. Ahora bien, un repaso detallado de la muralla hará que descubran los puntos donde ésta presenta unas fisuras que les permitirían entrar. Si se dedican a rodearla entera, en la parte posterior por la que han llegado, en una de estas partes hundidas encontrarán un tronco colocado de forma que permite cruzar el foso hasta el otro lado. Su cara superior está cubierta por la nieve, así que no sabrán cuando alguien o algo lo utilizó por última vez. En caso de no descubrir el tronco ni los agujeros en la muralla siempre les queda la opción de lanzar una cuerda y trepar. El interior de la fortaleza, al igual que el exterior, parece abandonado. El viento aullante parece remitir ligeramente una vez hayan conseguido cruzar las defensas exteriores, y en el patio interior parece incluso como si la temperatura fuese uno o dos grados superior que afuera, cosa verdaderamente curiosa y a que ninguno de los pjs será capaz de dar una explicación plausible.



La zona central, lo que había sido el patio de armas, está lleno de escombros, algunos cubiertos por la nieve y otros al descubierto. Un examen detallado de la superficie nevada –tirada de Buscar a CD 20 –les permitirá encontrar unas pisadas bastante recientes que vienen de una de las torres de la muralla hasta la zona que corresponde a la torre del homenaje. Las pisadas son de tamaño humanoide, y corresponden sin duda a una criatura bípeda. Por más que se esfuercen en buscar por los alrededores el grupo no encontrará ningún signo más que indique que la fortaleza sigue conservando algún habitante.

La zona central, lo que había sido el patio de armas, está lleno de escombros, algunos cubiertos por la nieve y otros al descubierto. Un examen detallado de la superficie nevada –tirada de Buscar a CD 20 –les permitirá encontrar unas pisadas bastante recientes que vienen de una de las torres de la muralla hasta la zona que corresponde a la torre del homenaje. Las pisadas son de tamaño humanoide, y corresponden sin duda a una criatura bípeda. Por más que se esfuercen en buscar por los alrededores el grupo no encontrará ningún signo más que indique que la fortaleza sigue conservando algún habitante.

Cuando se dirijan hacia la zona de la torre del homenaje, con una tirada exitosa de Escuchar a CD 15 – que irá disminuyendo progresivamente a medida que se vayan acercando a la torre, al igual que la dificultad para el grupo de goblins que allí se encuentra –oirán ruido de pasos en su interior. Si los goblins tienen la oportunidad antes que el grupo de pjs entre en la torre –por cierto, un grupo formado por un número igual a pjs+3 –de prepararse se situarán a ambos lados de la entrada intentando emboscar a los pjs si tienen la oportunidad o bien que no puedan entrar todos a la vez en el supuesto que la sorpresa falle. Si tras dos asaltos algún goblin sigue vivo uno de ellos huirá escaleras abajo en dirección al lugar se encuentra su jefe descansando. Si esto llega a suceder el goblin que comanda el grupo decidirá enviar un mensajero a las fortalezas gemelas situadas más adelante, en el camino al valle. Mientras hace esto situará a sus hombres para intentar matar a cualquiera que entre en la gran sala que utilizan como base.

TRASGO (GOBLIN)

DG: 1D8

INI: +1 (des).

VEL: 30 pies.

CA: 15 (+1 tamaño, +1 destreza, +3 cuero tachonado).

ATQ: Maza de armas +1 c/c, o dardo +3 distancia.

DAÑO: Maza de armas 1d8-1, jabalina 1d6-1.

CUALIDADES: Visión en la oscuridad hasta 60 pies.

SALVACIONES: FORT +2, REF +1, VOL +0

CARACTERÍSTICAS: Fuerza 8, Destreza 13, Constitución 11, Inteligencia 10, Sabiduría 11, Carisma 8.

HABILIDADES: Avistar +3, Escondarse +6, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +5

DOTES: Alerta.

VD: ¼

LÍDER ORCO (guerrero nivel 8)

DG: 1D8 +8D10+8.

INI: +4.

VEL: 30 pies de base, Cota de escamas 20.

CA: 14 (+4 cota de escamas).

ATQ: Gran hacha +13/ +8 c/c, o jabalina +9/ +4 a distancia..

DAÑO: Gran hacha 1D12 +6, jabalina 1d6+2.

CUALIDADES: Visión en la oscuridad hasta 60 pies.

SALVACIONES: FORT +9, REF +2, VOL +3.

CARACTERÍSTICAS: Fuerza 16, Destreza 10, Constitución 12, Inteligencia 9, Sabiduría 8, Carisma 8.

HABILIDADES: Avistar +12, Escuchar +12.

DOTES: Alerta, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Especialista Gran Hacha, Soltura Gran Hacha.

VD: 9.

Tesoro: En caso de registrarlo le encontrarán encima 35 po.

Si a pesar de todas las dificultades consiguen llegar hasta las habitaciones que habían correspondido al cabeza de la orden, encontrarán –con una tirada de Buscar a CD 15 –entre otros libros amontonados en grandes pilas unos, otros tirados por el suelo, muchos con las páginas arrancadas, uno donde se narra la famosa batalla y la historia del Valle de las Sombras.

Según explica, en la batalla se enfrentó un cónclave de ocho tribus bárbaras más la ayuda de los paladines de la Orden de la Espada de Plata ante las tribus unidas de orcos y trasgos más algunos ogros y gigantes de las nieves. Según parece, un mago malvado llamado Zakaan venido de más allá de la zona de La Columna del Mundo consiguió unir las tribus de criaturas bajo sus órdenes. La gran batalla tuvo lugar en el antiguo valle y que duró todo un día entero. Finalmente, el mago y su ejército fueron exterminados, aunque eso sí, a un precio enorme. Gran parte de los bárbaros y los caballeros murieron también. A la larga, eso representó el fin de la orden. Pero antes, los paladines erigieron cinco grandes sepulturas donde enterraron los cinco grandes caballeros de la orden, todos ellos muertos al enfrentarse directamente con Zakaan. Las tumbas las decidieron erigir en el mismo valle a modo de homenaje. Las cinco tumbas correspondían a Tau –Lormard (primer caballero de la orden), Zy –Shalta, Eregard, Oler –Sik y Bintam. La entrada a las tumbas se protegió con diversos conjuros para evitar que nadie no deseado pudiese entrar. El valle fue protegido con cuatro fragmentos de un medallón, lo único que podía anular la magia protectora de las cuatro tumbas. Estos fragmentos fueron guardados por el recién nombrado nuevo Primer Paladín. Por su parte, cauda una de las cuatro tumbas guardaba en su interior una pequeña figura de piedra. Colocando las cuatro en el lugar adecuado en la entrada de la tumba principal, la de Tau –Lormard, se anulaba la magia protectora de ésta y permitía así la entrada a la tumba principal. El que también encontrarán en el libro es una especie de mapa relativamente detallado de la zona, donde aparece marcado una especie de paso escondido que surge en los alrededores del llamado Lago Negro y que, tras atravesar una zona de montañas, permite salir justo al otro lado, a poca distancia del Valle de las Sombras.

Descripción de Khyz –Mazdam

1- Pozo: Con una profundidad de veinte metros, tras una distancia de esta altura se llega por fin al fondo ocupado por el agua en una altura de seis metros.

2- Caballerizas: Antiguas, estropeadas todas ellas. En esta localización se encuentran un total de pjs -2 lobos invernales, con un mínimo de uno.

3- Mecanismo para abrir el rasclillo de la puerta de entrada.

4- Salas de vigilancia de la puerta.

5- Árbol colocado para cruzar el foso en su parte posterior.

6- Torres de guardia: Se trata de unas construcciones de piedra de dos pisos de altura, con una terraza en su parte superior a las que se accede a través de unas escaleras de madera medio carcomidas. El interior de las torres, al igual que el resto, muestra evidentes señales de abandono y dejadez, con rocas, maderos y suciedad esparcidos por el suelo.

7- A través de esta puerta se accede a uno de los edificios principales de la fortaleza. Este edificio está frecuentado por orcos repartidos entre sus dos pisos.

8- Cofre: Este cofre contiene una trampa que ha de ser desactivada antes de abrirlo. Se trata de una trampa consistente en una aguja envenenada. Buscar CD 22, Inutilizar mecanismo CD 20. Tipo herida.

VD 2, daño 1 + veneno: TS FORT a CD 13, daño igual a -2 durante 1d6 horas.

En su interior podrán encontrar una espada a dos manos +1, 600 pp, 3 pociones de curación y un pergamino con los siguientes hechizos:

9- Cofre: Este cofre parecido al anterior contiene también una trampa de características parecidas, aunque esta vez el daño supone una pérdida de 2-10 pg. En su interior 300 pp, 1200 pc, 2 anillos (uno de ellos con un hechizo de Curar enfermedades leves 1vez /día) y un casco para alguien de tamaño humano de +1 a la CA.

10- Trampa: Si los pjs entran por este corredor cuando entren se cerrará la puerta a sus espaldas. Una vez cerrada no puede abrirse, únicamente tirarse abajo (tirada de CD 30 para intentar derribarla con dos personajes como mucho combinando esfuerzos). Descubrir este hecho supone una CD de Buscar 25 e impedir que funcione un Inutilizar Mecanismo una CD de 27. Al final del pasillo a mano derecha hay una puerta oculta (una CD de 25 en buscar) que es la única salida del corredor. Las dificultades para abrirla o bien echarla abajo son idénticas a las de la primera parte del corredor. Desde el momento en que se cierra la puerta hasta que se activa la trampa que aquí se encuentra –consistente en el techo del corredor que irá descendiendo hasta convertir a los pjs en pulpa –transcurren un total de 1d4 asaltos, más otros diez hasta que el techo llega al suelo definitivamente. El pasadizo en cuestión supone un VD de 10.

11- Trampa: Un falso suelo. Cuando más de cincuenta kilos se colocan sobre el suelo éste se hunde en una longitud de cuatro metros. La caída es de cinco metros y en el fondo hay unas estacas de madera adornadas con veneno. Si alguien cae tirará 1d6; un resultado de 1, 2 o 3 indica el número de estacas clavadas. Un 4, 5 o 6 indicarán por su parte que ninguna ha alcanzado su objetivo. En el primer caso, cada una causa 1d4+2 de daño y además obliga a una TR contra veneno a CD 15 por cada estaca clavada. Un fallo indica una paralización de 1d3 horas. En caso de ser varias las tiradas no se acumulan, se cuenta únicamente la más alta en duración.

Descubrir el falso suelo supone pasar una CD de 20 en buscar. No puede evitarse, únicamente se puede rodear. La trampa supone un VD de 4, la caída de 20 pies un daño de 2d6 y evitarla una tirada de REF de CD 20.

12- Aquí se encuentra un pequeño pozo de agua de unos siete metros de profundidad en su parte más honda. En caso que algún insensato se atreva a acercarse se encontrarán con la desagradable sorpresa de ser atacados por un

13- El hábitat de un carroñero reptante.

14- Si finalmente consiguen llegar a la sala del final del corredor, hábitat en su tiempo de lo que fue el cabeza de la orden se encontrarán con un horrible esqueleto gigante que los atacará tan pronto como entren. La criatura no cejará en su empeño hasta conseguir matarlos a todos.

La habitación en sí es la más lujosa de toda la fortaleza, con una de las paredes decorada con un tapiz que representa la famosa batalla donde murieron los cinco grandes paladines de la orden. El objeto más interesante, aparte de los dos cofres de la sala, es el libro encuadernado en cuero negro que se encuentra encima del escritorio del rincón.

Cofre 1: Este cofre de hierro contiene una trampa mágica consistente en una llamarada de 1pie de ancho y 50 de largo (3d6); salvación de REF a CD 13 para evitarla. Para buscarla –únicamente el pícaro –será un CD de buscar a 27y desarmarla será Inutilizar Mecanismo a 27 también. En su interior encontrarán dos fragmentos del medallón.

Cofre 2: Este cofre, idéntico al anterior, contiene otra trampa, esta vez una Explosión de Relámpago; VD 3; explosión de 5 pies y 50 de largo (3d6), salvación de REF de CD 13 para evitarla y Buscar a CD 26. La dificultad de desarmarla es de CD 25.

15- Armería: A pesar de estar prácticamente vacía, rapiñada por los orcos, aún podrán encontrar: dos arcos cortos, 1 espada corta, 40 flechas, 1 pica, 2 espadas bastardas, 4 espadas largas, 2 hachas de batalla, 1 martillo de guerra y 4 dagas, 3 escudos y 4 cueros tachonados.

Esqueleto gigante

DG: 14D12 (91 pg).

INI: +5 (+1 des, +4 des mejorada).

VEL: 30 pies.

CA: 15 (+1 des, +4 natural).

ATQ: 2 golpetazos +12cc.

Daño: 1d6+5 parálisis.

Ataques especiales: Agarrón mejorado, toque paralizante, crear engendro.

Cualidades especiales: Muerto viviente.

SALV: FOR +4, REF +5, VOL +9.

HAB: Avistar +12, Escondarse +15, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +15, Preparar +12.

DOT: Alerta, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad.

VD: 8.

Toque paralizante: Si el esqueleto consigue golpear a un contrario éste deberá pasar una TR contra FOR a CD 17 o quedará paralizado 1d4 minutos.

Crear engendro: Cualquier criatura muerta tocada por él se levanta en 1d4 días convertido en zombi.

El camino al Valle de las Sombras: Tras dejar la fortaleza conocida como el Khyz –Mazdam los pjs, si encontraron el mapa que muestra el camino oculto en las montañas y deciden seguirlo, deberán recular durante un día aproximadamente por el sendero que siguieron hasta llegar la castillo. Allí, en la bifurcación situada en una amplia explanada, deberán coger el otro camino que lleva hasta el lugar conocido como el Lago Negro. En esta bifurcación, unos veinte metros más adelante, deberán realizar una tirada de Avistar a CD 20. Si la sacan repararán en lo que parecen restos semienterrados en la nieve. Si se acercan a observar descubrirán que los huesos pertenecen a una criatura humanoide –con una tirada de Saber Naturaleza a CD 20 los reconocerán como de ogro –con restos de una armadura de cuero y algún trozo de ropa, además de una espada rota. Si registran los alrededores –Buscar a CD 18 –encontrarán más restos, estos de menor tamaño pertenecientes –Saber Naturaleza a CD 20 –a un grupo de orcos. Los problemas para el grupo vendrán cuando se encuentren rodeados por un grupo de pjs+1 yetis que estaban enterrados en la nieve.

Una vez vencidos –o esquivados –los yetis el grupo podrá proseguir su viaje.

Cuando finalmente lleguen al Lago Negro se encontrarán con una enorme extensión de agua de color oscuro, no negro pero casi. Dicho lago tiene una extensión de unos trescientos metros de ancho por un kilómetro de largo, con una profundidad en su parte más honda rondando los ciento cincuenta metros. El grupo no tendrá ningún problema con el lago a menos que cometan la imprudencia de acercarse

demasiado al agua. Allí se encuentra oculto un troll acuático que no atacará a menos que algún incauto se aproxime en exceso.

Si los pjs deciden registrar los alrededores en busca de la entrada al corredor, conseguirán dar con el si sacan una tirada de Buscar a una CD de 25. En un pequeño promontorio cubierto por la nieve se encuentra la entrada en cuestión. Se trata de una columna de piedra con un orificio oculto tras la nieve, de unos dos metros de alto por otros dos de ancho. Si apartan la nieve que lo cubre verán un estrecho pasadizo esculpado en la roca que se adentra en la tierra con una pendiente ligeramente pronunciada.

El oscuro corredor: En su zona inicial el pasadizo únicamente permite el paso de los pjs si estos lo realizan en hilera, uno detrás de otro. El silencio es absoluto, roto únicamente alguna vez por el gotear de agua contra las rocas. Éste corredor se prolonga durante una distancia aproximada de tres kilómetros en línea casi recta.

Transcurrida esta distancia los pjs entrarán en una zona diferente. Repentinamente, el túnel en sí desaparece y da paso a una enorme sala de la que no se acaba de ver el final, así como tampoco el techo. La sala presenta múltiples entradas y salidas, todas ellas mayores que el corredor por el que han venido: el pasadizo más pequeño de todos mide unos cinco metros de ancho y cuatro de alto.

El lugar más peligroso de esta sala se encuentra casualmente al principio de la misma: allí tiene su hábitat un grupo de hongos chillones y violáceos. Los primeros intentarán atraer a los miembros del grupo mientras los segundos los matan con su veneno, para luego repartirse el desayuno. El número total de estas criaturas son cuatro violáceos y cinco chillones. El otro problema consiste en que se encuentran camuflados entre un número ingente de hongos marrones, los cuales, aparte de ser inmóviles como los chillones, son completamente inofensivos.

Si el grupo consigue vencer esta amenaza podrá seguir avanzando por la enorme sala. La siguiente preocupación vendrá cuando se den cuenta que el suelo que están pisando ya no son las típicas rocas, sino que éstas están recubiertas por una infinidad de telarañas que se extienden hasta donde alcanza su vista. Las telarañas provienen de unos corredores que se encuentran más adelante, además de que gran cantidad de ellas se ramifican hacia el techo de la cueva, situado éste a unos doscientos metros de altura –y por supuesto fuera de su alcance– y lugar donde descansan centenares de arañas del tipo *monstruosa enorme* y *monstruosa grande*. Para avanzar a través de las telarañas deberán romperlas, teniendo éstas una media de entre doce y catorce puntos de vida. Cuanto más rápidos sean mejor, pues las arañas no tardarán en lanzarse sobre ellos –unos tamaños de entre diez y quince pies cada una según el tipo que sean– e intentar convertirlos en su cena particular. Desde el momento en que empiecen a romper las telarañas hasta que las arañas empiecen a moverse y lleguen donde se encuentran transcurrirán un total de diez asaltos, debiendo los pjs destruir un total de telarañas por valor de 200 pg. Tras los diez asaltos los pjs serán atacados por un grupo de tantas arañas como pjs haya en el grupo, añadiéndose a la fiesta dos arañas por cada turno que transcurra, desprendiéndose todas ellas de las paredes o bien avanzando desde los túneles contiguos a la salida. Verdaderamente, una situación angustiante si el grupo aún no ha alcanzado a ver el final de la sala y van oyendo todo el rato el rumor de millares de patas que se mueven por las paredes. La salida consiste en un corredor de tres metros de alto por cuatro de ancho situado enfrente de donde entraron, pero justo al final de la sala.

Pero bueno, supondremos que los pjs son hábiles y consiguen salir de la enorme cueva con la menor cantidad de daño posible. El viaje transcurrirá sin más incidentes hasta que, horas después deban realizar una tirada de Escuchar a CD 15. Si la tirada es exitosa oirán rumor de pisadas en la distancia, distorsionado por el reverberar en el interior del túnel. Lo que tienen enfrente suyo es ni más ni menos que un grupo de enanos derros que se encuentran de exploración por los alrededores de su ciudad subterránea. Pueden enfrentarse a ellos, pero en caso de hacerlo aunque consigan salir victoriosos lo más recomendable será marcharse lo más rápido posible antes que alguien venga a buscarlos.

Con una tirada de Buscar mientras avanzan a CD 15 se darán cuenta que el terreno está lleno de pisadas, seguramente derros como los que se encontraron más atrás. Si siguen avanzando llegarán a una bifurcación: prácticamente todas las huellas se dirigen hacia el corredor de la izquierda, mientras que el de la derecha queda prácticamente huérfano de éstas; esto lo descubrirán con una tirada de Buscar a una CD también. Si por aquellas cosas los pjs decidiesen dirigirse hacia el corredor de la izquierda acabarán llegando a la entrada de la ciudad de los derros; en ese caso que el dj actúe como mejor crea.

Si por el contrario deciden dirigirse hacia la derecha, tras unas cuantas horas acabarán llegando a la salida del corredor.

El Valle de las Sombras: Tras salir del oscuro túnel apartando la ligera capa de nieve que también cubre esta otra salida se encontrarán en la parte alta de una de las montañas de la Columna del Mundo. Desde allí un estrecho sendero desciende hasta llega al camino principal que circula unos cientos de metros más abajo. Al poco de salir los pjs si pasan una tirada de Avistar a CD a 15 verán un numeroso grupo de figuras que avanza en el camino, a poco de desaparecer tras un recodo del camino; el grupo, que parece alejarse del valle está formado por unas veinte personas. Si la tirada de Avistar iguala al menos la CD de 20 verán que el grupo en cuestión lo forman seis hombres con los cuerpos cubiertos por pieles de oso y detrás suyo, a unos cinco metros, un grupo de doce orcos. Lo que los pjs están viendo son los hombres contratados por “Maese Bendevigaro” para controlar a las tribus de orcos y goblins que está reclutando. A menos que los pjs decidan enfrentarse a ellos –cosa en absoluto recomendable, al menos en estos momentos –el grupo seguirá su camino hacia las fortalezas orcas.

Si deciden ignorarlos los pjs tendrán vía libre hasta la entrada al Valle de las Sombras. Si se preguntan que es lo que podían hacer viniendo de la dirección del valle tendrán su respuesta bien pronto.

Para acceder a la zona maldita conocida como El Valle de las Sombras únicamente pueden hacerlo a través de un punto, un estrecho camino que circula entre gigantescos acantilados. Antiguamente había otra entrada en la parte opuesta, justo enfrente, pero durante el desarrollo de la batalla que tuvo lugar hace decenios la magia que se utilizó tuvo como resultado el hundimiento de una buena parte del desfiladero por donde se accedía hasta convertirlo en infranqueable, tal y como es hoy en día. Esto lo podrá comprobar cualquiera que consiga acceder al valle. A medida que se vayan acercando a la entrada verán claramente que venían a hacer los miembros del grupo que se cruzaron al salir del sendero entre las montañas: un total de seis cuerpos de orcos están tirados en el suelo formando una especie de línea, como si algo les hubiese golpeado. Sus cuerpos están totalmente carbonizados, retorcidos, haciendo un curioso contraste con la blanca nieve en la que están tirados. Fuese lo que fuese lo que los mató lo debió hacer instantáneamente pues ninguno de ellos parece que tuvo tiempo ni de girarse para huir. Ahora bien, si los pjs tienen –esperemos –el amuleto en sus manos podrán intentar cruzar sin sufrir peligro. En caso contrario y no disponen de él, cuando crucen la línea que forman los cuerpos de los orcos deberán pasar todos una tirada de FOR a CD 30 (¡) o caerán muertos mientras sus cuerpos arden en un fuego que parece salir de su interior. Esta tirada deberá repetirse cada asalto –en el supuesto milagroso que logran superar la primera –en que permanezcan en el interior del valle; el fuego es mágico y no hay protección que valga, aquel que lo convocó allí está más allá de sus capacidades actuales. Pero como decíamos, si tienen el medallón en su poder no tendrán ningún problema en cruzar la línea imaginaria. Ahora bien, la presencia del medallón dentro del valle anula la magia protectora mientras éste se encuentre allí y no cruce la línea de nuevo para salir. Y el grupo de enviados será consciente de lo que ha sucedido cuando los guardias apostados allí les informen que alguien ha entrado en el valle. Para descubrir a estos vigilantes los pjs deberán realizar una tirada de Avistar a CD 20 una vez hayan entrado. Si la sacan verán unas figuras que los observan desde la parte más alta de los acantilados que los rodean. Si decidiesen ir a buscarlos deberían retroceder por el camino de donde han venido y subir por un camino estrecho que está situado un kilómetro antes de la salida del túnel bajo las montañas. Claro que este camino tiene a su vez una bifurcación que va a parar al campamento de unos gigantes allí instalados.

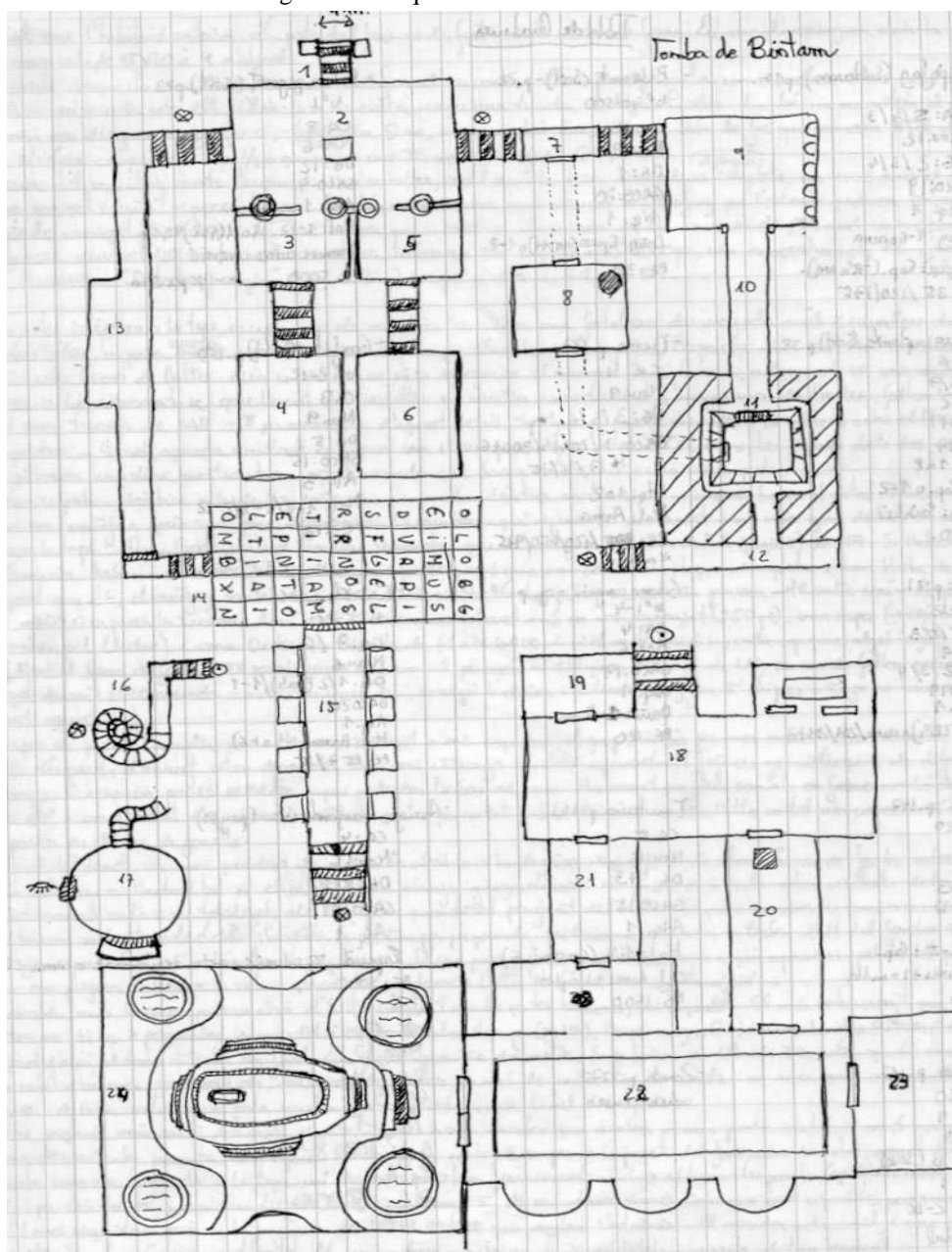
Sea como sea, si finalmente entran en el valle se encontrarán en un paraje majestuoso: una amplia explanada de unos cinco kilómetros de largo por otros tres de ancho. En el centro mismo, si avanzan hasta allí, verán una estatua de piedra de veinte metros de altura representando a Corberg, el fundador de la Orden de la Espada de Plata tal y como dice la inscripción a sus pies. Todo el valle está prácticamente siempre tal y como les dijeron anteriormente, es decir, cubierto por una espesísima capa de nubes que hacen que el sol no aparezca prácticamente nunca. Si se dedican a recorrer el valle encontrarán las cinco entradas a las tumbas de los paladines allí enterrados. Cada tumba permite acceder a ella subiendo unas escaleras de piedra. A cada lado dos grandes estatuas representando dos guerreros dan paso al primer escalón. Las estatuas no parecen estar afectadas por las maldiciones meteorológicas a pesar de estar siempre a la intemperie, sometidas a nevadas y ventiscas como en pocos lugares más de Faerun se producen.

La tumba de Bintam

1-Entrada. *“Dos enormes estatuas de tres metros de altura cada una parecen vigilar atentamente vuestras acciones. Representando dos caballeros de pie en sendos pedestales de piedra su actitud de férrea vigilancia os traspasa de parte a parte, como si en cualquier momento fueran a cobrar vida”.* Entre las dos estatuas, separadas cada una cuatro metros de la otra, ocho escalones conducen hasta la puerta de entrada. Ésta, de unos cinco metros de alto por cuatro de ancho está formada por dos enormes hojas de hierro con el símbolo de la Orden de la Espada de Plata grabado sobre cada una de ellas.

2- Cuando se cruza la puerta se entra en una gran sala de 30x20 metros y 6 de altura. Toda la estancia está a oscuras, y en caso que se encienda alguna antorcha su llama oscilará ligeramente, incluso parecerá que vaya a apagarse en cualquier instante. Una sensación extraña, como si algo que ha estado dormido durante años se hubiese despertado los envolverá. Entrando tanto a mano izquierda como a mano derecha dos arcos permiten acceder a unas escaleras que bajan. El suelo de la sala está cubierto de polvo, como la mayoría de toda la tumba. Al fondo dos arcos más conducen a dos nuevas salas. Cuatro columnas con grabados representando escenas de batallas se encuentran situadas al fondo. En el centro de la estancia, bajo el suelo enlosado, se encuentra una trampa. Si alguien la pisa pesando más de cincuenta kilos la baldosa bajo sus pies se hunde ligeramente provocando que de dos de las paredes salgan multitud de pequeños pivotes de ballesta en un fuego cruzado. Cada pj será atacado por 2d4 pivotes. Los que impacten causan 1d3 de daño, pero para cada uno que haya tocado se deberá pasar una tirada de FOR a CD 15 con un +2 o bien sufrir un -4 a todas las acciones durante 1d20+2 minutos.

Otro hecho importante es que si la trampa se dispara se abrirán las cuatro columnas surgiendo de su interior un total de cuatro guerreros esqueletos.



3-La gran sala da paso a otras dos más pequeñas, a la primera de las cuales se accede a través de una arcada de piedra. La sala, de forma cuadrada, presenta en las paredes cuatro mosaicos realizados con pequeñas piedras que representan la fortaleza del Khyz –Mazdam y los terrenos que lo rodeaban en su época de máximo esplendor. Lo más inquietante pero, son las numerosas telarañas que cuelgan de las paredes y que medio ocultan el mosaico. Eso si, ni una sola señal de arañas por los alrededores. En caso que algún pj diga que examina el mosaico del fondo o bien saque una tirada al buscar puertas ocultas –CD de buscar a 20 –se dará cuenta que la puerta que allí aparece y que representa la entrada a la torre del homenaje del castillo parece que sobresale ligeramente. Si se presiona el supuesto picaporte un clac indicará que alguna cosa ha cedido y, efectivamente, la puerta se abrirá dejando ver unas escaleras que bajan por un estrecho corredor que acaba, unos metros más allá, en una puerta. Todos los escalones están llenos de telarañas al igual que la habitación anterior. La puerta del fondo es de madera con ribetes de hierro. Para abrir la puerta necesitarán pasar una tirada a CD 20 de Abrir Cerraduras. Si deciden echarla abajo la dificultad es 25. Si consiguen pasarla entrarán en una sala de 15x20x4.

4-Las paredes de esta sala son lisas, con un sarcófago en su centro. La tapa representa un caballero estirado con su espada colocada encima de él. Para abrirlo necesita una tirada de FUE a CD 40, pudiendo combinar esfuerzos hasta seis pjs. Ahora bien, un hechizo lo protege y únicamente otro hechizo capaz de anularlo lo afectaría –un Disipar Magia a CD 16 (11+ nivel del conjurador) –o bien una tirada de un pícaro de Buscar a una CD de 27. Si se dispara estallará una bola de fuego.

Trampa: VD 5, esfera de 20 pies de radio (5d6), Salvación de reflejos a CD 15, Desarmarla a CD 25.

El interior del sarcófago contiene el esqueleto de un caballero vestido con su armadura de placas completa, un escudo con el símbolo de la orden grabado en su superficie y una espada larga. Ahora bien, si se examina con atención el sarcófago, con una tirada de Buscar a CD 20 encontrarán un pequeño receptáculo escondido. Si se abre –una tirada de Abrir Cerraduras a 22 –se encontrará un valioso tesoro aunque, eso si, protegido por una nueva trampa

Trampa: VD 4, aguja envenenada con extracto de loto negro (página 81) con una CD de 20 para la tirada de FOR; un daño inicial de 3d6 a la Constitución y otros 3d6 al cabo de un minuto, permaneciendo 1d3 horas. La dificultad a la tirada de Buscar es de 22 y para Inutilizar Mecanismo es de 22 también, el c/c es +15.

Si consiguen abrir el compartimiento encontrarán en su interior un saquito con 400 po, una espada larga +1 y un escudo con el hechizo “Detectar magia” dos veces al día, además de un +1 a la CA.

5-Una sala idéntica a la tres excepto que los mosaicos muestran una fortaleza desconocida con dos caballeros delante suyo. Para encontrar la puerta secreta las tiradas de Buscar tendrán una dificultad de 17, pero para abrirla hay que coger la espada de uno de los dos caballeros y colocarla sobre el escudo del otro. Así puede verse si se resigue el mosaico con la mano, dándose cuenta que ambos sobresalen, o bien al darse cuenta que el escudo del caballero no muestra correctamente el anagrama de la orden (esto con una tirada de SAB a CD 18) al faltarle la espada. Si alguno coge la espada y la coloca sobre el lugar que le correspondería en el escudo ésta parecerá ajustar como si siempre hubiese estado allí. Entonces, las figuras de los dos caballeros se apartarán hacia dentro mostrando un estrecho corredor que baja en dirección a una nueva puerta.

6-Si abren la puerta –idéntica a la 4 –entrarán en una sala parecida en tamaño a la contigua. También aquí encontrarán un sarcófago, aunque con una diferencia: el caballero aquí representado va armado con una gran hacha. Si abren la tapa –tirada de FUE a CD 40 de nuevo –sin anular el hechizo que lo protege –en este caso igual en todo que al anterior excepto al ataque producido –se disparará un ataque de relámpago en el centro de la sala.

Si lo abren, al igual que en el anterior encontrarán los restos de un caballero, un esqueleto con una armadura de placas completa y un hacha de batalla. Al igual que en 4 el sarcófago también esconde un cajón oculto. La trampa en este caso provoca –el resto es igual –la pérdida de 2d8 de FUE y posteriormente 2d8 de DES durante 1d3 horas también. En este caso la VD es de 5, siendo la dificultad de Buscar de 25.

Aquí oculto encontrarán un collar con un rubí engarzado –valorado en 350 po a una CD de 12–, una capa para un gnomio o un mediano –que proporciona un +3 a las tiradas de Esconderse y un hacha de batalla de +1 al ataque y +2 al daño (aunque el hacha tiene algo especial, y es que todo aquel que la coja y no sea LN deberá pasar una tirada de VOL a CD 15 con un -1 por cada nivel que se aleje de LN –así un CM tendría un -7 y un LB únicamente un -1; en caso de fallar quedará paralizado durante 1d20 asaltos –únicamente la primera vez de cada día que empuñe el arma).

7-Después de pasar el arco que se encuentra entrando a mano izquierda el grupo bajará por unas escaleras antes de llegar a un pequeño rellano. Las paredes de éste están decoradas con unos extraños símbolos representando figuras geométricas de diferentes tamaños. Si buscan puertas secretas o algo por el estilo aquí podrían encontrar una, con un Buscar a CD 18. Accionando uno de los símbolos en forma romboide éste gira noventa grados y un cuadrado de aproximadamente un metro por lado se abre, dejando ver al otro lado un corredor. La única forma de pasar por el es de rodillas.

8-Al final del túnel un nuevo cuadrado de piedra. Para abrirlo hay que girar una especie de llave. En caso de hacerlo entrarán en una sala que en la actualidad es el cubil de una araña monstruosa gargantuesca. Las paredes de la sala están recubiertas de telarañas prácticamente en su totalidad, así como en grandes cantidades colgando del techo. Lo que si que verán es que en una esquina, enfrente de por donde entran, hay una especie de bulto recubierto de telarañas. Es la trampa preparada por la araña, la cual se encuentra arriba de agujero donde aparecen los pjs esperando alguna presa.

Araña gargantuesca

DG: 24D8+24 (132 pg).

INI: +3 (+3 des).

VEL: 40 pies.

CA: 18 (-4 tamaño, +3 des, +9 natural).

ATQ: mordisco +20 cc.

Daño: mordisco 2D8+9 y veneno.

Ataques especiales: Veneno, telaraña.

Cualidades especiales: Sabandija.

SALV: FOR +15, REF +11, VOL +8.

HAB: Avistar +7 (+15), Escondarse -2, Saltar +12, Tregar +18.

VD: 7.

Veneno: CD 31. Perdida de 2D6 en Fuerza.

Si acaban con la araña podrán abrir el “bulto”. Se trata de unos restos humanos, un esqueleto. Lo más interesante que tiene es una bolsa donde hay tres pergaminos con los siguientes hechizos de clérigo, además de 24 po:

Aparte de esto en el suelo se encuentra un agujero de unos dos metros aproximadamente de diámetro. Si se baja por los setenta metros que tiene se llega a un cubil de arañas gargantuescas, unas amplias cuevas de mas de cuatro kilómetros de túneles y donde no es muy recomendable aventurarse. Al otro lado, una puerta secreta –CD de buscar a 22 –que conduce a un túnel transportador.

9-Si se sigue más allá del rellano se llega a unas nuevas escaleras que acaban en una puerta metálica con ornamentaciones doradas. La sala presenta una especie de sarcófagos colocados en la pared del fondo, cinco en total que tienen una silueta humana marcada en la tapa, son de piedra y están firmemente anclados en el suelo y las paredes. Ninguno de ellos contiene nada especial, y para abrirlos hay que pasar una tirada de FUE a CD 30. En su interior únicamente encontrarán unos esqueletos pero sin nada de valor. Lo que más puede preocupar a los pjs es la presencia de 1d8+2 sombras que vigilan la estancia y el corredor adyacente y que se lanzarán sobre el grupo a la mínima oportunidad. Al primer turno llegarán la mitad del total, y el resto en el siguiente.

10-Si consiguen vencer a las sombras encontrarán que la sala va a parar a un nuevo corredor, éste de unos veinticinco metros de longitud siendo su anchura de cuatro metros.

La primera trampa que aquí puede encontrarse consiste en una baldosa que al pisarla hace que una hoja en forma de péndulo de semiluna baje del techo cortando todo aquello que encuentre a su paso.

Trampa: VD 1; +12 cc (1d8/x3 crítico); Buscar CD 21; Inutilizar Mecanismo CD 20.

La segunda trampa es mágica y se trata de un hechizo que si no es anulado –Disipar a una CD de –actúa como un conjuro de telaraña en un radio de seis metros. Entonces aparecerán delante suyo –saliendo de los laterales de la obertura del fondo –dos arañas monstruosas gargantuescas que se lanzarán sobre los pjs que no hayan quedado inmovilizados, para después atacar al resto.

La VD de la trampa es de 4 y la dificultad de Buscar es de 23

Trampa: Salvación de reflejos a CD 15, Desarmarla a CD 25.

11-Después de acabar con las arañas los pjs se encontrarán que el túnel se acaba en una curiosa construcción: una especie de pilar rodeado por el vacío por todos lados excepto por uno, un estrecho

corredor que permite llegar a una estrecha cornisa de unos cuarenta centímetros de ancho que rodea al pilar. Si lo rodean descubrirán que conduce hasta una arcada. Si cualquier personaje cae por el agujero se encontrará cayendo unos ochocientos metros antes de acabar aplastado contra el fondo, cosa que ninguno de los de arriba llegará a ver. Mientras avancen por la cornisa deberán pasar una tirada de Equilibrio a CD 8.

Justo en el momento en que estén llegando al pilar empezarán a oír unos chillidos, y momentos después serán atacados por una bandada de murciélagos.

Si alguien examina el pilar central de roca encontrará –si pasa una tirada de Buscar a CD 18 –una entrada secreta. Accionando un mecanismo oculto –de nuevo una tirada de Buscar a CD 20 –la pared se abrirá, dejando ver el interior de la extraña torre.

Hay otra forma de alcanzar la sala y esta es a través del transportador del corredor número siete. A pesar de parecer un estrecho túnel, en realidad se trata de un pasaje de transporte.

El interior de la sala es una especie de sepulcro secundario: cuatro antorchas arden colgadas de las paredes, con la peculiaridad que no se apagan nunca, una en cada esquina. El centro lo ocupa una especie de tarima de unos treinta centímetros de altura sobre la cual, un sarcófago situado en su centro parece invita a que lo abran. Si lo consiguen –tirada de FUE de CD 40 –encontrarán –lamentablemente para ellos –una momia mayor.

Si consiguen vencerla podrán registrar el interior del ataúd sin preocupaciones. Aquí se encuentra una pequeña cámara oculta –CD de Buscar de 20 –en cuyo interior hay una daga +1, 800 po, un diamante –valorado en 5000 po –una maza de +1 al ataque y +3 al daño contra trolls (+1 contra el resto) y un anillo que proporciona un hechizo extra de niveles 1, 2 y 3 (siempre que el poseedor tuviese ya la capacidad de lanzarlos).

12-Siguiendo la repisa el corredor sigue hasta llega a un nuevo túmulo el cual gira y acaba en unas escalera que bajan (16).

13-Un largo pasadizo que a medio camino del final tiene una pequeña sala a un lado. Al largo de ésta se encuentran cinco antorchas colocadas una al lado de otra. Si se examinan se descubrirá que la del centro –CD de Buscar a 15 –parece que no está bien fijada. Si se mueve las paredes empezarán a escupir pequeñas lanzas. Descubrir esto último requiere una tirada de Buscar a CD 18, aunque una tirada de Escuchar a CD 15 les alertará que algo va mal y les permitirá realizar –únicamente a quien la haya sacado –una tirada de REF a CD 12 para librarse.

Trampa de lanzas: VD 3, +12, a distancia (1d8/x3 crítico); Inutilizar Mecanismo CD 20.

El túnel acaba en una especie de pintura en la pared. Ésta muestra un hombre armado y montado en un caballo sobre una pequeña cima de un monte. Una puerta secreta se esconde aquí. Presionando una joya pintada en el pomo de la espada la falsa pared se abre y deja ver la continuación del corredor. La CD de Buscar para la puerta es 18.

14-Al final del pasadizo y después de bajar unas escaleras se llega a una gran sala de 20x36 metros y cinco de alto. En la pared de la derecha una puerta de color dorado. Pero lo más destacado es el suelo. Formado por grandes baldosas de piedra sobre cada una hay escrita una letra. Lo que sucede es que sobre ellas hay una ilusión lanzada que hace que parezcan normales. Únicamente un Disipar Magia –CD 18 –anulará el hechizo, aparte que primero deberá detectarlo. Si esto tiene efecto verán lo que hay debajo en realidad: unas letras. Para pasar al otro lado se han de pisar de forma que el orden de cómo resultado el nombre de Bintam, a quien está dedicada la tumba. En caso de saltarse alguna o pisar erróneamente se activará un hechizo y una columna de fuego surgirá de los pies del pj causándole 5d4 de daño, un hechizo similar a Manos Ardientes (REF a la mitad de daño).

Hasta que alguien no pise la baldosa correspondiente a la última M no aparecerá la puerta que permite abandonar la sala.

15-Un largo corredor, estrecho, a oscuras. Únicamente lo ilumina débilmente una puerta al fondo que resplandece con una suave luz de color amarillento. A cada lado del pasadizo hay cuatro pequeñas habitaciones, ocho en total. A medida que los pjs avanzan se abrirán las dos primeras a menos que descubran unas baldosas falsas. Si las encuentran –tirada de Buscar a CD 26 –únicamente un pícaro podrá saber como funcionan y desactivarlas con una CD de 26 en Inutilizar Mecanismos. En caso que pisen una –son cuatro, una por cada dos habitáculos y colocadas a su altura –se abrirán todas las salitas, saliendo sus ocupantes del interior, ni más ni menos que un total de ocho sombras al ritmo de dos cada asalto.

16-Bajando por las escaleras de 12 se llega a un nuevo corredor, el cual conduce a unas nuevas escaleras que bajan hacia las profanidades, retorciéndose sobre ellas mismas.

17-Después de bajar los cuatrocientos escalones se llega a un arco que da paso a una sala circular donde, enterrado bajo una pila de objetos y monedas se encuentra un mimeto. Si lo matan encontrarán 28000 pc, 6000 pp, 4000 pe y 1500 po, ocho perlas por valor de 100-500 cada una, un anillo de +1 CA, un casco con Infravisión a 20 metros, un escudo pequeño de acero de +2 a la CA, un bastón +1/+3 contra humanos, una espada bastarda a dos manos +2, una cimitarra +1, un martillo de guerra +1/+2 contra trolls, un cinturón +2 a Escondarse/Moverse Sigilosamente, 8 pociones de curación de heridas moderadas y 6 pergaminos con hechizos.

Mimeto

DG: 16D8+21 (138 pg).

INI: +1 (+1 des).

VEL: 10 pies.

CA: 13 (-2 tamaño, +1 des, +4 natural).

ATQ: Golpetazo +12cc.

Daño: 1d8+10.

Ataques especiales: Adhesivo.

Cualidades especiales: Imitar forma, inmunidad al ácido.

CARACTERÍSTICAS: FUE 27, DES 12, CON 21, INT 10, SAB 13, CAR 10.

SALV: FOR +7, REF +1, VOL +6.

HAB: Avistar +10, Disfrazarse +15, Escuchar +12, Tregar +12.

DOT: Soltura con habilidad (disfrazarse).

VD: 9.

Adhesivo: Apresa a cualquier criatura a la que toque debido a la baba espesa que lo rodea. Así, realizará un ataque de golpetazo automático cada asalto hasta ser liberados (lo disuelve el alcohol). Cualquier arma que golpee al mimeto queda atrapada a menos que se saque una tirada de Reflejos a CD 16. Si esto sucede, CD de fuerza a 16 para despegarla.

Además, en la sala encontramos un agujero y una puerta secreta. El agujero es muy pequeño, como mucho 20 centímetros, pero una ojeada revelará que el túnel que hay después es bastante más ancho, lo suficiente para permitir el paso de una persona en cuclillas. Desgraciadamente, su final es un enorme conjunto de corredores y cavernas llenas de arañas de todos tipos.

La puerta secreta únicamente se puede ver si previamente se ha apartado la pila de cosas que la ocultaban, allí donde estaba el engendro. Si la encuentran –tirada de Buscar a CD 17 –y consiguen abrirla –tirada de Abrir Cerraduras a CD 22 –descubrirán que esconde una gran espada de plata que proporciona un +2 al ataque/daño y +1 a la iniciativa.

18-Después de cruzar la puerta de 15 y bajar unas escaleras se llega a una gran sala de 50x20x6. Iluminada por el fuego proveniente de diez columnas repartidas por la estancia las cuales –de un metro y medio de alto cada una –en la repisa superior tienen una especie de tiesto transparente con un líquido que quema continuamente y produce una débil claridad, pero suficiente para iluminar el lugar.

La parte frontal tiene dos puertas de hierro con una superficie que representa cada una un caballo sobre las patas posteriores. Entrando a la derecha otra, ésta con una gran águila vista de perfil, y a la izquierda un arco dividido en tres por dos paneles donde se encuentran un hombre anciano con un bastón y una torre –desconocida para los pjs –. El suelo de la sala es de mármol blanco. En la pequeña sala que se forma detrás de los paneles hay una gran mesa de mármol de unos 4x8 metros con finalidad desconocida.

19-La puerta del águila se puede abrir empujando. Su interior está vacío excepto por una repisa situada a unos 80 centímetros del suelo, de unos 40 de ancho y 6 de grueso y que recorre la pared del fondo. La primera impresión que da es que sirve para sentarse.

20-La puerta del fondo a la izquierda está cerrada. Si la abren entrarán en un largo corredor de unos 12x32 metros con otra puerta al fondo. El corredor tiene una trampa. Una de las baldosas del principio es falsa. Si se pisa causará que el techo se derrumbe. Cederán los soportes laterales y todo el techo más las toneladas de roca que soporta irán cayendo. Cada asalto que se esté debajo las rocas estas caerán causando 6d6 durante cinco asaltos. El túnel, obviamente, quedará bloqueado.

Trampa: VD 5, +15 cc (6d6), Buscar 20, Inutilizar Mecanismo 25.
Si consiguen llegar al final del túnel la puerta se abrirá sin problemas.

21-Tras cruzar la puerta entrarán en un nuevo corredor más corto que el anterior. Nada más entrar, una especie de bruma de color gris empezará a formarse, girará poco a poco para ir acelerando y coger la forma de un hombre musculoso pero que parece hecho de humo.
Si consiguen eliminar a la criatura podrán pasar e ir a la siguiente habitación.

22-Después de cruzar la puerta se entra en una pequeña sala donde un gran arco da acceso a una enorme habitación de 24x62x8 metros. En la pared frontal hay tres pequeñas salitas con forma de semicírculo con tres estatuas, una a cada una representando tres caballeros, cada uno de dos metros de alto. Dos puertas, una a cada lado –una doble –y otra que da acceso al corredor contiguo, el número 20.
Todo el suelo de la sala es un enorme mosaico que representa el norte de los Reinos Olvidados, la zona donde se encuentran los pjs. Las tres estatuas no se moverán hasta que los pjs abran alguna de las dos puertas contiguas.

23-Una gran puerta de hierro, lisa completamente. La habitación, de 30x16x6 aproximadamente, está vacía excepto por un brasero que mantiene unos pedazos de carbón encendidos. En la sala no sucederá nada a menos que alguien apague el brasero. En caso que eso suceda el suelo parecerá explotar en llamas, las cuales se reunirán hasta formar un cuerpo en llamas brillantes que se lanzará sobre ellos.

24-La sala final. Un enorme espacio de 48x44x10 metros. La puerta de hierro de doble hoja representa el símbolo de la orden. Si se abre se entra en esta gran habitación. Ésta tiene lo que parecen cuatro piscinas pequeñas, más un altar de diferentes pisos. Sobre éste, un sarcófago con la efigie de un caballero y a su lado el cuerpo animado de Bintam, el quinto paladín.

En caso de lograr vencerlo podrán registrar la sala. Lo más interesante es, naturalmente, el sarcófago. Una trampa protege el tesoro allí escondido. Una aguja pinchará a quien no la encuentre o no la desactive
Trampa 1: VD 5, +16; Buscar CD 22; Inutilizar Mecanismo CD 20. Daño 4d6 (+3d6 tras un minuto).

Además, existe una segunda trampa.

Trampa 2: VD 4, +15; Buscar CD 20; Inutilizar Mecanismo CD 20. Daño 3d6 Inteligencia (+3d6 Sabiduría).

Si consiguen pasar las dos trampas en el interior encontrarán unos brazaletes de +1 a la CA, 4 pociones de curación, un arco largo +1, una armadura completa para un humano de +1 a la CA(para un total de +9 y con un bonificador máximo de destreza de +3), una espada larga +2/+3 contra gigantes, un martillo +2, un anillo con el hechizo Curar Heridas Serias 2/día, unos guanteletes +1 al ataque y 4000 po, 8000 pp, 16000 pc, siete jades por valor de 100 po cada uno, un ópalo por valor de 1000 po, y cinco pergaminos con los hechizos: Ralentizar, Rayo relampagueante, Mano Espectral, Sanar, y Conocimiento de Leyendas. Si los pjs consiguen matar al fantasma de Bitam, y por tanto limpiar de maldad la tumba recibirán un total de 1200 PX.

Bintam, paladín maldito

DG: 11D12 (106 pg)

INI +7

CA 23 (+5 coraza, +3 destreza, +1 escudo, +4 natural).

ATQ +19/14/9 (+5, +1).

DAÑO: 1d8+7 (1D8+2+5), Crítico 17-20/x2.

VEL 50.

CARACTERÍSTICAS: FUE 21, DES 20, CON –, INT 15, SAB 16, CAR 17.

SALV: FORT +3, REF +12, VOL +6.

DOTES: Ataque poderoso, Soltura con un arma, Critico mejorado, Hendedura, Iniciativa mejorada (+4).

ARMAS: Espada larga +2 (1d8 (FUE: +2, DES: +3); crítico 17-20/x2).

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: Resistencia a la expulsión +4, no afectado por críticos ni conjuros de dormir, veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedad o muerte por daño masivo, reducción de daño +3/+1. Imposición de manos: Puede causar una vez al día un total de 33 puntos de daño con un ataque de toque de +16. Castigar el bien: Una vez al día puede añadir su bonificador de Carisma (+3) a su ataque y añadir y sumar +11 al daño.

Desesperación: Cualquiera que vea a Bintam debe pasar una tirada de VOL a CD 15 o quedará paralizado durante 1d4 asaltos.

VD: 13.

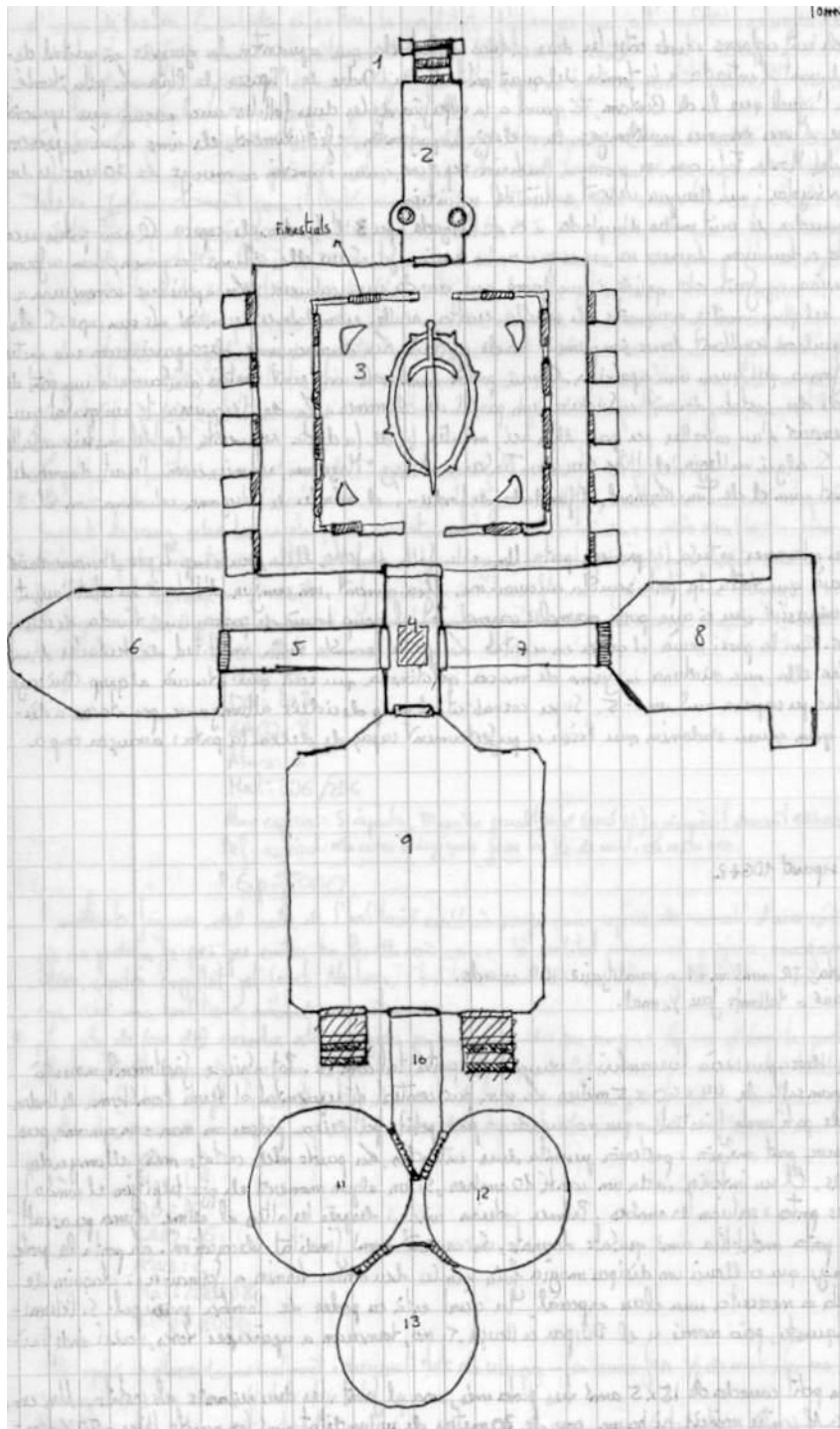
La tumba de Oler –Sik

1-Entrada: Después de subir los ocho escalones situados entre las dos estatuas de la entrada que representan a dos guerreros en actitud desafiante, el grupo se encontrará a la entrada de la tumba del cuarto paladín de la Orden de la Espada de Plata. La puerta, también de cinco por cuatro metros al igual que la de Bintam tiene grabado en la superficie de las dos hojas una escena que representa un sol saliendo de detrás de unas enormes montañas. Por si los pjs lo preguntan, efectivamente, las cimas aquí representadas son los de la Columna del Mundo. Tal y como pasó en el anterior sepulcro, cuando se acerquen a menos de treinta centímetros las dos hojas se abrirán con un quejido y una ligera corriente de aire surgirá del interior.

2-Túnel: Nada más entrar un corredor de ocho metros de ancho y veinticuatro de largo por tres de alto les espera. Cuando lleven recorridos diez metros las puertas se cerrarán detrás suyo, si es que no lo habían hecho los propios pjs anteriormente. Entonces empezarán a formarse unos remolinos de aire que irán cogiendo un color grisáceo y una forma que recuerda a una calavera. Las apariciones empezarán a arremolinarse a su alrededor mientras a los miembros del grupo les parece escuchar unas risotadas que resuenan en sus cabezas. Si los pjs intentan atacarlas o algo parecido no les afectará en absoluto. Las apariciones desaparecen uno metros más delante de idéntica forma a como aparecieron. Cuando lleven andados uno veinte metros llegarán a una parte del corredor que se ensancha por ambos lados dando cabida a un par de columnas. La de la izquierda tiene un grabado que representa una especie de ordenación de un caballero por parte de un rey mientras que la de la derecha representa la del mismo caballero ordenando a otro caballero. Si alguien leyó el libro que encontraron en el Khyz –Mazdam reconocerán el escudo de armas del caballero que primero es ordenado como el de Tar –Lonard, el fundador de la orden y el caballero de la segunda columna como el mismo Oler –Sik.

Unos cinco metros después de las columnas se encuentra la primera puerta. Una sola hoja de hierro, lisa, sin ningún tipo de ornamentación. Pero si alguien lanza algún conjuro de detección de magia notará que toda la puerta parece emanar de ésta. Efectivamente, un conjuro de Ilusión ha sido lanzado sobre ella para dar la impresión que se trata de una puerta normal y corriente. Todo el que la mire podrá pasar una tirada de VOL a CD 20. Quien pase la tirada verá de que se trata en realidad: la puerta parece tener multitud de tentáculos de unos cinco metros de longitud. Sobre ella una criatura en forma de masa gelatinosa que será quien atacará al grupo. El que haya fallado la tirada recibirá un ataque por sorpresa. A partir del primer ataque el resto de pjs que no hayan pasado la tirada podrá ver ya la criatura tal y como es. Si por casualidad deciden alejarse para atacarla a distancia su sorpresa será grande cuando se den cuenta que el ser es capaz de alejarse de la puerta y perseguirlos.

3-En caso de vencer a la criatura desaparecerá el hechizo y verán la puerta tal y como es. Puede abrirse fácilmente, no está cerrada. Detrás de ésta una gran sala de 44x40x5 metros. Su parte central tiene representado en el suelo el emblema de la orden. A su alrededor una especie de patio con ventanales –que no arcadas –lo suficientemente pequeñas para pasar un enano o un gnomo, pero nada más grande. Eso si, en su parte anterior o posterior presenta dos entradas. Las paredes de los lados más alejadas esconden unos pequeños habitáculos. Su interior oculta diez sombras cada uno. Si en algún momento los pjs pisan el símbolo colocado en el suelo se abrirán unas puertas y saldrán las sombras. Primero saldrán cinco y después el resto al ritmo de una por asalto. Al fondo de la sala hay una puerta metálica con grabados dorados, únicamente con finalidad decorativa. La puerta la protege un hechizo que, a menos que se lance un Disipar Magia hará que las diez sombras vuelvan a formarse y ataquen de nuevo al grupo, pero esta vez todas en el mismo momento. Para abrir la puerta se necesita una llave especial la cual está en poder de la sombra principal. Si la eliminan en su lugar aparecerá la llave, pero sólo si lanzan Disipar Magia. En caso contrario volverán a aparecer las diez, y así indefinidamente.



4-Cruzada la puerta se entra en un pequeño corredor de 15x5 con tres puertas más, una al frente y las dos restantes en los lados. Un hechizo de ilusión las protege. En el centro mismo hay un pozo de 20 metros de profundidad con las paredes lisas –CD de 25 para escalarlos –. Para evitar la ilusión y no ver el corredor como uno de normal se ha de vencer una tirada de VOL a CD 25 o se tendrá la sensación que no hay nada. Pero además, la ilusión tiene el efecto que quien caiga parecerá que ha desaparecido de repente, como si nunca hubiese estado allí. La CD para ignorar este efecto y ver la caída es también de 25. El desafortunado que haya caído además de sufrir un daño por la caída de 4d6 de daño se encontrará en una especie de cueva gigantesca. Si se mira por donde se ha caído le parecerá que allí no hay nada, tan solo paredes y paredes (el techo). El mayor problema, aparte de tener que encontrar la salida es evitar la cantidad de arañas que allí habitan, todas ellas de diferentes tipos.

5- Una puerta de madera con un estrecho corredor. Quien falle una tirada de CD a dificultad 25 creará oír unos gritos horribles más adelante además de un enorme rugido, algo que no habían oído nunca. Al fondo, una puerta de madera, esta vez cerrada, con telarañas que cuelgan de ella.

6-Si abren la puerta encontrarán una habitación toda ella llena de telarañas. Lo más horrible es, pero, una increíble araña que les espera escondida tras una gruesa capa de filamentos. La araña, de cuatro metros, es afortunadamente una ilusión, no así las otras tres que se acercan hacia ellos y que el grupo puede tomar como irreales –hasta que les den la del pulpo, claro –. Hará falta una tirada de resistencia de Voluntad a CD 25 para darse cuenta que la mayor de ellas es falsa, no así las otras.

Si logran matar las arañas pequeñas lo único que encontrarán serán unas 4000 pc y unas 5000 pp tiradas por el suelo entre las telarañas; y habrá que tener en cuenta que para recogerlas todas sin eliminar los filamentos los puede hacer retrasar un día entero.

7-De nuevo otra puerta de madera y un corredor detrás suyo de unos veinte metros de largo. Se trata de un pasadizo estrecho con unas antorchas apagadas cada cuatro metros por lado y lo que parece un hundimiento al final. Nuevamente se trata de una ilusión –con una CD idéntica a la del punto 6 –y que hará que quien falle la tirada no sólo no lo verá sino que sentirá que aquello es piedra sólida. La única forma que alguien lo podrá evitar en caso de haber fallado es que alguien abra la puerta del fondo, momento en que desaparecerá completamente la ilusión.

La puerta en cuestión no está cerrada y con un sencillo empujón podrán abrirla.

8-Detrás la puerta otra habitación. De las paredes cuelgan grilletes mientras una sensación de opresión ocupa la estancia. En el suelo, un charco de sangre sobre las baldosas, pero absolutamente nada en la sala, o eso parece: una figura empezará a formarse justo en la puerta mientras otra se forma también en el fondo, según vengán los pjs de una habitación u otra. Las figuras tardarán dos asaltos en formarse, y mientras tanto serán invulnerables a cualquier ataque –ya sea mágico o no –que puedan hacer sobre ellos. Estas criaturas tomarán la forma de dos seres humanos pero aparentemente compuestos de sangre, una cosa nunca vista por ninguno de los pjs, pues se trata de criaturas de otro plano.

Guardián Sangriento

DG: 21D8+84 (178 pg)

INI +12 (+8 destreza, +4 iniciativa mejorada).

CA 24 (-2 tamaño, +8 destreza, +8 natural).

ATQ: Golpetazo +21/+16/+11.

DAÑO: Golpetazo 2d8+7 y drenaje de 1D4 de CON (recuperables al ritmo de 1 por hora, TS Fortaleza CD 18).

VEL 50.

CARACTERÍSTICAS: FUE 20, DES 27, CON18, INT 6, SAB 11, CAR 11.

SALV: FORT +11, REF +20, VOL +7.

DOTES: Ataque poderoso, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Sutileza con un arma (golpetazo).

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: Reducción del daño +10/+2. Ignora Críticos ni conjuros de dormir, veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedad o muerte por daño masivo.

VD: 10.

Si matan a las figuras del centro de la habitación parecerá surgir una especie de remolino de aire que arrastrará a los dos seres. Los pjs no podrán hacer nada para evitarlo; para ellos será como si la realidad empezase a girar, mareándose poco a poco y todo aquello que veían fuese engullido por el agujero que en el centro de la habitación parece haberse formado. Entonces, la habitación mostrará otro aspecto: ya no será la especie de sala de torturas que era antes sino una habitación normal y corriente.

9-La puerta del fondo del corredor está protegida con un glifo, siendo necesario un Disipar Magia a CD 31. En caso de conseguir abrirla (para ello una tirada de Abrir Cerraduras a CD 25) y no haber deshecho el hechizo en su interior pasará algo especial. La criatura que habita dentro, para matarla en lugar de atacar deberán curarla (con un simple hechizo de Curar heridas a cualquier nivel bastaría); si han deshecho el hechizo para matarla deberán hacerlo como viene siendo el método habitual. La criatura se les mostrará como un ser de unos tres metros de alto, torso y extremidades musculosas, cabeza de león y alas de murciélago. Sus manos acaban en unas garras con unas uñasafiladísimas.

Otra opción es atacarla normalmente y quitarle todos sus puntos de golpe, considerando que las armas normales no le ocasionan prácticamente ningún daño.

Guardián

DG: 14D8+80 (142 pg)

INI +5

CA 24 (-2 tamaño, +6 destreza, +10 natural).

ATQ: Golpetazo +18/+13/+8.

DAÑO: Golpetazo 2d10+3.

VEL 50.

CARACTERÍSTICAS: FUE 27, DES 23, CON21-, INT 6, SAB 11, CAR 10.

SALV: FORT +15, REF +4, VOL +5.

DOTES: Ataque poderoso, Hendedura, Gran hendedura.

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: Reducción del daño +10/+1. Ignora Críticos ni conjuros de dormir, veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedad o muerte por daño masivo.

VD: 11.

Dentro de la sala, en la pared situada a su izquierda verán unas inscripciones. En caso que alguien pueda leerlas y entenderlas serán capaces de descubrir el secreto de la criatura. La frase es “A veces lo inverso es lo correcto” escrito en idioma draconiano. En la pared de la derecha pueden encontrar unos estantes para libros todos llenos de unos interesantes volúmenes. De los que más provecho pueden sacar son de los titulados “Libro de la Realidad Irreal” sobre temas referentes al ilusionismo y donde se encuentran los siguientes hechizos: Aura indetectable de Nystul, Rociada de color, Contorno borroso, Desplazamiento, Asesino fantasmal y Conjuración sombría mayor; el llamado “Relatos de Zantumat” sobre la historia de un famoso paladín de la antigüedad y por el que podrían llegar a conseguir entre 500 y 2500 po según donde lo vendan; un libro de hechizos encuadernado en cuero negro y letras rojas perteneciente a un tal Alton Bants con los siguientes hechizos: Calentar metal, Helar metal, Neutralizar veneno y Llamar al relámpago.

10-Esta puerta esconde una trampa. Si no es descubierta al tirar del picaporte éste saldrá de su lugar quedándose en la mano de quien lo accionase, liberando una pequeña cantidad de un gas –el cual no es posible ni oler ni ver ni nada, así que seguro que nadie será consciente de su presencia –que obligará a todo el mundo en un radio de ocho metros a pasar una tirada de FORT a CD 18 contra veneno o sufrir una paralización de 1D4 en sus siguientes acciones durante las siguientes 1D12 horas, víctimas de dolores de cabeza y mareos constantes.

La puerta, una vez cruzada, da acceso a un corredor de veinte metros de largo por cuatro de ancho y tres de alto, con un final en vértice y dos puertas más a cada lado.

11-Una puerta metálica cerrada. Si pueden abrirla –la CD de Abrir Cerraduras es de 25 –entrarán en una sala circular idéntica a los números 12 y 13. De un diámetro de veinte metros la estancia está prácticamente vacía excepto por cuatro estatuas, todas ellas de piedra y una espada larga de idéntico material tirada en el centro de la sala. Las estatuas, en actitud de lucha, muestran sus manos vacías. Si alguno de los pjs consigue una tirada de Saber Historia a CD 20 reconocerá a alguno de los luchadores:

1-Representa a Comdarr, un famoso bárbaro que mató al dragón conocido como “Ojos de Sangre” con su hacha llamada “Lacerante”, un arma a dos manos especialmente forjada para matar a aquel animal.

2-Tinkatass: Un elfo, conocido por su dominio del arte de la “Espada Danzante”.

3-Gemorr: Un enano que con su martillo mágico acabó con más de cincuenta orcos en la famosa batalla de Tingaden.

4-Riolan: Uno de los más famosos especialistas en la lucha de las dos espadas, matador del sanguinario Raanark de Bart.

Obviamente, la solución es colocar la espada en las manos de Tinkatass. Si así lo hacen de la pared aparecerá una puerta que da paso a la sala 13. Si por el contrario fallan del centro de la estancia verán aparecer una criatura que será convocada de forma aleatoria entre las siguientes posibilidades:

Gólem de hierro
Ginoesfinge (pjs)
Mastín sombrío (pjs +5)

12-Habitación en todo idéntica a la anterior excepto en las estatuas. En su lugar hay cuatro runas y sobre un pedestal cuatro figuras representando a cuatro dioses. Aquí será necesaria una tirada de Saber Religión a una CD 20. Si cuando se coloca una ésta es errónea aparecerá la criatura –seleccionada aleatoriamente al igual que sucedía en 11.

Segador de Sangre (2)
Gigante hinchado (nº pjs +2)
Naga coronada (1D4+2)

13-La habitación final. Una sala circular idéntica a las dos anteriores. Un sarcófago preside la habitación. Nada más entrar las puertas se cerrarán detrás suyo. A cada lado del sepulcro dos barras doradas con dos grandes velas ardiendo. Cuando se cierren las puertas la llama oscilará y unos vapores azulados empezarán a formarse alrededor del grupo, como si quisieran envolverlo. Una cara gigante se formará donde estaba el sarcófago y preguntará: “¿Quién perturba?” –je, je, je, no he podido evitarlo –. Sea cual sea la respuesta la siguiente pregunta será: “¿A quien servís?”. A menos que la contestación sea una que pueda satisfacer al espíritu corrupto del paladín la boca exclamará un “Sea” y desaparecerá, apareciendo donde supuestamente había el sarcófago la figura del luchador. Si diesen una respuesta del tipo “la maldad” o algo parecido –es decir, cualquiera maligna – el resultado será como si matasen al guerrero: la niebla azulada se abrirá mostrando de nuevo el centro de la sala y volverá a aparecer el sarcófago. Si abren el ataúd –una CD de 20 en Abrir Cerraduras – encontrarán en su interior 14500 pc, 8000 pp, 2300 pe y 2300 po, una espada larga +2, un bastón +2/+3 contra trolls y orcos, una honda +2 al ataque, unos brazales +1 a la CA, un amuleto con el hechizo Curar Heridas Serias /2 veces al día y dos grandes diamantes incrustados en el interior del sarcófago, cada uno valorado en unas 5000 po. Además, hay oculto un doble fondo –CD de buscar 28 –donde hay oculto un pequeño cofre y la estatuilla que buscan. El cofre contiene una trampa: VD 5, +20; Buscar CD 28; Inutilizar Mecanismo CD 22. Daño 5d6. En caso de conseguir abrirlo encontrarán la bonita cifra de 6000 pp y un ópalo de 600 po.

Oler –Sik, paladín maldito

DG: 13D12 (136 pg)

INI +7

CA 23 (+5 coraza, +3 destreza, +1 escudo, +4 natural).

ATQ +22/17/12 (+6, +1).

DAÑO: 1d8+8 (1D8+2+6), Crítico 17-20/x2.

VEL 50.

CARACTERÍSTICAS: FUE 22, DES 20, CON –, INT 15, SAB 16, CAR 17.

SALV: FORT +8, REF +10, VOL +8.

DOTES: Ataque poderoso, Soltura con un arma, Crítico mejorado, Hendedura, Gran hendedura, Iniciativa mejorada (+4).

ARMAS: Espada larga +2 (1d8 (FUE: +2, DES: +3); crítico 17-20/x2).

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: Resistencia a la expulsión +4, no afectado por críticos ni conjuros de dormir, veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedad o muerte por daño masivo, reducción de daño +4/+2. Imposición de manos: Puede causar una vez al día un total de 52 puntos de daño con un ataque de toque de +20. Castigar el bien: Una vez al día puede añadir su bonificador de Carisma (+3) a su ataque y añadir y sumar +13 al daño.

Desesperación: Cualquiera que vea a Bintam debe pasar una tirada de VOL a CD 18 o quedará paralizado durante 1d4 asaltos.

VD: 15.

La tumba de Eregard

1-Las estatuas situadas a ambos lados de las escaleras parecen vigilar a los pjs y todos sus movimientos mientras se aproximan. Ocho escalones conducen hasta la enorme puerta de entrada de 5x4 metros, idénticas a las de las otras tumbas. El grabado de la puerta de entrada representa un barco con las velas desplegadas y avanzando por un mar embravecido, en medio de una tempestad. La puerta de doble hoja puede ser abierta sin ningún tipo de problema, ambas hacia el interior.

2-Nada más abrirlas se encontrarán en una gran sala de 32x16x5 metros. La parte central de la habitación está ocupada por un círculo de ocho pedestales y otro justo en el centro. Cada pedestal tiene una altura de setenta centímetros, siendo todos ellos de forma decagonal. Su parte superior tiene una pequeña plataforma de mármol donde se ve una especie de runa grabada con cincel. Además, dos columnas ocupan los dos laterales de la sala. Si alguien entra dentro del círculo que forman los pedestales en cada columna aparecerá una especie de portal: un rectángulo de dos metros de alto por uno de ancho empezará a brillar débilmente formando una especie de superficie ondulante de color azul claro. Cualquiera que entre en contacto con ella será inmediatamente transportado al interior. En algunas pueden pasar hasta ocho personas, en otras únicamente una, todo depende de la columna en cuestión.

A-Una vez cruzado el portal –sólo un pj –el infortunado se encontrará en lo que parece un enorme circo de lucha. Las paredes de piedra brillan con un suave color dorado, mientras que no se llega a ver su punto más alto. Repentinamente sonará una especie de gong que parece provenir de todas partes y en la pared enfrente suyo se formará un momentáneo resplandor, y una criatura parecerá que cruza la pared como si ésta no existiese. El ser parece un hombre terriblemente musculoso vestido con unas placas de armadura en diferentes partes de su cuerpo. Lleva dos espadas, una a cada mano y mirará al pj con cara de odio. Dejará escapar un gruñido y se lanzará a atacarlo.

Si consigue matarlo en la pared donde ha aparecido el gladiador –la arena hace ocho metros de diámetro – volverá a aparecer un portal, pero esta vez más pequeño donde únicamente cabrá una mano. Si el pj la coloca allí podrá coger una figura que representa una runa. Entonces volverá a aparecer el portal por donde entró, aunque esta vez sólo de salida.

Gladiador

DG: 8D10 +20(65 pg)

INI +5

CA 17 (+4 armadura, +3 destreza,).

ATQ: +11 (+8,+3,+1, -4)/+3(+3,+3,+1, -4); +11 (+8,+3,+1,-4).

DAÑO: 1d8+3, Crítico 19-20/x2; 1d8+3, Crítico 19/20x2.

VEL 30.

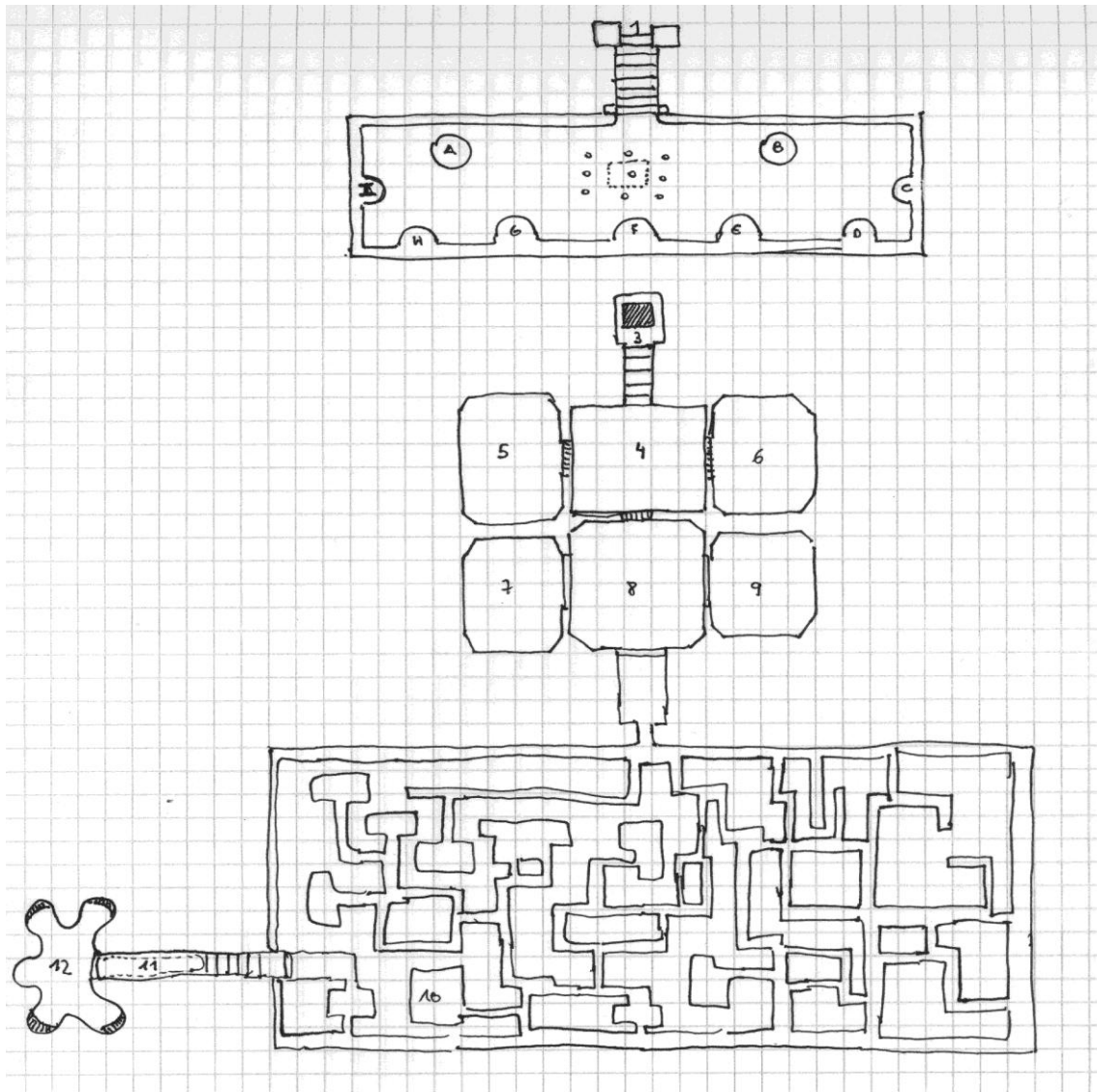
CARACTERÍSTICAS: FUE 16, DES 17, CON 16, INT 14, SAB 12, CAR 16.

SALV: FORT +9, REF +5, VOL +3.

DOTES: Iniciativa mejorada, Combate con dos armas, Ambidiestro, Ataque poderoso, Crítico mejorado (espada larga), Soltura con un arma (espada larga).

ARMAS: Espada larga

VD: 8.



B-Aquí puede entrar todo el grupo. Si así lo hacen se encontrarán con lo que parece un desierto bajo un sol sofocante. Apparentemente reina la tranquilidad, pero sólo aparentemente. De repente, la tierra bajo sus pies parece temblar y una gigantesca figura con forma de escarabajo surgirá de entre el polvo y la arena y los atacará

Escarabajo del desierto

DG: 16D10 +122(212 pg)

INI +1

CA 19 (+12 natural, +1 destreza, -4 tamaño).

ATQ: Mordisco +16, Garras +11.

DAÑO: Mordisco 2d8+12, Garras 2d6+6.

VEL 40.

CUALIDADES ESPECIALES: Sentido de la vibración (siente de forma automática cualquier forma en un radio de 100 pies).

CARACTERÍSTICAS: FUE 35, DES 13, CON 24, INT 2, SAB 13, CAR 6.

SALV: FORT +12, REF +7, VOL +3.

HABILIDADES: Escuchar +6.

VD: 12.

Si consiguen matarlo de su interior, en una de las heridas verán surgir una nueva runa. Entonces, ante ellos aparecerá el portal de salida.

C-El interior de una cueva donde podrán entrar un total de cuatro pjs. Parece tratarse de una cueva normal, si no fuese por la presencia de una especie de larva que, con ganas, se lanzará sobre el grupo sin dudar. Si lo matan, en un pequeño estanque de aguas cristalinas encontrarán la runa. El portal también se encuentra en el estanque formando ondulaciones que los invitan a cruzarlo.

Gran Larva

DG: 13D8 +91(110 pg)

INI +3

CA 17 (-4 tamaño, +2 armadura, -3 destreza,).

ATQ: Mordisco +17.

DAÑO: Mordisco 2d6+9 más enfermedad (tirada de Fortaleza a CD 20 o pérdida adicional de 2d8 puntos de golpe en el siguiente asalto y -1d8 a cualquier tirada durante los 1d6 días siguientes).

VEL 15.

CARACTERÍSTICAS: FUE 28, DES 4, CON 24, INT 9, SAB 10, CAR 14.

SALV: FORT +14, REF +4, VOL +3.

HABILIDADES: Avistar +6, Escuchar +5.

CUALIDADES ESPECIALES: Reducción del daño +15/+2, Regeneración (Recupera 5 pg por asalto), Ver perfectamente en la oscuridad.

VD: 12.

D-Todo el grupo podrá cruzar el portal. Al hacerlo se encontrarán de lleno en lo que parece ser una selva, con una vegetación nunca vista hasta ahora por el grupo. Ruidos extraños y desconocidos los rodean. Matos y hierbas altas que les llegan hasta las rodillas mientras parecen enrollarse a su alrededor. Entonces serán asaltados por un grupo de pequeñas criaturas que saliendo de todos lados los atacarán con rápidos y feroces cortes mientras otros escondidos les disparan con cerbatanas. Son tantos como todo el grupo por dos, con un mínimo de diez. El problema para tocarlos es que son muy pequeños y se esconden y aprovechan la vegetación para desaparecer. Así, para poder atacar a alguno antes se ha de sacar una tirada de Avistar a CD 15 y prepararse antes de ser golpeados. Además, a la hora de determinar la iniciativa las criaturas disfrutarán siempre de un +3 gracias a su buen conocimiento y habilidad en el terreno en el cual se encuentran.

Si matan al grupo verán una brillante luz entre la selva. Si se acercan comprobarán que se trata de la runa, la cual aparecerá justo al lado del portal.

Guerberos Selváticos

DG: 2D8 +6(15 pg)

INI +5

CA 17 (+4 armadura, +3 destreza,).

ATQ: Mordisco +2, 2 Garras -3, Cimitarra +2, cerbatana +12.

DAÑO: Mordisco 1d3, garras 1d4, cimitarra 1d6, cerbatana 1d4 + veneno (TR de Fortaleza a CD 18 o pérdida de 1d8 adicionales, más otro 1d8 un minuto después).

VEL 40.

CARACTERÍSTICAS: FUE 10, DES 28, CON 16, INT 12, SAB 10, CAR 12.

SALV: FORT +3, REF +12, VOL +3.

HABILIDADES: Avistar +3, Buscar +4, Escondarse +6, Moverse sigilosamente +6, Tregar +6, Supervivencia +5.

DOTES: Rastrear y competencia con cerbatana.

VD: 2.

E-Únicamente dos podrán entrar en el portal. Al cruzarlo se encontrarán dentro de lo que parece un castillo, una gran sala comedor con únicamente una puerta. La estancia mide 20 metros de largo por 16 de ancho, con una mesa gigante de 8x4 situada en el centro mismo y rodeada de sillas por todos lados. Escudos de armas irreconocibles para los pjs cuelgan de las paredes. La puerta, una hoja doble de madera se abre de repente y por ella entra lo que parece ser un guerrero armado con una espada y un escudo. De su rostro brota un rictus de odio y rabia, mirará a los pjs con ira y se lanzará sobre ellos.

Si consiguen matar al guerrero brillará sobre la puerta una runa. Si la sacan y abren la puerta verán que tras ésta se encuentra el portal. Por cierto, coger las pertenencias del caballero no servirá de nada, desaparecerán convertidas en polvo al volver al mundo de los pjs.

GUERRERO

DG: 10D10 +40(100 pg)

INI: +1

CA 19(+8 armadura, -3destreza, +2 escudo, +2 anillo).

ATQ: +18+13+8

DAÑO: 1d8+8 Crítico 17-20/x2; 1d8+8 Crítico 17-20/x2.

VEL 30.

ESPECIAL: Anillo +2 a la CA, Espada larga de gran calidad +2

CARACTERÍSTICAS: FUE 19, DES 17, CON 18, INT 14, SAB 16, CAR 17.

SALV: FORT +11, REF +6, VOL +6.

DOTES: Iniciativa mejorada, Ataque poderoso, Hendedura, Gran hendedura, Crítico mejorado (espada larga), Soltura con un arma (espada larga), Competencia con un arma (espada larga).

ARMAS: Espada larga

VD: 10

F-De nuevo una especie de arena idéntica a la de A. La única variación es el enemigo, en este caso un Hombre de Paja, y que pueden entrar hasta dos pjs.

Hombre de Paja

DG: 14D10 (77pg)

INI: -1 des.

CA 13 (-2 tamaño, -1 destreza, +6 natural)

ATQ: 2 puñetazos +17

DAÑO: puñetazo 2d6+9 y 1d6 por fuego.

VEL 30.

CARACTERÍSTICAS: FUE 28, DES 9, CON-, INT 3, SAB 10, CAR 6.

SALV: FORT +4, REF +3, VOL +4

ATAQUES ESPECIALES: Pisotear (a cualquier oponente de tamaño menor causando 2d4 de daño más 1d6 de fuego), y bola de fuego (tres veces al día –aunque al menos con 1d4+1 asaltos entre intentos – puede lanzar una bola de fuego como si fuese un hechicero de 14º nivel)

CUALIDADES ESPECIALES: Inmune al fuego, vulnerable al agua (sufre 1d6 por asalto cuando entra en contacto con ésta en una cantidad considerable, al menos diez galones), inmune a críticos, daño atenuado, masivo, consunción de energía, aturdimiento, a ataques que requieran TR de Fortaleza, a hechizos de naturaleza enajenadora.

VD: 9

G-Únicamente uno podrá entrar. Cuando cruce el portal se encontrará en un puente de piedra, estrecho – cuesta mantener el equilibrio –con un mar de lava al fondo, a unos cincuenta metros más abajo. Delante suyo, un enemigo, una especie de esqueleto vestido con una imponente armadura negra. Al fondo, la runa y el portal, y detrás suyo nada, únicamente pared. Cada asalto de combate habrá que realizar una tirada de Equilibrio a CD 10. Un fallo quiere decir que tropieza, aunque una nueva tirada significará que consigue cogerse a algo y no caer. Una pifia equivaldrá a la muerte segura.

Guerrero Esqueleto

DG: 7D10 +21 (62 pg)

INI +7

CA 24 (+5 coraza, +3 destreza, +6 natural).

ATQ +16/11 (+12, +1, +3/ +7, +1, +3).

DAÑO: 2d6 + 4 (2D6+3+1(1.5)), Crítico 19-20/x2.

VEL 50.

CARACTERÍSTICAS: FUE 17, DES 16, CON 17, INT 9, SAB 12, CAR 15.

SALV: FORT +8, REF +5, VOL +3.

DOTES: Ataque poderoso, Soltura con un arma, Derribo mejorado, Hendedura, Iniciativa mejorada (+4).

HABILIDADES: Avistar +2, Equilibrio +1 (+5, -4 por armadura), Saltar +6.

ARMAS: Espadón

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: Resistencia a la expulsión +4, no afectado por críticos ni conjuros de dormir, veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedad o muerte por daño masivo, reducción de daño +3/+1.

VD: 8.

H-De nuevo la arena, pero esta vez entrarán tres pjs y el enemigo será un behir (página 28 del Manual de Monstruos).

I-Todo el grupo podrá entrar esta vez, y nada más hacerlo se encontrarán en lo que parece el cubil de unas arañas, concretamente un grupo de número de pjs +1 arañas del tipo Monstruosa Enorme (Manual de Monstruos página 206).

La estancia en si mide unos 120 metros de diámetro por 40 de alto y prácticamente toda está cubierta por telarañas, así que no podrán moverse del lugar donde aparecieron. Las arañas, ansiosas ante tan delicioso manjar no dudarán en lanzarse sobre ellos para devorarlos. Si consiguen a pesar de todo matarlas verán aparecer la runa entre las telarañas mientras éstas desaparecen y les permite moverse de nuevo con libertad. Al coger la runa se abrirá ante ellos el portal.

3-Si colocan todas las runas en el pedestal que corresponde a cada una por la forma en que han sido cincelados, del centro de la gran sala surgirá una luz blanca y en el suelo, en el lugar exacto donde había una columna central aparecerá un pozo, ya destapado, de unos cuarenta metros de profundidad (habrá que calcular hasta que distancia son capaces de ver los pjs, pues es posible que no lleguen a ver su final). No hay nada para cogerse, así que necesitarán cuerdas y cuatro tiradas de trepar. Si finalmente llegan abajo se encontrarán en una pequeña sala con unas escaleras que bajan. Siguiéndolas se llega a una puerta de madera.

4-Si abren la puerta entrarán en una sala de forma cuadrada de 16x16x4 metros, de paredes blancas y sin ningún tipo de decoración. La sala presenta tres puertas de hierro, dos a ambos lados y una al frente. Esta última está protegida por unas runas ocultas con un hechizo de Ilusión a CD 30 de Disipar Magia. Si se intenta abrir la puerta sin eliminar primero el hechizo todos los que estén dentro de la sala deberán pasar una TR de Voluntad a CD 20 o caerán inconscientes durante 1d20+4 horas.

La puerta que les queda a su derecha es de madera, al igual que la de la izquierda y pueden ser abiertas sin problemas.

5-Si entran en esta habitación se encontrarán en una sala igual a la anterior, de paredes blancas y cuatro pequeñas estatuas en las esquinas representando cuatro niños hechos de mármol de color blanco. En el centro de la estancia una baldosa falsa que si se pisa dejará escapar un gas incoloro que todo aquel que lo inhale y falle una TR de CD 22 contra FOR estará con un -4 durante 1D12+2 horas. La víctima, lo único que notará será una cierta debilidad inconsciente del penalizador que sufre hasta que llegue el momento de actuar (el modificador sólo será aplicado en pruebas físicas, no mentales).

6-Sala idéntica a la 5 pero con únicamente una gran estatua en el centro. Ésta representa la figura de una mujer con un niño en sus brazos.

7-Lo que debía ser una especie de biblioteca, pero donde todos los libros que sean tocados se convertirán en polvo, como si llevasen aquí cientos de años.

8-Una sala con una mesa central y ocho sillas a su alrededor.

9-Una sala con tres puertas. Las dos laterales (acceso a 7 y 8) se abren fácilmente pero la frontal es diferente. Oculta (un enano o bien un Buscar a CD 25) hay dos runa mágicas escritas en ella. Si se abre (Abrir cerraduras a CD 30) y se falla la estancia donde están los pjs recibirán un ataque de bola de fuego de 6D6 de daño (tirada de salvación de Reflejos para evitar la mitad del daño). Además, claro, seguirá cerrada.

Si se pasa se entra en una especie de laberinto con las paredes repletas de telarañas. Aquí será fácil encontrarse con algunos representantes de esta raza. Cada cinco asaltos hay un 10% de encontrarse alguna de ellas. Para conocer el tipo, tirar en la siguiente tabla:

Si el combate se alarga más de dos asaltos, hay un 20% adicional de llamar la atención de más arañas, volviendo a tirar de nuevo en la tabla anterior, y así sucesivamente. En todo el laberinto hay en total entre veinticinco y treinta y cinco arañas, de diferentes tipos.

10-Este es el lugar donde se encuentra el cubil principal de las arañas, además de 12000 pb, 8000 pp y 16000 pc. En él se pueden encontrar siempre un total de número de pjs +1 arañas, incluyendo a una del tipo araña monstruosa colosal.

11-Al final del corredor unas escaleras que bajan y una puerta de hierro. Si se cruza se entra en un corredor con unas puertas cerradas al fondo

12-Una sala de forma estrelladas. En el centro, la presencia de Eregard. Al principio, la sala estará a oscuras, únicamente aparecerán un par de puntos rojos después de unos segundos, cuando el cuerpo del espectro se materialice.

Eregard, paladín maldito

DG: 15D12 (156 pg)

INI +7

CA 23 (+5 coraza, +3 destreza, +1 escudo, +4 natural).

ATQ +26/21/16 (+7, +1, +3, 15/+10/+5).

DAÑO: 1d8+10 (1D8+3+7), Crítico 17-20/x2.

VEL 50.

CARACTERÍSTICAS: FUE 24, DES 22, CON –, INT 16, SAB 16, CAR 18.

SALV: FORT +9, REF +11, VOL +9.

DOTES: Ataque poderoso, Soltura con un arma, Critico mejorado, Hendedura, Gran hendedura, Iniciativa mejorada (+4).

ARMAS: Espada larga +3, crítico 17-20/x2).

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: Resistencia a la expulsión +4, no afectado por críticos ni conjuros de dormir, veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedad o muerte por daño masivo, reducción de daño +4/+2. Imposición de manos: Puede causar una vez al día un total de 60 puntos de daño con un ataque de toque de +22. Castigar el bien: Una vez al día puede añadir su bonificador de Carisma (+4) a su ataque y añadir +15 al daño.

Desesperación: Cualquiera que vea a Bintam debe pasar una tirada de VOL a CD 20 o quedará paralizado durante 1d4 asaltos.

VD: 17.

Si consiguen matarlo encontrarán en el interior del sarcófago –que puede ser abierto sin problemas –un espadón +3, 2 rubíes de 400 po cada uno, 2000 po más, un cinturón con el hechizo Palabra de Poder Aturdidor, una cuerda +10 en trepar y la estatua en cuestión.

Además, hay oculto un doble fondo –CD de buscar 30 –donde hay oculto un pequeño cofre. El cofre contiene una trampa: VD 6, +20; Buscar CD 35; Inutilizar Mecanismo CD 32. Daño 6d6 por bola de fuego, Disipar magia a CD 30, tirada de salvación de Reflejos a CD 20. En caso de conseguir abrirlo encontrarán la bonita cifra de 6000 pp y un ópalo de 600 po, además de una túnica de mago que protege como un camisote de mallas pero con las penalizaciones de una armadura acolchada, un amuleto que ofrece Visión en la Oscuridad hasta 30 pies, un anillo con el hechizo Salto/1 vez al día, unas botas de cuero con el hechizo Viento Susurrante (página 272) dos veces al día y un broche con el hechizo Detectar Magia tres veces al día, un martillo de guerra +2 que añade 2d6 de daño contra muertos vivientes, un arco corto compuesto +1/+3 contra trolls y orcos, y unos pendientes con el hechizo Disipar Magia una vez al día.

La tumba de Zy –Shalta

1-La entrada es idéntica al resto de las tumbas.

2-Una sala con una forma especial. Las paredes tienen diversos grabados representando extraños paisajes. Las seis columnas no tienen nada especial, aparte de estar bellamente decoradas.

La puerta del fondo, metálica, si se falla al abrirla convoca un elemental de fuego con cada fallo (CD de Abrir de 25). La trampa, por supuesto, es mágica (Disipar Magia a CD 30).

Elemental de Fuego Mayor

DG: 21D8 +84 (178 pg)

INI +12 (+8 Destreza, + Iniciativa mejorada)

CA 24 (-2 tamaño, +8 destreza, +8 natural).

ATQ: Golpetazo +21/+16/+11 c/c.

DAÑO: Golpetazo 2d8+7 y 2d8 fuego.

VEL 50.

Frente / Alcance: 10x10 /15'.

ATAQUES ESPECIALES: Quemadura.

CARACTERÍSTICAS: FUE 20, DES 27, CON 18, INT 6, SAB 11, CAR 11.

SALV: FORT +11, REF +20, VOL +7.

DOTES: Ataque a la carrera, Esquiva, Movilidad, Sutileza con un arma (golpetazo), Iniciativa mejorada (+4).

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: Elemental, Reducción del daño 10/+2, subtipo de fuego.

VD: 9.

Quemadura: Los que sean alcanzados por el ataque de golpetazo deben pasar una TS de Reflejos a CD 24 o empezarán a arder, durando 1D4 asaltos.

3-Un corredor de 25 metros con una puerta de doble hoja al fondo. Si se falla, al abrirla se disparan 2D6 flechas ácidas causando cada una 2D4 de daño.

4-Una habitación que se bifurca en dos corredores. Éstos tienen el suelo de baldosas blancas, y algunas rechinan al pisarlas. Afortunadamente para los pjs no contienen ninguna trampa que pueda poner en peligro su integridad.

5 y 6-Dos pequeñas salitas con sendas estatuas de piedra. Al final de cada pequeña sala se encuentra una puerta de hierro reforzado, siendo muy difícil el abrirlas (CD de Abrir Cerraduras a 25). Cualquier fallo implicará la activación de las estatuas de piedra. El mayor problema será que las estatuas parecerán no hacer nada, permaneciendo igual que estaban antes hasta que el mismo pj u otro allí presente se disponga a intentar abrir de nuevo la cerradura. Justo antes que eso suceda será cuando la figura ataque.

Estatuas de piedra

DG: 14D10 (105 pg)

INI -1.

CA 26 (-1 tamaño, -1 destreza, +18 natural).

ATQ: 2 golpetazos +18 c/c.

DAÑO: Golpetazo 2D10+9.

Frente /Alcance: 5x5 /10'

VEL 20.

CARACTERÍSTICAS: FUE 29, DES 9, CON -, INT -, SAB 11, CAR 1.

SALV: FORT +4, REF +3, VOL +4.

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: Ralentizar, Constructo, Inmunidad a la magia, reducción del daño 30/+2.

VD: 11.

Ralentizar: Puede usarlo como acción gratuita una vez cada dos asaltos. El alcance es de 10', dura 7 asaltos y es necesaria una TS de Voluntad a CD 13 para negarlo.

Inmunidad a la magia: Inmune a conjuros, aptitudes sortílegas efectos sobrenaturales excepto: transmutar roca en barro, transmutar barro en roca y de la piedra a la carne.

7-Dos corredores, idénticos a los que comunicaban la sala 4 con las habitaciones 5 y 6. No contienen nada especial, excepto unas imágenes pintadas en el techo y en las paredes representando un extraño paraje lleno de enormes árboles y que los pjs desconocerán completamente a que lugar representan. Al final de los dos pasillos, unas puertas de hierro con ribetes de bronce que únicamente serán abiertas con un Abrir Cerraduras exitoso a CD 27. En caso de fallar se dispara una trampa que contiene un gas. Sus características vienen a continuación:

8-La sala final. Aquí se encuentra el cadáver de Zy-Shalta, el cual está esperando ansioso (je, je, je) la llegada de los pjs.

Zy-Shalta, paladín maldito

DG: 17D12 (176 pg)

INI +7

CA 23 (+5 coraza, +3 destreza, +1 escudo, +4 natural).

ATQ +27/22/17/12 (+7, +1, +3, 17/+12/+7/+2).

DAÑO: 1d8+10 (1D8+3+7), Crítico 17-20/x2.

VEL 50.

CARACTERÍSTICAS: FUE 25, DES 22, CON –, INT 16, SAB 16, CAR 18.

SALV: FORT +10, REF +11, VOL +9.

DOTES: Ataque poderoso, Soltura con un arma, Critico mejorado, Hendedura, Gran hendedura, Iniciativa mejorada (+4).

ARMAS: Espada larga +3, crítico 17-20/x2).

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES: Resistencia a la expulsión +4, no afectado por críticos ni conjuros de dormir, veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedad o muerte por daño masivo, reducción de daño +4/+2. Imposición de manos: Puede causar una vez al día un total de 68 puntos de daño con un ataque de toque de +24. Castigar el bien: Una vez al día puede añadir su bonificador de Carisma (+4) a su ataque y añadir +17 al daño.

Desesperación: Cualquiera que vea a Bintam debe pasar una tirada de VOL a CD 22 o quedará paralizado durante 1d4 asaltos.

VD: 19.

Si consiguen eliminarlo encontrarán, naturalmente, su sarcófago. Si logran burlar las dos trampas que lo protegen hallarán el tesoro que éste oculta:

Si consiguen matarlo encontrarán en el interior del sarcófago –que puede ser abierto sin problemas –un espadón +4, 3 esmeraldas de 600 po cada una, 5800 po más, una capa +8 a esconderse, unos guantes con el hechizo Puño Cerrado de Bigby (con sólo tres cargas) y la estatua en cuestión.

Además, hay oculto un doble fondo –CD de buscar 30 –donde hay oculto un pequeño cofre. El cofre contiene una trampa: VD 7, +25; Buscar CD 35; Inutilizar Mecanismo CD 30. Daño 7d6 por bola de fuego, Disipar magia a CD 35, tirada de salvación de Reflejos a CD 22. En caso de conseguir abrirlo encontrarán la bonita cifra de 7000 pp y un rubí de 750 po, además de una túnica de mago con el hechizo Piel Pétreo 1 vez al día, un amuleto que ofrece Espada de Mordenkainen 1 vez al día, un anillo con el hechizo Globo de invulnerabilidad 2 veces /día, otro anillo con el hechizo Protección contra la energía negativa 1 vez al día y un broche con el hechizo Disipar Magia dos veces al día, un martillo de guerra +3 que añade 1d6 de daño contra gigantes, un arco corto compuesto +1/+3 contra goblins, etins y orcos, y unos pendientes con el hechizo Disipar Magia una vez al día, además de una gran hacha +2 con el hechizo de Afiladura 1 vez al día, y un anillo de Protección contra el Fuego 1 vez al día (pág 248), una espada corta +3 y una maza pesada +3/+4 contra dragones.

La tumba de Tau-Lormard

1-La entrada a esta tumba varía respecto a las demás. A ambos lados de las escalinatas que dan acceso a la puerta de entrada se encuentran cuatro pequeños pedestales, dos a la izquierda y dos a la derecha, lugar donde encajan a la perfección las cuatro estatuas obtenidas por los pjs. Si allí las colocan verán como las enormes puertas de doble hoja –y lo de enormes no es por que sí, pues miden entre las dos cinco metros de alto por doce de largo –decoradas con el símbolo de la orden se abren sin emitir ningún ruido, un silencio claramente antinatural. Si algún incauto intentase abrir las puertas sin colocar las estatuas, justo antes de llegar a tocarla siquiera debería vencer una tirada de FOR contra un sortilegio de Muerte a una CD de 30, el cual se iría repitiendo durante cada asalto que permaneciese en el interior de la cripta. Si hacen las cosas como es debido, como decíamos antes las dos enormes hojas se abrirán y una fría corriente de aire surgirá del interior del reducto. La oscuridad es total, aunque cuando el primero de los pjs coloque un solo pie en su interior las docenas de antorchas que cuelgan de las paredes se encenderán al unísono, como si obedeciesen una misma orden, iluminando toda la cripta.

2-Ante el grupo se abre un pasadizo de siete metros de alto por doce de ancho, con una antorcha colocada cada cinco metros y que ofrece luz suficiente para avanzar sin problemas. Las paredes se encuentran

desnudas, sin ningún signo de pinturas ni nada parecido; únicamente los enormes ladrillos de roca que sirvieron para construirlas. El ancho corredor mide más de cien metros de largo, finalizando en otras enormes puertas semejantes a las primeras.

En este caso, las puertas no se abrirán cuando los pjs lleguen sino que tendrán que ser ellos los que las empujen, aunque eso sí, se abrirán sin ningún tipo de esfuerzo.

3-Una vez abiertas el grupo verá ante sí una enorme cámara, de unos doscientos metros de diámetro. Sostienen la enorme bóveda –lisa, sin decoración –unas enormes columnas de unos dos metros de ancho cada una, con unos dibujos cincelados en la piedra que recuerdan a extrañas plantas. Cada una de las columnas sostiene una antorcha encendida, lo cual confiere iluminación a la sala.

Si el grupo avanza hasta el final a través del suelo enlosado llegará a una zona donde una enorme estatua de cinco metros de altura la preside. A sus pies, un altar con un sarcófago de piedra blanca. La tapa que lo cubre, del mismo material que el resto, muestra tallada en su superficie la imagen de un guerrero en actitud de reposo con una espada de doble puño apoyada a sus pies, mientras sostiene la empuñadura con las manos. Si intentan abrir la tapa, una corriente de aire empezará a arremolinarse a su alrededor. El aire empezará a acumularse de forma extraña y se formará una imagen, la misma que representa el guerrero del sarcófago, aunque, eso sí, vestido con túnica y no con armadura. El remolino de aire seguirá rugiendo a su alrededor y la figura los mirará con aspecto curioso.

“¿Quiénes sois que venís a mi cárcel a regocijaros? ¿Quién os envía?”.

Si el grupo consigue establecer un contacto aunque sea levemente amistoso con Tau –Lormard se darán cuenta que éste es diferente a los cuatro anteriores paladines que encontraron. Si todo va bien los pjs podrán preguntarle por el mal que asola las tierras del norte.

“Sois valientes, sin duda, para aventuraros hasta aquí. Pero lo siento, el origen de ese mal del que habláis no se encuentra aquí. Lo que sí está es un objeto de gran poder, el talismán que ese maldito perro de Braakan colgó de mi cuello hace años en señal de burla. ¿Os veo desconcertados? ¿Acaso ignoráis de quien estoy hablando? En ese caso supongo que deberé explicaros una historia”.

“Hace décadas, este valle no presentaba el aspecto que tiene ahora. Éste era un lugar de paz y tranquilidad. Nosotros, los Caballeros de la Orden de la Espada de Plata velábamos porque la armonía se mantuviese inalterable en estos parajes. Entonces llegó Braakan, un poderoso hechicero venido de quien sabe donde. Gracias a un horrendo ritual en el transcurso del cual casi falleció, el nigromante se convirtió en un liche. Desde su morada empezó a reunir un ejército de orcos, goblins y trasgoides. Sus ejércitos se desparramaron por las montañas asolando y quemando pueblos. Finalmente, nosotros, los Caballeros de la Espada de Plata conseguimos establecer una alianza con las gentes de Diez Ciudades y los pueblos bárbaros y nos enfrentamos a Braakan y sus huestes. Los derrotamos, pero el liche huyó. En la refriega murieron muchos, entre ellos mis cuatro principales paladines y yo mismo. Los pocos que quedaron construyeron en el valle cinco criptas y allí fue donde nos enterraron. Pasaron años hasta que un día el liche volvió. Corrompió el lugar y a mi me colgó del cuello un talismán mientras murmuraba “¿Dónde estará más seguro que aquí?”. No me preguntéis, ignoro que cometido tiene. Entonces, Braakan empezó de nuevo a extender el mal por la Columna. Pero unos valientes vinieron aquí y lanzaron un hechizo de protección sobre el valle. Nadie podía entrar en él, y el liche se vio privado del talismán. Ignoro como vosotros habéis conseguido entrar y seguir vivos, aunque es de felicitar sinceramente. Y por cierto, ¿qué sabéis de mis hermanos de la Orden aquí enterrados?”.

“Entiendo, el liche corrompió sus almas y aunque también lo intentó conmigo fracasó en su intento. Ahora, lo único que puedo hacer es recomendaros que viajéis hasta las Torres de la Estrella. Se trata de un antiguo santuario élfico, rico en conocimientos y sede de poderosos magos. Quizás ellos puedan ayudaros a matar a Braakan. Lo siento, me gustaría prestaros más ayuda pero me temo que me es imposible. Aparte de entregaros a Dientehelado, mi espada”.

Tal y como el paladín les indica, la espada se encuentra dentro del sarcófago. Allí además encontrarán el talismán. Éste consiste en una especie de rubí de color sangre brillante engarzado en una cadena dorada. Cuando tengan la espada (concretamente una espada larga +3 que inflige además un daño extra de frío de +2D6/ +4D6 si la criatura es de alineamiento Caótico Malvado) y el rubí, al fondo de la estancia sonará un rumor de pasos provenientes de la entrada. Antes que les de tiempo a cerrar las puertas verán aparecer un gran grupo encabezado por cuatro hombres, cuatro gigantes, seis ettins y un gran número de orcos (alrededor de cincuenta). Los pjs los reconocerán como los hombres que vieron en el camino hace unos días. Del grupo de cuatro se adelantará Merconar, el que viste una coraza negra.

“No os queremos a vosotros. Entregadnos el talismán y os dejaremos vivir. Negaos y seréis exterminados”.

Es muy posible que los pjs se nieguen a entregar la piedra, solo faltaría. Cuando eso suceda, en el centro de la enorme sala, entre ambos grupos, un remolino empezará a formarse, una corriente de aire que dificultará incluso el permanecer en pie. Tras unos segundos, allí de pie verán aparecer una figura envuelta en una capa negra, la cabeza cubierta con una capucha ocultando su rostro, mientras una sensación de auténtico pánico los embarga (tiradas de salvación contra miedo a CD 30). A una señal la piedra saldrá disparada de la mano de quien la sujete (o si está en una bolsa o en una mochila agujereará la tela, con el mismo resultado) hasta la mano del recién aparecido, el cual regresará por donde vino. Por supuesto, si algún pj intenta alguna acción contra él (se trata de Braakan, por si alguien aún no se había dado cuenta todavía) recibirá la justa respuesta que tal acto merece.

Los cuatro hombres que encabezan el grupo estallarán en carcajadas mientras uno de ellos, Vooron dice:

“Bueno, parece que ya tenemos lo que queríamos. Muchas gracias por vuestra colaboración. Y ahora, si nos disculpáis”.

El grupo hará intención de irse, dejando a los pjs donde están. Si no se enfrentan a ellos seguirán vivos, en caso contrario la situación se les volverá muy complicada, pues los cuatro hombres que tienen delante no son ninguna tontería (eso sin contar la hueste que los acompaña).

En caso que lo entreguen o venzan (¡vaya m... de máster estás hecho!) podrán salir de la cripta, aunque las circunstancias serán diferentes. En caso de vencer a sus enemigos podrán marchar sin más. Si por el contrario entregan el talismán se irán sus enemigos poco a poco, dejándolos allí. Pero si el grupo decide seguirlos verán que al salir el mago alza el talismán, murmura unas palabras y luego se van. El mago ha realizado dos acciones, ambas usando unos conocimientos secretos y arcanos y que tienen como fuente la piedra. El primero consiste en una maldición: cada día los pjs deberán realizar una Tirada de Salvación a CD 20 o de lo contrario perderán un punto en alguna de sus características. Para ello tiraremos 1D3, siendo 1 la TS de Fortaleza, el 2 de Reflejos y el 3 de Voluntad. Si es de Fortaleza y fallan la TS perderán 1 punto de Fuerza o de Constitución, si es de Reflejos será de Destreza o Carisma y si es de Voluntad será de Inteligencia o Sabiduría. No hay remedio conocido, pero si siguen adelante acabarán descubriendo que la única forma es destruyendo la piedra que les lanzó la maldición. Además, se producirá un segundo efecto tras finalizar las plegarias. Momentos después miles de manos escarbarán en la nieve y de su interior surgirán miles de esqueletos. Se trata de los muertos que fallecieron aquí en las antiguas batallas que aquí acaecieron. Prácticamente todos seguirán al mago y a sus acompañantes, pero varias decenas de ellos se dirigirán hacia la cripta donde se encuentran los pjs. Si logran vencerlos –habrá esqueletos de todos tipos, desde humanos hasta orcos o gigantes –podrán escapar. Los esqueletos son pacientes, cerrar las puertas no será una buena solución para salvarse.

En caso de huir deberían dirigirse hacia las Torres de la Estrella, eso si deciden seguir los consejos del espectro del antiguo paladín. El problema es que ninguno conoce ni su paradero exacto ni el camino que lleva hasta él (como mucho, con una tirada de Saber Historia a CD 25 conocerán alguna antigua historia que habla de un centro élfico situado en algún lugar de la Columna, pero nada más). Una buena idea sería volver al poblado bárbaro, pues quizás el shamán que allí vive o algún anciano pueda serles de ayuda para recordar historias sobre las Torres. Otra posibilidad es dirigirse de nuevo hacia la antigua fortaleza de los caballeros. Si deciden buscar en éste último lugar encontrarán referencias a las Torres, pero no la manera de llegar hasta ellas. La información hace referencia a

“un largo túnel excavado en la roca a partir del glaciar del Wyrms Tooth. Kilómetros y kilómetros bajo hielo hasta llegar al otro lado, una vasta explanada helada desde la que uno se enfrenta a la imponente majestuosidad de las cinco torres. Allí, desde las alturas, los sabios elfos aprenden y practican el arte de la magia, además de ampliar conocimientos gracias a antiquísimos libros encontrados y recuperados en sus múltiples viajes a lo largo y ancho de Faerun”.

Después de leer esto parecería claro que la entrada se encuentra en un glaciar conocido como el Wyrms Tooth. El problema es que su extensión es kilométrica, con más de veinte kilómetros de ancho y sesenta de largo. Eso sin duda dificulta extraordinariamente la tarea de buscar la entrada. Lamentablemente, en la antigua biblioteca de la fortaleza no hay referencias más claras a este tema.

Si por el contrario regresan al pueblo bárbaro allí el shamán, un anciano de unos ochenta años si que recordará las Torres de la Estrella. El hombre, sentado en un pedazo de piel de lobo que sirve de

confortable asiento, tras escuchar al grupo cerrará los ojos y empezará a canturrear y a balancearse hacia delante y hacia atrás. Tras un minuto de esta guisa abrirá los ojos y dirá:

“Si...hum.... si,recuerdo esas torres... un lugar misterioso sin duda.... el glaciar.... hum... si.... Wyrms Tooth.. si, al norte del Astado... si, justo al norte... unos diez minutos en línea recta... seguid las indicaciones al llegar al árbol...hummm”.

Tras esto caerá en trance. Si preguntan en el pueblo por el tal Astado les explicarán que se trata de un árbol gigantesco sin tronco: sus ramas surgen del suelo, cuatro grandes ramas curvas de más de treinta metros de altura con múltiples ramas peladas, lo suficientemente grandes para ensartar un hombre. Y para llegar al glaciar deberán coger un camino que va hacia el norte, un estrecho sendero y seguirlo durante unos cinco días. Tras ese tiempo, avanzando a un ritmo normal para la época y la zona llegarán al glaciar. Entonces, deberán buscar el centro del lugar hasta dar con el Astado. Que no se preocupen –les dirán –pues lo verán claramente. Hay algunos poblados de cazadores por los alrededores del glaciar pero no les molestarán. Son cazadores que se ocupan de sus propios asuntos y que no molestan a nadie a menos que este nadie les moleste a ellos.

Las torres de la Estrella

Si siguen las indicaciones llegarán hasta el glaciar en unos cinco días, tal y como les dijeron. Pero a partir del tercero oirán un rumor, como tambores sonando en la lejanía. Será imposible localizar su origen pues el sonido se expande reverberando por las paredes de las montañas. Será al atardecer del tercer día cuando se encuentren con una partida de orcos comandados por un gigante (esto aparte de los encuentros aleatorios). Del cinturón de éste cuelgan cuatro cabezas de niños separadas por un golpe certero de su cuerpo. Cuando sean descubiertos, el grupo –formado por el doble de pjs +2 orcos y el gigante –se lanzarán al asalto entre gritos y berridos. En caso de caer el gigante los orcos huirán en desbandada. Tras esto, el viaje proseguirá con tan solo los encuentros aleatorios.

El quinto día, poco después que el sol –aunque oculto por las nubes perpetuas –alcance su cenit llegarán a la entrada del glaciar. Ascendiendo en busca del árbol de lo que se darán cuenta es que los poblados o casas aisladas de las faldas de las montañas circundantes están todos quemados. A medida que vayan avanzando por el glaciar empezarán a ver –oculta su parte superior por las espesas nubes que hay en la zona –lo que sin duda has de ser el árbol del cual les han hablado. Cuando estén lo suficientemente cerca verán que en las ramas más bajas que salen de su base han clavado cuerpos de personas, empaladas sin piedad por la espalda con la estaca saliéndoles por el pecho, unos diez cuerpos en total. Todos presentan manos y pies atados. Se trata sin duda de habitantes de los pueblos de los alrededores. Examinando el árbol en su cara norte encontrarán que una de las ramas tiene grabados unos símbolos en su superficie. Para interpretarlo alguien le hable y lea el idioma élfico deberá pasar una tirada de Descifrar Escritura a CD 15: si lo consigue entenderá que el mensaje dice que siga la dirección que marca la rama. Si deciden seguir las indicaciones del shamán –o las del mensaje –, siguiendo dirección norte diez minutos llegarán hasta una pared de hielo, el límite del glaciar. Si registran la zona con minuciosidad acabarán encontrando –una tirada de Buscar a CD 18 –un lugar en la pared que les llamará la atención. Una zona de una anchura de unos tres metros de ancho y tres de alto donde el hielo parece más oscuro que el resto. Si deciden excavar allí, tras un buen rato encontrarán la entrada a una cueva, un largo túnel que penetra en el interior de la pared del glaciar. El corredor, de 3x3 metros, se adentra en el hielo en una aparentemente interminable recta. Cuando lleven recorridos unos dos kilómetros llegarán a una zona donde el corredor se ensancha formando una enorme cueva. El lugar parecería vacío de no ser por los centenares de micónidos que allí habitan. Ninguno de ellos se moverá a no ser que los pjs emprendan alguna acción hostil hacia ellos. De no ser así podrán empezar a avanzar, pero cuando lleven recorridos unos cuarenta metros de los ciento cincuenta que parecen ocupar los micónidos éstos empezarán a rodearlos. Los que empezarán a moverse son unos veinte, al menos en un principio, así que los pjs harán bien en correr para llegar al otro extremo de la cueva. Tras ésta el pasadizo sigue aunque más grande que antes, de unos diez de ancho por ocho de alto. Al rato, las paredes de hielo aparecerán horadadas por grandes agujeros. Si los pjs se detienen a escuchar oirán –CD de Escuchar a 15 –un rumor que proviene de dichos orificios. De el surgirán un grupo de escarabajos astados (nº de pjs +5) que ante la apetitosa visión de los pjs se lanzarán sobre ellos sin dudarlo.

ESCARABAJO ASTADO GIGANTE (*sabandija Grande*)

DG: 7D8 +21 (pg 55).

INI: +0.

VEL: 20 pies.

CA: 19 (-1 tamaño, +10 natural).

ATQ: Mordisco +10 c/c, Pisotear.

DAÑO: Mordisco 4D6 +9, Pisotear 2D8 +3.

CUALIDADES: Pisotear: A criaturas de tamaño mediano o inferior, TS de Reflejos a CD 19 para reducir el daño a la mitad.

SALVACIONES: FORT +8, REF +2, VOL +2.

CARACTERÍSTICAS: Fuerza 23, Destreza 10, Con 17, Inteligencia –, Sabiduría 10, Carisma 9.

VD: 4.

Tras eliminarlos –si lo logran –el grupo podrá seguir avanzando. Finalmente, recorridos los últimos cinco kilómetros saldrán ya al exterior. Ante ellos, un enorme valle rodeado por unas cimas escarpadas, con unas paredes verticales de más de doscientos metros de altura. En el centro del valle, una imponente estructura: cinco torres unidas entre sí por unos largos puentes de piedra situados a gran altura. Desde la distancia el aspecto de la fortaleza parece indicar un avanzado estado de deterioro, como si hubiese sido abandonada hace ya tiempo. Pero aquel que tenga buena vista y sea observador –o sea, una tirada de Avistar a CD 25 –le parecerá haber visto algo que cruzaba por uno de los ventanales de una de las torres, aunque la distancia y la rapidez del hecho le impedirá discernir de qué se trataba exactamente. Cuando se acerquen verán más claramente los muros que rodean las torres, algunas partes de las cuales se encuentran semiderruidas. Y un hecho aún más sorprendente, una parte de una de las torres, concretamente la mitad superior se encuentra separada del resto, flotando en el aire, y su parte más alta –los seis u ocho últimos metros –desgajada en pedazos flotando libremente.

Si se acercan a la base de la enorme construcción verán en la parte frontal la puerta, una gran obertura en el deteriorado muro de roca. Grandes peñascos caídos de la muralla jalonan el camino. Cuando crucen y penetren en el interior del recinto llamarán la atención de un grupo de arpías que se abalanzará sobre ellos.

Tras eliminarlas podrán entrar ya con más tranquilidad en el lugar. Ante ellos, lo que parecen ser restos de una antigua batalla: huesos esparcidos por el suelo, armas y armaduras oxidadas, escudos rotos, prácticamente todos de goblins –a juzgar por su aspecto –. Algunos de los restos tienen el cuerpo carbonizado, como si un gran fuego los hubiese alcanzado. Una cosa que llamará la atención del grupo es que, aunque sigue haciendo mucho frío y toda la zona está igualmente nevada, la temperatura es unos cuantos grados superior al exterior de la fortaleza. Sus problemas vendrán cuando penetren en las torres: allí, los elfos muertos viven ahora como oscuras ánimas que vagan por la zona atormentándose entre gemidos que a veces se confunden con el ulular del viento.

Primera Torre: Se accede a ella por un gran arco al pie del cual está la puerta de madera remachada de hierro destrozada y tirada en el suelo. Tras cruzar la entrada el grupo se encontrarán en una gran sala (A1) donde destacan dos puertas en la pared de enfrente y las dos escaleras de roca que llevan al piso superior. La sala donde están ahora mismo presenta un estado de extremo abandono, con gran parte de lo que antaño debió ser una lujosa decoración esparcida por el suelo: mesas rotas, cortinas podridas, rocas por el suelo, etc... Las dos puertas del fondo están cerradas aunque abrirlas no supondrá ninguna dificultad. Al entrar en las que se encuentra más a la derecha pasarán a una sala enorme, lo que en su día parece que fue una sala de reuniones o algo parecido. Una enorme mesa preside la estancia, una mesa en la que pueden verse aún los restos quemados en alguna parte de su superficie. Las sillas de alrededor están todas rotas, algunas debido a golpes y otras a armas blancas, más algunas quemadas. En la pared cuelga lo que en su día debía ser un mapa de la zona, aunque la mayor parte es irreconocible. Sólo lo que parecen representar estribaciones montañosas hace suponer que eso era el dibujo original. Cuando se encuentren examinándolo la habitación les parecerá que por un momento una figura se formó al pie de la mesa. En caso que alguien saque una tirada de Avistar le parecerá que la figura pertenecía a un hombre mayor - ¿elfo? –cubierto con una túnica morada y que los observaba con una mirada de odio. La aparición permanecerá tan solo una décima de segundo y luego se desvanecerá en la nada, como si nunca hubiera estado allí. Si los pjs entran en la puerta de la izquierda llegarán a una sala más pequeña que las anteriores. Será imposible descubrir para que servía pues los muebles que allí pudiera haber alguna vez

están todos quemados. Al fondo, otra puerta de madera. Si entran encontrarán un macabro espectáculo. Docenas de cuerpos pertenecientes a mujeres y niños todos mutilados encerrados en esta habitación. Las paredes aún tienen las frías piedras manchadas con la sangre de la matanza. Si se dedican a contar, tienen estómago y pasan aquí algunas horas –unas diez aproximadamente –llegarán a contar hasta veintitrés restos de mujeres y cuarenta de niños.

Subiendo por las escaleras de cualquiera de los dos lados el grupo alcanzará la segunda planta. Allí, (A2) unos estrechos ventanales iluminan la estancia. Y aquí será donde el grupo tenga su primer encuentro. A los pocos segundos de llegar y estar avanzando por el corredor los pjs serán asaltados por un grupo de espíritus elfos deseosos de matar a cualquier cosa que se mueva –o sea, los pjs –. Los asaltantes permanecerán invisibles justo hasta el momento de atacar, con lo que seguramente gozarán del factor sorpresa a su favor. Si los vencen, los pjs se encontrarán en un pasillo con dos puertas a cada lado. Empezando por la izquierda la primera da paso a una pequeña sala con dos sillas separadas por una mesa pequeña. Detrás, un armario roto caído cara abajo. Si lo levantan encontrarán los restos de lo que debieron ser copas y platos. Lo que más se parece esta pequeña habitación es a un descansillo. La segunda puerta a la izquierda está vacía, a excepción hecha de una mesa partida por la mitad y dos sillas. Al fondo, dos escaleras de piedra igual que las que han utilizado con anterioridad los pjs. En caso de usarlas llegarán al tercer piso de la torre.

En éste, (A3), lo más importante es el hecho que las escaleras que permiten acceder a la cuarta planta, unas están derrumbadas dejando una parte difícilmente alcanzable por el grupo. Son varias las habitaciones que aquí se encuentran. Una parece una biblioteca, aunque todos los libros que pudiera haber fueron quemados hace tiempo. Al lado de ésta, separadas por una puerta de madera, se encuentra una gran habitación con diversas mesas y sillas supuestamente utilizadas como copistería. Cuando el grupo entre verá diversos espíritus elfos trabajando en las mesas. Los espíritus se limitarán a levantar la vista e ignorarán a los pjs una vez vean de quien se trata. Si los pjs deciden mirar que es lo que están escribiendo con tanto interés se darán cuenta que los papeles que aparentemente están utilizando permanecen completamente libres de anotaciones o dibujos.

La otra parte de la planta únicamente es alcanzable a través de las escaleras que conducen a ella bajando por la cuarteña, o bien ascendiendo por la segunda. En ella podrán encontrar otras dos habitaciones. En la primera, la situada más al norte, un enorme mapa de toda la zona norte del continente ha sido representada en el suelo con extrema fidelidad. Es lo único destacable en toda la habitación. Las paredes se encuentran vacías de cualquier dibujo, mueble o rastro allí dejado por los habitantes de las torres o por sus atacantes. La otra habitación se encuentra aparentemente revuelta, como si hubiese sido registrada. Lo único que queda de su decoración original es un brasero tirado por el suelo y un par de sillas en idéntico estado.

La cuarta planta de la torre (A4) sigue estando dividida en dos, al igual que las dos inferiores, pero aquí la parte izquierda esta parcialmente bloqueada: como las escaleras que conducen a ella desde la tercera planta se encuentran destruidas, sólo es posible llegar a la parte derecha, a menos que se consiga trepar o bien se acceda a través de la pasarela que conduce hasta la quinta torre. Una de las habitaciones de la izquierda está ocupada por un laboratorio, o al menos lo que en su tiempo debió serlo: mesas llenas de frascos tirados por encima, otros rotos por el suelo, líquidos secos ya por las frías baldosas, libros rotos y quemados, ese es el panorama que se encontrarán los pjs. Rebuscando entre los escombros puede que aún encuentren algunas cosas que puedan serles útiles –tirada de Buscar a CD 22 –como algunas pociones de o algunas hierbas que permitan fabricar alguna poción de curación con los conocimientos necesarios. En la otra habitación de esta parte verán lo que antiguamente debió ser un almacén, pues varias cajas de madera han sido destrozadas a golpes y su contenido ha desaparecido. No queda ningún rastro de lo que alguna vez allí hubo. La parte que pueden alcanzar fácilmente sigue compuesta por dos habitaciones, al igual que el resto. En la de la parte más al norte no encontrarán nada, si alguna vez hubo algo allí ha sido ya robado o trasladado. Por su parte, la habitación más al sur únicamente presenta una mesa con dos sillas y un pequeño armario con algunos frascos y unos vasos de vidrio en su interior. Si se deciden a probar los líquidos transparentes de los dos envases encontrarán que únicamente se trata de aguardiente. En esta parte, además de la escalera de bajada a la tercera planta encontrarán otras escaleras, también de piedra, que conducen hasta la quinta.

En esta cuarta planta, tras unas puertas de madera relativamente difíciles de abrir –con una tirada de CD 25 –encontrarán unas pasarelas que conducen hasta las torres cinco y dos, a la izquierda y a la derecha respectivamente.

Si los pjs suben a la quinta planta (A5) llegarán a una sala muy especial: lo más destacado es el enorme símbolo representativo de la diosa élfica Anghárradh, tres anillos enlazados dentro de un triángulo invertido que preside el centro de la estancia. Saber Religión: Anghárradh, de alineamiento Caótico Bueno, es el rostro unificado de la deidad que es al tiempo tres diosas separadas: Erdie Fenya, Hanali

Celanil y Sehanine Lunarco. Su naturaleza refleja los rasgos de las tres. Su fusión nació de la traición de Aroshni (Lolt) y de la amenaza colectiva para Arvandor y los Seldarine.

A su alrededor, rodeando el dibujo realizado con tinta dorada y plateada, se encuentran doce pilares de un metro de altura aproximadamente. Alguien con una tirada de Saber Religión a CD 30 podrá darse cuenta que se encuentra en un lugar donde, pronunciando las palabras adecuadas, podría contactarse con el dios en cuestión. Las paredes de la sala están formadas por un total de diez enormes cristaleras que ofrecen una inmejorable luminosidad en toda la estancia.

En la parte contraria por la que han accedido, unas pequeñas escaleras de piedra permiten llegar hasta lo que sería la sexta planta de la torre. En ésta, (A6), lo único que verán serán las montañas de los alrededores y las otras torres, pues el lugar donde se encuentran es un enorme mirador.

Segunda torre: A la planta baja de la torre (B1) se accede a través de una puerta de bronce con un bastón dibujado en su superficie. Tras cruzar el umbral se entra en una estancia que ocupa la mitad de la planta baja, una sala con lo que parecen unas butacas donde se debían sentar las altas personalidades para recibir a sus invitados. La alfombra que sin duda decoraba el suelo podrá ser identificada como los andrajos medio destrozados y quemados que se encuentran apilados en un rincón y cuyo valor original sin duda queda fuera de cualquier discusión. Si alguien pasa una tirada de Buscar a CD 30 encontrará una pista que les puede indicar claramente quien se encuentra detrás de todo: un pequeño dardo está enganchado entre los restos de la alfombra. Si hay algún elfo entre el grupo o bien alguien saca una tirada de Saber Local a CD 27 sabrá que esos dardos son muy utilizados por los elfos oscuros, los llamados drow, a los que normalmente suelen impregnar con venenos de diferentes tipos. En las dos paredes que se encuentran al fondo, a ambos lados de las butacas, hay dos puertas de madera cerradas. Abrir la de la izquierda es sencillo, no precisa tirada. Tras ella hallarán lo que debió ser una sala de banquetes: largas mesas dispuestas con gran cantidad de sillas a su alrededor. También hay dos muebles armario con cubiertos que han sido volcados al suelo y pisoteados hasta destruirlos todos. En una de las paredes, unas estrechas escalera que ascienden. En la otra habitación para entrar primero deberán abrir la puerta, una tirada de Abrir Cerraduras a CD 25. Si lo consiguen entrarán en una sala donde unos cadáveres mutilados de guerreros elfos se encuentran tirados en el suelo. Y aquí tendrá lugar otro encuentro. Los espíritus animados de estos antiguos guerreros aparecerán sedientos de sangre para enfrentarse a aquellos que acaban de penetrar en las salas donde descansan sus cuerpos. Son un total de pjs +5, y lucharán hasta ser vencer o ser vencidos. Al igual que en la sala contigua, unas escaleras conducen hasta el segundo piso. Dos armarios de armas –vacíos –ocupan las dos paredes restantes.

La segunda planta (B2) presenta en su parte central una especie de cilindro de piedra en toda su altura, desde la base hasta el quinto piso. En este segundo, en la parte norte están las dos escaleras que permiten bajar a la primera planta y en su parte sur las dos que conducen hasta la tercera. Rodeando todo este círculo central, un corredor circular bordea la estructura dando forma a las habitaciones. Son cuatro salas, con cuatro puertas de madera con ribetes de hierro relativamente fáciles de abrir (Abrir Cerraduras a CD 22). La habitación del extremo superior izquierdo contiene una librería: sus paredes están llenas de estantes con multitud de libros escritos en diferentes idiomas, todos ellos referentes a los dioses adorados en diferentes religiones; los hay que no contienen más que unas pocas docenas de páginas hasta los más voluminosos que llegan hasta las mil. Naturalmente, coger uno de estos y llevárselo puede resultar una ardua tarea, más considerando que las tapas son extremadamente gruesas y que algunos llevan cierres que parecen hechos de hierro o bronce. Un estante situado en la pared a la derecha de la puerta presenta unos libros extremadamente antiguos, correspondientes al parecer –si se hecha un vistazo al lomo de alguno de ellos –a un periodo situado varios cientos de años atrás –algunos incluso miles si consiguiese llegar a examinarse alguno –en el tiempo. Desgraciadamente, cualquier intento de cogerlos no resultará en otra cosa que en un montón de polvo que se deshará en las manos de aquel que lo intente.

La habitación de la derecha al norte presenta un aspecto similar, con la única diferencia que está dedicada a temas de historia y herbolaria. Ninguno de los libros se deshará en las manos de quien lo coja, pero desgraciadamente su valor es inferior al de los de la habitación contigua.

La sala justo al sur de la anterior los libros que contiene esta vez hacen referencia a los Otros Planos, mundos de existencia que en principio les serán desconocidos a los pjs. Absolutamente nada destacable se esconde en su interior.

Por último, la sala situada entre ésta y la de los libros de dioses no contiene esta vez ningún documento, sino únicamente mesas y sillas colocadas a su alrededor. Las velas aún permanecen apagadas encima las mesas y las sillas están bien colocadas, como si aún estuviesen esperando que alguien se sentase en ellas y empezase a escribir.

Ascendiendo por las dos escaleras de la parte central situadas al sur se llega a la tercera planta (B3). Justo al otro lado, dos nuevas escaleras permiten ascender a la cuarta planta. La habitación de la izquierda

contiene una pequeña mesa junto con unas sillas, además de unas escaleras que ascienden. Las paredes presentan unas imágenes, representaciones de un paisaje idílico, una especie de vergel donde figuras, aparentemente élficas, vagan entre los árboles. Desgraciadamente, el maravilloso grabado ha sido destrozado, pues cortes hechos con armas afiladas han destrozado su superficie. En la pared sur, una puerta arrancada de sus goznes conduce hasta otra habitación, en la que encontramos las escaleras de piedra que conducen al piso inferior. Ésta, a oscuras, sin ninguna ventana que ilumine la estancia, pues éstas han sido tapiadas con maderos, está repleta de cadáveres de elfos. La mayoría de ellos están convertidos ya en huesos, pero unos pocos conservan aún restos de músculo y tejido en ellos. De los cadáveres, unos treinta, serán precisamente éstos últimos (un total de 2D4+8) los que se levanten y se lancen sobre los pjs. Afortunadamente, sus pasos son vacilantes y únicamente poseen armas toscas, espadas cortas y cuchillos, con lo que será fácil que los pjs acaben con ellos. Lo más peligroso será su toque, putrefactos como están no sería difícil que alguno de ellos transmitiera alguna enfermedad a los aventureros. Intentarán lanzarse tantos como sea posible sobre alguno de los personajes, cubriéndolo por el peso del número (sin importarles que los otros pjs los sigan golpeando) y morderlo y desmembrarlo. Para acceder a las otras dos habitaciones, las de la cara este, es necesario subir por las escaleras de la derecha. Subiendo por ellas se llega a una sala con una mesa de madera y seis sillas. En la pared situada al sur, encontramos escudos con diferentes emblemas. Será necesaria una tirada de Saber Local (a CD 15 si se es elfo, CD 25 si no se es de esta raza) para poder reconocer los dibujos como pertenecientes a diferentes casas nobles élficas de la región. Al fondo, una puerta de madera abierta. Tras cruzar el umbral, una habitación con tres sillas de forma y ornamentación muy lujosa, y ante ellas una alfombra colocada transversalmente, con un unicornio dibujado en su cara superior. A la izquierda, tras cruzar un arco, unas escaleras ascendentes, con una puerta de hierro ante ellas (de una Dureza de 15 y 100 puntos de golpe). El tercer escalón contiene una trampa. Si se colocan encima de él más de cincuenta kilos, las dos puertas, la de enfrente y la de detrás, se cerrarán automáticamente. Para encontrar el mecanismo que acciona la trampa hay que sacar una tirada de Buscar a CD 35. De encontrarlo, si se sobrepasa por más de cinco la dificultad exigida (o sea, un resultado de 40 o más) se descubrirá también en que consiste la trampa, de lo contrario únicamente se tiene la certeza que allí se encuentra una amenaza, aunque ignorando el tipo. Con una tirada de Inutilizar Mecanismos a CD 30, el pj hallará de esta forma una pequeña palanca que inutiliza la trampa. Por supuesto, con un éxito en Buscar de 40 o más se puede advertir que simplemente evitando pisar el tercer escalón la trampa se activa. Si esto llega a suceder, como decíamos las puertas se cierran (un máximo de dos pjs en las escaleras) y se materializan dos criaturas, unos gólems de arcilla que parecerán surgir de las paredes del túnel. Abrir las puertas será inútil mientras no se eliminen los elementales o bien se anule la magia que mantiene las puertas cerradas (un Disipar Magia a CD 30). Otra opción sería derribar las puertas, pero si esto llega a producirse (en caso de vencer la dureza y los puntos de golpe de éstas) se materializarán un total de 1D3+1 gólems más (el lugar dependerá de la puerta destrozada, en la habitación de las tres sillas si se destroza la puerta inferior, en la sala de la cuarta planta si la destrozada es la de arriba).

GÓLEM DE ARCILLA

DG: 11D10 (80 pg).

INI: -1 (des).

VEL: 20 pies (no puede correr).

CA: 16 (-1 tamaño, -1 Destreza, +14 natural).

ATQ: 2 golpetazos +14 c/c.

DAÑO: Golpetazo 2D10 +7.

CUALIDADES: Berséker, Herida. Constructo, Inmunidad a la magia, Reducción del daño 20/+1, Inmune a lo cortante y lo perforante, Acelerar.

COMBATE: Berséker: Hay un 1% acumulativo por asalto que entre en berséker.

Herida: El daño inflingido por un gólem de arcilla no se cura por medios naturales. Sólo un conjuro de Sanar o un sortilegio curativo de sexto nivel o superior permite recuperar el daño.

Acelerar: Puede acelerarse una vez al día como acción gratuita. El efecto dura tres asaltos (+4 a la CA).

Constructo: Inmune a efectos enajenadores, veneno, enfermedades y efectos similares. No resulta afectado por críticos, daño atenuado, daño a la característica, consunción de energía ni muerte por daño masivo.

SALVACIONES: FORT +3, REF +2, VOL +3.

CARACTERÍSTICAS: Fuerza 25, Destreza 9, Con –, Inteligencia –, Sabiduría 11, Carisma 1.

VD: 10.

Si consiguen eliminar a los gólems, o bien evitan la trampa, podrán llegar a la cuarta planta de la segunda torre (B4). Toda esta planta forma una sola estancia, circular como es natural, con una serie de columnas –siete en total –repartidas formando un círculo, a medio camino entre ambas paredes, la del centro y la exterior. Además de los dos tramos de escaleras descendentes y uno ascendente –éste situado en su la parte sur de la zona central –encontramos un total de tres figuras distribuidas en los huecos entre dichos tramos. Las estatuas –pues eso es lo que son –tienen una altura de casi dos metros, y están construidas de hierro. No llevan armas, y permanecerán inalteradas hasta que, o bien alguien intente atacarlas, o bien alguien active la trampa que se encuentra en el primer escalón de los peldaños que ascienden a la quinta planta. Dicha trampa es muy difícil de encontrar –CD de Buscar de 32 –y aún más de desactivar –una CD de Inutilizar Mecanismos de 35 –y en caso de activarse provocará que las tres estatuas se pongan en movimiento y ataquen a todos aquellos que se encuentren en la zona. Para desactivarlas, lo primero –aparte de encontrar la trampa –que ya dijimos que tiene una dificultad de 32 y se encuentra en el primer escalón –será examinar las columnas, pues en ellas está la solución. Todas las columnas tienen una serie de relieves en su superficie representando diferentes personajes élficos. En una de ellas, la figura allí cincelada tiene un broche que sobresale de su capa. Si se acciona, se anula la trampa de los escalones, aunque para ello será necesario tener éxito en la tirada correspondiente –a CD 35 como dijimos antes –o bien se activarán los gólems.

GÓLEM DE HIERRO

DG: 18D10 (130 PG).

INI: -1 (des).

VEL: 20 pies (no puede correr).

CA: 30 (-1 tamaño, -1 Destreza, +22 natural).

ATQ: 2 golpetazos +23 c/c.

DAÑO: Golpetazo 2D10 +11.

CUALIDADES: Arma de aliento, Constructo, Inmunidad a la magia, reducción del daño 50/+3, vulnerable a la herrumbre.

COMBATE: Arma de aliento: Durante el primer o segundo asalto: nube de gas venenoso, cubo de diez pies de lado justo delante del gólem. Dura un asalto, acción gratuita cada 1D4+1 asaltos, TS de Fortaleza a CD 17, daño inicial 1D4 Constitución, secundario Muerte.

SALVACIONES: FORT +6, REF +5, VOL +6.

CARACTERÍSTICAS: Fuerza 33, Destreza 9, Con –, Inteligencia –, Sabiduría 11, Carisma 1.

VD: 13.

Además de todo esto, los pjs encontrarán las dos puertas que comunican con las torres uno y tres, a idéntica dificultad de abrir que las de la primera torre. Si ascienden a la quinta planta (B5), entrarán en una sala que, al igual que la anterior, ocupa todo el espacio. De una altura de unos diez metros, esta imponente sala, además de las escaleras por las que han llegado, en la parte norte de la zona central presenta unas escaleras ascendentes. El muro exterior tiene una serie de pequeños ventanucos, de no más de diez centímetros de ancho por treinta de largo, situados a metro y medio de altura, que permiten mirar fuera de la torre. Entre cada mirador hay colgada una túnica de color verde, para un total de diez. Nada más ocupa la estancia, a excepción hecha del suelo blanco de mármol que hará que, todo aquel que no sea elfo, en caso de mirar a su superficie reflectante, quede paralizado durante 1D4 minutos a menos que pase una TS de Voluntad a CD 15. En el supuesto que alguien falle la tirada, inmediatamente se activará un muro de fuerza tanto en la entrada como en la salida hacia las escaleras (será necesario una tirada de Disipar Magia a CD 20 o bien realizarle un total de 100 puntos de golpe, con una Dureza de quince), mientras en la sala se forman un total de 1D3+2 guardianes, esta vez en forma de Elementales de Aire Mayores.

ELEMENTAL MAYOR DE AIRE

DG: 21D8 +84 (178 pg).

INI: +14 (+10des, +4 Iniciativa Mejorada).

VEL: 100 pies.

CA: 26 (-2 tamaño, +10 Destreza, +8 natural).

ATQ: Golpetazo +23/+18/+13.

DAÑO: Golpetazo 2D8 +7.

CUALIDADES: Maestría del aire, Torbellino, Elemental, Reducción del daño 10/+2.

Maestría del aire: Las criaturas capaces de desplazarse por el aire sufren un -1 en las tiradas de ataque y daño contra estos elementales.

Torbellino: Puede transformarse en un torbellino una vez cada diez minutos, permaneciendo hasta 10 asaltos. El tamaño es de 5 pies de ancho en la base, hasta 36 en la cúspide y 60 de alto. Las criaturas con un tamaño una o más categorías inferiores al suyo pueden quedar atrapadas y ser elevadas. TS de Reflejos a CD 25 o sufrir 2D8 de daño, además de otra TS o quedar atrapados por el torbellino, sufriendo el daño indicado. Para realizar un conjuro estando atrapados, hay que tener éxito en una tirada de Concentración a CD igual a la salvación de Reflejos.

Elemental: Inmune a dormir, veneno, parálisis, aturdimiento, no afectado por críticos.

SALVACIONES: FORT +11, REF +22, VOL +7.

CARACTERÍSTICAS: Fuerza 20, Destreza 31, Con 18, Inteligencia 6, Sabiduría 11, Carisma 11.

VD: 9.

Si consiguen eliminar a los gólems tendrán camino libre hasta la planta superior (B6) que, al igual que en las otras torres, no presenta ninguna característica especial y desde donde se puede observar todo el paraje que rodea a las torres.

Tercera torre: A ella se accede a través de un arco donde la puerta ha sido destrozada y yace rota en mil pedazos en la entrada. Tras entrar (C1), encontrarán a su izquierda unas escaleras ascendentes, una puerta ante ellos y una puerta abierta a su derecha. Una gran alfombra verde cubre prácticamente todo el suelo de la sala. Si entran en la sala de la derecha se hallarán en un cuarto de guardia, con dos sillas y una mesa, además de una puerta a la izquierda, la cual da acceso a una pequeña habitación con un camastro. En él, un esqueleto con la cabeza separada del tronco, diversos cortes en los huesos, en la misma zona donde la manta de la cama está perforada. En la puerta que se encuentra enfrente de la de entrada, con una tirada de Buscar a CD 10 verán dos dardos clavados (tiradas igual que antes para reconocerlos como Drow, a menos que ya lo hayan hecho anteriormente, con lo cual los identificarán adecuadamente). Abrir la puerta cuesta un poco, pues resultará que en el otro lado hay tirado un cuerpo. Éste, en descomposición, presenta tres heridas de dardos, una de ellas en el cuello. Esta pequeña habitación, situada en el centro de la torre, tiene tres puertas más. La de la izquierda da acceso a una sala utilizada como habitación: una cama, un armario, una mesilla, una alfombra en el suelo. En la cama, los restos esqueléticos de una mujer, con varias heridas de armas de filo que seccionan diversos huesos. Las otras dos habitaciones presentan el mismo aspecto (sin muertos, por eso), aunque la del centro tiene una gran diferencia: un enorme agujero en el suelo. Si se echa un vistazo se puede ver que el pozo tiene unos quince metros de profundidad, antes de ir a dar a una especie de túnel. Si se sigue éste, se llegaría a un lugar donde otro pozo asciende, el cual irá a parar a la quinta torre. Si se sigue el corredor, se llegará tras recorrer unos diez kilómetros a la zona de la Infraoscuridad, dominio de Drows y otras criaturas.

Ascendiendo por las escaleras, entramos en la segunda planta (C2) de la torre. En esta sala, las escaleras de subida están justo al otro lado de la planta. En el centro, un conjunto radial de habitaciones, seis en total. Todas ellas tienen una puerta que comunica con el anillo exterior de la planta y da acceso al corredor circular. Las habitaciones, son todas idénticas a las del piso inferior. En ninguna de ellas encontrarán cadáveres.

Ascendiendo hasta la tercera planta (C3) llegamos a otro nivel idéntico al inferior. En esta si que pueden encontrarse muertos, concretamente dos en los pasillos. Parecen los restos de un guardia, al cual le aplastaron la cabeza –la calavera está destrozada– y una mujer tirada de espaldas, aparentemente muerta de un dardo en el cuello. En una de las habitaciones hallarán los restos de una mujer abrazando a un niño contra su pecho, ambos cuerpos muertos a espada y en avanzado estado de descomposición.

La cuarta planta (C4) ya es diferente a las anteriores. Primero, aquí encontramos las escaleras ascendentes justo a la derecha de las que llevan al piso inferior. Justo delante las escaleras, tres mesas enormes con una veintena larga de sillas. Al otro lado, un conjunto de tres salas. La de la izquierda es una especie de almacén (utensilios de cocina, cajas, barriles vacíos), con acceso al corredor y a la cocina, la sala central. Ésta, además de acceso al almacén, tiene tres puertas más, una al corredor, otra a las mesas y otra a la sala de la derecha, la despensa (todo pasado, nada comestible).

Aquí, al igual que en el resto de torres, se encuentran las puertas que comunican el resto de torres a través de los corredores exteriores.

Subiendo por las escaleras de la derecha se llega al quinto nivel (C5). Éste está ocupado prácticamente en su totalidad por una sala de oración, una especie de templo dedicado a la Diosa Anghárradh, lo cual se puede ver fácilmente por el símbolo que colgaba de la pared. Y decimos colgaba porque éste, en forma de disco de un metro de radio, ha sido arrancado de su sitio en la pared y ahora reposa en el suelo, abollado y acuchillado. En el centro, dos columnas, ambas con el símbolo de la diosa grabado en ellas, y ambas destrozadas. Subiendo a mano derecha encontramos tres puertas. Las dos del final corresponden a los vestidores, y en ellas pueden encontrarse pilas de túnicas. La más próxima a las escaleras contiene material para rezos, hierbas aromáticas, candelabros...

Al fondo, las escaleras que conducen a la sexta planta (C6) que conduce a la azotea de la torre.

Cuarta torre: La puerta que lleva a la cuarta torre está, al igual que en la tercera, arrancada de sus goznes, pero esta vez rota hacia el exterior, como si algo hubiese explotado y la hubiese lanzado fuera de la torre. Bajo sus restos, y por los alrededores, cuerpos destrozados de goblins, orcos e incluso un ettin, todos carbonizados en parte o totalmente. Esta es la torre que presenta una parte de su estructura rota en mil pedazos, lo más sorprendente de lo cual es que estos restos están flotando, como si alguna fuerza invisible siguiese manteniendo su estructura lo más igual posible que era con anterioridad. Tras cruzar el arco que marca la entrada (D1), los pjs entrarán en una amplia sala que ocupa un poco menos de toda la planta. Aquí yacen los cuerpos de elfos, goblins, orcos y trasgos esparcidos por toda la estancia. Las paredes están ennegrecidas en algunos puntos, como si bolas de fuego o hechizos similares hubiesen impactado contra las paredes. Restos de armas rotas están esparcidas por el suelo, flechas clavadas en diferentes puntos, e incluso, con una tirada de Buscar (CD 20) encontrarán algún pivote de ballesta drow. Al fondo, una puerta de hierro abierta. Si la cruzan entrarán en una estancia más grande que la anterior, la cual ocupa lo que queda de planta. A la derecha, unas escaleras ascendentes; y al fondo, una estatua de gólem hecho añicos, con un total de doce cuerpos –entre orcos, ettins y goblins– a sus pies.

Si suben las escaleras hasta la segunda planta (D2) se hallarán en una sala que ocupa todo el nivel. El anagrama del suelo marca claramente que esta estancia estaba dedicada a la Diosa Erdrie Fenya, una nube con la silueta de un pájaro en su interior. Alrededor encontrarán diversos cojines, todos rotos, aparentemente para que los asistentes colocaran sus rodillas encima de ellos y tuvieran una postura cómoda para sus rezos. En la pared opuesta, unas escaleras ascendentes.

En la planta siguiente (D3) todo es idéntico excepto el anagrama, esta vez un corazón de oro, el símbolo de Hanali Celanil.

La cuarta planta (D4), pero, estaba dedicada a Sehanine Lunârco, aunque esto únicamente puede intuirse, pues la mitad de la estancia está destrozada. Así, los que aquí entren serán azotados por fuertes ráfagas de viento helado. Fragmentos de la torre pueden encontrarse flotando en el aire (como explicamos anteriormente) haciendo muy difícil ascender por las escaleras hasta la quinta planta o bien llegar a través de las pasarelas. Moverse hasta las escaleras requiere tiradas de saltar a CD 12, mientras que ascender por los pedazos que quedan de ésta requiere tiradas a CD 15. Desplazarse hasta las pasarelas que comunican con las otras torres solicita una tirada a CD 17. Si algún pj falla alguna tirada requerirá una tirada de Piruetas (siempre y cuando no lleve la armadura) a CD 10 + el número de puntos que faltasen para alcanzar el éxito al saltar (por ejemplo, si a una CD de salto de 12 el pj obtiene un 8, la dificultad de agarrarse a algo subirá hasta 14). Si alguien se ata a una cuerda (primero una tirada de Uso de Cuerdas para ver que tal lo hacen, a CD 10), el pj únicamente caerá si obtiene una pifia (supondremos que la cuerda se ha roto al cortarse con algún canto afilado), cayendo desde una altura equivalente a unos cuarenta metros (12D6 de daño: 1D6 por cada diez pies, un total de 120 pies). Si simplemente falla y va atado con cuerdas, quedará colgando. Para izarlo, será necesaria una tirada de Fuerza, aunque entre varios no deberían tener problemas para ello.

La quinta planta (D5) presenta algunos destrozos en el suelo, pero nada en comparación del estado que presentaba la cuarta. A través de algunos agujeros puede verse el piso de abajo, otros permiten ver el cielo, y la escalera que conduce hasta el piso superior presenta el mismo estado que la que desciende (por tanto, iguales tiradas para subir). Restos de piedras en el suelo marcan la posición donde debía haber una habitación, aunque actualmente se encuentra totalmente destruida. Dos salas más, idénticas entre ellas –y aparentemente también con la que ya no existe– permanecen en pie. La que se encuentra situada a la izquierda tiene la puerta destrozada, medio arrancada de sus goznes. La otra, en cambio permanece intacta. Si penetran en la primera habitación encontrarán, sentado en una silla como si la muerte lo hubiese sorprendido esperando, a un anciano que milagrosamente ha permanecido intacto, aunque no cabe duda de su muerte. Sus ojos sin vida miran al vacío, más allá de los pjs. Por su atuendo, parece claro que debía tratarse de un elfo clérigo, aunque será imposible discernir la deidad. A su alrededor, estanterías

de libros vacías, aunque pequeñas montañas de ceniza parecen indicar que anteriormente estuvieron ocupadas. Una mesa, una cama y un armario completan el mobiliario. Lamentablemente, nada que pueda interesar u orientar a los pjs.

La otra habitación, pero, tiene la puerta cerrada. Intentar abrirla requerirá una tirada de Abrir Cerraduras a CD 35, pero cuando lo intenten una voz desde el interior dirá:

“Adelante, está abierto”.

Y con un chasquido, la cerradura se abrirá. Cuando crucen el umbral entrarán en una sala que, a diferencia de la mayoría del resto, no presenta señales de haber sido saqueada ni nada por el estilo. Allí, entre estantes con libros, sentado en una silla frente a una enorme mesa de madera noble, un anciano elfo de barba blanca y túnica blanca estudia un libro con atención. Su mirada abandonará un instante la interesante lectura fijando sus ojos en los recién llegados.

“Mmm. No creo conoceros, ni tampoco sois ningún espectro ni drow, así que supongo que venís del exterior. Osados sin duda. ¿En que puedo ayudaros, amigos?”.

El elfo en cuestión es Mesingard, un clérigo de la Diosa Erdrie Fenya y único superviviente de las torres. Si los pjs le preguntan por los hechos acaecidos en el lugar, Mesingard podrá ponerles en antecedentes de la desgracia que se ha abatido sobre las Torres de la Estrella. Al parecer, a una horda de goblins, orcos, trolls y gigantes que los atacaron desde el exterior se sumó un ataque drow desde las profundidades. No sabe como, pero una noche el suelo de una de las torres se abrió y por allí la oscuridad vomitó a los malignos hijos de Lolt. Él se salvó resguardándose en la estancia donde está ahora, protegida con la magia de la torre.

“Algo grave está ocurriendo si orcos y drows son capaces de actuar unidos. Alguien muy poderoso se ha instalado en el norte, y su garra amenaza con ahogar a los que allí habitan”.

Según él, el ataque fue rápido y preciso, los orcos y goblins eran tan solo una distracción para que los drow pudieran infiltrarse sin ser descubiertos, hasta que ya fuera demasiado tarde. Algo muy bien planeado. Si los pjs mencionan el nombre de Braakan, Mesingard dará un respingo.

“El liche. El liche ha vuelto. Si, claro, eso lo explica todo. ¿Quién si no? Estamos hablando de una de las mayores malignidades que ha visto nunca el Norte, una Perdición enviada por su Dios Perdición con la única finalidad de esclavizar a los pueblos libres del norte de la Columna. Braakan no era Braakan en un origen. Su verdadero nombre es Maen –Finan, uno de nuestra raza. Nacido hace casi mil años, Finan se convirtió en una verdadera eminencia en el campo de la magia, un elfo de incommensurable valía. Cualquier mago que se preciase en su época quería estudiar con él. Muchos llegaban de todas partes, pero sólo uno era escogido como su discípulo. Cuando éste completaba su aprendizaje, otro prometedor joven ocupaba su lugar. Pero tras Finan había más que no era mostrado. Su interés empezó a dirigirse hacia campos peligrosos y prohibidos. Y pagó el precio. Atrajo la atención de Perdición, el cual lo convirtió a su causa. Pero entonces Maen –Finan cometió uno de sus pocos errores: decidió que había llegado el momento de apoderarse de todo el Norte, sin duda una ambición intentada demasiado pronto. Con un ejército se enfrentó a los elfos a los cuales había pertenecido, y cayó derrotado. A punto estuvo de morir, pero su Arte lo salvó, aunque quedando convertido en una sombra de lo que había sido. Todos lo dieron por muerto, y su nombre se olvidó. Pero esta vez Finan sí fue paciente, y empezó de nuevo a crecer. Llegado el momento se convirtió en Braakan, el liche, Perdición, y únicamente el esfuerzo combinado de diferentes pueblos pudo vencerlo. Eso fue la batalla del Valle del Sol Escondido. De nuevo se creyó que había muerto, pero al parecer no es así. Un liche cuesta mucho de matar, y éste por lo visto aún más”.

Si los pjs preguntan a Mesingard como hacerlo les explicará lo siguiente:

“La clave para destruir un liche es hacerse con su filacteria. Ésta normalmente suele estar muy bien oculta, pues el liche sabe demasiado bien que su existencia depende que ésta siga intacta”.

Por lo que respecta a la piedra que se encontraba en el cuello del quinto paladín, Tau –Lormard, Mesingard ignora de qué puede tratarse, aunque sin duda algo que preocupaba mucho a Braakan, para

haberla ocultado allí. Y por último, lo que hace referencia al lugar donde puede tener su refugio el liche, el elfo no puede darles ninguna pista, pues ese dato lo desconoce.

El mago no podrá darles ninguna información más referente al liche, al menos nada que él recuerde que pueda serles de ayuda. Nada más podrán averiguar aquí; pero si proponen a Mesingard que los acompañe éste, tras pensárselo unos instantes, acabará aceptando el ofrecimiento. Si los pjs no lo realizan él nunca se ofrecerá a acompañarlos por propia iniciativa. Y lo cierto es que su compañía será bienvenida, pues cuando vayan a abandonar las torres –siempre que se a de noche, o bien permanezcan en ellas durante las horas nocturnas –serán asaltados por un grupo de drows emboscados. Si consiguen vencerlos, nada más se interpondrá en su deseo de marchar del lugar.

GUERRERO DROW (GUERRERO NIVEL 8)

DG: 1D8-1 +8D10 (65 pg).

INI: +7 (+3 Destreza, +4 Iniciativa Mejorada).

VEL: 30 pies.

CA: 16 (+3 Destreza, Cuero tachonado +3).

ATQ: Cimitarra +11 Espada corta +5/+5, Ballesta de mano +9 /+4.

DAÑO: Cimitarra 1D6+3, (Crítico 15 –20/x2), Espada corta 1D6, (Crítico 19–20/ x2), ballesta 1D8 (crítico 19 –.20 /x2) + veneno.

ESPECIAL: Visión oscuridad 120', +2 TS de Voluntad contra conjuros y habilidades sortílegas, Resistencia a conjuros 11+8.

Flechas envenenadas: Salvación Fortaleza CD 17 o caer inconsciente, tras un minuto una nueva tirada o inconsciente durante 2D4 horas.

DOTES: Soltura con arma (cimitarra), Especialista en arma (cimitarra), Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Ambidextrismo, Iniciativa mejorada, Esquiva, Sutileza con arma, Crítico mejorado.

APTITUDES SORTÍLEGAS: Una vez al día: fuego feérico, luces danzantes, oscuridad.

ARMAS Y ARMADURAS: Cimitarra +1, Espada corta, Ballesta con pivotes envenenados (cuatro por drow).

SALVACIONES: FORT +10, REF +5, VOL +3.

CARACTERÍSTICAS: Fuerza 15, Destreza 17, Con 13, Inteligencia 13, Sabiduría 12, Carisma 13.

VD: 9.

Por supuesto, pueden decidir echar un vistazo al piso superior (D6), aunque al igual que en las otras cuatro torres no encontrarán nada interesante.

Quinta torre: Como sucedía con alguna otra de las torres, la entrada a ésta está abierta, una puerta de doble hoja donde una de ellas está medio arrancada de los goznes y la otra simplemente abierta. El suelo está cubierto de restos de orcos, goblins y elfos, éstos vestidos con sus armaduras de combate. Todos los cuerpos muestran señales de lucha. Tras cruzar la entrada (E1) los pjs entrarán en una estancia ocupada por una mesa volcada y dos sillas, destrozadas tiradas a los lados. Más cuerpos jalonan la estancia. Encontramos tres puertas, dos a los lados y una enfrente, todas ellas abiertas. La habitación de la izquierda es una armería, aunque muestra señales de haber sido registrada. La mayoría de la armas –especialmente se trata de espadas largas –están tiradas por el suelo. También encontramos un estante con arcos, aunque todos han sido destrozados a golpe de espada. En la pared de la izquierda, un armario. La cerradura ha sido forzada, y aunque queda claro que también contenía armas, aquí no queda ninguna (es donde estaban las armas especiales, las cuales han sido robadas). La sala de la derecha, con la puerta también abierta, es el lugar donde se guardaban las armaduras, como lo atestigua el gran número de éstas que se encuentran tiradas por el suelo. Hay de prácticamente todo tipo, aunque la más pesada que podrán encontrar es una coraza, y de ésta únicamente hay dos. La puerta de enfrente, reventada, da paso a una pequeña sala sin ningún tipo de mobiliario, con otra puerta al fondo. Un cadáver de elfo, con un hacha clavada en la sien es lo único que encontrarán. Tras cruzar la nueva puerta llegarán a una sala con unas escaleras circulares ascendentes. El suelo está lleno de cadáveres, la mayoría orcos y elfos, aunque éstos van sin armas y armaduras. Al lado de las escaleras, un agujero idéntico al que encontraron en la torre

número tres. Las escaleras tienen la superficie repleta de cadáveres de elfos, todos muertos por arma blanca excepto algunos que aparecen con dardos clavados. Ninguno de ellos lleva ni armas ni armaduras. Si siguen ascendiendo llegarán a la segunda planta (E2). El descansillo da paso a dos puertas situadas en lados opuestos. Las puertas están abiertas. Si entran por cualquiera de las dos se encontrarán en lo que debían ser los dormitorios. Si se han dedicado a contar los cadáveres de elfos desarmados habrán encontrado un total de veinte, justo el número de camastros que aquí hallarán. Cada camastro tiene a su lado una mesilla, y a los pies un pequeño cofre. Todos están abiertos, pero aún así podrán encontrar algo. Si los examinan todos juntarán un total de doscientas veinte monedas de oro.

Si siguen subiendo, la tercera planta (E3) contiene gran número de mesas y sillas dispuestas en perfecto orden, como si se tratase de una clase. Son dos salas, y a ellas se accede por unas puertas abiertas situadas a ambos lados de las escaleras.

El cuarto nivel (E4) ya presenta más peligros que lo visto hasta ahora. Toda la planta parece ocupada por un campo de entreno, a juzgar por las marcas del suelo. Situados en la pared del fondo, dos estatuas, gólems de hierro, permanecen inmóviles. Dos más yacen tiradas en el suelo, rotas, y repartidas por toda la estancia hay seis cuerpos de elfos drow, víctimas claramente de los ataques de los gólems. Sólo se activarán cinco asaltos después que alguien con alineamiento Malvado entre en la sala. Al igual que en las otras torres, las pasarelas conducen al exterior.

Si suben, llegarán a la quinta planta (E5), toda ocupada por una sola sala. No hay nada, a excepción de ocho figuras repartidas en círculo, cerca del muro, todas aparentemente de hierro y armadas con espada y escudo. Únicamente se activarán si alguien se acerca a menos de cinco pasos de cualquiera de ellas (sólo se activa la que tenga a alguien dentro de este radio).

CONSTRUCTOS DE ENTRENO

Nº	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8
DG	15D8+60	16D8+64	13D8+52	15D8+60	14D8+56	18D8+72	16D8+64	14D8+56
P GOLPE	154	157	132	148	147	182	155	148
INI	+5	+6	+3	+5	+4	+8	+6	+4
CA	26	27	24	26	25	29	27	25
ATQ	+18/+13	+19/+14	+16/+14	+18/+13	+17/+12	+21/+16	+19/+14	+17/+12
DAÑO	2D8+8	2D8+9	2D8+6	2D8+8	2D8+7	2D8+11	2D8+9	2D8+7
TS	5/7/5	6/8/6	3/5/3	5/7/5	4/6/4	8/10/8	6/8/6	4/6/4
VD	10	11	8	10	9	13	11	9

Constructo: Inmune a efectos enajenadores, veneno, enfermedades y efectos similares. No resulta afectado por críticos, daño atenuado, daño a la característica, consunción de energía ni muerte por daño masivo.

SALVACIONES: FORT +3, REF +2, VOL +3.

Una vez examinada la sala, lo único que les queda es subir las escaleras hasta el sexto nivel, pero allí no encontrarán nada diferente a lo que hayan podido ver en el resto de las torres.

La masacre

Abandonando la zona del Wyrms's Tooth el grupo cogerá el camino de regreso hacia la zona de la Columna de donde provienen. A medida que pasen los días y se vayan acercando al poblado bárbaro el tiempo parece sufrir una ligera mejoría. Este hecho les permitirá vislumbrar desde la distancia –con un avistar a CD 20 –una columna de humo en la lejanía, en la zona hacia donde se dirigen. Cuando se vayan acercando se darán cuenta que el humo proviene exactamente el poblado del Clan del Lobo Blanco. No hace falta decir que si Wolfeing sigue con ellos su reacción será la de entrar en furia tan pronto como vea lo sucedido. Cuando lleguen a las cercanías del poblado lo primero que encontrarán será un grupo de orcos (tantos como pjs+4) riendo alegremente. A menos que los pjs sean cuidadosos el grupo los verá acercarse por el camino y en caso que las cosas pinten mal uno de ellos intentará huir para dar el aviso a los que se encuentran en el pueblo.

Cuando el grupo se vaya acercando verá ante sí una escena dantesca: las casas ardiendo o ya han ardido, docenas de cadáveres tirados por el suelo, ya sea de mujeres, ancianos o niños; los hombres yacen prácticamente todos en la zona de la entrada, muertos al intentar defender el paso al interior del pueblo, aunque, eso sí, por cada bárbaro muerto hay cuatro o cinco orcos a su alrededor. Toda la zona está teñida

de rojo, con la sangre de los muertos vertida en la nieve. De vez en cuando algún gemido proveniente de algún moribundo, ya sea orco o humano; miembros amputados y vísceras salpican el suelo. Si los pjs consiguen adentrarse sin haber sido descubiertos verán a los orcos rapiñando el interior de los edificios que aún o han quemado, para luego arrojar teas encendidas. En un extremo del poblado un grupo de diez orcos tienen rodeado a unos ancianos y mujeres -cuatro y ocho concretamente -a los que están pasando a cuchillo mientras les escupen e insultan. Si los pjs se dirigen a ellos los orcos irán a combatirlos mientras dos se quedan a rematar a los prisioneros entre las risotadas de ellos y los chillidos y gritos de los otros. En total, en el poblado hay treinta orcos más dos ogros y dos trolls, además de un ettin. Todos ellos lucharán hasta la muerte, así que de los únicos que podrán sacar alguna cosa será de algún prisionero al que puedan rescatar sin que los orcos lo maten. Si esto sucediese, el infeliz –o feliz, ya que está vivo –les explicará que

"los guardias dieron la alarma haciendo sonar sus cuernos. Eso dio el tiempo suficiente a los hombres para prepararse, pero todo fue inútil. Desde la distancia el eco traía el sonido de miles de pasos resonando por todas partes. Llegaron por el camino y arrasaron todo a su paso. Los soldados intentaron resistir lo más posible para que alguien tuviese la oportunidad de huir pero todo fue inútil. Los hombres caían pues su superioridad numérica era brutal, pero a pesar de todo cada uno de los nuestros se llevaba cinco o diez por delante. Nos acabaron venciendo y entonces empezó el pillaje. A los que sobrevivimos nos juntaron para luego rematarnos. Entonces vi a su jefe, o quien supongo yo que lo era. Estaba lejos, pero sin duda se trataba de un hombre. Vestía una túnica negra y por encima llevaba una especie de capa de piel. Junto a él había cuatro hombres más que, tras hablar con él empezaron a dar órdenes a los orcos y goblins. Entonces todos se fueron junto con sus tropas dejando aquí tan solo a los que habéis visto. Se divirtieron con nosotros amenazando con matarnos o mil cosas peores, y así fue como nos encontrasteis".

Para uno de los hombres más ancianos la cosa está clara: un ejército así, enfrentado a las tribus bárbaras por separado será fácil vencedor. Y tras ellos llegarán hasta las Diez Ciudades. La única esperanza consiste en que todos se unan y se enfrenten a ellos como uno solo. Si Wolfeing sigue con ellos -en caso contrario lo hará uno de los supervivientes -les explicará que las tribus bárbaras (los clanes) están enfrentados en algunos casos y costará bastante lograr que se unan, aún más con las gentes de Diez Ciudades. Quizás apelando a la antigua alianza con los paladines y ante el peligro que se avecina logren algo. El problema será llegar hasta ellos, pero Wolfeing conoce todos los caminos y se ofrecerá como guía de los pjs si estos acceden a llevar a cabo el intento. No disponen de mucho tiempo, así que deberán darse prisa.

Los pueblos bárbaros

Visitar a todos y cada uno de los clanes será un asunto complicado, pero aún más lo será el hecho de intentar convencerlos que se unan todos por una causa común, olvidando disputas centenarias. Las tribus son más de veinte, y será imposible visitarlas todas en un plazo de tiempo relativamente corto. Una buena idea sería visitar a las más cercanas y que estas se vayan encargando a su vez de avisar al resto. Si los pjs no se dan cuenta de esta posibilidad -CD de Sabiduría a 15 -quizás Wolfeing si lo haga, o tal vez alguno de los supervivientes. Aparte de las tribus bárbaras están también los habitantes de Diez Ciudades, cuyos hogares también están amenazados por la horda que avanza por la Columna. A pesar de todo, impedir que el ejército de Braakan arrase Kuldahar y Easthaven será casi imposible (esto queda ya a la voluntad del dj). Los más indicados para avisarlos serán los pjs, pues es más posible que a ellos les hagan caso que no a unos bárbaros llegados de quien sabe donde y que hablan de orcos y trolls unidos a gigantes y bajo la dirección de un líder. Para convencer a los habitantes de estas dos poblaciones –cosa no muy difícil, por otro lado a –será necesario que los pjs realicen una tirada de Liderazgo (nivel del personaje que hable, más su puntuación de Carisma, y a una dificultad de 15, pues las circunstancias son bastante favorables para que lo escuchen). Si la sacan las gentes de Easthaven y Kuldahar cogerán todo aquello que les sea imprescindible y abandonarán sus hogares, huyendo hacia Diez Ciudades. Cuando finalmente el grupo llegue a estas poblaciones en principio serán recibidos con escepticismo. Nadie creará una sola de sus palabras, nadie hasta que llegue un cazador llamado Bargan.

Lista de clanes bárbaros: Clan del Lobo Invernal, Clan del Lobo Blanco, Clan del Colmillo del Oso, Clan del Alce Solitario, Clan del Valle Helado, Clan de la Garra Afilada, Clan del Lobo Rabioso, Clan del Águila, Clan de Erligh el Sanguinario, Clan del Espíritu del Worth, Clan de la Piedra Atronadora, Clan del Viento Aullador, Clan de los Desgarradores, Clan de la Cueva de Sangre, Clan del Dragón de Hielo,

Clan del Colmillo del Lobo Espectral, Clan del Lago Helado, Clan de la Piedra Roja, Clan de la Garra Sangrienta, Clan del Zorro, Clan de la Llanura de Merlich y el Clan de Karn el Dragón Blanco.

Al poco de abandonar Easthaven (la ciudad más cercana a Diez Ciudades) el tiempo parecerá mostrar una ligera mejoría. Desde donde están con un Avistar a CD 15 podrán ver unas columnas de humo que ascienden entre las cumbres de las montañas. Su situación es bastante lejana a donde están los pjs, así que será imposible discernir su origen exacto. En realidad se trata de algunos poblados bárbaros que han sido asaltados, aunque más adelante serán las propias Easthaven y Kuldahar las que arderán.

Cuando el grupo finalmente abandone La Columna estarán en pleno Icewind Dale. Allí deberán decidir a que lugar de Diez Ciudades se dirigen. Las opciones son variadas, así que el dj deberá improvisar en este punto, aunque el devenir de los acontecimientos sin duda serán muy similares tomen la decisión que tomen.

Lo más sensato sería dirigirse al gobernador de alguna de las Diez Ciudades. Sea quien sea los recibirá a regañadientes pero lo hará. Cuando el grupo le plantee la situación deberán realizar nuevas tiradas de . Si las sacan el gobernador anunciará la celebración de un Consejo de los Diez Gobernantes para el día siguiente. Si fallan pueden intentarlo en otro lugar o bien esperar acontecimientos. Éstos tendrán lugar poco después. Al lugar llegará un cazador muy conocido llamado Bargan. Éste hará su irrupción mientras se esté celebrando el consejo en cuestión. La reunión tendrá lugar en la ciudad de Targos y a él los pjs estarán invitados para explicar lo sucedido. Tras narrar su relato empezarán las discusiones entre los diez representantes, unos partidarios de establecer la alianza con los bárbaros y los que creen que, o bien todo es una patraña con alguna oculta finalidad o bien mejor que se exterminen entre ellos. En esas estarán cuando un soldado avisa al representante de Targos comentándole algo al oído. Éste comunicará al resto que ha llegado Bargan, y al parecer con algo urgente que comunicar. Los pjs verán entrar a un hombre de unos treinta y pocos años y que por la actitud de los allí presentes parece ser alguien bastante conocido en la región. Éste explicará que ha llegado tan rápido como ha podido. Al parecer -según explica- el pueblo de Kuldahar ha sido arrasado por un inmenso ejército de orcos y trasgoides. No han dejado ni las piedras. Estas noticias, transmitidas por alguien con una gran reputación en la zona harán entrar en razón al Consejo, que inmediatamente ordenará la movilización de los ejércitos de las Diez Ciudades bajo un único mando y el envío de mensajeros a las tribus enanas. Además -en caso que ningún representante haya viajado hasta allí -se reunirán con los jefes de los clanes bárbaros para organizarse.

Los dos días siguientes serán de gran movimiento pero poca participación para el grupo. Finalmente, el ejército reunido de las Diez Ciudades saldrá en dirección al borde de la Columna, lugar previsto para plantear la batalla. Allí se les unirán las tribus bárbaras que han sobrevivido y los enanos de la ciudad de

La batalla

El encuentro tendrá lugar dos días más tarde. Los exploradores enviados regresarán a primera hora de la mañana trayendo noticias que el gran ejército se encuentra a poca distancia. Un par de horas más tarde todos empezarán a oír los tambores que resuenan en la lejanía. Cuando la niebla de primera hora empiece a levantarse verán una gran línea en el horizonte moviéndose. Los puntos irán creciendo hasta convertirse en el ejército de Braakan. Cuando se encuentren a poca distancia podrán ver claramente la composición de las fuerzas enemigas: orcos y trasgoides, ettins y gigantes, goblins e incluso necrófagos y muertos vivientes, sin duda los que se encontraban en el Valle de las Sombras (en caso que estos llegasen a ser levantados). A una señal de un cuerno el ejército de Braakan se lanzará a la carga contra el de los pjs, produciéndose un estallido metálico por el chocar de armas y armaduras al unísono.

Transcurso de la batalla: Su duración será de 1D10+10 turnos de batalla, cada uno representado por un asalto. En tiempo real esto supondrá unas dos horas de combate, pero eso sería imposible de traducir a asalto por asalto en una partida normal. Cada turno consideraremos que hay combate, movimiento de un lugar a otro del campo de batalla, órdenes, etc... que alargarán su duración, y por tanto lo dividiremos en 5 asaltos de combate (1 turno de batalla =5 asaltos de combate).

Al principio de cada asalto cada pj tirará 1D20 para establecer su enemigo durante ese turno. Durante los cinco primeros turnos al resultado se le restará 10 siendo 1 siempre el resultado mínimo, pero a partir del sexto iremos sumando un +1 al resultado obtenido en el dado, siendo 10 el mínimo a partir del décimo turno. En cuanto a ayudarse unos a otros supondremos siempre que el grupo permanece unido. Los clérigos sanadores permanecen en retaguardia, así si algún pj decide usar sus servicios deberá abandonar el campo de batalla durante un turno, en el transcurso del cual recibirá 1D4 de sus hechizos de curación, y si quiere más deberá perder más turnos por nuevas tiradas en la tabla de hechizos de curación.

Hechizos de curación; Tirar 1D4 para ver los recibidos, y posteriormente consultar la tabla para ver la clase de cada hechizo obtenido:

1. Curar Heridas Menores: 1 punto de daño.
2. Curar Heridas Leves: 1D8 +5.
3. Curar Heridas Moderadas: 2D8 + 1D10 (mínimo 4).
4. Curar Heridas Graves: 3D8 + 2D8 (mínimo 6 y máximo 15).
5. Curar Heridas Críticas: 4D8 + 1D20 (mínimo 8).

Cada turno serán cinco asaltos de combate, así si un pj acaba con su enemigo podrá ir a ayudar a algún compañero que permanezca aún enzarzado. Si tras finalizar cinco asaltos (un turno) el pj no ha acabado con su oponente, no importa, tirará igualmente en la tabla para ver quien llega ese turno para intentar matarlo, pasando a tener dos enemigos (o si la situación se repite).

La batalla finalizará con la victoria de los hombres y enanos y la práctica destrucción del ejército del ejército de Braakan, que huirá en desbandada. Grandes serán las pérdidas sufridas por el ejército de los pjs, pero mucho mayores las de sus enemigos. El lugar de la batalla quedará cubierto por de cadáveres, algunos mutilados y con sus restos esparcidos, armas rotas, y la nieve pintada de rojo. A pesar de todo los vencedores celebrarán una gran fiesta en honor de la victoria y donde los pjs (los supervivientes, claro) serán largamente agasajados.

Tabla de Encuentro en batalla

1. Grupo de goblins (número de pjs+2) + necrófagos (número de pjs +2).
2. Grupo de goblins: número de pjs+4.
3. Grupo de goblins (número de pjs+6) + necrófagos (número de pjs +4).
4. Grupo de goblins: número de pjs+8.
5. Grupo de orcos (número de pjs+4) + necrarios (número de pjs +4).
6. Grupo de orcos: número de pjs+8.
7. Grupo de orcos guerreros: número de pjs +2 orcos guerreros + líder orco.
8. Grupo de orcos guerreros: número de pjs +4 orcos guerreros +líder orco.
9. Grupo de orcos guerreros: número de pjs+8 orcos guerreros + líder orco + orco clérigo.
10. Grupo de orcos guerreros: número de pjs+10 orcos guerreros +líder orco +orco clérigo +líder osgo.
11. Grupo de goblins (nº pjs +2) + grupo de orcos (nº pjs) + grupo de orcos guerreros (2) + líder orco + osgo + ettin.
12. Grupo de ettins (número de pjs) + orcos guerreros (número de pjs).
13. Grupo de ettins (número de pjs) + orcos guerreros (número de pjs) + líder orco.
14. Grupo de ettins (número de pjs) +1 gigante + orcos guerreros (número de pjs).
15. Grupo de gigantes (número de pjs).
16. Grupo de gigantes (número de pjs) + grupo de orcos (número de pjs) + clérigo orco.
17. Grupo de ettins (número de pjs) + líder gigante + orcos guerreros (número de pjs).
18. Grupo de gigantes (número de pjs) + líder gigante.
19. Grupo de gigantes (nº de pjs) + grupo de ettins (nº de pjs) + líder gigante.
20. Grupo de gigantes (nº de pjs) +grupo de ettins (número de pjs) + especial.

Tabla Especial

1. Caudillo gigante.
2. Merconarc.
3. Rimac.
4. Vooron.
5. Feinthent

TRASGO (GOBLIN)

DG: 1D8.

INI: +1 (des).

VEL: 30 pies.

CA: 15 (+1 tamaño, +1 destreza, +3 cuero tachonado).

ATQ: Maza de armas +1 c/c, o dardo +3 distancia.

DAÑO: Maza de armas 1d8-1, jabalina 1d6-1.

CUALIDADES: Visión en la oscuridad hasta 60 pies.

SALVACIONES: FORT +2, REF +1, VOL +0.

CARACTERÍSTICAS: Fuerza 8, Destreza 13, Constitución 11, Inteligencia 10, Sabiduría 11, Carisma 8.

HABILIDADES: Avistar +3, Escondarse +6, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +5

DOTES: Alerta.

VD: ¼

NECRÓFAGO

DG: 2D12.

INI: +2 (des).

VEL: 30 pies.

CA: 14 (+2 Destreza, +2 natural).

ATQ: Mordisco +3 c/c; 2 garras +0 c/c.

DAÑO: Mordisco 1D6+1 y parálisis, Garra 1D3 y parálisis.

CUALIDADES: Muerto viviente, +2 a la Expulsión.

COMBATE: Parálisis: las víctimas alcanzadas deberán realizar una TS de Fortaleza CD 14 o quedar paralizadas durante 1D6+2 minutos. Los elfos son inmunes.

SALVACIONES: FORT +0, REF +2, VOL +5.

CARACTERÍSTICAS: Fuerza 13, Destreza 15, Con –, Inteligencia 13, Sabiduría 14, Carisma 16.

HABILIDADES: Avistar +7, Buscar +6, Escapismo +7, Escondarse +7, Escuchar +7, Intuir la dirección +3, Moverse sigilosamente +7, Saltar +6, Tregar +6.

DOTES: Ataque múltiple, Sutileza con un arma (mordisco).

VD: 1.

NECRARIO

DG: 4D12.

INI: +2 (des).

VEL: 30 pies.

CA: 16 (+2 Destreza, +4 natural).

ATQ: Mordisco +3 c/c; 2 garras +0 c/c.

DAÑO: Mordisco 1D8+1 y parálisis, Garra 1D4 y parálisis.

CUALIDADES: Muerto viviente, +2 a la Expulsión, Hedor.

COMBATE: Parálisis: las víctimas alcanzadas deberán realizar una TS de Fortaleza CD 15 o quedar paralizadas durante 1D6+4 minutos. Los elfos son vulnerables. Hedor: Las criaturas en un radio de 10 pies deberán realizar una TS de Fortaleza a CD 15 o sufrir por náuseas un –2 al ataque, salvación y pruebas de habilidad durante 1D6+4 minutos.

SALVACIONES: FORT +0, REF +2, VOL +5.

CARACTERÍSTICAS: Fuerza 13, Destreza 15, Con –, Inteligencia 13, Sabiduría 14, Carisma 16.

HABILIDADES: Avistar +7, Buscar +6, Escapismo +7, Escondarse +7, Escuchar +7, Intuir la dirección +3, Moverse sigilosamente +7, Saltar +6, Tregar +6.

DOTES: Ataque múltiple, Sutileza con un arma (mordisco).

VD: 1.

ORCO

DG: 1D8.

INI: +0.

VEL: 30 pies de base, Cota de escamas 20.

CA: 14 (+4 cota de escamas).

ATQ: Gran hacha +3 c/c, o jabalina +1 a distancia.
DAÑO: Gran hacha 1D12 +3, jabalina 1d6+2.
CUALIDADES: Visión en la oscuridad hasta 60 pies.
SALVACIONES: FORT +2, REF +0, VOL -1.
CARACTERÍSTICAS: Fuerza 15, Destreza 10, Constitución 11, Inteligencia 9, Sabiduría 8, Carisma 8.
HABILIDADES: Avistar +2, Escuchar +2.
DOTES: Alerta.
VD: ½.

ORCO GUERERO (guerrero nivel4)

DG: 1D8 +4D10+4 (32 pg).
INI: +4 (Iniciativa mejorada).
VEL: 30 pies de base, Cota de escamas 20.
CA: 16 (+5 cota de escamas, +1 anillo).
ATQ: Gran hacha +7 c/c, o jabalina +5 a distancia.
DAÑO: Gran hacha 1D12 +4, jabalina 1d6+2.
CUALIDADES: Visión en la oscuridad hasta 60 pies.
SALVACIONES: FORT +7, REF +1, VOL +2.
CARACTERÍSTICAS: Fuerza 15, Destreza 10, Constitución 12, Inteligencia 9, Sabiduría 8, Carisma 8.
HABILIDADES: Avistar +12, Escuchar +12.
ARMAS Y ARMADURA: Gran hacha +1, anillo de protección +1 a la CA, poción de Curar Heridas Leves.
DOTES: Alerta, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Soltura Gran Hacha.
VD: 5.

LÍDER ORCO (guerrero nivel 8)

DG: 1D8 +8D10+8 (69 pg).
INI: +4 (Iniciativa mejorada).
VEL: 30 pies de base, Cota de escamas 20.
CA: 16 (+5 cota de escamas, +1 anillo).
ATQ: Gran hacha +15/ +10 c/c, o jabalina +9/ +4 a distancia.
DAÑO: Gran hacha 1D12 +9, jabalina 1d6+2.
CUALIDADES: Visión en la oscuridad hasta 60 pies.
SALVACIONES: FORT +9, REF +2, VOL +3.
CARACTERÍSTICAS: Fuerza 16, Destreza 10, Constitución 12, Inteligencia 9, Sabiduría 8, Carisma 8.
HABILIDADES: Avistar +12, Escuchar +12.
ARMAS Y ARMADURA: Gran hacha +2, anillo de protección +1 a la CA, Poción de Curar Heridas Serias, Cota de Escamas +1 a la CA.
DOTES: Alerta, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Especialista Gran Hacha, Soltura Gran Hacha.
VD: 9.

ORCO CLÉRIGO (clérigo nivel 8)

DG: 1D8 +8D8+8 (55 pg).
INI: +4 (Iniciativa mejorada).
VEL: 30 pies de base, Pielas 20 pies.
CA: 16 (+2 destreza, +3 pieles, +1 anillo).
ATQ: Maza de armas +11/ +6 (+6/ +1 de base, +3 de fuerza, +1 por arma, +1 por Soltura).
DAÑO: Maza de armas 1D8+ (Crítico 20 x2).
CUALIDADES: Visión en la oscuridad hasta 60 pies.
SALVACIONES: FORT +9, REF +4, VOL +10.

CARACTERÍSTICAS: Fuerza 16, Destreza 14, Constitución 12, Inteligencia 11, Sabiduría 21, Carisma 13.

HABILIDADES: Concentración +12.

ARMAS Y ARMADURA: Maza de armas +1, anillo de protección +1 a la CA, Poción de Curar Heridas Serias.

DOTES: Iniciativa mejorada, Conjuración en combate, Conjuración en silencio, Conjuración sin moverse.

DOMINIOS: Dominio de Fuerza, Dominio de Guerra (Competente y Soltura con Arma Predilecta)

HECHIZOS DIARIOS: 6 de N0, 6+1 de N1, 4+1 de N2, 4+1 de N3, 3+1 de N4.

VD: 9.

LÍDER OSGO (guerrero nivel 10)

DG: 3D8 +10D10+23 (105 pg).

INI: +5 (+1 destreza, +4 iniciativa mejorada).

VEL: 30 pies de base.

CA: 21 (+1 destreza, +3 natural, +4 de cuero, +2 escudo pequeño, +1 anillo).

ATQ: Maza de armas +16/ +11.

DAÑO: Maza de armas 1D8+5 (Crítico 19/20 x2).

CUALIDADES: Visión en la oscuridad hasta 60 pies.

SALVACIONES: FORT +10, REF +7, VOL +4.

CARACTERÍSTICAS: Fuerza 16, Destreza 12, Constitución 14, Inteligencia 10, Sabiduría 10, Carisma 9.

HABILIDADES: Avistar +13, Escondarse +13, Escuchar +13, Moverse sigilosamente +16, Preparar +12.

ARMAS Y ARMADURAS: Maza de armas +2/+3 contra humanos, Escudo +2, Anillo +1 a la CA, Poción de Fuerza de Toro, Poción de Curar Heridas Serias.

DOTES: Alerta, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Especialista Maza de armas, Soltura Maza de armas, Crítico mejorado, Esquiva.

VD: 9.

ETTIN (gigante grande)

DG: 10D8 +20 (80 pg).

INI: +3 (-1 destreza, +4 Iniciativa mejorada).

VEL: 40 pies.

CA: 18 (-1 tamaño, -1 destreza, +7 natural, +3 esconderse).

ATQ: 2 grandes clavos +12/ +7 c/c, o dos lanzas largas +5/+0 a distancia.

DAÑO: Gran hacha 1D10 +6, lanza 1d8+6.

CUALIDADES: Visión en la oscuridad hasta 90 pies.

SALVACIONES: FORT +9, REF +2, VOL +3.

CARACTERÍSTICAS: Fuerza 23, Destreza 8, Constitución 15, Inteligencia 6, Sabiduría 10, Carisma 11.

HABILIDADES: Avistar +10, Escuchar +10.

DOTES: Alerta, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada.

VD: 5.

GIGANTE DE LA ESCARCHA

DG: 14D8 +70 (182 pg).

INI: -1 (destreza).

VEL: 40 pies.

CA: 21 (-1 tamaño, -1 destreza, +9 natural).

ATQ: Gran hacha enorme +18/+13 c/c, o roca +9/+4 a distancia.

DAÑO: Gran hacha enorme 2D8 +13 (Crítico 20 x3), roca 2d6+9.

CUALIDADES: Atrapar roca, Subtipo de frío: Inmune al frío, dobla daño por fuego excepto con salvación exitosa.
SALVACIONES: FORT +14, REF +3, VOL +4.
CARACTERÍSTICAS: Fuerza 29, Destreza 9, Constitución 21, Inteligencia 10, Sabiduría 10, Carisma 11.
HABILIDADES: Avistar +6, Saltar +13, Tregar +13.
DOTES: Ataque poderoso, Hendedura, Gran Hendedura, Romper arma.
VD: 9.

LÍDER GIGANTE DE LA ESCARCHA (guerrero nivel 12)

DG: 14D8 +12D10+ 142 (305 pg).
INI: +4 (Iniciativa mejorada).
VEL: 40 pies.
CA: 24 (-1 tamaño, +9 natural, +6 camisote de mallas).
ATQ: Gran hacha enorme +27/+22/+17.
DAÑO: Gran hacha enorme 2D8 +17 (Crítico 19 –20 x3).
CUALIDADES: Atrapar roca, Subtipo de frío: Inmune al frío, dobla daño por fuego excepto con salvación exitosa.
SALVACIONES: FORT +23, REF +10, VOL +8.
CARACTERÍSTICAS: Fuerza 30, Destreza 11 Constitución 22, Inteligencia 10, Sabiduría 10, Carisma 11.
HABILIDADES: Avistar +21, Saltar +28, Tregar +28.
ARMAS Y ARMADURA (tamaño gigante, por supuesto): Gran Hacha Enorme +3, Camisote de mallas +2 a la CA, anillo RC 20, amuleto de Resistencia a los elementos (fuego) menor (resta 15 al daño por asalto de este tipo)
DOTES: Ataque poderoso, Hendedura, Gran Hendedura, Romper arma, Pericias, Esquiva, Reflejos Rápidos, Crítico mejorado, Soltura Gran Hacha, Especialista Gran Hacha, Iniciativa mejorada.
VD: 21.

CAUDILLO GIGANTE DE LA ESCARCHA (bárbaro nivel 15)

DG: 14D8 +15D12+ 160 (+45) (390 pg/ 435 pg).
INI: +6 (+2 destreza, +4 Iniciativa mejorada).
VEL: 50 pies.
CA: 27 (-1 tamaño, +2 destreza, +9 natural, +7 cota de mallas).
ATQ: Gran hacha enorme +30/+25/+20 (+33/+28/+23).
DAÑO: Gran hacha enorme 2D8 +16 (2D8+ 21), (Crítico 19 –20 x3).
CUALIDADES: Atrapar roca, Subtipo de frío: Inmune al frío, dobla daño por fuego excepto con salvación exitosa.
SALVACIONES: FORT +27, REF +11, VOL +11 (+14).
CARACTERÍSTICAS: Fuerza 30, Destreza 15 Constitución 26, Inteligencia 14, Sabiduría 12, Carisma 11.
HABILIDADES: Avistar +24, Saltar +31, Tregar +31.
ARMAS Y ARMADURA (tamaño gigante, por supuesto): Gran Hacha Enorme +4, Cota mallas +2 a la CA, anillo RC 20, amuleto de Resistencia a los elementos (fuego) mayor (resta 20 al daño por asalto de este tipo), anillo +2 a las TS.
DOTES: Ataque poderoso, Hendedura, Gran Hendedura, Crítico mejorado, Esquiva, Pericias, Romper arma, Soltura Gran Hacha, Iniciativa mejorada.
PROFESIÓN: Furia 4/ día, Furia más potente, Esquiva asombrosa, Reducción del daño 2/ – (en cada golpe), Movimiento rápido.

Modificaciones en Furia: +6 a Fuerza y a Constitución, +3 a las TS de Voluntad y un –2 a la CA (estas modificaciones aparecen entre paréntesis).

El Clan de Karn, el Dragón Blanco

Pero todo lo bueno se acaba, y dos días después (uno para enterrar a los muertos y otro para la celebración) el grupo será llamado por el consejo de las Diez Ciudades. Los pjs estarán durmiendo la mona cuando llamen a la puerta de la habitación donde se encuentren. Al abrir se encontrarán uno de los hombres que trabajaban en el salón de gobierno de Pilkas, el cual les informará que el consejo desea hablar con ellos cuanto antes mejor.

Cuando lleguen se encontrarán a los representantes reunidos, más dos llegados de Easthaven y Kuldahar, además de Borgonart, el jefe del Clan del Colmillo del Oso.

La discusión girará en torno a la figura de Braakan, el responsable de todo lo acontecido en los últimos días. Como bien saben todos, el mago no se encontraba en el lugar de la batalla sino que seguía los acontecimientos desde algún lugar, oculto y bien protegido de ojos inquisitivos que pudiesen buscarlo. Mientras que Borgonart defenderá la tesis que hay que buscarlo y encontrarlo antes que consiga rehacerse de nuevo, aprovechando la actual alianza antes que ésta se rompa, los representantes de Diez Ciudades - en su mayoría -se negarán a desperdigar sus tropas por la zona sin tener la seguridad de encontrarlo, alegando que eso dejaría sus gentes desprotegidas ante cualquier peligro que pudiese presentarse. Borgonart dejará escapar su ira gritando que sus gentes serán las que se encuentran en peligro por la cercanía con el malvado mago, pero eso no hará cambiar de opinión al consejo. Tras una mirada a los pjs el bárbaro marchará de la sala.

Si los pjs quieren hablar con él o con algún representante del Clan del Lobo Blanco, cualquiera de ellos les comentará que la actitud de las gentes de Diez Ciudades no es la correcta, y que eso se recordará de cara al futuro. Además, los presagios siguen sin ser buenos, y cualquiera de ellos les dirá que hablen con alguien del Clan de Karn el Dragón Blanco. El tiempo que tienen para ello no es mucho pues los bárbaros de los clanes aún presentes están preparándose para partir, desmontando sus campamentos temporales hechos de cabañas con finas maderas y pieles. Al día siguiente de la discusión en el consejo todos habrán ya partido, con lo cual si quisiesen hablar con alguno de ellos no tendrían más remedio que buscar su campamento por su cuenta y riesgo.

Si por el contrario consiguen encontrar a algún miembro del clan de Karn, éste les enviará a hablar o bien con Mormoch -su jefe - o bien con el shamán Mostorch. Cualquiera de los dos les dirá lo siguiente:

"Supimos del mal mucho antes que las columnas de humo empezaran a llenar el horizonte. Allí donde vivimos se dice que antes de desaparecer, Karn dejó a sus hijos durmiendo en las profundas cuevas de las montañas. Una vez sus hijos estuvieron ocultos a los ojos de sus enemigos él desapareció para los hombres. Nuestra historia dice que cuando el Mal llegue columnas de humo blanco surgirán de las montañas avisando del despertar de los dragones. Hace unas lunas, una columna blanca se elevó hacia el cielo desde las entrañas de la tierra. Por ello supimos que el momento había llegado. Por eso no nos sorprendió la llamada a la guerra cuando la recibimos. Si queréis venir con nosotros os mostraremos el lugar".

Si deciden ignorar la invitación o bien ni siquiera llega a hablar con ellos, pues deberán buscar las pistas por otro lugar, o bien hacer lo que crean más conveniente aunque no esté directamente relacionado con lo que queda de aventura. Quizás descubran demasiado tarde el despertar del dragón y lo que ello comporta. Pero suponiendo que si que aceptan la invitación el grupo de supervivientes del Clan de Karn el Dragón Blanco partirá rumbo a su poblado. El viaje durará unas dos semanas durante las cuales no tendrán ningún problema pues nadie se atreverá a acercarse a un grupo de unos doscientos bárbaros armados. Tras los dieciséis días de travesía llegarán a una cima desde la cual un estrecho sendero serpentea entre las montañas descendiendo hasta un pequeño valle situado entre picos. Al fondo del valle se ven unas construcciones, sin duda las tiendas y las casas de las gentes del clan. El descenso les llevará unas cuatro horas, con lo que llegarán al poblado cuando sea ya noche cerrada. Las gentes recibirán al grupo con la alegría de los familiares de los supervivientes y con las lágrimas de los de los fallecidos, mitigadas en parte por saber que ahora descansan a los pies de su Dios Guerrero Morkam, al que sólo ven aquellos muertos en combate y al que el resto sólo lo ve de lejos, a los pies de la Montaña Marglan donde se sienta. Tras el reencuentro se celebrará una fiesta donde, por supuesto, los pjs estarán invitados. En el transcurso de ésta Mormoch hablará con ellos:

"Mañana una partida de guerreros os acompañará hasta la cima del Morkd, desde donde podréis divisar la columna de humo blanco".

Si los pjs expresan ya su deseo de dirigirse allí a la mañana siguiente, antes de partir, serán equipados convenientemente por las gentes del poblado. Si únicamente van de "excursión" deberán esperar hasta más adelante en el tiempo para que esto suceda. En caso que, por ejemplo, Wolfeing vaya con ellos, los pjs serán mirados con más simpatías aún si cabe y tal vez eso se traduzca en un mejor equipo.

Pero volviendo al viaje, un grupo de cinco bárbaros les servirá de guía, acompañándolos hasta la cima del monte Morkd. El viaje les lleva por un paso muy estrecho y terriblemente empinado, con un gran desnivel que a veces hace que se hayan de ayudar de las manos para avanzar -debido al desnivel pero también a la profunda capa de nieve -todo ello muy despacio. Tras unas buenas horas de fatigoso avanzar el grupo llegará finalmente a la cima del monte. Ante ellos un majestuoso paisaje: grandes cimas nevadas los rodean en una muestra de belleza sin igual. Algunas de las cimas más altas están cubiertas perpetuamente por oscuras nubes de tormenta donde descargan unas tempestades perennes. Pero en una zona determinada siguiendo con la vista las indicaciones de sus acompañantes, los pjs podrán ver aquello que los bárbaros cantan en sus canciones: una delgada hilera de humo blanco asciende de forma irregular hacia el cielo, perdiéndose entre las nubes. Su origen no está claro, pues las montañas más cercanas lo ocultan.

"Ahí está, ¿lo veis? Las historias son ciertas. Los hijos de Karn preparan su regreso. Aún duermen, pero quien sabe hasta cuando".

El hijo de Karn

Si el grupo decide viajar en busca del origen del humo blanco dos de los cinco bárbaros los acompañarán y les servirán de guías, al menos en la zona que ellos conocen y que aún se extiende bastantes kilómetros más allá. Si deciden volver al poblado y regresar más adelante el recorrido a llevar a cabo es el mismo, así que la descripción dada a continuación ya les servirá. El descenso por el otro lado de la montaña por la cual ascendieron es bastante más sencillo que no la subida, sino que con un poco de precaución será más que suficiente. Al llegar a la parte más baja verán lo que parece ser un estrecho sendero excavado entre las rocas que se prolonga durante unos doscientos metros, antes de empezar el ascenso de nuevo hasta la siguiente cima. De nuevo las dificultades del ascenso surgirán de nuevo haciendo que el grupo deba avanzar lentamente otra vez. La nieve en esta zona les cubre casi hasta la cintura, aunque afortunadamente el tiempo acompaña y ninguna tormenta descarga sobre ellos. Al llegar a la nueva cima encontrarán un puente de madera que cruza un precipicio hasta la siguiente montaña. El puente se encuentra en buen estado aunque parece más congelado que otra cosa. A sus pies, un precipicio de más de doscientos metros de profundidad. Un par de cuerdas a modo de pasamanos colocadas a la altura de la cintura y un poco de valor es lo único que necesitarán para cruzar al otro lado. Afortunadamente para ellos no sufrirán ningún percance, ni rotura de puente ni ataque de criatura mientras estén cruzando. Tras llegar al otro lado el ascenso empieza de nuevo. El camino prosigue durante cinco kilómetros en línea ascendente hasta que se transforma en un estrecho sendero que bordea las montañas que les salen al paso. A su derecha, las cumbres nevadas, a su izquierda, un profundo abismo de más de trescientos metros del cual los pjs no verán el fondo. La estrechez del sendero obliga a avanzar de uno en uno, dos a lo sumo y con terribles dificultades. En este punto sufrirán un ataque por parte de un grupo de que se abalanzarán sobre los pjs desde las alturas. Su ataque continuará hasta que las dos terceras partes como mínimo hayan sido abatidas. Tras este enfrentamiento podrán seguir avanzando sin más contratiempos hasta llegar al final del estrecho sendero. Tras salir de él se encontrarán en una inmensa llanura nevada de la cual las nubes de una tormenta impiden ver más allá. La tempestad no es muy intensa, pero sí lo suficiente como para dificultar sus acciones. Las rachas de viento helado se encuentran alrededor de los sesenta kilómetros por hora, y los copos de nieve los irán golpeando incesantemente desde todas direcciones mientras que la capa de nieve alcanza hasta el metro veinte de profundidad. Avanzando medio kilómetro aproximadamente el grupo llegará a un terreno donde la nieve deja entrever trozos de roca diseminados por el suelo. El fuerte viento levanta la blanca capa facilitando así el avance de los pjs. El terreno rocoso permite avanzar más rápidamente, y así unos dos minutos después llegarán al lugar de donde parece surgir el humo blanco. Se trata de un enorme agujero excavado en el suelo. Su anchura es de unos veinte metros, y desde donde se encuentran no llegarán a ver el fondo. Para descender no hay cuerda suficientemente larga, pues hay unos doscientos metros de profundidad antes de llegar hasta abajo. A menos que se les ocurra un método alternativo la única forma de bajar será escalando las paredes rocosas del pozo. Afortunadamente para ellos son bastante numerosos los salientes, pero a pesar de todo deberán pasar cinco tiradas de trepar a una CD de 20 (15 mientras dispongan de cuerda). Mientras descenden una hilera de humo blanco surge del fondo. Si alguno de ellos decide tocarlo notará como ese aparentemente

humos está más helado que el aire del exterior. Si consiguen bajar los doscientos treinta metros llegarán a un terreno en lo que parece ser una cueva excavada en el interior de la tierra. Un oscuro y estrecho túnel se extiende enfrente suyo, un corredor de cuarenta metros de ancho por unos treinta de alto. De nuevo otra hilera de humos pero esta vez con un Escuchar de CD 20 oirán un rumor lejano que no podrán identificar a menos que alguno de ellos haya oído alguna vez dormitar a un dragón (!). El túnel se prolonga durante seiscientos metros durante los cuales el rumor se repetirá otras tres o cuatro veces. Si siguen avanzando llegarán a una enorme sala de unos trescientos metros de diámetro por ochenta de alto. Las paredes están recubiertas por extrañas formas de piedra mientras del suelo y techo surgen enormes estalactitas y estalagmitas. En el centro de la sala una visión aterradora: un enorme dragón blanco parece dormitar encima de una montaña de hielo. El dragón ocupa buena parte de la sala gracias a sus majestuosos metros de longitud. Su enorme cabeza sube y baja en lo que parece uno pacífico descanso. Si consiguen acercarse un poco verán que la montaña de hielo sobre la que aparentemente descansa la criatura no es más que monedas, objetos y piedras preciosas congeladas y que hacen las funciones de colchón de incalculable valor. Cualquier intento de los pjs de acercarse demasiado o iniciar alguna acción hostil o lanzar un hechizo provocará que el dragón abra los ojos y se los quede mirando fijamente. Si los bárbaros del Clan de Karn siguen con ellos tratarán de impedir que los pjs se acerquen demasiado o ataquen a la criatura, aunque si se produce batalla los ayudarán en el combate. Afortunadamente para ellos, el dragón está medio dormido aún y a menos que inicien alguna acción hostil hacia él éste no desplegará todo su potencial. Si deciden atacarlo es más que posible que sufran numerosas bajas -si no todo el grupo -pero si deciden dialogar con la criatura quizás les resulte más provechoso.

Por si atacan a la bestia y salen victoriosos, por aquellas casualidades de la vida, aquí va el tesoro que oculta el hijo de Karn bajo su estómago: 35000 po, 132000 pp, 658000 pb, 1.421000 pc, veinte enormes diamantes por valor de 1500 po cada uno, 31 rubíes de 750 po cada uno, 11 esmeraldas de 1200 po cada una, 7 ópalos de 500 po cada una, copas, platos y demás objetos de oro por valor de 71.000 po, una armadura completa enana de +3 a la CA, una cota de mallas humana +4 a la CA, un camisote de mallas élfico de plata +2 a la CA pero con incrustaciones que suben su precio a 15000 po, un casco enano de +1 a la CA, un casco enano con cuernos +1 a la CA y el hechizo Curar heridas graves 4 veces al día, un casco humano alado completo +2 a la CA Resistente a Conjuros (RC 20), un casco élfico +2 a la CA que proporciona un +5 a Avistar/Buscar, una capa con un +5 a Escondarse, unos guanteletes tamaño humano +1 al ataque CC y +2 a la Fuerza, unos guantes tamaño enano +2 al CC, un cinturón +4 a la Iniciativa, una espada larga +4, un hacha a dos manos +3, un arco largo +5, un anillo que proporciona el hechizo Fuerza de Toro 1 vez al día, una daga +4, un laúd con el hechizo de bardo Mirada Penetrante 1 vez al día, unas ropas +1 a la CA para monje y con Protección Menor contra Ácido (se resta 15 al daño), un bastón +2, una gran hacha +3/+5 contra gigantes, una gran hacha +3/+4 contra trolls, un espadón +3/+4 contra muertos vivientes, dos hachas arrojadizas +2, una maza +3 y con un daño extra de 1D8 de frío, un carcaj con veinte flechas explosivas de 2D8 de daño extra, un anillo con el hechizo Curar Heridas Críticas 3 veces al día, un anillo con el hechizo Aguante 4 veces al día, un anillo con el hechizo Escudriñamiento Mayor 1 vez al día, un amuleto con el hechizo Aceleración 1 vez al día, un broche para una capa en forma de dragón con el hechizo Invisibilidad 1 vez al día, unas botas de cuero con el hechizo Tregar cual Arácnido, una daga arrojadiza +1 que vuelve a la mano de quien la lanza 2 veces al día, un arco largo +3, una ballesta +2/+4 al daño.

Si no atacan al dragón éste se mostrará sorprendido de la presencia de los pjs allí, y de momento no les atacará; es más, le divierte y entablará conversación con ellos. Si le preguntan sobre la historia que narran los miembros del Clan de Karn el Dragón Blanco el dragón allí presente, de nombre Tarkarn, les contará lo que sigue:

"Podéis llamarme Tarkarn, y soy lo que vosotros llamáis Hijo de Karn. Se lo que explican los miembros del Clan de Karn, y hay parte de verdad en lo que dicen y parte de no verdad. Es cierto que nuestro padre desapareció hace años, pocos para alguien de mi especie y muchos para alguien de las vuestras, pero no es cierto que haya de regresar, no al menos que yo sepa. Karn fue herido mortalmente por un elfo llamado Lentelanth con un dardo que le atravesó el ojo y se le hundió muy profundamente en su cabeza. Lentelanth murió a pesar de todo, y Karn abandonó las tierras conocidas por elfos y hombres para ir a morar más allá, a un lugar que vosotros nunca podréis alcanzar. Sus hijos, apenados por su triste fin, nos ocultamos a los ojos de los hombres en grandes cuevas subterráneas como estas, aislados del mundo de los mortales, aunque no totalmente ajenos a lo que en la superficie ocurría. Conocemos vuestras leyendas según las cuales habremos de regresar un día para sembrar el terror y la destrucción, heraldos de un mal que la parecer ya ha llegado y se ha instalado en vuestras tierras, a pesar que temporalmente lo hayáis derrotado. Los Hijos de Karn no tenemos ninguna relación con vuestro enemigo, afortunados sois por eso".

TARKARN, DRAGÓN BLANCO GARGANTUESCO (*sierpe*)

DG: 33D12 + 231 (445 pg), tamaño Gargantuesco (GA),

INI: +0.

VEL: 60 pies, VI 250 pies, Nd 60 pies, Ec 30 pies.

CA: 38 (-4 tamaño, +32 natural).

ATQ: +41.

DAÑO: .

CUALIDADES: Visión en la oscuridad hasta 60 pies.

SALVACIONES: FORT +9, REF +2, VOL +3.

CARACTERÍSTICAS: Fuerza 16, Destreza 10, Constitución 12, Inteligencia 9, Sabiduría 8, Carisma 8.

HABILIDADES: Avistar +12, Escuchar +12.

VD: 9.

Si los pjs se deciden a preguntarle quien es su enemigo entonces, Tarkarn no tendrá ningún problema en responderles:

"Osados sois, sin duda. Los únicos de vuestra especie que se atrevieron alguna vez a entrar aquí lo hicieron trayendo la muerte con ellos sin saber que eran ellos los que estaban marcados por ella. Sus restos hace tiempo que se convirtieron en polvo. Aquel a quien buscáis y que responde al nombre de lo encontraréis en una fortaleza llamada Vordingaard. Eso es todo cuanto os diré, el resto deberéis averiguarlo vosotros. Y ahora marchad. Ya me habéis entretenido bastante, no tentéis a la suerte".

Si a pesar de ello –y suponiendo que fueran alcanzados por la maldición de la piedra –deciden preguntarle sobre la cuestión de su debilitamiento, el dragón les explicará lo siguiente:

"Bien, os explicaré algo. Fuisteis alcanzados por una maldición proveniente de la Piedra de Mak. Es una piedra muy especial, y la única oportunidad que tenéis de salvaros es destruir la magia que anida en su interior. ¿Cómo hacerlo? Preguntadle a un clérigo. Sin duda él os lo dirá cuando la tengáis".

Si los pjs consiguen toda esta información utilizando la dialéctica, sin enfrentarse al dragón, su recompensa en puntos de experiencia será superior que si se hubiesen enfrentado a él.

En el supuesto que luchen contra Tarkarn y estén a punto de vencer, el dragón les ofrecerá decirles donde encontrar a quien buscan si lo dejan vivir. Si así lo hacen la criatura cumplirá su palabra, pero cuando se recupere no cesará hasta haber matado a todos los que se enfrentaron a él y lo vencieron, un enemigo muy peligroso sin duda. Si llegasen a matarlo algunos de sus hermanos, los que yacen aletargados más cerca, despertarán e irán también a buscarlos para vengarse. Vamos, que no resulta un buen negocio matar al dragón.

Si han hablado con él y están a punto de irse pero a algún osado no se le ocurre otra cosa que intentar coger algún objeto (recordemos que están enterrados bajo una capa de hielo) o bien pedirselo al dragón, además de la negativa de este (que mostrará su ira exhalando una bocanada de su aliento por su boca) el personaje en cuestión recibirá tan solo la mitad de la experiencia que le hubiera tocado por avaricioso.

Si abandonan el lugar y se preguntan donde diablos está ese lugar llamado Vordingaard los miembros del Clan de los Hijos de Karn les podrán informar sin ningún problema: se trata de una antigua torre de hechiceros situada en medio de las montañas, un lugar maldito para cualquiera de la zona. Sólo hay un problema, y es que para llegar hasta ella hay que cruzar o bien las tierras de los gigantes del hielo o bien a través de Las Llanuras Muertas donde habitan los gnorregs, unas tribus salvajes que los bárbaros consideran que están más cerca de los animales que de las personas. Se dice incluso que son caníbales, tal es su grado de salvajismo y ferocidad. Los bárbaros propondrán regresar a su campamento y partir desde allí, aunque tan solo les servirán de guía hasta cualquiera de los dos lugares, no irán más allá. Ninguno de los bárbaros osará adentrarse en las tierras dominadas por los gigantes, y para ellos las Llanuras Muertas son un territorio prohibido donde únicamente los abandonados por los dioses pueden vivir.

Si regresan al campamento bárbaro y cuentan lo que han descubierto, los pjs serán tenidos como héroes - así como los que los acompañaron hasta allí -y se celebrará una fiesta en su honor a la que no podrán negar su asistencia. Mostorch -el shamán -les explicará si se lo piden lo que sepan los bárbaros del lugar a donde piensan dirigirse y las leyendas que circulan acerca de esa misteriosa fortaleza y las tierras que la rodean.

“Las Llanuras Muertas son una zona donde ningún ser entraría conscientemente; sería como entrar en una ciudad drow siendo un elfo y pretender salir indemne. Son unas tierras desoladas, si creéis que aquí la vida es dura es porque no habéis estado allí. El frío es aún más terrible que en La Columna, los vientos son capaces de derribar edificios, y las criaturas que allí habitan son más peligrosas que una manada de yetis hambrientos. Nadie en su sano juicio debería acercarse allí. Por si no fuera eso suficiente, en las Llanuras viven los gnorregs. Criaturas pequeñas y escurridizas, quizás en algún tiempo pasado fueron parientes de los enanos o los medianos, quien sabe. Lo único cierto ahora es que son los únicos capaces de sobrevivir en esas tierras. Son hostiles a cualquier otra forma de vida, y a veces entre ellos cuentan que también se cazan. Les gusta la carne, cualquier tipo de carne. Adoran a Gnorrg, una atrocidad que pregona entre sus seguidores el canibalismo. Les da igual elfos que enanos que orcos o humanos. Para ellos cualquier carne es comestible, eso les acerca a su dios. En cuanto a las llanuras, no hay caminos. Simplemente una inmensa explanada de hielo y nieve, hielo y nieve”.

“En cuanto a las tierras de los gigantes no hay que explicar mucho. Son como una extensión de La Columna, pero donde los gigantes son la raza dominante. Más allá, en la encrucijada entre sus tierras y la zona sur de Las Llanuras Muertas se encuentra la torre Vordingaard. La torre era un antiguo centro donde los magos se reunían y aprendían, allí los más preparados eran sometidos a duros entrenamientos y donde los que fracasaban servían de blanco para sus experimentos. Es poco lo que se cuenta de la torre, se cree que está abandonada desde hace unos cien años más o menos, cuando el último mago que salió de allí, Bender, se marchó para no volver. O eso dicen”.

De esta forma tenemos dos posibles rutas para los pjs en caso que decidan dirigirse hacia la torre Vordingaard.

Las Llanuras Muertas

Esta es la explicación de la ruta a seguir en el supuesto que los pjs decidan ignorar Las Tierras de los Gigantes y dirigirse a las Llanuras Muertas. Para llegar a ellas desde el campamento del Clan de Karn el Dragón Blanco deberán dirigirse hacia la zona situada a la derecha adentrándose en el interior del Glaciar Reghed. Una vez dejen atrás el campamento bárbaro la ruta les lleva aún a través de una zona montañosa, con unos picos que si bien no pueden compararse con los que conforman La Columna del Mundo si que su altura impresionaría en prácticamente cualquier otro lugar del continente. Las nubes cubren completamente las cimas de estas gigantescas montañas mientras que los vientos inconstantes no cesan de azotar al grupo mientras avanza. Tras dos días de caminar con la nieve hasta las rodillas los pjs saldrán por fin a un terreno mucho más llano, tan solo algunas ondulaciones de vez en cuando formando suaves colinas. Pero a pesar de este terreno casi plano la visibilidad no mejora. Las montañas ejercen una función de muro reteniéndolas en sus faldas, sumiendo al centro del glaciar en un conjunto de nubes casi perpetuas, especialmente en su borde, lugar donde se encuentran la mayoría de montañas.

Cruzar la zona más llana del Glaciar Reghed, las Llanuras Muertas, supondrá aproximadamente unos quince días de travesía. Los encuentros que el grupo pueda tener vendrán determinados todos por la tabla aleatoria para tal fin. Por cierto, a las llanuras el nombre de muertas no es que les venga porque no vive nadie, sino porque pocos son los que salen vivos de allí.

Tabla de encuentros

- 01-05: Nada.
- 06-08: Poblado gnorreg.
- 09-11: Patrulla de reconocimiento gnorreg 1.
- 12-13: Patrulla de reconocimiento gnorreg 2.
- 14-15: Jauría de lobos invernales.
- 16-17: Manada de yetis.
- 18: Trolls de las nieves.
- 19: Oso polar gigante.
- 20: Tabla de Encuentros Especiales.

Tabla de encuentros especiales

- 01-06: Partida de Ettins

07-12: Manada de mastines sombríos
13-15: Saga nocturna
16-17: Torreón abandonado (habitado por Noctumbra)
18: Draco de hielo
19: Manada de ánimas de los hielos
20: Pozo con Arañas Blancas de los Glaciares

- Poblado gnorreg: Este encuentro tendrá lugar cuando el grupo avance por una zona donde las ondulaciones del terreno son casi nulas. La ventisca dificulta mucho la visión, y los pjs no tendrán constancia de la existencia del poblado gnorreg hasta que se encuentren prácticamente encima de ellos. Los gnorregs, como criaturas acostumbradas a vivir en este terreno, no dejarán la vigilancia de su poblado bajo mínimos, por lo que el grupo deberá evitar ser descubiertos por los guardias apostados en sus alrededores. Lo que verán los pjs si llegan a aproximarse lo suficiente será unas grandes construcciones de hielo de más de diez metros de largo por igual medida de ancho, llegando algunas hasta los tres metros de altura. Y eso para un gnorreg es algo enorme, teniendo en cuenta que apenas llegan al metro veinte. El gnorreg típico presenta un rostro casi albino debido a las grandes nubes que casi constantemente cubren el sol en su región. Van cubiertos con las pieles de los animales que cazan y suelen usar sobretodo lanzas cortas y hachas. A pesar de lo que verán los pjs, sus hogares no son las casas de hielo que verán los pjs, la mayoría de los gnorregs viven en grandes complejos subterráneos construidos bajo el hielo, unos túneles de apenas dos metros de ancho por uno y medio de alto. Si el grupo llega a entrar en el poblado descubrirán que todas las casas de hielo tienen en su interior las entradas a estos pasadizos. Los gnorregs, en caso de verse acorralados, no dudan en descender a ellos aprovechando su pequeño tamaño para enfrentarse a enemigos más enormes pero que se mueven con dificultades en sus pequeños túneles. Si son descubiertos los pjs, los habitantes del glaciar no dudarán en considerarlos como comida. Un típico poblado gnorreg está compuesto por más de cincuenta familias, y considerando lo prolíficos que son pueden llegar a unos cuatrocientos habitantes.
- Patrulla de reconocimiento gnorreg 1: Una patrulla normal suele estar compuesta por unos doce miembros, uno de ellos el cabecilla acompañado por un shamán y el resto guerreros y exploradores normales. Las tácticas de los gnorregs consisten en enviar un par de exploradores por delante para descubrir posibles presas o peligros para el grupo.
- Patrulla de reconocimiento gnorreg 2: A diferencia de la anterior, el potencial de ésta es bastante superior. La suele comandar un líder guerrero gnorreg más dos shamanes y el resto guerreros expertos. La verdad, un encuentro bastante peligroso según el nivel del grupo de pjs. Los guerreros gnorregs reciben todos la consideración de bárbaros, con las ventajas que se derivan en caso de entrar en Furia Berséker.

Las Tierras de los Gigantes

Para llegar a las tierras de los gigantes los pjs deberán, al abandonar el campamento del Clan de los Hijos de Karn el Dragón Blanco seguir las cadenas montañosas que marcan el borde exterior del Glaciar Reghed. Estas montañas, al igual que sucede con las que se adentran en dicho glaciar, no llegan a las alturas imponentes de la Columna del Mundo pero tampoco tienen nada que desmerecer a ninguna situada en ningún otro lugar de Faerun. Llegar hasta la Torre Vordingaard siguiendo las montañas les llevará un poco más de tiempo que no cruzando la zona de Las Llanuras Muertas, aunque el viaje en sí será un poco menos peligroso (si puede calificarse así a uno que atravesase territorio habitado por gigantes). Durante la práctica totalidad del viaje los pjs cruzarán terreno montañoso, con estrechos senderos medio enterrados por la nieve y donde el avanzar se convierte en una penosa tarea. Afortunadamente para ellos, las tormentas en esta zona no son excesivamente frecuentes, así que en ese aspecto no deberán tener preocupaciones. Otro asunto son las criaturas que allí habitan y con las que se encontrarán. Para ello utilizaremos la siguiente tabla de encuentros aleatorios, donde deberán tirar dos veces al día, una durante las horas diurnas y otra para las nocturnas. No habrá encuentros prefijados en esta parte, todos dependerán del azar impuesto por los dados, aunque ciertamente será difícil que el grupo cruce la zona indemne y sin toparse con ningún enemigo importante, tal es la peligrosidad de la región.

Tabla de encuentros

01-05: Nada.

06-08: Gigante de la Escarcha.

09-11: Gusano de la escarcha.

12-13: Partida de guerra orca (2D8 guerreros orcos +1 clérigo orco + 2 ettins).

14-15: Jauría de lobos invernales (2D6+4).

16-17: Manada de Tetis (1D6+6).

18: Trolls de las nieves (2D4).

19: Oso polar gigante.

20: Draco.

LA TORRE DE VORDINGAARD

Tras cruzar las tierras conocidas como de los gigantes o bien las llanuras muertas se acercarán a las inmediaciones de la torre de Vordingaard. Se trata de un paraje helado donde la única construcción humana es la enorme aguja de piedra que surge de las entrañas de la tierra misma, un símbolo del poder del hechicero que la construyó y cuya magia es la que la mantiene en pie. Visible desde una gran distancia gracias al cielo despejado de nubes que saluda a los pjs al acercarse, el grupo tendrá en un primer momento la impresión de ver una fina línea que asciende desde el suelo hasta una gran altura, aunque a medida que se acerquen se darán cuenta que lo que parecía una delgada línea es en realidad una enorme torre de color negro que los saluda en toda su majestuosidad. Los alrededores de la torre están protegidos por una especie de campo mágico muy particular motivo por el cual fue construida aquí. Según parece, la zona es un foco de lo que se conoce como Magia Salvaje, la cual distorsiona cualquier hechizo que en ella sea lanzado. La zona en cuestión abarca una distancia de unos dos kilómetros, y tiene un único punto ciego: justo donde está construida la torre. A medida que se vayan acercando al lugar una sensación extraña embarga al grupo, una especie de hormigueo en el estómago; no se trata de nada más que la entrada en un lugar donde la magia funciona de nuevo, pues se encuentran en el punto ciego del campo que disipa cualquier conjuro (por supuesto, si nadie lanzó ningún conjuro no serán conscientes de lo que ocurría en la zona que acaban de atravesar). Al llegar frente a la entrada y examinar la zona con extremo cuidado, se darán cuenta que toda la torre tiene su superficie cubierta de grabados de color negro, que recorren el gris de la construcción. Los grabados no tienen ninguna finalidad, se trata tan solo de líneas negras formando extrañas formas.

1. La entrada: En la base de la torre hay una enorme puerta de hierro cubierta con refuerzos de adamantina, siendo imposible de abrir por la fuerza. La única solución es utilizar la magia, lanzando un hechizo de Disipar Magia y venciendo una CD de 31 (ver conjuros para descripción). En el supuesto que los pjs se muestren imposibilitados temporalmente para abrir la puerta (por no disponer del hechizo, o por haber fallado la tirada) serán atacados periódicamente por diferentes criaturas (trolls, ettins y algún gigante) llamadas por Braakan de las que se encuentren por los alrededores.
2. Si han conseguido abrir la puerta, ésta se abrirá con un chirrido metálico, dejando escapar un olor extraño desde el interior, que se escapará en una ligera corriente de aire. La entrada da paso a una gran sala circular. En el centro de la estancia, unas escaleras de caracol ascienden al piso superior, pero para acceder antes deberán eliminar al grupo de gólems protectores que Braakan posee en esta planta.

GÓLEM DE HIERRO (4)

DG: 18D10 (130 PG).

INI: -1 (des).

VEL: 20 pies (no puede correr).

CA: 30 (-1 tamaño, -1 Destreza, +22 natural).

ATQ: 2 golpetazos +23 c/c.

DAÑO: Golpetazo 2D10 +11.

CUALIDADES: Arma de aliento, Constructo, Inmunidad a la magia, reducción del daño 50/+3, vulnerable a la herrumbre.

COMBATE: Arma de aliento: Durante el primer o segundo asalto: nube de gas venenoso, cubo de diez pies de lado justo delante del gólem. Dura un asalto, acción gratuita cada 1D4+1 asaltos, TS de Fortaleza a CD 17, daño inicial 1D4 Constitución, secundario Muerte.

SALVACIONES: FORT +6, REF +5, VOL +6.

CARACTERÍSTICAS: Fuerza 33, Destreza 9, Con –, Inteligencia –, Sabiduría 11, Carisma 1.

VD: 13.

3. Ascender por las escaleras se convertirá en una tarea pesada. Los escalones ascienden más de cincuenta metros antes de llegar a la siguiente planta. Al final de la escalera hay una puerta de hierro protegido con una serie de glifos, los cuales se dispararán en caso que alguien intente abrir la puerta sin utilizar la palabra correcta (que los pjs no conocerán) o bien de haberlos eliminado. Además, quien falle en su intento de abrir la puerta (tirada de Abrir Cerraduras a CD 35) disparará una serie de trampas colocadas por los alrededores y que son las siguientes:
4. Si han conseguido pasar la puerta entrarán en una nueva sala donde les esperan los guardaespaldas personales de Braakan. Estos son, ni más ni menos, que Merconarc, Rimac, Vooron y Feinhent (por supuesto, si alguno de ellos falleció en el transcurso de la aventura no estará presente; si murieron los cuatro, Braakan tendrá en su lugar un número de guardias de élite –tantos como pjs+1 –suficientes como para al menos ponerlos en aprietos).

Merconarc: Con dos metros de altura y enfundado en una imponente armadura negra, líder de los guardaespaldas de Braakan, Merconarc es una visión pavorosa para todos aquellos que se le enfrentan. La armadura luce siempre impecable, negro brillante con ribetes plateados, su casco toma la forma de un dragón y de su cinto cuelga su temible espada, una hoja larga con su superficie repleta de runas doradas, mientras su mango dorado con acabado en forma de cabeza de dragón brilla por el rubí mágico allí engarzado. Nada puede verse del guerrero oculto tras la armadura, tan solo su voz escapa por las fauces de su casco.

Merconarc, guerrero nivel 18

DG: 18D10 (182 pg)

INI +5

CA 23 (+8 armadura completa, +1 destreza, +3 escudo, +1 por anillo).

ATQ: +29/+24/+19/+14 (+18 de base, +4 arma, +2 por guanteletes, +1 soltura con espada larga, +5 por fuerza).

DAÑO: 1d8+12 (1D8+4+5+2+1), Crítico 17-20/x2.

VEL 20.

CARACTERÍSTICAS: FUE 20 (22 con guanteletes), DES 18, CON 20, INT 16, SAB 15, CAR 17.

SALV: FORT +19, REF +12, VOL +10.

DOTES: Ataque de Torbellino, Ataque poderoso, Soltura con un arma, Crítico mejorado, Hendedura, Gran hendedura, Iniciativa mejorada (+4), Especialista espada larga (+2 al daño), Combatir desde montura, Carga impetuosa, Desarme mejorado, Embestida mejorada, Esquiva, Gran Fortaleza (+2 TS de Fortaleza), Lucha a ciegas, Pericia, Reflejos Rápidos (+2 TS de Reflejos), Voluntad de Hierro (+2 TS de Voluntad).

ARMAS: Espada larga +4, crítico (17-20/x2), Daga +2.

ARMADURA Y OBJETOS: Armadura Completa +2 Resistente al fuego (15 puntos), Escudo grande +3, Anillo de protección +1 a la CA, Poción Curar Heridas Críticas, Poción de Piel Robliza (+5 a la CA), Poción de Heroísmo, Guanteletes de Fuerza (+2), Amuleto de Resistencia Conjuros (RC 20).

VD: 18.

Rimac: El mago del grupo, hombre de unos cincuenta años, delgado, barba blanquecina con vetas negras, ojos negros y mirada penetrante, su delicado aspecto no indica la malignidad ni tremenda fuerza que lo anima. Versado especialmente en los hechizos de ataque y control

mental, domina también el arte de conjurar en combate, siendo una ayuda primordial para sus compañeros, a los que suele otorgar sus también poderosos hechizos de protección.

Rimac, mago nivel 18

DG: 18D4 (79 pg)

INI +11

CA 23 (+5 túnica, +3 destreza, +2 por anillo, +2 por pendientes).

ATQ: +15/+10 (+10 de base, +4 arma, +1 por fuerza).

DAÑO: 1d6+6 (1D8+4+1'5), Crítico x2.

VEL 30.

CARACTERÍSTICAS: FUE 12, DES 16, CON 15, INT 22, SAB 15, CAR 14.

SALV: FORT +7, REF +9, VOL +17.

HABILIDADES: Concentración +23, Conocimiento Conjuros +27.

DOTES: Iniciativa mejorada, Ampliar conjuro, Apresurar conjuro, Conjurar en combate, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Conjuros Penetrantes, Intensificar conjuro, Maestría en conjuros, Maximizar conjuros, Prolongar conjuro.

ARMAS: Bastón +4 (añade 2D6 secundarios de relámpago contra criaturas de alineamiento Legal).

ARMADURA Y OBJETOS: Túnica de mago +5 a la CA, Resistencia al Fuego y Frío (30 puntos), anillo +2 a la CA, Amuleto de Resistencia Conjuros (RC 20), Anillo de Conjuro Extra nivel 5/6/7, Pendientes de Armadura Natural +2 a la CA, Brazales de Armadura +4/+4 a la Iniciativa, Varita de Convocar monstruos IV, Varita de Bola de Fuego (10 cargas), Varita de Rociada Prismática (3 cargas), Varita de Rayo Relampagueante, Varita de Disipar Magia 3 veces al día.

Conjuros Diarios: 4/6/6/6/6/6/6/3/3/2.

Hechizos conocidos:

Nivel 0: Resistencia, Sonidos fantasmas, Detectar magia, Leer magia, Mano de mago, Atontar, Luz, Detectar veneno.

Nivel 1: Escudo, Protección contra la ley, el caos, el bien, Identificar, Convocar monstruo I, Hechizar persona, Niebla de oscurecimiento, Dormir, Rociada de color, Rayo de debilitamiento, Contacto electrificante, Tregar cual arácnido, Manos ardientes, Retirada expeditiva.

Nivel 2: Cerradura mágica, Protección contra las flechas, Ver lo invisible, Flecha ácida de Melf, Partículas rutilantes, Oscuridad, Esfera Flamígera, Terribles carcajadas de Tasha, Telaraña, Visión en la oscuridad.

Nivel 3: Disipar magia, Flecha flamígera, Nube apestosa, Bola de fuego, Rayo relampagueante, Desplazamiento, Esfera de invisibilidad, Ralentizar, Volar.

Nivel 4: Piel Pétreo, Confusión, Escudo de fuego, Esfera elástica de Oitluke, Muro de fuego, Muro de hielo, Invisibilidad mejorada, Miedo, Puerta dimensional.

Nivel 5: Convocar monstruo V, Muro de hierro, Dominar persona, Cono de frío, Imagen persistente, Teleportar, Telequinesia.

Nivel 6: Disipar Magia, Globo de invulnerabilidad, Rechazo, Sugestión de masas, Proyectar imagen, Acelerar las masas, Desintegrar, Mirada penetrante, Círculo de muerte.

Nivel 7: Recluir, Retorno de conjuros, Palabra de poder aturdidor, Rociada prismática, Invisibilidad de masas, Dedo de la muerte, Excursión etérea, Teleportar sin error.

Nivel 8: Protección contra los conjuros, Laberinto, Rayo solar, Polimorfar cualquier cosa, Hechizar a las masas.

Nivel 9: Convocar monstruo IX, Tromba de meteoritos, Palabra de poder mortal, Círculo de teletransporte, Deseo.

VD: 18.

Vooron: Un bárbaro capturado de alguna tribu del norte, adiestrado desde niño en el arte de la guerra por los mayores expertos de Braakan, pupilo especial de Merconarc, el cual le acabó de dar el toque definitivo. Entra en furia nada más empezar los combates, y no sale de ella hasta que el último enemigo yace destrozado a sus pies. Alto, casi metro noventa, musculoso, protege su cuerpo tan solo con unos cueros mientras su terrible gran hacha mágica reparte dolor a todos los que se le enfrentan.

Borrón ,bárbaro nivel 18

DG: 18D12 (204 pg)

INI +10 (+4 Iniciativa mejorada, +2 grebas, +4 destreza).

CA 23 (+4 camisote de mallas, +4 destreza, grebas +2, anillo +3).

ATQ: +31/+26/+21/+16 (+18 de base, +4 arma, +9 de fuerza).

DAÑO: 1D12+19/ 1D12 +19+ 2D6 (+4 de arma + 14 de fuerza –arma a dos manos –,+1 de soltura), Crítico 19-20/x3.

VEL 40.

CARACTERÍSTICAS: FUE 24, DES 18, CON 18, INT 14, SAB 14, CAR 18.

SALV: FORT +15, REF +10, VOL +8.

PROFESIÓN: Furia 5/ día, Esquiva asombrosa (+3 contra trampas), Reducción del daño 3/ -, Movimiento rápido. En Furia: los puntos de golpe suben a 240, el ataque pasa a 33/28/23/18, el daño a 1D12 + 20 y la CA baja a 21, y dura como máximo 9 asaltos.

DOTES: Ataque de Torbellino, Ataque poderoso, Soltura con un arma, Critico mejorado, Hendedura, Gran hendedura, Iniciativa mejorada (+4), Esquiva.

ARMAS: Gran hacha +4 sacrílega (página 187): añade +2D6 contra criaturas de alineamiento bueno, crítico (19-20/x3).

ARMADURA Y OBJETOS: Armadura Camisote de mallas +4: resistencia a conjuros (RC 20), Brazales +2 a Fuerza, Grebas que suman +2 a la CA y a la Iniciativa, anillo de Resistencia contra el Rayo (30 puntos), anillo de Protección +3.

VD: 18.

Feinthent: Con una armadura negra, no tan terrible como la de Merconarc, pero con otras virtudes, este guardián negro (¿) vive sólo para honrar a su señor, Braakan, aquel que lo salvó de la muerte y lo convirtió en lo que es. Ágil como pocos, su espada y su escudo son una combinación terrible para sus enemigos.

Feinthent, guerrero nivel 8/ Guardián Negro nivel 10

DG: 18D10 (169 pg)

INI +9

CA 29 (+9 coraza, +5 destreza, +3 escudo, +2 por anillo).

ATQ: +28/+23/+18/+13 (+18 de base, +4 arma, +1 soltura con espada larga, +5 por fuerza).

DAÑO: 1d8+12 (1D8+4+5+2+1), Crítico 17-20/x2.

VEL 30.

CARACTERÍSTICAS: FUE 20, DES 20, CON 18, INT 16, SAB 17, CAR 17.

SALV: FORT +17, REF +10, VOL +8.

DOTES: Ataque de Torbellino, Ataque poderoso, Soltura con un arma, Critico mejorado, Hendedura, Gran hendedura, Iniciativa mejorada (+4), Especialista espada larga (+2 al daño), Esquiva, Pericia, Romper arma.

PROFESIÓN: Detectar el bien, Empleo de venenos, Bendición oscura (suma +3 a todas las TS –no contado –), Castigar el bien (suma +3 al ataque y 18 al daño –no contado ninguno – una vez al día), Aura de desesperación (-2 de Moral a las TS a todos los enemigos a menos de 10 pies), Comandar muertos vivos, Ataque furtivo +2D6.

ARMAS: Espada larga +4 Sacrílega (añade 1D6 contra criaturas buenas, y si hace crítico éstas deben realizar una TS de Fortaleza o caer inconscientes 1D4 asaltos, crítico (17-20/x2).

ARMADURA Y OBJETOS: Coraza +4 con una RC de 20 y sin penalizaciones a la Destreza ni al lanzamiento de conjuros, Escudo grande +3, Anillo de protección +2 a la CA, Poción Curar Heridas Críticas, Poción de Piel Robliza (+5 a la CA), Poción de Aceleración, Poción de Fuerza de Toro.

CONJUROS DIARIOS: 5 de N1, 5 de N2, 5 de N3 y 4 de N4. Su lista aparece en la página 35 del libro del Dungeon Máster.

VD: 18.

Si consiguen vencer a los cuatro guardias de Braakan, tan solo les quedará ascender por las escaleras que conducen al piso superior de la torre. Una puerta de doble hoja señala la habitación del liche. En su superficie, grabado en oro, una imagen representando un dragón negro sobrevolando una cadena montañosa. A diferencia de las anteriores, estas puertas dobles pueden abrirse sin ningún tipo de problema. Tras ellas, una enorme estancia completamente vacía excepto por un trono de piedra al fondo de todo. En él, allí de pie, la misma figura que vieron en la tumba de Tau –Lormard, el quinto paladín. La figura echará atrás la capucha mostrando su aspecto horrible de liche. Su sola visión provocará que los miembros del grupo deban realizar una tirada de salvación contra Miedo a CD 31 si tienen 5DG o menos. Mientras, Braakan se dirigirá a los pjs:

“Os habéis convertido más que en una complicación, en una auténtica molestia. Si os he de ser sincero, no esperé que pudierais llegar vivos aquí, de haberlo supuesto os habría matado con anterioridad. Pero creo que estoy a tiempo de remediarlo”.

El liche desplegará todo su poder para matar a los pjs, y en el supuesto que lo consiga, su venganza será alzarlos y convertirlos en sus esclavos, aunque eso suponemos que ya no supondrá ninguna diferencia para ellos. Durante el combate, su objetivo será primero el pj más débil, seguramente el mago o el que tenga los hechizos para sanar a sus compañeros. Si lo matan y registran el cuerpo, lo único que encontrarán que lleva encima es la piedra que hallaron en la tumba del paladín. Si consiguen destruirlo, el siguiente paso será descubrir el lugar donde ha ocultado la filactería. Un examen detallado del lugar lo único que revelará, si logran un Buscar a CD 25, es un pequeño engarce en la parte alta del trono. Si colocan allí la joya, el trono empezará a brillar con un fulgor blanco que daña la vista. Segundos después, donde había el trono, una especie de portal ocupa su lugar. Si cruzan al otro lado se encontrarán en una estancia de unos cinco metros de diámetro, vacía excepto por una mesa de mármol con una caja encima: la filactería del liche. Si abren la caja encontrarán en su interior una serie de pergaminos desconocidos para ellos.

BRAKAAN, VARON LICHE

DG: 20D12 (195 pg)

INI +10 (+2 por destreza, +4 por dote, +4 por brazales).

CA 30 (+5 túnica, +3 destreza, +2 por anillo, +2 por pendientes, +4 brazales, +5 natural).

ATQ: +14/+9 (+10 de base, +3 arma, +1 por fuerza) o +10c/c (Voluntad 24 la mitad, daño 1D8+5).

DAÑO: 1d6+5 (1D8+3+1'5), Crítico x2.

VEL 30.

CARACTERÍSTICAS: FUE 12, DES 15, CON -, INT 22, SAB 15, CAR 18.

SALV: FORT +7, REF +9, VOL +17.

HABILIDADES: Arte (talla de gemas) +12, Averiguar intenciones +13, Avistar +13, Buscar +12, Esconderse +16, Moverse sigilosamente +14, Concentración +23, Conocimiento Conjuros +28.

DOTES: Iniciativa mejorada, Ampliar conjuro, Apresurar conjuro, Conjuración en combate, Conjuración en silencio, Conjuración sin moverse, Conjuros Penetrantes, Intensificar conjuro, Maestría en conjuros, Maximizar conjuros, Prolongar conjuro, Prolongar conjuro.

ARMAS: Bastón +3 (añade 3D6 secundarios de relámpago contra criaturas de alineamiento Legal).

ARMADURA Y OBJETOS: Túnica de mago +5 a la CA, Resistencia al Fuego y Frío (30 puntos), anillo +2 a la CA, Amuleto de Resistencia Conjuros (RC 25), Anillo de Conjuro Extra nivel 5/6/7, Pendientes de Armadura Natural +2 a la CA, Brazales de Armadura +4/+4 a la Iniciativa, Varita de Tentáculos Neros de Evard, Varita de Bola de fuego (10 cargas), Varita de Rociada prismática (5cargas), Varita de Rayo Relampagueante, Varita de Disipar Magia 3 veces al día, Varita de Teleportar 1 vez al día.

CUALIDADES ESPECIALES: Resistencia a la expulsión +4, Reducción de daño 15/+1.

Conjuros Diarios: 4/6/6/6/6/6/4/4/4.

Hechizos conocidos:

Nivel 0: Atontar, Resistencia, Sonidos fantasmas, Detectar magia, Detectar veneno, Leer magia, Luz, Mano de mago, Marca arcana.

Nivel 1: Alarma, Escudo, Protección contra la ley, el caos, el bien, Identificar, Convocar monstruo I, Hechizar persona, Niebla de oscurecimiento, Dormir, Rociada de color, Rayo de debilitamiento, Soportar los elementos, Armadura de mago, Caída de pluma, Reducir, Contacto electrizante, Preparar cual arácnido, Manos ardientes, Retirada expeditiva.

Nivel 2: Cerradura mágica, Protección contra las flechas, Llama continua, Pauta hipnótica, Levitar, Ver lo invisible, Flecha ácida de Melf, Partículas rutilantes, Oscuridad, Esfera Flamígera, Terribles carcajadas de Tasha, Telaraña, Visión en la oscuridad.

Nivel 3: Disipar magia, Flecha flamígera, Inmovilizar persona, Nube apestosa, Bola de fuego, Rayo relampagueante, Desplazamiento, Don de lenguas, Esfera de invisibilidad, Muro de viento, Ralentizar, Sugestión, Volar.

Nivel 4: Asesino fantasmal, Confusión, Escudo de fuego, Esfera elástica de Oitluke, Muro de fuego, Muro de hielo, Invisibilidad mejorada, Miedo, Pauta iridiscente, Piel pétrea, Puerta dimensional, Tentáculos negros de Evard.

Nivel 5: Convocar monstruo V, Muro de hierro, Muro de fuerza, Dominar persona, Cono de frío, Imagen persistente, Teleportar, Telequinesia, Ofuscar videncia, Pasatiempo, Permanencia.

Nivel 6: Acelerar las masas, Bruma ácida, Círculo de Muerte, Desintegrar, Disipar Magia, Disipación Mayor, Globo de invulnerabilidad, Mirada Penetrante, Rechazo, Sugestión de masas, Penumbras, Proyectar imagen.

Nivel 7: Recluir, Retorno de conjuros, Palabra de poder aturdidor, Rociada prismática, Invisibilidad de masas, Dedo de la muerte, Excursión etérea, Teleportar sin error.

Nivel 8: Antipatía, Hechizar a las masas, Protección contra los conjuros, Laberinto, Polimorfar cualquier cosa, Puño cerrado de Bigby, Rayo Solar, Simpatía.

Nivel 9: Convocar monstruo IX, Círculo de Teletransporte, Tromba de meteoritos, Palabra de poder mortal, Deseo, Parar el tiempo.

VD: 22.

Lo único que sucede es que han de destruir la caja una vez hayan salido del portal y regresado al mundo normal. Si actúan al revés, destruyendo la caja y su contenido cuando aún se encuentren dentro de la estancia, el destino del portal habrá cambiado, enviando a los pjs a un viaje a través de los planos a la ciudad de Sigil.

Si aciertan a destruir la caja una vez hayan regresado, serán ya libres de coger el camino que deseen. Pueden volver a Diez Ciudades, donde serán acogidos como héroes, a cualquiera de las tribus bárbaras donde obtendrían la misma acogida (más si el destino es el clan de Karn o los supervivientes del clan del Lobo Blanco) o bien cualquier otro punto del norte de Faerun que les quede suficientemente cerca de donde se encuentran (que dicho sea de paso, están todos bastante alejados).