



La Espada de los Valles



Bienvenido a los Valles	2
La Tragedia de Randal	2
Buena Fortuna	3
En el Camino Hacia la Tumba	9
A. Caravana de Mercaderes	9
B. El santuario de Torm	10
C. Emboscada de los Kobolds	12
D. En la puerta de la Muerte	
E. El Puente de las Serpientes	13
F. El Gallinero Real	14
G. La Escalada del Gigante	15
La Tumba de Shraevyn	17
1. Entrada	17
2. Sala de la Guerra	21
3. El Tesoro de un Mago	22
4. Oficio Verdadero	23
5. En sus manos	29
6. La Senda de la Riqueza	30
7. Ojos vigilantes	31
La Espada de los Valles	32
Conclusion	33
Apendice de Encuentros	34
Bosque cercano a Valle de la Sombra	34
Por Tierra en las Colinas de la Daga	38
En el Camino del Norte	41
En el Camino de Tethyamar	



Bienvenido a los Valles

La *espada de los Valles* es una aventura para **FORGOTTEN REALMS®** para tres a seis personajes de nivel 1–4. Aunque se trata de una aventura relativamente no letal, no debe ser fácil de ninguna manera. Coloca a los personajes sobre dos búsquedas entrelazadas: recuperar una antigua espada y rescatar a Randal Morn, el líder rebelde del Valle de la Daga. La magia poderosa y los acertijos obligan a los personajes a usar su ingenio tan bien como sus fuerzas para poder alcanzar sus metas. El trabajo en equipo es vital para alcanzar el éxito.

La Tragedia de Randal.

Cientos de años atrás la Lord-Mago Shraevyn, sabiendo que iba a morir, creó una espada de tremendo poder. Tras su muerte la poderosa hoja desapareció y nadie supo cual fue el destino de esta espada. Muchos fueron los que creyeron que permaneció en un compartimento secreto cuando murió. Este escondite se perdió en la historia (Hasta ahora).

Lord Randal Morn, el líder rebelde local que lucha contra la ocupación Zhentarim, supo recientemente que la cripta había sido accidentalmente descubierta. Inmediatamente partió junto a un grupo y se precipitó hacia la tumba para rescatar el objeto. Tras la exitosa recuperación de la espada, fuerzas Zhentarim atacaron a su banda fuera del complejo de Shraevyn. Resultó una batalla sangrienta, y la banda de Randal puso a los Zhents en retirada.

Entonces los sucesos en las cercanías de la tumba se giraron hacia el terror. Randal y su grupo fueron atacados, y los rebeldes (Incluido el propio Randal) se desvanecieron en la nada. Sólo uno de sus hombres escapó con vida. Ariton, el único hombre de los valles superviviente se encaminó a la torre de Elminster para pedir ayuda, y Laheo, escriba del mago, escuchó la historia del hombre. Elminster estaba aparentemente de viaje por los planos, pero el escriba decidió juntar algunos voluntarios y mandarlos para rescatar a Randal Morn.

Lo que Laheo no sabe es que otra criatura llama suya a la espada. Gothyl era una hechicera de tremendo poder que buscó la manera de convertirse en un Lich hace unos 150 años. El experimento falló y fue mutada a su aspecto actual, una poderosa Archi-sombra.

Gothyl investiga sobre la bondad de cada personaje para atraerlos a las olvidadas ruinas, y está usando la espada como un señuelo para atraparlos. Al ver el éxito de Randal y su banda contra los terrores de la tumba, ella misma emergió de la espada, capturó a Randal, y aniquiló a todos sus guerreros. Sus poderes y habilidades se hallan detallados en “*El Secreto del Acoso de la Araña*”, ya que es un simple observador en este módulo.



Buena Fortuna.

Los personajes deberían empezar en el Valle de la Sombra, buscando una oportunidad para convertirse en héroes de leyenda. Alguno podría decidir visitar a Elminster, mientras otros pueden salir de la ciudad a la búsqueda de una gran aventura. Para conseguir información detallada mirar Valle de la Sombra, en el *Vademécum de Campaña de FORGOTTEN REALMS*®.

El DM debe desalentar a los PJs que quieran entrevistarse con Elminster, ya que es innecesario para la aventura. Si algún PJ decide acercarse a la torre de Elminster, encontrará la puerta herméticamente cerrada. Una nota en la puerta reza el siguiente mensaje :“Investigando eventos importantes. Por favor vuelva más tarde. Gracias por su consideración al no llamar a la puerta”. No importa lo persistentes o lo pesados que se pongan, no hay respuesta del otro lado de la puerta.

El DM debe alentar a los PJs a equiparse ellos mismos mientras malgastan su tiempo explorando la ciudad. Los mercaderes locales venden un completo surtido de accesorios propios de la vida aventurera. La mayoría de las veces se venden a los precios listados en el MJ, pero unos pocos comerciantes sin escrúpulos pueden elevar el precio de sus artículos Hasta un 50%.

Los PJ que tomen todo lo que quieran a su antojo sin temer las consecuencias, se encontrarán con serios problemas. Los propietarios vigilan unos por otros y alertarán a la guardia local a cerca del latrocinio. Una escuadra de 12 guardias del Valle de la Sombra (Guerreros de nivel 2) llega en 1-3 asaltos. Si los PJs silencian al mercader que pide ayuda, es una buena oportunidad para que se una a los soldados algún que otro comerciante.

Si la batalla se prolonga o los guardias piden auxilio, en 1d4 rounds aparecerán dos clérigos del templo de Chauntea. Estos sacerdotes (CL 3 y CL 4) lanzan un hechizo de *Encantar personas* sobre cada uno de los PJs. Desde ese momento los PJs esperarán hasta ser juzgados por los Lores del Valle de la Sombra, Lord Mourngrim y Lady Shaerl Mantodeserval. La pena exacta será dictada por el DM de acuerdo a la gravedad del delito.

Naturalmente la mayoría de los aventureros no van atacando por ahí a los comerciantes, por lo que sus negocios en el Valle de la Sombra son bastante rutinarios.

Todos los PJs deben acabar entrando en *El Viejo Cráneo*, el único alojamiento en el pueblo. Es conocido por su animada atmósfera, atento servicio, y excepcional comida y bebida. Deberá ser hacia el crepúsculo cuando entren los PJs para conseguir una comida caliente y alojamiento para la noche.

Según os acercáis podéis percibir el rumor de las conversaciones entre risas y canciones. Linternas amarillas proyectan luz sobre el edificio de tres plantas, iluminando la piedra y la madera de la estructura. Un letrero de madera cuelga de un gancho sobre la puerta principal del establecimiento, proclamando este establecimiento como *El Viejo Cráneo*.

En el interior, el bar está repleto de actividad. La mayoría de las mesas están llenas de parroquianos, y las camareras se manejan entre ellos, trayendo bandejas de succulenta comida. En una



esquina una anciana mujer tañe una lira y suavemente canta una antigua tonada. Unos pocos parroquianos se sientan cerca, intentando en vano escuchar la balada.

Reconocéis algunas de las gentes que hay aquí ;algunos mercaderes sentados junto a la puerta levantan sus jarras en amistoso saludo cuando entráis. Habéis visto otros durante vuestros paseos por el pueblo, y sospecháis que son aventureros como vosotros—sin duda buscando alguna chispa de excitación o indicio de aventura que introducir en su camino.

Una mesa vacía en la esquina sudeste es lo suficientemente grande para acomodar entero a vuestro grupo. Uno de los empleados limpia la mesa con un trapo húmedo y os comunica que dentro de unos minutos volverá para anotar vuestros encargos. Mientras tanto os acomodáis confortablemente en las grandes sillas de madera y esperáis disfrutando ambiente.

Se trata de Turko, el camarero y el cocinero de *El Viejo Cráneo*, y atiende al grupo de 5 a 10 minutos más tarde. Cuando llega informa sobre las especialidades de la noche. Según él, sólo hay cosas excelentes en el menú, y comenta de las excelentes cualidades de cada una de sus comidas. Frases como *“Asado con yerbas especiales hasta conseguir que el sabor baile en su superficie”* y *“La ensalada tan crujiente que pensaría que creció en la escudilla tan solo para usted”* rematan la descripción de cada comida. Si los PJs no tienen hambre, se retira descorazonado. Tras recoger los pedidos de cada uno, desaparece por la puerta en el muro más alejado de la sala. Mientras, Jhaele Melenadeplata atiende el bar. Se mueve de mesa en mesa, repartiendo jarros y recogiendo pedidos. Los PJs observadores se darán cuenta que desaparece en la cocina frecuentemente. A los pocos momentos reaparece, con Turko tras ella, y es entonces cuando él hace su ronda. Parece ser que Turko está más preocupado en realizar verdaderas obras maestras culinarias que en recoger los pedidos de los clientes.

Un hombre está situado junto a la barra, aparentemente tranquilo entre el caos. Es Durman Hilesta, el carpintero y herrero del *Viejo Cráneo*. En caso de pelea será el primero en ponerse del bando ofendido, pues es el apagabroncas del local (bajo su bata de cuero lleva un *Cinto de Fuerza Gigantesca*). Otros empleados del *Cráneo* incluyen a Bardag Shutlu (Mozo de cuerdas) y Dora Leen y Sasha Badja (Camareras y servicio de habitaciones). Para más información concerniente a ellos, mirar en la página 28 del suplemento **El Valle de la Sombra**, incluido en el *Vademécum de Campaña de FORGOTTEN REALMS*®.

El precio del hospedaje va desde las 2 m.p. por noche en el dormitorio común hasta 5 m.o. por una de las elegantes suites. Hay tres habitaciones que están suntuosamente decoradas, pero Jhaele no las alquila a cualquiera. Debe estar convencida de la integridad o hechos del cliente, y entonces las alquila por 10 m.o.. Un PJ que haya realizado un acto relevante, tal como salvar una vida o evitar que un mago lance un hechizo devastador, le es ofrecida una habitación gratis durante una semana.

Tras la comida, o justo cuando el grupo se dispone a retirarse para pasar la noche, el escriba Lhaeo aparece para hablar con los PJs. Lhaeo es conocido en el Valle de la Sombra por su habilidad para distribuir el tiempo de Elminster. Virtualmente cualquier persona que requiera una audiencia con el famoso mago, tiene el dudoso privilegio de rellenar montañas de documentos provistos por el escriba. Lhaeo ha sido descrito como *“El hombre con más excusas sobre las ausencias de Elminster”*



que las hierbas halladas en los recipientes de un Druida”. Habla con un ligero ceceo cuando lo hace en público, lo cual le da un aire un tanto cómico. La mayoría de las veces juega a propósito con esa impresión que causa en los demás. Sin embargo, esta noche es distinto. Lhaeo está decidido a departir con los PJs en vez de con unos verdaderos profesionales de alto nivel. Ha decidido entregar el futuro del Valle de la Daga a unos aventureros novicios, y sabe que esto es un gran riesgo. Ha tomado esta decisión para evitar los comentarios que levantaría la puesta en movimiento de una banda de mercenarios profesionales, y no empleará su fingido ceceo si eso hace que los PJs se den cuenta de la gravedad de su proposición.

Un humano alto de sexo masculino y mediana edad entra en el local con unos anteojos de cristal sobre su nariz. Está bien proporcionado y tiene un aspecto saludable, con el cabello desgreñado y una corta perilla. Una mochila de cuero y pergamino cuelga de su hombro izquierdo. Atada con correas sobre su hombro derecho se ve una espada enfundada en una usada vaina.

Los ojos del hombre se mueven rápidamente por toda la sala, obviamente buscando a alguien o algo. Abruptamente, su mirada cae sobre vuestra mesa, y una sonrisa maliciosa cruza por su cara. Avanzando hacia vosotros cruza la sala con pasos largos y seguros.

Cuando llega hasta vosotros, dice :

— Saludos, aventureros. Os traigo noticias de un caso urgente que necesita inmediata atención.

Su voz suena profunda y clara, y por el momento sus palabras no parecen un protocolo.

— Esta puede ser una oportunidad para conseguir una sustanciosa asignación.

Echando una mirada alrededor de la mesa para asegurarse de que nadie está siguiendo la conversación, tranquilamente continúa :

—¿Puedo tomar asiento para poder discutir esto más tranquilamente?

Lhaeo es un hombre culto e inteligente. Si los PJs están ofensivos o beligerantes, les deja; Tendrían otra oportunidad de hablar con él por la mañana cuando el sentido haya regresado a su cabeza. Si son amistosos e interesados en hablar con él, lee lo siguiente:

El hombre echa a un lado los platos vacíos de la mesa con un barrido de su mano. Quitándose la mochila de la espalda, la apoya contra la pata de la mesa. Entonces saca un puñado de papeles y los extiende sobre la mesa. Con un sencillo gesto descuelga la espada de su espalda y la deja en la mesa delante de vuestro grupo. Estudiáis al extraño con intensidad. Su ropa es de buena calidad y se ajusta bien a su musculoso cuerpo. Huele ligeramente a tinta, lo cual os confunde un poco. Cuando miráis rápidamente a sus manos, veis que son tersas, sin los callos y heridas que serían propias de un granjero o de un aventurero. La única pista sobre la profesión del enigmático personaje la dan las manchas de tinta en sus finos y afilados dedos.

Al momento la camarera llega hasta vuestro nuevo compañero, trayendo una copa llena de bebida.

— Con los respetos de *El Viejo Cráneo*, Lhaeo. Es un verdadero placer verte de nuevo por aquí de nuevo. — Dice la madura camarera.

— Siempre es un verdadero placer beber en *El Viejo Cráneo*, Jhaele — Dice con una sonrisa contenida — Pero ábreme una cuenta. Mi ausencia por tu taberna bien justifica beber en cantidad.

Jhaele sonríe cuando se aleja para atender a otro cliente.



Lhaeo toma un largo trago de bebida y luego gira la cara hacia el grupo:

— Para vuestro conocimiento, soy Lhaeo, el escriba de Elminster del Valle de la Sombra. Antes de entra en detalles sobre nuestro trato, ¿Por qué no me habláis un poco sobre vosotros mismos?

Investigado el grupo, Lhaeo ya está seguro de que los personajes no son espías Zhentarim gracias a su sistema de espionaje en colaboración con los Arpistas. Pero no reconocerá que conoce a los PJs si no es necesario. En este momento, está realmente interesado en cada miembro del grupo, y los trata como si fuesen amigos, a menos que demuestren un comportamiento distinto. Tras pasar un rato agradable, el escriba del Gran Mago del Valle de la Sombra, tendrá ciertamente que levantarse. Lhaeo no puede prometer que Elminster vaya a tener tiempo para reunirse con ellos, pero él puede (Si los PJs presionan) prometer ayudarles a rellenar el papeleo apropiado si ellos completan la misión. Advierte, sin embargo, que el archimago es un hombre extremadamente atareado que tiene poco tiempo para una conversación sin importancia. ¡Pasar por la prueba del papeleo es la parte más fácil!

Una vez que los PJs se muestran agusto con el escriba, y Lhaeo ha sacado tanta información como puede de los personajes, comienza su historia.

“La posada está vacía, y explicaré todo ahora”. Jhaele y Turko se mueven tranquilamente por la sala, limpiando unas pocas mesas del fondo. Lhaeo, ahora con su segundo vaso de bebida, hecha su cabeza hacia atrás y toma un profundo sorbo. Entonces se apoya hacia delante y comienza su historia.

“Lo que voy a contaros no debe salir de esta habitación,” comienza “Los Zhentarim sabrán indudablemente esta historia dentro de poco tiempo, pero esta no es razón para llevar ante ellos lo que deben descubrir ellos mismos. ¿Tengo vuestra palabra?”

En este punto Lhaeo para, esperando a que cada personaje de su palabra o promesa. Cuando cada personaje ha respondido, reanuda la historia.

“Hace tres semanas un grupo de guerreros liderados por Randal Morn, el legítimo dirigente del Valle de la Daga, asaltó lo que quedaba de la tumba de Shraevyn, una hechicera muerta hace mucho tiempo.

“Puede que hayáis oído hablar de Shraevyn, la guerrera-maga, en vuestros estudios. Fue una buena hechicera que sirvió a los valles allá por los años 900. Según todas las fuentes, era justa y poderosa, y eso lo acreditó con la creación de uno de los objetos mágicos más poderosos en el área.

“De acuerdo con las leyendas populares, Shraevyn creó una poderosa espada larga, conocida como *La Espada de los Valles*, justo antes de su muerte. Ese arma se rumorea que posee una variedad de poderes especiales. No se recuerda lo que la espada puede hacer, pero en mi búsqueda he llegado a descubrir unas pocas de sus supuestas propiedades.

“Primero, la espada puede partir cadenas y manillas cuando su esgrimidor pronuncia la palabra *Merrydale*. Su esgrimidor también puede “*Respirar Agua*” mientras posea el arma. Sobre otros que no sean estos dos poderes, tengo poco más que ofrecer.

Tomando otro sorbo de su bebida, el escriba continúa su narración, interrumpida sólo por el suave sonido de la escoba y el cliquetear de los jarros que Turko está recogiendo.



“Randal debió haber creído que la posesión de esa espada le colocaría en la mejor posición para liberar Cataratas de la Daga de las manos de los Zhentarim, y por eso condujo él mismo a un grupo de sus hombres al interior de la tumba. De acuerdo con Ariton, un leal seguidor y el único superviviente de la expedición, Randal liberó felizmente *La Espada* de una horda de no-muertos que había en la tumba de Shraevyn.

“El grupo fue emboscado a la salida de la cripta por una fuerza de magos Zhents que conocían de la expedición de Randal. Por poco derrotan a los hombres libres de los valles, pero Randal (empuñando *La Espada de los Valles*) los aplastó junto con sus creaciones mágicas sin el menor esfuerzo por su parte.

“Lo que ocurrió a continuación fue totalmente inesperado y fatal en última instancia para el grupo. Aunque todo ocurrió muy rápidamente, Ariton pudo suministrar esta provechosa información.

“No-muertos, la mayoría de ellos esqueletos pero con un puñado de zombies y ghouls entre ellos, surgieron de la tierra. Los hombres de los valles cayeron en el horror y sus amigos condenados fueron derribados al suelo como por un ataque salvaje. Él también vio un fugaz resplandor de una extraña luz esmeralda que golpeaba a Randal en el suelo. Ariton insiste en que Randal respiraba tranquilamente aunque era incapaz de moverse tras el súbito ataque. Suficientemente astuto para comprender que no podía luchar él solo contra todos los muertos vivientes, Ariton decidió escapar sin ser detectado y huyó a la torre de Elminster a por asistencia. Me entregó una espada —no *La Espada de los Valles*, pero una hoja encantada sin lugar a dudas— que rescató de una tumba, a cambio de una buena comida y algunas pociones de curación. Más tarde volvió al Valle de la Daga para informar a los hombres libres de lo que ha pasado.”

Entrelazando sus manos frente a él, Lhaeo se adelanta y clava su mirada penetrante en cada uno de vosotros por turno “Los Reinos necesitan héroes, aquí y ahora. Yo os propongo ir al rescate de Randal Morn”.

Un pesado silencio flota en el ambiente alrededor de Lhaeo mientras sigue diciendo: “Os puedo ofrecer esta espada mágica y unas pocas pociones curativas si estáis dispuestos a aceptar esta peligrosa búsqueda. Además, contaréis con la admiración de las tierras circundantes al Valle de la Sombra cuando hayáis devuelto a Randal Morn entre su gente. ¿Tenéis alguna pregunta?”.

El escriba espera a responder las preguntas que tengan los PJs, pero no conoce todos los detalles con relación a la expedición. El sabe estas pocas cosas:

- Ariton vio el rayo de luz esmeralda que golpeó a Randal, pero no vio al que lanzó el conjuro. Vino de alguna parte de dentro de la cripta.
- Había una fuerza invisible que controlaba a los muertos vivientes; Cualquiera (o cualquier cosa) que los estuviese controlando, estaba en la tumba ó escondido en los alrededores.
- Ariton no entró en la tumba con Randal Morn; esperó fuera el retorno de su Señor. No sabe lo que hay dentro de la cripta, y todos sus compañeros ahora están muertos ó capturados.
- Ariton no está interesado en *La Espada de los Valles*. Los personajes que quieran quedarse con la espada deben discutirlo con Randal una vez que sea liberado.

Lhaeo no revelará sus fuentes de la información presentada, mas que exponiendo que tiene acceso a una gran red de información. Tampoco, dice a los PJs donde está localizado en estos momentos Ariton, por problemas de seguridad.



Tras haber respondido a todas las preguntas, Lhaeo se excusa unos momentos para que el grupo pueda deliberar la oferta. Cuando regresa, espera una respuesta. Si los PJs rehúsan, Lhaeo parece desanimado por su reluctancia a aceptar la misión. Sonríe y comenta que tal vez deberían convertirse en granjeros si creen que salir de aventuras es algo demasiado peligroso.

Si el grupo acepta la misión, ofrece un visible relax y ofrece unas pocas palabras de aviso.

“Desearía que viajaseis por el camino del Norte hasta el cruce con el camino de Tethyamar” dice. “Esta ruta es frecuentada por comerciantes y mercaderes, y las patrullas mantienen estos parajes relativamente libres de monstruos y otros indeseables. Sin embargo no creáis que sois inmunes al peligro. Como reza un viejo dicho, *El viajero prudente ve la luz de un nuevo día.*”

Resbalando la espada de su espalda y sosteniéndola con su mano izquierda, el escriba clava en la mesa un puñal con su mano derecha y señala alguna de las runas cerca de la empuñadura. “Esta hoja sólo está hechizada luminosamente, pero os puede llegar a ser de gran utilidad. Debéis decidir entre vosotros mismos quién se quedará con ella”.

Esperanzadoramente, ambos, *La espada de los Valles* y Randal Morn, están todavía en la tumba. Es imperativo que lleguéis a Randal antes que se reagrupen los Zhentarim y vayan a por él.”

El escriba remueve en su mochila un momento, saca tres redomas de la saca y las deja encima de la mesa. “Son *pociones de curación extra*. Deberían ayudaros en momentos de gran necesidad. Cada redoma contiene tres dosis; una sola dosis es capaz de restaurar a una persona normal toda su salud aunque se halle en las puertas de la muerte.

La mano de Lhaeo desaparece de nuevo dentro de la bolsa y vuelve fuera con una caja de hueso para pergamino y la sitúa al lado de las pociones. “Esta contiene un mapa del área, con la localización de la tumba de Shraevyn. Como dijo Ariton, un corrimiento de tierras descubrió la cripta en el fondo de un valle conocido como la Escalada del Gigante. Deberíais tener poco problema en encontrarlo.

“Siempre estoy buscando libros y nuevas referencias, y temo que nuestra librería es un poco escasa en materia sobre Shraevyn. Os pagaría alegremente una buena suma por los libros, notas y pergaminos que pudieseis encontrar.

“Si no tenéis caballos os proveeré de monturas adecuadas. Os he visto comprar provisiones para largas jornadas. La velocidad es la esencia de esta cuestión, el camino es largo, el peligro de las fuerzas Zhent del Valle de la Daga se cernirá sobre vosotros. Volved a la Torre de Elminster cuando finalicéis la misión para saber del estado de Randal Morn y seréis gratamente recompensados.

Entrega a los personajes fotocopia del Player`s reference map.



En el camino hacia la tumba.



L Os personajes que decidan no seguir el consejo de Lhaeo tendrán menos encuentros de los previstos en la ruta. Sin embargo los encuentros en las tierras que rodean el camino serán mucho más peligrosos. La mayoría de los monstruos inteligentes saben bien como encaminarse a las carreteras, y de esta manera evitando a las patrullas pueden atacar las caravanas y otros caminantes que pasen por allí.

Saliendo por el norte de Valle de la Sombra a través del bosque se garantiza que el grupo encontrará multitud de dificultades. Además el movimiento a través de los bosques y colinas que rodean el Valle de la Sombra es mucho más lento que por la carretera. Para ver los efectos del terreno sobre el movimiento, mirar en la Guía del DM pág. 121.

Para tener una lista de los encuentros al aire libre mirar el **APENDICE DE ENCUENTROS** al final de este módulo. Este apéndice lista los posibles encuentros que pueden tener los PJs dependiendo del camino que han escogido y de la manera que elija el DM.

Los PJ's que hayan elegido seguir el consejo del escriba tendrán los encuentros señalados en el mapa del DM.(mirar en el interior de la cubierta).

A. Caravana de mercaderes.

Cuando los PJ's comienzan su camino por la mañana, pasan a numerosos viandantes por el Camino del Norte. La mayoría son oriundos del Valle de la Sombra y se dirigen a sus quehaceres. Los PJs son ignorados por la mayoría de los caminantes. No muy lejos, los personajes se encuentran por el camino con una caravana.

Una larga procesión de caravanas, vagones y caballos se os aproxima por el sudeste. Veis que del grupo principal se separa un grupo de jinetes que se os acercan montados en caballos.

Los seis hombres se acercan cautelosamente, lanzandoos miradas expectantes y agarrando con nerviosismo las ballestas que portan entre las manos. Todos están ataviados con libreas aunque no podéis discernir que hay debajo de sus tabardos. Un jinete, aparentemente el líder, se adelanta y corre hacia vosotros.



Veis que es humano y que está embutido en una armadura de placas, y de su cintura cuelga una espada larga. Su escudo de armas está cubierto con una enorme mancha de sangre, y una provisional e insuficiente capa de cuero cubre la ofensa.

“Hail, y buen viaje,” dice, asiendo con seguridad las riendas de su caballo. ”Soy el comandante Scott Harikon. Guiamos la caravana de la *Casa Comercial de ARABEL* al valle de la sombra y más allá. Parecéis gente de acción y tal vez os interese adquirir mercancía a un buen precio, ¿Qué decís?

Parece obvio que la partida crea que los PJ's son una banda de salteadores o bribones por su aspecto, y la caravana no requiere tratos con cualquiera, sin embargo, tras un detenido estudio por parte de su experimentado capitán de guardia, y estar seguros (más o menos) de que no son una fuerza Zhentarim, el comandante llama a los comerciantes hacia adelante para comerciar o para seguir su camino hacia Valle de la Sombra. Su grupo de guardias aguarda junto a los PJ's hasta que el último vagón ha pasado.

Scott es amigable pero a la vez algo distante. Aparenta ser un hombre viejo, con canas en su rojiza barba, pero ha envejecido prematuramente. Ha visto muchas muertes en su vida y comprende que el peligro se disfraza de amistad. Dirá al grupo (sólo si ellos preguntan) que la caravana fue emboscada ayer por una bandada de Kobolds errantes. Sus heridas son de las flechas ardientes que les lanzaron durante la batalla.

Desdichadamente, los dos acólitos que van en la caravana han sido insuficientes para sanar a los hombres tanto como Scott hubiese querido. Si le ofrecen curación, insiste en que sus hombres deben ser atendidos primero.

Si los PJ's decidieran comprar equipo a los comerciantes, pagarán un 15-20% menos de lo que pagarían en el pueblo. Esta caravana tiene la mayoría de los objetos listados en el *Manual del Jugador* excepto armas de asta, objetos sagrados, animales domesticados, armaduras mejores que la cota de mallas y cualquier cosa que normalmente cueste más de 200 monedas de oro. Si el grupo aceptó las provisiones de Lhaeo antes de partir, probablemente no tendrán necesidad de la mercancía que ofrece la caravana.

Comandante Scott Haricon : Guerrero humano Nivel 4 ; AL LB ; CA 3 ; Pg 25 (38) ; GACO 17 ; #AT 1 ; Dño por arma +1 ; F 17, D 14, C 16, I 12, Ca 13 ; PX 175.

Guardias Mercaderes (15) : Guerreros Humanos Nivel 0 ; AL NB ; CA 5 ; Pg 7X4,6X4, 5X4,3X3 ; GACO 20 ; #AT 1 ; Dño por arma ; PX 15 Cada ; Cota de malla, Espada corta, ballesta ligera.

Mercaderes y familiares (40) : No combatientes a menos que los familiares sean amenazados, en cuyo caso todos los adultos (24) son tratados como guerreros humanos de nivel 0 ; PX 7.



B . El Altar de Torm.

Más allá en el camino, veis una pequeña estructura en el cruce del camino de Tethyamar y el camino del Norte.

Cuando llegáis a la construcción de granito, veis que parece estar bien conservada. Su techo de paja parece nuevo, y un débil olor a heno fresco lo confirma. Una amplia entrada mira hacia el sudeste.

A veinte pies del muro del este crece un alto y fuerte roble, sus ramas dan sombra completamente a la estructura. Numerosas flores de colores crecen a su alrededor, y sus esencias flotan en el aire creando un dulce aroma. El paisaje, sin embargo, parece extrañamente vigilado.

Hace diez años un leal seguidor de Torm decidió construir este altar para propiciar seguridad al constante flujo de viajeros al Valle de la Sombra. Imbuido el altar con mágicos poderes para protegerlo, sigue al pie del camino.

Un pequeño círculo de druidas adoradores de Chauntea vinieron al solitario santuario antes de que fuese completado y decidieron que necesitaba algún color. Convocando cada uno su fe y sus habilidades, plantaron el roble (acelerando el crecimiento con *Crecimiento Vegetal* y otros conjuros) junto con las flores que adornan el templete.

Un personaje con una inusual actividad con respecto a los asuntos de la naturaleza puede descubrir que aquí hay un total de cuatro santuarios separados para dioses diferentes. Los clérigos que tengan éxito en una tirada de sabiduría o pasen un control de pericia de Religión, pueden deducir los siguientes aspectos de esos altares.

La estructura de piedra corresponde a Torm ; su símbolo, el guantelete de metal, está grabado en el dintel de la puerta que da al camino. La construcción se halla siempre a una temperatura confortable independientemente de las condiciones exteriores. Las criaturas que atenten contra la estructura quedarán *cegados* hasta que ellos mismos reparen el mal que causaron.

Los lechos de flores que rodean la cabaña están consagrados a la diosa Chauntea. Al menos una vez por semana viene un druida para atender los parterres. Cualquiera que intente destruir o escarbar entre las flores será *enredado* por el follaje colindante por 1d4 turnos. Cortar una o dos flores es permisible, pero no la destrucción del ara.

El roble sirve como templete de Sylvanus, cuyo símbolo aparece en las venas de cada hoja. Las criaturas que intenten cortarlo o dañarlo de otra manera serán golpeadas mientras ven como el árbol se transforma en un persecutor y vengativo *Treant*. La diosa Mielikki está representada por el *Treant*.

Estos altares representan la unión de las fuerzas de la naturaleza. Cualquier sacerdote puede mirar en ellos las indicaciones de la tosca justicia que existe en la naturaleza. Lo cual es materia de debate teológico.



El santuario también sirve de refugio. Los personajes que permanezcan dentro tienen las mismas posibilidades de encuentro salvo que no podrán ser atacados por fieras salvajes estando dentro de la estructura. Monstruos inteligentes o humanoides, sin embargo, pueden atacar a los personajes en el interior del santuario.

Treant : Int mucha ; AL CB ; CA 0 ; MV 12 ; DG 7 ; pg 50 ; #AT 2 ; Dño 2d8/2d8 ; AE animar otros árboles ; DE nunca sorprendido ; ML 16 ; Tam G ; PX 2000.

C. Emboscada de los Kobolds.

Si los personajes no se pararon en el santuario, la tarde se acerca cuando ellos se van acercando a la emboscada.

Y ellos pensaron que esta ruta sería la más segura, determináis penosamente cuando otro espinoso arbusto pincha en vuestras vestiduras. Rocas, sotobosque y árboles caídos ocultan el camino de tiempo en tiempo y en algunos lugares el camino desaparece completamente. Después de todo, pensáis que podréis alcanzar probablemente Escalada del Gigante en aproximadamente 12 horas.

Hacia el este, el vasto Bosque del Acoso de la Araña se extiende tanto como puede hacerlo la vista. El pequeño vestigio de lo que fue Cormanthor y que rodea el Valle de la Sombra es visible al este, creciendo cercano al camino que sigue en dirección al norte.

Un grupo de kobolds vigila al grupo desde el punto en que se juntan el camino de Tethiamar y el Bosque del Acoso de la Araña.

Rangers u otros PJ's entrenados en el arte del rastreo o la emboscada que tomen medidas o pasen tiradas de pericia se darán cuenta de que el grupo está siendo observado. Desdichadamente los PJ's no pueden determinar quién (o qué) les está acechando.

Las tácticas de los kobolds son vocingleramente vulgares. Si todavía es de día, los monstruos atacan una milla o dos más allá del camino, donde las colinas y las rocas proporcionan escondites. Si es el crepúsculo o noche cerrada, los kobolds atacan echándoseles encima (aparecen en el camino a través de la oscuridad), o esperan a que el grupo acampe aprovechando la oscuridad de la noche.

Si el grupo no está acampado lee lo siguiente :

El camino serpentea y se curva entre la base de dos colinas. El camino aquí está bien definido, pero llega a ser incierto allí delante entre las rocas y las altas hierbas que forman el lugar.

De repente, un grupo de criaturas de aproximadamente tres pies de alto con unos luminosos ojos rojos aparecen en lo alto de las colinas. Armados con jabalinas, les veis tensos, preparados para arrojar sus armas abajo sobre vosotros.

Si el grupo acampa, los kobolds atacan durante la segunda guardia. Lee lo siguiente :



La luna llena produce juegos de luces en todo el paisaje, y los nublados de arriba crean parches de móvil oscuridad todo alrededor. El terreno está sembrado desordenadamente de árboles y rocas, dando la apariencia de un pueblo fantasma.

Sentís más que oír un movimiento enfrente. Girando alrededor, ves (veis) seis criaturas de tres pies de altura con una piel de color marrón herrumbroso y cola de rata rodeando el campamento. Sus garrudas manos portan jabalinas, y sus cuerpos en movimiento para lanzarlas sobre ti (vosotros). Más ojos rojos luminosos parpadean fuera alrededor del campamento.

De repente el aire se llena de aullidos parecidos a los de los perros surgen de ellos.

Los kobolds no tienen estómago para un conflicto sostenido, trátalos según como se encuentren los PJ's. Tras cuatro asaltos de combate (o tras perder cinco o más de sus componentes), los kobolds deben hacer una tirada de moral. Cualquiera del grupo que intente evitar el ataque corre hacia otra repugnante sorpresa. Los kobolds han cavado un foso de 20 pies de ancho (unos seis metros) al final del camino. Los muros del foso están cubiertos por 1d20 de afiladas estacas.

Los personajes que hagan un satisfactorio control de destreza es capaces de saltar al otro lado del foso. Los jinetes deben superar un control de pericia en cabalgar para guiar sus monturas alrededor del foso. Si falla la tirada, él y su montura caerán al agujero. Jinetes sin la pericia de cabalgar caen directamente al agujero.

Fallar el control significa sufrir 1d6 pg por daño de caída y clavarse 1d4 estacas en el camino al fondo. Las monturas sufren 6 pg y caen sobre 1d6 púas. Cada estaca inflige 1d6 puntos de daño.

Una montura que cae en la trampa tiene un 25% base de quedar lisiada. Esto incrementa un 2% por cada punto de golpe recibido en la caída y por las estacas. Rescatar a un caballo o a otra montura fuera del foso - lisiado o no - es una aventura en sí mismo. Los kobolds retirados vuelven inmediatamente a la batalla si más de un PJ cae en el foso. Si los PJ's rastrean a los monstruos, tardan 1d6 horas (el doble si no hay personajes con la pericia de rastreo) en encontrar el campamento kobold. Descubren que el campamento está virtualmente indefenso; sólo 3d4 kobolds permanecen, y la mayoría son mujeres y niños. Oculto bajo una roca en los alrededores del campamento hay 16 mc, 22 mp y dos gemas por valor de 50 mo cada una.

Kobolds (20) : Int normal ; AL LM ; CA 7 ; MV 6 ; DG 1-4 puntos de golpe ; Pg 4*3, 3*7, 2*7, 1*3 ; #AT 1 ; Dño por arma ; ML 9 ; Tam P ; PX 7 ;armados con jabalinas y espadas cortas.

E. El Puente de las Serpientes.

Un fuerte rugido de agua podéis oír cuando os acercáis a un puente de piedra. Correctamente deducís que se trata del poderoso río Ashaba, revuelto 50 pies (unos 15-20 metros) por debajo del puente y orientado hacia el medio día. El arroyo del río bajo el puente es vertiginoso.

Un letrero proclama que este es el puente de las serpientes. Os extrañáis del incierto nombre, pues el puente parece totalmente normal. Cuando os aproximáis sin embargo, encontráis el hecho de



que las piedras no son como las de los otros puentes. Las barandillas, aparecen dibujadas con los cuerpos de miles de serpientes, alineadas a ambos lados del ojo del puente. ¿Es vuestra imaginación o parece que se mueven ?

Cualquier miedo que tengan los personajes es totalmente infundado, pues el puente es totalmente normal. El agua que ruge debajo demasiado escandaloso no esconde otro peligro que él mismo, y es demasiado profundo para vadearlo sin el puente.

Los personajes que decidan evitar el puente de las serpientes malgastan dos días en buscar otro lugar para cruzar. El próximo vado se encuentra en las Montañas de la Boca del Desierto y en el bosque al norte del Valle de la Sombra.

F. El Gallinero Real.

Antes de acercarse a los árboles, un ranger que consiga una tirada de pericia observa que no hay signos de paso de animales en la zona. Esta zona libre de animales se extiende una milla en cada dirección y afecta sólo a las criaturas normales (no mágicas). Los animales han sido echados por las stirges, que volverán en poco tiempo.

Un pequeño nido se sujeta en lo alto de unos árboles en mitad de la llanura. En la distancia al oeste, las poderosas Montañas de la Boca del Desierto arrojan una sombra azulada sobre la mayoría del área.

Observáis que numerosos pájaros vuelan sobre y alrededor de los árboles de delante. Cuando miráis, una pequeña bandada se destaca y se sitúan sobre vosotros. En la distancia mientras los observáis, veis que no se trata de pájaros normales. Uno de tus compañeros tartamudea cuando te empiezas a dar cuenta de las alas como de murciélago y sus colores rojizos como el orín. Largos picos y garrudas patas junto a sus delgados cuerpos.

Es posible para el grupo el efectuar un round de ataques de proyectiles antes de que lleguen las stirges y entrar en un combate mano a mano. Las stirges deben efectuar un control de moral si la mitad de su número muere por los proyectiles. El nido es actualmente la guarida de las stirges. Los PJ's que decidan entrar en la guarida, encuentran 1d12 stirges que permanecieron detrás del ataque inicial. Si los miembros del grupo derrotan a esas criaturas y llevan a cabo una completa búsqueda en el área, descubren 427 me, una escultura de un dragón verde (valor de 250 mo ; inscripción de *Emerash el intrépido* en la base) ; una *poción de vitalidad*, una *poción de salud extra*, un *anillo de resistencia al fuego*, y unos *brazaletes de defensa CA 7*.

Stirges (3d10) : Int animal ; AL No ; CA 8 ; MV 3, Vol 18 (C) ; DG 1+1 ; Pg 6 cada ; #AT 1 ; Dño 1-3 ; AE Drenaje de sangre por 1d4 pg por asalto desde el primer acierto; ML 8 ; Tam P ; PX 175 ;



G. La Escalada del Gigante.

Amilanados por la visión del pastoril valle, veis un enorme bloque ebúrneo basalto, obviamente fuera de lugar en este tranquilo paraje. La superficie de la roca reluce y riel a con una destelleante radiación violeta que flota sobre esa oscura repisa. Llegáis a la conclusión, al ver que han sido arrancados fragmentos de la roca y trozos negros hay esparcidos por los alrededores. Esas piezas no brillan ; parecen muertas de la viva vibración de la piedra madre.

Si el camino alguna vez condujo a la profundidad del valle, hace mucho que desapareció. Esmirriados pinos y grandes depósitos de maleza y negra oscuridad es todo lo que podéis ver. Tranquilos, determináis que atravesar el valle puede ser poco problemático. La cuesta es poco inclinada, los lugares de parada son muchos, y el fondo del valle está a sólo unos cientos de metros por debajo de vosotros. Con una mirada preparáis la excursión de bajada.

El inhabitado valle debe su nombre a un grupo de gigantes de las colinas que una vez lo usaron como base para atacar y arras ar caravanas. Esta tierra además ha visto antes a Randal Morn ; exitosamente condujo a los gigantes fuera hace más de diez años. El valle ha sido relativamente seguro desde entonces.

La roca basáltica era donde los gigantes vigilaban para ver la aproximación de patrullas. Los personajes que miren atentamente por detrás del bloque, (desde la ladera del valle antes de aproximarse) puede ver una vaga figura humana en la piedra. Pudo ser construido (en la mente de un gigante) parecido a un gran barrigudo. “¡La Escalada del Gigante !” Exclamaron los gigantes una vez, y la Escalada del Gigante ha llegado a ser.

La roca se detecta como mágica, y parece ser un recipiente inacabable del conjuro *fuego imaginario*. Sin embargo, todo intento de disipar magia fracasa. Por alguna razón, cualquier pieza que es arrancada pierde sus brillantes cualidades, aunque un estudio atento la delate como mágica. Cualquiera que toque la piedra sólo siente la lisa superficie de la roca.

La jornada hacia el fondo del valle es tranquila. Tras mirar alrededor, los PJ's ven el lugar del corrimiento de tierra, localizado al otro extremo del valle. Esto abre la entrada de la tumba.

Es maravilloso que nadie haya encontrado la tumba antes de ahora, pensáis para vosotros. Podría no haber sido encontrada nunca sin el corrimiento de tierra que reveló la entrada. Mirando a la profundidad de los montes la fresca hierba y los rotos (aunque todavía un poco vivos) árboles que hay esparcidos por la escarpadura, determináis que el desastre ha acaecido recientemente. Mirando furtivamente contra el sol, finalmente veis un agujero —obviamente la entrada a la tumba— en lo alto del montículo. Justo cuando preparáis la ascensión, una banda de jinetes rompe a través de una larga hilera de árboles a pocos cientos de metros a lo lejos.

El líder, un humano ataviado con los colores de Alcázar Zhentil, abruptamente tira de las riendas de su caballo y los otros cinco jinetes chocan unos contra otros en el intento de parar. Es obvio



que no esperaban que estuviéseris aquí, y por el momento se han sorprendido. Los jinetes parecen tranquilos y miran a vuestro grupo con divertimento.

Dos hombres sin armadura con ricas vestimentas, que cabalgan detrás de lo que asumís es una patrulla de Alcázar Zhentil, os miran sospechosamente. Entonces uno de ellos parece aguijonear al líder con un mandato murmurado. Eso anima a la patrulla, y oís que la otra figura ataviada con ropajes grita, “¡No los miréis, matadlos !” Mientras golpea los cuartos traseros del caballo del líder con su báculo.

Al instante cuatro jinetes armados cargan contra vosotros, y los hombres de ricos ropajes desaparecen de lo alto de sus caballos.

Los hechiceros tienen explícitas instrucciones :Cada aventurero, patrulla, u otra resistencia encontrada en la tumba debe ser informada inmediatamente. Para ese fin, se teletransportan cuando eso ocurre, para alertar a sus superiores de los PJ's.

Los cuatro Zhentilar que permanecen no se dan cuenta que han sido abandonados hasta que están en medio de la batalla. Sin embargo siguen luchando y bajo ninguna circunstancia se rinden —trátales como superiores. Cada soldado sabe muy bien que morir a manos de los PJ's es mucho mejor que hacerlo en las que los Señores de Alcázar Zhentil les someterían.

Cada soldado ha conseguido encontrar lo que le ayudaría en su batalla contra cualquiera que se atreva a aproximarse a la tumba. Uno de los guerreros lleva una *cota de malla +1* (logrando CA 3) ; otro empuña una *espada larga +1*. Un *anillo de protección +1* está en el dedo del tercer Zhentilar, y el cuarto lleva una *daga de veneno* llena con un derivado del veneno del sueño drow (salvar contra veneno o caer dormido durante 1d4 asaltos). Contiene cuatro dosis de veneno.

Cada soldado lleva un saco que contiene Raciones de viaje para tres días y 50 mo.

Tras derrotar a la patrulla Zhent, los personajes tienen un limpio camino hasta la tumba. Si eligen permanecer aquí antes de abordar la tumba, sería permitido que se recuperasen sin la amenaza de un ataque posterior.

Soldados Veteranos Zhents (4): Guerreros humanos nivel 2 ; AL LM ; CA 4*3, 3 ;MV 12 ; Pg 16, 14, 13*2 ; GACO 19 ; #AT 3/2 (1) ; Daño Por tipo de arma (+2 si son especialistas) ;AE No ; DE No ; TM M ; ML 20 ; PX 65 ; cota de malla, espada larga, ballesta ligera, 2 dagas.



La Tumba de Shraevyn.



Acurrucado entre las pesadas rocas del valle, la tumba de la guerrera-maga ha aguantado los siglos admirablemente. Parte de la razón de la sorprendentemente buena condición de la estructura es que un terremoto sepultó con tierra la estructura a los pocos días del entierro de la hechicera. Un enano u otro PJ con similares conocimientos sobre el trabajo de la piedra puede fácilmente determinar que la estructura es todavía segura.

Rotos trozos de piedra, trozos de árbol, y suciedad son las únicas cosas que obstruyen la entrada de los personajes a la tumba. Desde donde están, los PJ's pueden discernir vagamente dos expectantes figuras inmóviles en las escaleras.

Llegar a lo alto de las rocas no debe ser problemático, pero los caballos tienen verdaderas dificultades con las rocas sueltas. Es necesario pasar una tirada de pericia en equitación para llevar un caballo hasta la entrada. Un pequeño bosquecillo de árboles, parcialmente enterrado por las piedras de alrededor, permanece cerca de la entrada. Los personajes pueden usarlo para amarrar sus caballos.

1. Entrada.

La entrada de granito está rota y resquebrajada en algunos sitios, sin duda resultado de las avalanchas que la sepultó y, más recientemente, descubierto la entrada a la cripta.

Dos estatuas de piedra de 20 pies de alto (unos seis metros) están a los lados de la gran extensión rectangular en lo alto de las escaleras. La estatua de la izquierda parece haber tenido un ataque del valle, pues un brazo se ha roto y permanece ahora en el suelo semienterrado entre las rocas. La piedra está tallada para semejar una elfina en flotantes túnicas, tocada con una corona y portando un báculo en su mano derecha. Veis que su mano izquierda debe haber estado levantada al menos una vez antes de ahora.

A la derecha, un guerrero en una armadura de placas guarda una silenciosa vigilia. Su brazo derecho está levantado, y su mano empuña un reluciente martillo. Un gran yelmo cubre sus facciones, y el torpe color de la roca cubre su apariencia pasional. Esta estatua parece mejor

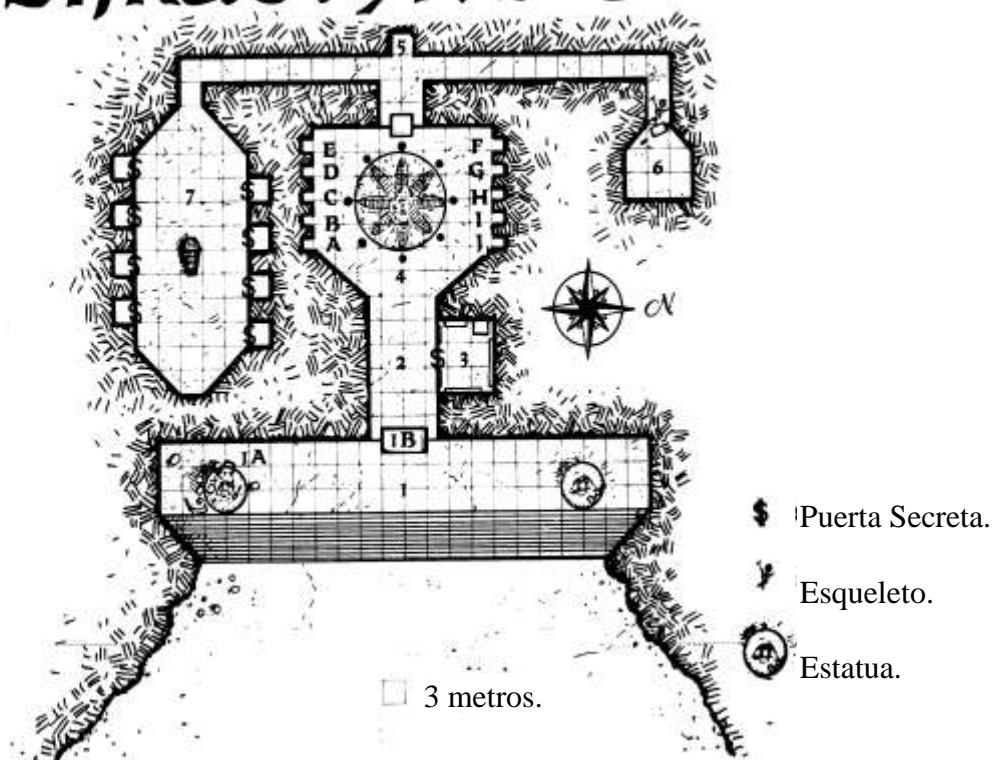


protegida de las avalanchas, está indemne.

Entre las estatuas, incrustada en la montaña, veis una enorme puerta metálica. La luz del sol se refleja en estallidos y destellos, obligando a apartar la vista hacia otra parte.

Las estatuas representan las dos cosas que simbolizaban más a Shraevyn. La elfina es una hechicera que encontró en uno de sus viajes al plano Astral, y representa las artes. Shraevyn jamás aprendió su nombre o nada sobre ella, pero la enseñó cosas que de otro modo le habría llevado años de descubrir. Erigió la estatua en honor a su conocimiento y su belleza. La estatua del guerrero representa la mayoría de los bravos y nobles luchadores que encontró a lo largo de los años. No simboliza uno en particular, hizo la estatua para rendir homenaje a los mejores de todos los bravos caballeros para los que hizo armas maravillosas.

Shraevyn's Tomb



1A. Una entrada secreta?

Cualquiera que quiera se moleste en mirar atentamente detrás de la estatua descubre el contorno de una pequeña puerta tallada en la base. Es obvio que la puerta fue hecha para ser vista. Un personaje que inspeccione a lo largo del contorno descubre el mecanismo de apertura, que consiste en dar un pequeño golpe a un botón cercano a la esquina derecha.



La puerta está guarnecida con una *trampa de fuego*. El conjuro se activa en el momento que alguien intenta abrir la puerta.

El pequeño cerrojo de la puerta se abre sorprendentemente fácil. En el momento en que la puerta comienza a abrirse, escucháis un sonoro clic. Antes de que alguien tenga tiempo para reaccionar a esto, hay una gran explosión. Gotas de fuego entran en erupción en forma de bolas.

Shraevyn odió a los ladrones ; creía que todos ellos acechando alrededor no era ni noble ni un arte apreciable. Afortunadamente para los personajes, sin embargo, tenía un aprendiz que conjuró la *trampa de fuego* en la puerta. El conjuro no es tan poderoso como el resultado, y el daño es 1d4+7 con salvación aplicable para la mitad.

La puerta abre a un blanco muro con una placa de latón incrustada que lee :

“ ¡Espera que disfrutéis del espectáculo ! ”

1B.Andando como un hombre.

El metal de las puertas principales no entrega luminiscencia todas ellas. Aunque pensáis que deben ser mágicas, no irradian ni calor ni frío al tacto. No parece tener ningún color asociadas a ellas. Talladas en su superficie hay muchas extrañas runas y letras.

Cuando los personajes se acerquen a al puerta, lee lo siguiente :

El silencio se rompe con lo que parece el refunfuño de un viejo. Cuando miráis, las runas y las letras de la puerta brillan y chisporrotean de energía eléctrica azulada. El azur rept a y manosea sobre su superficie metálica y crea una débil neblina de color zafiro.

“¿Qué, más visitantes ?” Pregunta la voz del hombre anciano, que ruge por encima de las runas luminosas. “He dejado de ver el último de los asaltantes hace tiempo, teniendo en cuenta lo que le ocurrió al último grupo lo suficientemente tonto para entrar”. Con esto, unas runas de la parte baja de la puerta de metal retumban lentamente .

“¿Hrumph !” Continúa la voz. “Además supongo que estaréis esperando callejear por todas las partes de la tumba, ¿verdad ? Bueno, tomad asiento delante de la puerta y responded a mi pregunta. Entonces os dejaré entrar.”

Mientras la palabra *entrar* se repite en la nada, una desgarrada melodía reverbera de la misma puerta.

*¡Amigos Hasta el fin ! exclamaron una vez,
Jactándose de los malvados que una vez domaron.
Hora miranse en el odio, amigo ahora enemigo,
Pero los corazones retan lo que las mentes saben.
Magia contra acero,*



*Destino de trato cruel,
Reflejo de la niebla que la amistad oculta.*

*Corazón de guerrero y alma de hechicero,
A la vez luchando por el mismo fin.
Magia contra acero,
Destino de trato cruel,
Mirada reflejada del final del camino.*

*La vaina llama a su espada,
Mágica energía desplegada donde era acumulada.
Juntos miraban la reluciente puerta,
Y su furia contra el otro
No más ardió.
Ahora el honor es necesario y encaminado,
Una promesa jurada hasta el final.
El vínculo de una amistad renovada.*

“Hay más en esta historia que una simple amistad,” continúa la voz del hombre anciano. “¿Qué les hizo comprender a ambos que causó el cese de los ataques de uno al otro?”

La respuesta al acertijo es *la unidad del grupo* (o palabras con ese efecto).

Shraevyn conoció muchos grupos aventureros en su tiempo, y descubrió una cosa sobre los demás : Sólo un grupo que permanece unido puede esperar sobrevivir.

Para este fin, puso guardias en el lugar para obligar a los asaltantes a otra respuesta a su acertijo o trabajar juntos para conseguirlo.

Sólo a través de un esfuerzo combinado los personajes pueden juntos entrar en la tumba y abandonarla vivos. Los grupos novicios deben prestar atención a la sabiduría del enigma Shraevyn. Los grupos experimentados deben conocer y respetar eso.

Si los personajes no encuentran la respuesta al enigma en tres oportunidades, la voz del anciano carraspea y dice “Estoy defraudado. Ah, bien — finalmente lo imaginaréis desde fuera.” Tras eso no habla más.

Los personajes pueden entrar sin responder la pregunta si combinan sus especialidades para abrir la puerta. El DM debe diseñar la puerta de manera que cada miembro del grupo es necesario para superar el secreto de la puerta.



Por ejemplo, un ladrón busca un mecanismo de apertura y cuando lo encuentra sólo un guerrero es lo suficientemente fuerte para mover el artificio. Una vez que en mecanismo es movido, un símbolo sagrado puede ser necesario para entrar. El sacerdote se acerca para examinar, etc....

Desde que el punto de este ejercicio es hacer que los PJ's trabajen en equipo durante esta aventura, este escenario no debe ser demasiado fácil para ellos. Si descubren la respuesta del enigma demasiado fácilmente, el DM debe hacer trabajar al grupo todos juntos para abrir la puerta.

2. El Hall de guerrero.

Cuando vuestros ojos comienzan a ajustarse a la débil luz de la habitación, veis un corredor de 18 metros de longitud por 9 de ancho y una altura hasta el techo arqueado de 3 metros que se conduce a al oscuridad tras la puerta abierta. El camino está débilmente iluminado, y cuando camináis a través de la puerta comprendéis que la luz proviene de unas rojizas, brillantes bolas que parecen estar suspendidas en el aire sobre vuestras cabezas.

Vuestros ojos apenas se han ajustado a la baja luz en la sala cuando advertís que los muros están cubiertos con mosaicos que crean dos escenas diferentes, una en cada muro.

El mural del muro del Norte describe un atractivo ejército humano ensombrecido por enemigos mientras que un Rey monta sobre su caballo. El cielo es de un oscuro azul grisáceo, atravesado sólo por la luz esmeralda de la espada del Rey. La muerte que está desparramada por el campo de batalla es cenicienta, y todas las plantas del campo de batalla están descoloridas.

El mural en el muro sur describe la misma batalla, pero percibís que es diferente que la otra porque podéis decir exactamente cuál es la diferencia. Cuando veis esto: el cielo en este mural es mucho más luminoso. La iridiscencia de la radiación de la espada es también más brillante aquí, la ilusión sin duda realizada por el color de la luz del cielo. El Rey parece lleno de energía y vigor.

Distintamente de las rocas esparcidas en las tierras del exterior, el interior de la tumba parece bien conservado. El único polvo que veis viene de vuestras botas, y la pulida piedra del suelo parece conducir a una sala más grande más allá del alcance de la luz.

Un personaje con La pericia de historia antigua, o similar habilidad tiene una oportunidad para saber algo de interés de los murales. Aunque ningún mosaico representa una batalla particular o rey, las armas parecen notablemente similares. Al sur, un cuidadoso estudio de las losas alrededor de la espada de rey revelan las runas *Giventhar* grabadas con ácido en su superficie.

La mayoría de los PJ's nunca han oído de *Giventhar* o de la leyenda tras ella. Si el DM necesita una aventura adicional o búsqueda para llenar el tiempo del grupo, este escenario puede ser usado para dar a los PJ's un incentivo añadido para explorar la tumba. Si es así, el DM puede tener un miembro del grupo familiarizado con la leyenda que reconozca las runas en el mural. La leyenda es como sigue:

Giventhar, se dice, es un arma que fue hecha en el plano astral. Una vez perteneció a un poderoso lord githyanki que la esgrimió con gran destreza.



Un aventurero errante buscando sangre mató al lord githyanky en batalla, cogió la espada, y regresó al plano material primario. Fue inmediatamente perseguido por los camaradas del Lord, empeñados en vengarse y prometiendo recobrar el arma. El humano derrotó al grupo, pero recibió una severa herida que finalmente le mató.

Se dice que Shraevyn escondió la espada bastarda en una tumba o templo, pero otros insisten que esto puede no ser. En cualquier caso, ningún documento ha sido encontrado que indique la localización de la poderosa espada.

Si el DM desea conceder a los PJ's buscar el arma, pistas pueden ser esparcidas por toda la tumba que puedan revelar la localización de la espada. Una vez ésta es animada lejos de la tumba, sin embargo, es una buena oportunidad para que una partida de guerra githyanky pueda saber de su existencia y venir a reclamarla.

Sólo una cuidadosa búsqueda en el muro norte revela la puerta secreta. El mecanismo de apertura está localizado en el bocado del caballo, hábilmente oculto entre las losas del mosaico.

3. El tesoro de un Mago.

La puerta secreta está protegida con una trampa con un *gas de sueño*. Cualquiera que abra la puerta libera el gas. Todos los miembros del grupo en un radio de 10 pies (3 metros) de la puerta debe salvarse satisfactoriamente contra veneno o caer dormido por 2d4 turnos. No hay daño sufrido por cualquiera que falle la tirada de salvación. La trampa puede ser detectada y desactiva normalmente.

Un aire rancio llena vuestras fosas nasales cuando pasáis a través de la puerta secreta. La luz derramada por vuestras antorchas revelan una habitación llenada con libros y tubos de pergamino. Un gran escritorio está apoyado de forma segura contra el muro norte oeste.

Sin advertencia, unos ruidos cliqueteantes salen detrás de las estanterías. Antes de que tengáis tiempo para reaccionar, veis que parece como si docenas de pequeñas arañas esqueléticas embisten contra vosotros. Sus ojos reducen con un fiero carmesí.

Los esqueletos atacan hasta que son expulsados o destruidos. Los personajes afectados por el gas de sueño están a salvo en el hall salvo que otras criaturas errantes entren en la tumba a través de la entrada principal.

Arañas Esqueleto (12) : INT no ; AL N ; CA 8 ; MV 6 ; Pg 7x3, 6x3, 5x3, 4x3 ; GACO 20 ; #AT 1 ; Daño 1d4 ; AE no ; DE inmunes al sueño, retener, frío, calor, mitad de daño para armas penetradoras y cortadoras ; TM P ; ML no tiene ; PX 65 ;



Las estanterías a lo largo del muro nordeste contienen una variedad de trabajos que son comunes a través de los reinos. De gran valor son dos trabajos de Shraevyn.

Están escondidos entre los trabajos ordinarios de las estanterías. Uno está encuadernado en cuero con letras doradas, titulado *El Arte de la Creación de Armas*. Este tomo detalla las propiedades y poderes mágicos de varios metales y los caminos usados para eliminar las impurezas metálicas tras la forja. También incluido en estas páginas está una larga oración a Tymora, para implorar buena suerte. Esto cuesta 200 monedas de oro.

Los aventureros conocen la importancia del segundo libro cuando intentan cogerlo de la estantería : Sus cubiertas están hechas de platino. Tallado en la portada está el título *Tejido del Metal Encantado*. Este libro habla del más eficiente orden en el cual lanzar hechizos en un arma. Hay innumerables columnas de porcentajes, planos, diagramas, y otra aburrida información se halla en estas páginas. El libro puede venderse por 450 monedas de oro.

Todos los demás libros en la sala se deshacen y se vuelven polvo tan pronto como son cogido.

El aún intacto escritorio está hecho de roble y tallado con un intrincado dibujo de enredadera. Todos los cajones están vacíos excepto el cajón de la esquina baja a mano izquierda ; está cerrado con un muy oxidado cerrojo que puede ser fácilmente roto. Dentro hay un tubo de hueso para pergaminos que contiene un pergamino con tres hechizos de sacerdote : *Amistad Animal*, *Piedra Mágica*, y *Calentar Metal*.

4. Oficio Verdadero.

Cuando los personajes se acercan a esta habitación, globos de luz roja se activan sobre sus cabezas, bañando la sala con un resplandor escarlata.

La mayoría de los globos carmesí oscilan pesadamente del abovedado techo de esta cámara. Grietas corren sobre la superficie del yeso, haciendo un hermoso modelo en la piedra. Sin embargo, parece seguro.

La primera cosa que notáis en esta sala es un enorme círculo de plata, de 30 pies de diámetro, que ha sido grabado en el suelo de plata. Un enorme símbolo solar ha sido instalado en su centro. Ocho círculos, pequeñas depresiones rodean el otro borde del símbolo, y cada depresión toca quisieran en la raya del Sol.

Diez pequeñas alcobas están situadas en los muros, cinco en el muro norte y otras cinco en el muro sur de la sala. Un destello en la oscuridad de cada alcoba capta vuestro ojo. Cuando os movéis dispuestos a inspeccionar las alcobas, encontráis un jarro dorado de tres pies de alto en cada una.

Un mensaje parece haber sido difuminado en la puerta plateada del oeste. En común, se lee : “Algunas decisiones son más duraderas que otras.”

Bajo el escrito de la puerta veis un extraño símbolo.



En orden para abrir la puerta, los personajes deben situar los correctos contenedores en sus apropiadas plazas sobre el diagrama. Shraevyn buscó no sólo esos que cooperando puedan entrar en su tumba, si no también esos que posean también un grado de inteligencia y de habilidad.

Cada tarro dorado representa una escuela de especialización que un hechicero puede elegir en vida. Aunque elementalista y magia salvaje son incluidos aquí, Shraevyn no las consideró como verdaderas elecciones ; solamente las añadió para crear confusión. Para funcionar la puerta, los PJ's deben situar cada jarro directamente sobre el sol de su escuela opuesta de magia. Las escuelas y sus opuestas son como siguen :

Ilusión	—————	Necromancia
Alteración	—————	Abjuración
Adivinación Mayor	—————	Conjuración/Llamada
Invocación/Evocación	———	Encantamiento/Hechizo

El extraño símbolo en la puerta representa los cuatro elementos : aire, tierra, fuego, y agua. Todos los PJ's tienen una oportunidad entre diez de reconocer el símbolo o deducir su significado. Esta es la única indicación del grupo de cómo deben ser alineados los contenedores.

A menos que los personajes posean magia poderosa, no hay manera para ellos de abrir las puertas que situar correctamente los tarros en el círculo. No es importante que los contenedores vayan en una depresión, pero la oposición de escuela debe ser correctamente reflejada.

Los jarrones están mágicamente atados a la tumba y desaparecen de las mochilas y otros contenedores si los personajes intentan trasladarlos. Si esto ocurre, cada jarro reaparece en su alcoba original en 1d4 turnos. Los tarros deben ser tratados como objetos de cerámica con 4 puntos de golpe cada uno. Un jarro puede ser destruido, se reforma y reaparece en su alcoba en 1d4 horas.

Todos los tarros parecen idénticos hasta que los PJ's caminan hacia ellos, y las tapas no parecen desplazarnos a menos de otra forma conocida. Cuando los personajes se aproximan a los contenedores, lee las apropiadas descripciones.

A. Ilusión.

La vasija dorada de esta alcoba parece relucir cuando os acercáis. Cuando os acercáis para conocerla, desaparece.

La jarra permanece allí, como cualquier personaje que busque en la alcoba puede descubrir. Si se deja sola por 1d4 asaltos, reaparece.

B. Salvaje.



La tapa de este jarrón está recorrida ligeramente a un lado. No ocurre nada a menos que un personaje mueva la tapa, en cuyo caso lee lo siguiente :

Un estallido de energía dorada salta de este frasco, vuela alrededor de la habitación, y golpea cada uno de los frescos por orden. Es entonces succionado de nuevo a su contenedor, y con un sonoro “thud” la magia vuelve a su jarro original.

Uno de los siguientes efectos ocurre inmediatamente :

- Un hermoso ramillete de flores aparece de pronto cuando anda un personaje al azar. Inmediatamente florece y crece en toda su altura, reduciendo el movimiento a la mitad y forzando todos los controles de destreza a ser hechos a - 4 por 1d4 horas. Un afortunado *Disipar Magia* contra nivel 12 de habilidad disipa las flores. Arrancar las flores también funciona, pero las plantas crecen tras 1d4 asaltos si en conjuro no es disipado.
- Una nube oscura se forma sobre el personaje que abrió la jarra, y una lluvia ligera comienza a caer sobre la cabeza de los PJ's. Esto permanece por 5d6 asaltos y sólo puede ser detenido por un *Disipar Magia* contra nivel 12 de habilidad.
- Todos los objetos dentro de treinta pies de la jarra son físicamente atados juntos desatándose ellos mismos. Mochilas caen de las espaldas, fajas de espadas caen al suelo, y así sucesivamente, como si una *Campanilla de Apertura* hubiera sido tocada.

C. Adivinación.

La superficie de la jarra riela por un momento, entonces revela el área fuera de la tumba. Las altas estatuas están quietas en silencio, observando el paisaje a través de la rota depresión. La luminosa puerta plateada permanece abierta.

Los personajes pueden observar esto tanto como quiera, pero la jarra continúa mostrando sólo la entrada a la tumba. Un adivino tiene un 25% de oportunidades de cambiar la imagen a otra habitación en la tumba que haya visitado, pero es imposible ver otros lugares.

Tras pocos momentos de observar a través de la puerta, los personajes que hagan un exitoso tiro de inteligencia a -2 son los primeros en percibir que no es una imagen pre programada. Los pequeños arbustos pueden ser vistos susurros en la brisa, animales y pájaros pasan por la escena, etc...

Si un personaje toca la superficie de la escena, ondea como si fuera agua. Sin embargo, el PJ siente sólo la lisa, y sólida cerámica de la jarra. Tan pronto como la mano es retirada, la escena vuelve a la normalidad.

D. Encantamiento.



La superficie dorada del contenedor se mueve y salta, y os encontráis observando una intrincada arma ornamental. Runas de poder han sido halladas sobre la hoja de acero, y toda la espada brilla con una llameante radiación azur.

Después que los PJ's miran el arma por 1d4 asaltos, la imagen comienza a moverse. Lentamente, se dobla por el extremo descendente de la hoja, y los personajes pueden ver cada detalle del trabajo superior de la hoja. Cuando se coge la empuñadura de la espada, la imagen parece ser una pieza de papel atado al arma con un cordón normal.

Este tarro muestra el aspecto actual de la espada de los valles en la habitación 7. Tras 1d4 asaltos, la imagen se vuelve negra.

E. Elemental.

La tapa de este jarrón está perdida. Cuando miráis atentos dentro, veis humedad, un oscuro lodo que llena el contenedor aproximadamente una tercera parte.

Totalmente indetectable desde fuera, un fuego arde en el fondo de la jarra. Los personajes que rebusquen entre el lodo tienen un 50% de posibilidades de tocar demasiado abajo para quemarse ellos mismos por 1d6 puntos de daño.

Desde entonces la jarra está sólo llena por una tercera parte de lodo, PJ's astutos pueden deducir que está llena dos terceras partes con aire. Personajes inteligentes pueden pensar que todos los cuatro elementos están representados aquí.

F. Conjuración.

Un libro aparece donde las vasijas dorada debería estar. Las desmenuzantes y ancianas páginas del libro están tostadas y cuarteadas. El libro está abierto, y podéis detectar un débil resplandor marrón proveniente de las páginas.

A la mayoría de los personajes, el libro muestra dos páginas alineadas con unos hipnotizantes y ordenados glifos y signos que tienen un débil resplandor. Un personaje que pueda lanzar hechizos puede leer el texto místico; leer magia u otro conjuro no es requerido. Un bribón que exitosamente intente leer lenguajes puede también descifrar el escrito de la página. Si un personaje que puede leer el libro intenta hacerlo, lee lo siguiente:

Guía de Shraevyn de Maestría Mágica comienza el texto. Con relación a la consecución del máximo efecto de un conjuro realizado, uno debe...

De repente, una de las letras de la página se retuerce y se escribe ella misma libre del pergamino, y un cuerpo parecido a una serpiente aparece en su lugar. La cabeza reptiliana mira fuera del libro hacia vosotros y seseando, se echa hacia atrás para golpear.



En segundos, estás sumergido en un campo de fuerza ambarina. Entonces con un flash, el libro de repente se transforma en la jarra de nuevo.

El libro contiene un *Sello de la Serpiente Sepia*, uno de los más y mejores conocidos conjuntos de Conjunción/Llamada. Los personajes no tienen que tocar el libro para que el conjuro surta efecto, pero el conjuro automáticamente afecta a cualquiera que sea el primero que lea el libro. No hay tirada de ataque requerida.

El desafortunado personaje está completamente sumergido en la fuerza ambarina y está inmovilizado por 2d6 asaltos. Una vez que el tiempo apropiado ha pasado, una voz retumba "Estás liberado," y el campo ambarino desaparece. El personaje está ileso del conjuro. Disipar magia también disuelve la fuerza.

El jarro/libro puede ser movido si nadie intenta leerlo. Cada vez que alguien intente trasladar el trabajo, el sello es activado y el proceso comienza de nuevo.

G. Necromancia

Una talla de un esqueleto humanoide aparece en la superficie de la jarra. Un agrietado yelmo y una espada oxidada es todo lo que la vampírica figura lleva.

No hace movimientos, pero su horrible apariencia produce una sensación espínosa. La cara del esqueleto en la canasta parece casi demasiado real para estar a gusto.

Shraevyn creía que siendo forrado a servir como una criatura no muerta era con mucho la peor manera de ser afectado por la magia necromántica.

H. Alteración

Este jarro parece plano desde cada ángulo. Si un personaje lo toca, no ocurre nada. Si un personaje lo coge, lee lo siguiente:

El jarro dorado riela, se vuelve más pesado, y se vuelve de tierra oscura en tus manos. Cuando el fino trabajo de la vasija está transformado, su peso se incrementa. Tras pocos momentos el jarro se vuelve de brillante plata y se siente más ligero en peso. Finalmente vuelve a su original forma dorada.

Aunque puede ser desconcertante tener un objeto que cambie de peso en los brazos de uno, no hay malos efectos asociados con la transformación.



I. Abjuración

Un escudo emblazonado de fuego aparece delante del contenedor. Cuando miráis fijamente hacia ello, el fuego se vuelve de un rojo profundo, se encoleriza en una explosión de luz, entonces se calma. El escudo reluce brillantemente, luego desaparece.

La única utilidad de un escudo es proteger a su portador de un ataque, igual que un hechicero se protege a sí mismo con la útil magia de abjuración.

J. Invocación

Dos bandas de energía blanca-azulada surcan arriba y abajo la superficie de la jarra, crujiendo y restallando según se mueven. Podéis casi jurar que oís un bajo rumor emanando del contenedor.

Cualquiera que toque este contenedor recibe un poderoso shock eléctrico. El ataque deja los dedos entumidos por 1d4 asaltos, pero no causa daño.

Todo en su lugar

U nos pocos segundos después que todas las jarras son situadas alrededor del círculo, ocurre una de dos cosas. Si las jarras están correctamente alineadas, las puertas se abren (vete a “Cuando las puertas se abren” en la página 28). Si uno de los tarros no está alineado con su opuesto, tres criaturas aparecen en el centro del símbolo del sol tallado e inmediatamente atacan al grupo.

Diablo de Polvo (1) : INT Baja ; AL N ; CA 4 ; MV 18 ; DG 2 ; Pg 12 ; GACO 19 ; #AT 1 ; Daño 1d4; AE Lanzadores de Conjuros dentro de la nube de polvo deben salvarse contra conjuro para poder lanzar hechizos ; TM m ; ML n/a ; PX 65 ;

Serpiente de Fuego (1) : INT Semi ; AL N ; CA 6 ; MV 4 ; DG 2 ; Pg 13 ; GACO 19 ; #AT 1 ; Daño 1d4; AE Paralización ; DE Inmune al fuego ; TM p ; ML n/a ; PX 120 ;

Arenoso (1) : INT no ; AL N ; CA 3 ; MV 12, Cav. 6 ; DG 4 ; Pg 27 ; GACO 17 ; #AT 1 ; Daño 2d8 ; DE inmune al sueño, encantamiento, retener y otros conjuros que afecten a la mente ; TM G ; ML n/a ; PX 175 ;

Si el grupo derrota a los monstruos y de nuevo coloca los tarros en los círculos erróneos, aparece otro grupo de tres criaturas. Si los PJ's todavía no han figurado dónde colocar los jarros una vez que el segundo ataque ha terminado, no son conjuradas más criaturas. Gothil se preocupa poco por los juegos de Shraevyn y niega los efectos del conjuro de *Llamar Monstruos*.



Tras ver a los personajes luchar contra grupos de criaturas, comienza a estar aburrida. Los PJ's ven como al menos dos jarras se mueven "mágicamente" en el símbolo solar enfrente de sus compañeras, dando a los personajes otra oportunidad para resolver el puzle.

Cuando las Puertas se Abren...

Tanto si los personajes resuelven el puzle ellos mismos o Gothil les ha ayudado, las puertas se abren cuando todas las jarras están correctamente alineadas. Cuando esto ocurre, lee lo siguiente :

Una brillante luz plateada ilumina el símbolo solar tallado, y las puertas de metal del oeste crujen y gimen cuando giran hacia dentro. Los goznes, cubiertos con siglos de óxido, chillan por todo el complejo hasta que las pesadas puertas finalmente golpean contra el muro con un sonoro "thud".

"Uno esperaría que el ruido solo no es suficiente para despertar a la muerte, ¿eh ?, Pondera la ahora familiar voz de hombre.

5. En sus Manos.

Tras las puertas hay un corredor de 30 pies de largo que termina en una intersección en T. Cuando el grupo llegue hasta la alcoba en el muro oeste, lee lo siguiente :

El corredor se extiende al norte y al sur en la oscuridad, pero vuestra atención es atraída hacia la estatua de mármol que hay en la alcoba delante de vosotros. La escultura es de una joven mujer llevando armadura de cuero y empuñando una pareja de espadas cortas. Está sonriendo alegremente, y su aspecto de chico parece iluminar las sombras del corredor. Alrededor de su cuello hay un gran disco de metal suspendido por una cadena plateada.

Shraevyn siguió las enseñanzas de Tymora y encontró su ayuda más beneficiosa cuando pasó su tiempo de aventuras. De igual modo cuando dormía en su retiro, continuaba siguiéndola.

El disco puede ser retirado del cuello de la estatua, y esta leyenda está grabada en su reverso :

*Gira a izquierda o derecha, al frente o detrás,
No ahorres tu propio expectante mirar.
Tanto si el oro está apilado en el saco o en el bar,
Rara vez hay suficientes monedas para ahorrar.*

La maga-gerrera como descubrió que la avaricia puede ser tan gran enemiga como los Dracolich de los Reinos. La avaricia se presenta en variedad de formas y puede ser satisfecha en incontables ocasiones.



El disco es un símbolo sagrado de Tymora. Está hecho de oro blanco y vale 100 mo. No es mágico.

6. La senda de la riqueza.

Al final de la extensión del norte del corredor están tendidos los restos de uno de los jinetes libres de Randal Morn. Se murió cuando sus camaradas forzaron la puerta para abrirla y fue golpeado por dardos envenenados. Su cota de malla y espada larga están cerca, y su bolsa contiene 22 monedas de plata y 5 monedas de oro.

La habitación ha sido totalmente destruida, cofres y arcones están tirados rotos y abiertos entre montones de podredumbre y ropas desgarradas, y es dudable que cualquier cosa de valor sobreviviese a cualquier cosa que causó tal destrucción.

Por el rabillo del ojo percibís un resplandor de algo brillante en el suelo cerca de un arco en el muro sur de la sala. Vuestro primer pensamiento es que debe ser una moneda de plata o una pieza de armadura. Lo que encontráis es una placa de plata, doblada y retorcida pero todavía legible. Un verso está grabado en el una vez hermoso metal.

*Una historia de aventurero nunca acaba,
Va adelante, sobre y contra.
Pero pasada la puerta de la muerte y detrás de cada curva,
están aquellos que cogerán cada una de tus victorias.*

*A esos yo grito, ¡Fuera y huíd !
Roba el lugar de descanso de otro.
Mejor aún, gira sobre ti mismo y mira
Que el mal sonríe sobre tu rostro.*

*Mi tesoro se fue, no hay nada que coger,
Lo he lanzado a Sigil,
A las Manos de Karten por mi propia voluntad,
Concediendo a otros permanecer para vigilar.*

*Buena suerte amigos, esconded el rabo y corred,
sed calentado bajo el brillante sol,
El conocerme no es garantía
de paz o incluso seguridad.*



Con una rigurosa búsqueda, los personajes ven dos o tres dardos encajados todavía en el cuerpo. Si la búsqueda es hecha, encuentran 1d6 dardos esparcidos sobre el corredor delante de la puerta, que está ligeramente entrevista.

La piedra del arco es muy antigua, más antigua que la roca circundante. Un PJ observador puede decir esto por el distinto color de las piedras, y un enano puede detectar la diferencia inmediatamente.

Shraevyn trajo la pieza de antigua arquitectura a este lugar como señuelo para los posibles saqueadores. Una extensa pericia de identificar concursos revela que el arco es mágico, pero que sin embargo su poder está ahora neutralizado. Es, en efecto, una puerta al plano etéreo.

Karten fue el aprendiz en el que Shraevyn más confió. Shraevyn dejó la mayoría de su tesoro a Karten, el cual lo llevó con sigo a la Ciudad de Sigil. Esta ciudad está descrita en el *Set de Campaña PLANESCAPE™*.

Randal envió parte de su grupo a este corredor mientras él cogió el resto y buscó en el otro camino. En este momento el portal estaba activo. Tras que los hombres de Randal echaran a pique la habitación, decidieron ir a través del portal en un esfuerzo para recobrar el gran tesoro de la guerrera-maga. Ninguno ha regresado todavía.

Gothil busca probar a los personajes, no enviarlos a través tras el tesoro perdido de Shraevyn. Para asegurar que este grupo no sigue la locura del último, desactivó la puerta. El arco permanece inactivo por 1d4 días, pero una vez reactivado, transporta a cualquiera que pase a través suyo al plano etéreo.

7. Ojos Vigilantes.

El pasillo se abre en una vasta cámara de 100 pies de largo y 50 pies de ancho. En el centro de la habitación permanece un ornamental ataúd con adornos de metal. La tapa ha sido arrojado al suelo y permanece lejos y rota .

Tan pronto como vuestros ojos se ajustan a la luz, veis un remarcable indicio : una figura se eleva sobre el ataúd. La forma, un humano vestido con ropas grises y suspendido horizontalmente sobre la caja, no hace movimientos y parece estar durmiendo. Cabello gris cae de su cabeza, y su piel parece anciana y curtida.

Una débil luz azul irradia del cobre. Sobre la cabeza, globos de radiación Blanca brillan, dando al centro de la sala una tétrica y fantástica apariencia.

No importa lo que hagan los PJ's, esta ilusión de Shraevyn no responde. Los ataques con armas pasan inofensivo mente a través suyo.

Cuando los PJ's se aproxime al ataúd, lee lo siguiente:



El interior de la caja a lleno con jirones de ropas. Tendido sobre ellas, con la en premura hacia la puerta, veis el origen de la sin par redención azul: una hermosa espada larga. Una pieza de papel está enrollada alrededor de la empuñadura y que parece estar atado.

De repente escucháis el lastimoso chirriar de la piedra contra la piedra, y esqueletos rompen a través del muro en la vasta cámara.

Ocho esqueletos (dos de los cuales se levantan sobre los otros) se arrojan hacia vosotros, levantando las armas. Otras cuatro criaturas humanoides avanzan lentamente delante, con sus caras humanas retorcidas en agonía. A su juzgar por su desgarrada apariencia, rápidamente deducidas que eran probablemente una de las patrullas de los Valles.

Gothil perdió la mayoría de sus servidores cuando Randal y sus hombres llegaron. Afortunadamente, su grupo le proveyó con nuevos reclutas; reanimó muchos de los muertos de Randal y después capturó al líder rebelde. Ahora mira delante para probar este grupo.

Cualquier personaje tiene la posibilidad de llegar hasta el ataúd, agarrar la espada, y empuñarla contra los no muertos.

Esqueleto (6) : INT no ; AL N ; CA 7 ; MV 12 ; DG 1 ; Pg 6 cada ; GACO 19 ; #AT 1 ; Daño 1d6 ; DE Inmune al sueño, encantamiento, retener y conjuros basados en el frío, armas cortadoras y penetradoras infligen medio daño ; TM M ; ML n/a ; PX 65 cada ;

Monstruo Esqueleto, Pseudogigantes, Verbeeg (2) : INT no ; AL N ; CA 4 ; MV 12 ; DG 4+4 ; Pg 27,30 ; GACO 15 ; #AT 1 ; Daño 1d6 ; DE Inmune al sueño, encantamiento, retener y conjuros basados en el frío, armas cortadoras y penetradoras infligen medio daño ; TM G (3 m.) ; ML n/a ; PX 650 ;

Zombies (4) : INT no ; AL N ; CA 8 ; MV 6 ; DG 2 ; Pg 14, 12, 10, 9 ; GACO 19 ; #AT 1 ; Daño 1d8 ; DE Inmune al sueño, encantamiento, retener y conjuros basados en el frío ; TM M ; ML n/a ; PX 65 ;

Una vez que la batalla comienza, Gothil se pone detrás y observa el espectáculo. Su nudo con la espada le da *Clariaudiencia* y *Clarividencia* del terreno circundante, lo cual usa con gran ventaja. No interfiere, observa el desenlace.

Gothil ha trabajado mucho tiempo para conseguir una valerosa partida de aventureros hasta este punto, y tiene planes futuros para ellos (si sobreviven). Sin embargo, es sólo un observador en esta aventura. Los personajes no tienen oportunidad de conocerla.

Si un sacerdote en el grupo supera su excursión sobre los esqueletos o tranvías, o si el grupo derrota a los atacantes no muerto demasiado fácilmente, instruye por lo menos uno de sus Murciélagos de Hueso para unirse a la pelea.

Murciélago Esqueleto (2) : INT baja ; AL NM ; CA 7 ; MV 3, vol. 18 (C) ; DG 4 ; Pg 25,20 ; GACO 17 ; #AT 1 ; Daño 2d4 ; AE Inmune al sueño, encantamiento, retener y conjuros basados en el



frío, armas cortadoras y penetradoras infligen medio daño, mordedura origina parálisis con tirada de salvación excepto a los elfos, que no les afecta ; DE infravisión 40m., Detecta invisibles en radio de 20 metros ; TM M (1,5-1,8 m.) ; ML n/a ; PX 975 ;

A menos que los personajes cogieran el arma para la batalla, la *Espada de los Valles* sigue permaneciendo en la caja cuando la lucha ha terminado. Enrollada alrededor de la empuñadura de la hoja está la siguiente nota :

Sígueme al Acoso de la Araña. La supervivencia del Valle de la Daga depende del retorno de esta hoja a mi mano. Envía estas palabras a mi hermana, Silver Morn, o a cualquiera que pueda seguirme. —
R.M.

La Espada de los Valles

La espada de los Valles es una *Espada Larga* +3 hecha con acero altamente pulido, lo cual le da una apariencia como de espejo. La empuñadura está decorada con oro y gemas preciosas y todo el arma brilla con una suave radiación azul.

La espada abre todos los cerrojos y cadenas en 30 pies de ella, pero sólo si el esgrimidor utiliza la palabra *Merrydale*. Si alguien tocando la espada es sumergido en agua, la espada da a esa persona la habilidad de respirar agua (Como en el conjuro *Respirar Agua*). Esta función puede ser utilizada sólo una vez al día. Los puntos de experiencia de la espada son 3.000.

Se rumorea que la espada tiene poderes adicionales, pero nadie conoce qué pueden hacer. Incluso *Identificar* y magia similar es incapaz de descubrir los secretos de la espada. Los poderes adicionales de la espada están detallados en *El Secreto del Acoso de la Araña* (disponible en agosto,1995).

En los valles la espada vale 15.000 monedas de oro. Los coleccionistas pueden no adquirir el arma, sin embargo, hasta que los poderes de la espada sean perfectamente documentados.

Conclusión

Si los PJ's están para llevar su palabra a Lhaeo y rescatar a Randal Morn, deben ir al Bosque del Acoso de la Araña. La segunda parte de la trilogía *La espada de los Valles* continúa en *El Secreto del Acoso de la Araña*.



Pero tras una semana o así de fútiles búsquedas, la mayoría de los PJ's estarán preparados para otro reto. Si este módulo está incorporado en una campaña continua, permite a los aventureros ir a otros asuntos. Cuando Gothil está lista para el grupo, ella les dejará saber de su existencia.



Encuentros en los Bosques Cercanos al Valle de la Sombra.

1 La Muerte Acamada.

Ankhegs (2) : INT no ; AL N ; CA 2 (Barriga 4) ; MV 12, Cav 6 ; DG 3+2 ; Pg 20, 16 ; GACO 17 ; #AT 1 ; Daño 3d6 (Mordisco) + 1d4 (ácido) ; AE Chorro de ácido, 1/6 horas, 3 metros, 8d4 (La mitad si salva contra veneno) ; DE No ; TM G ; ML 9 ; PX 175 ;

2 Un Problema Gigantesco.

Gigante de los Bosques (1) : INT alta ; AL CB ; CA 5 ; MV 12 ; DG 7+7 ; Pg 48 ; GACO 13 ; #AT 1 ; Daño 1d10+3 (Bono de fuerza) ; AE Oponentes a -4 para la sorpresa ; DE resistencia a hechizos ; TM G (3,5 metros) ; ML 12 ; PX 1400 ;

3-4 Clan de los Huesos Rotos.

Goblins (4d6) : INT alta ; AL LM ; CA 6 (10) ; MV 6 ; DG 1-1 ; Pg 4 cada uno ; GACO 20 ; #AT 1 ; Daño 1d6 (por arma) ; AE No ; DE No ; TM P (1,20 metros) ; ML 10 ; PX 15 ;

5-6 Guardianes Silvanos.

Centauros (8) : INT normal ; AL N ; CA 5 (4) ; MV 18 ; DG 4 ; Pg 27, 25, 24, 23, 21, 20, 19, 15 ; GACO 17 ; #AT 3 ; Daño 1d6/1d6 + arma ; AE No ; DE No ; TM G (2,5 metros de alto) ; ML 13 ; PX 175 ;

7 Altar de Corellon Larethian.

8-10 Banda de Orcos Guerreros.

Orcos (1d6 +6) : INT normal ; AL LM ; CA 6 (10) ; MV 12 ; DG 1 ; Pg 5 cada uno ; GACO 19 ; #AT 1 ; Daño 1d8 (espadas largas) ; AE No ; DE No ; TM M (1,80 metros) ; ML 11 ; PX 15 × 9 ; 35 × 3 ;

11 Ranger Humano, Holly Huldane.

Holly Huldane : Ranger humano Nivel 4 (Falconero) ; AL LB ; CA 3 ; MV 12 ; Pg 48 ; GACO 17 ; #AT 1 o 2 ; Dño por arma ; AE Rastreo (+1), empatía animal ; DE *escondese en las sombras* (25%), *movimiento silencioso* (33%) ; F 16, D 16, C 16, I 10, Sab 15 Ca 13 ; PX 420.

Marca Celeste (falcón amaestrado) : INT animal ; AL N ; CA 5 ; MV 1, Vol 36 (C) ; DG 1-1 ; Pg 13 ; GACO 20 ; #AT 3 ; Daño 1/1/1 ; AE picado (+2), 30 metros de altura, doble daño ; DE No ; TM P ; ML 6 ; PX 65 ;

12 Entrada a la Guarida del Dragón.

Dragón Verde, Adulto (1) : INT mucha (11-12) ; AL LM ; CA -2 ; MV 9, Vol 30 (C) ; DG 15 ; Pg 102 ; GACO 5 ; #AT 3+ especial ; Daño 1d8+6/1d8+6/2d10+6 ; **Ataques Especiales** : Nube de ácido clorhídrico de 15×12×10 metros (12d6+6), *respirar agua* (permanentemente), *sugestión* (una vez al día) ; RM 20% ; TM Gg (36 metros) ; ML 16 ; PX 14000 ; Tesoro tipo H

Conjuros : *Proyector Mágico*, *Dormir*, *Manos Ardientes* ;



13 Culto del Dragón.

Iniciados (4) : guerreros de nivel 1° ; AL LM ; CA 4 ; MV 12 ; Pg 8, 6x2, 5 ; GACO 20 ; # AT 1 o 2 ; Daño por tipo de arma ; ML 10 ; PX 65 cada uno ;

14 ¡Perdidos en el bosque !

15 Necesidades Plantígradas.

Oso Pardo (1) : INT Semi (2-4) ; AL N ; CA 6 ; MV 12 ; DG 5+5 ; Pg 33 ; GACO 15 ; #AT 3 ; Daño 1d6/1d6/2d6 ; AE Abrazo (+2d6) ; DE resiste hasta los -8 Pg ; TM G (3 metros de alto) ; ML 10 ; PX 420 ;

16 Enjambre de Insectos.

Enjambre de Insectos (500,000) : INT animal ; AL N ; CA 8 ; MV 6, Vol 18 (C) ; DG 1 pg/20 insectos ; GACO no ; #AT 1 ; Daño 1 ; AE No ; DE No ; TM Gg ; ML 6 ; PX 2000(Enjambre) ;

17 Ataque de los Oso Búho.

Osos Búho (2) : INT Baja (5-7) ; AL N ; CA 5 ; MV 12 ; DG 5+2 ; Pg 38 ; GACO 15 ; #AT 3 ; Daño 1d6/1d6/2d6 ; AE tirada de 18 o mejor, abrazo automático 2d8/round ; DE No ; TM G (2,5 metros de altura) ; ML 12 ; PX 420 ;

18 Esqueletos de los Bosques.

Esqueletos (8) : INT no ; AL N ; CA 7 ; MV 12 ; DG 1 ; Pg 6 cada ; GACO 19 ; #AT 1 ; Daño 1d6 ; DE Inmune al sueño, encantamiento, retener y conjuros basados en el frío, armas cortadoras y penetradoras infligen medio daño ; TM M ; ML n/a ; PX 65 cada ;

19-20 Tejiendo una enmarañada red.

Arañas Peludas (1d20) : INT Baja (5-7) ; AL NM ; CA 8 ; MV 12, Tela 9 ; DG 1-1 ; Pg 5 cada ; GACO 20 ; #AT 1 ; Daño 1 ; AE veneno ; salvar contra veneno a +2 ; DE No ; TM P ; ML 10 ; PX 65 cada ;

Encuentros en los Bosques Cercanos al Valle de la Sombra.

No importa que ruta elija el grupo, corren a través de un terreno surcado por alguna compañía desconocida de vez en cuando. El DM debe iniciar un encuentro aleatorio cada 8 horas de tiempo de juego, mirando la localización del grupo, salud, o conjuros memorizados.

Si el grupo elige viajar por tierra, deben ser prudentes. Esta es con mucho la ruta más peligrosa.

La muerte Acamada.

Cuan los personajes van a pie a través de esta sección del bosque, notan extraños rastros de humus abultado que zigzaguean por el suelo del bosque. Son la guarida de un par de Ankhegs.



Un problema Gigantesco.

Fargoren Thundermist se estaba bañando en un pequeño estanque cuando los personajes han llegado hasta él. No ataca a menos que sea provocado por el grupo, pero no los guiará por el bosque ni tampoco les llevará a su campamento. Habla libremente con los elfos, pero de otra manera es reservado y susceptible.

Clan de los Huesos Rotos.

Estas criaturas surgen de la maleza o atacan por la noche cuando la mayoría del grupo duerme. Se retiran cuando sufren un 50% de bajas.

Guardias silvanos.

Estas criaturas están buscando una banda de goblins que ejercieron pillaje cerca de su claro. Si los PJ's derrotaron a los goblins, los centauros escoltan a los PJ's por el bosque durante un día entero.

Si no, los centauros preguntan al grupo sobre los goblins, cuando aparecen en su camino. Están demasiado ocupados para prestar ayuda, y no responderán preguntas.

Altar de Corellon Larethian.

Esta pequeña estructura es descubierta sólo con un 1 en 1d6 cuando pasan. Esta grande y abandonada estructura permanece provista de un santuario, y los personajes pueden descansar a salvo. La maldición que afecta a los profanadores está todavía activa. Sus propiedades exactas son dejadas al DM ; (Cada vez que una criatura de los bosques, incluidos centauros, dríadas, elfos, animales salvajes naturales... ataca al grupo, los profanadores serán los blancos principales de los ataques. En el caso de ser atacados por elfos, éstos atacarán con +3 a la tirada de ataque y daño).

Banda de Orcos Guerreros.

Este grupo encuentra el rastro de los PJ's al comienzo del día y atacarán al caer la noche.

Ranger Humano, Holly Huldane.

Holly es alta, de apariencia poderosa llevando una cota de malla y portando un escudo, un arco corto, y una *espada larga +1*. Es sobresaliente y muy enojada. En su faltriquera hay una *poción de curación extra* y gemas por un total de 500 mo. Una vez ha determinado que el grupo no es una amenaza, hablará por su halcón amaestrado.

Entrada a la Guarida del Dragón.

Cuando los personajes se aproximan a los bordes de un gran cráter, escuchan una pesada respiración y un ruido cliqueteante en la lejanía. Los sonidos son reminiscencias de muchas monedas que están siendo pisadas.

Los únicos medios de entrar en la caverna es descargando grandes longitudes de cuerda y trepando sobre el agujero. Los personajes pueden intentarlo, pero el dragón emite un terrible rugido que fuerza a todos los personajes a salvarse contra petrificación o un conjuro de *miedo* caerá sobre ellos.

El dragón es curioso y vuela para ver los alrededores y después vuelve a proteger su tesoro. Cualquiera que lo espere será comido.



El Culto del Dragón.

Esta pequeña banda de gente vestida de verde están en el camino para ofrecer sus servicios al Dracolich Derimos el Torvo. Luchan si son atacados, y cualquiera que sea capturado y interrogado sabe sólo que estaban esperando en el prado. Prudentemente llevan el símbolo del culto bajo sus ropas, sobre sus cotas de malla. Todos los iniciados llevan escudos y espadas largas, dagas, o arcos cortos.

¡Perdidos en el Bosque !

Si los personajes no son guiados, se pierden. Cualquiera con sentido de la dirección como pericia, puede guiar de nuevo al grupo.

Los personajes gastan como mínimo 2d4 horas intentando encontrar la dirección correcta si ninguno de los personajes tiene la pericia. Sólo están perdidos 1d4 horas si se usa con éxito la pericia.

¡Necesidades Plantígradas!

Dos cachorros de oso están jugando en un tronco. Se quedan quietos y se aproximan a los personajes cuando entran en el claro. Desgraciadamente, mamá oso ataca inmediatamente.

Enjambre de Insectos.

Mientras los personajes se aproximan a un brazo de Río o riachuelo, escuchan un pesado zumbido. Cuando el sonido incrementa, los personajes ven una nube negra de insectos. El grupo puede escapar si saltan dentro del agua y esperan para salir. Los personajes pueden retener su respiración por 1d4 rulos cuando el enjambre pasa sobre ellos para evitar el combate.

Ataque de los Osos Búhos.

El grupo accidentalmente descubre un nido de osos vos en la maleza. El nido contiene cuatro huevos. Si la batalla dura más de 1d6 rounds, el compañero vuelve de buscar comida y se mete en el fregado.

Dispersados entre las ramas del nido hay 120 leones de oro, un espejo de marfil (vale 15 monedas de oro), y dos *cuentas de fuerza*.

Esqueletos de los Bosques.

Junto a un tumulto, el explorador del grupo detecta un grupo de esqueletos pasado un claro hacia el sur. Tras ser descubierto el grupo, los esqueletos atacan.

Tejiendo una Enmarañada Red.

Mientras caminan por los bosques los personajes se encuentra con una bandada de arañas hambrientas.



Por Tierra en las Colinas de la Daga.

D12 Encuentro.

1-2 Patrulla Zhentilar.

Capitán Zhent (1) : Guerrero Humano de 2º nivel; AL CM; CA 5; MV 12; Pg 16; GACO 19; #AT 1; Daño 1d8 (espada larga); TM M; PX 65; lleva cota de malla y porta escudo y espada larga;

Soldados (10) : Guerreros Humano de nivel 0; AL CM; CA 7; MV 12; Pg 6; GACO 20; #AT 1; Daño por tipo de arma; TM M; PX 15 cada uno; lleva cota de anillos, arco corto, espada corta;

Caballos (11) : INT animal (1-2); AL N; CA 7; MV 24; DG 3; Pg 15 cada uno; GACO 17; #AT 2; Daño 1-2/1-2; AE No; DE No; TM G; ML 6; PX 65;

3-4 Bandidos Ocultos.

Bandido Líder, Alarim Renta (1) : Guerrero Semi-orco de nivel 3º; AL NM; CA 3; MV 23; Pg 27 (33); GACO 18; #AT 1; Daño 2d4 (espada ancha) +3; Fue 18/47; Des 11; Con 16; Int 10; Sab 7; Car 9; TM M; PX 120; lleva cota de malla y porta escudo y espada ancha, *anillo de protección +1*;

Bandidos (12) : Guerreros Humano de nivel 0; AL NM; CA 8; MV 12; Pg 4 cada uno; GACO 20; #AT 1; Daño por tipo de arma; TM M; PX 15 cada uno; lleva cota acolchada, espada corta;

Caballos (13) : INT animal (1-2); AL N; CA 7; MV 24; DG 3; Pg 15 cada uno; GACO 17; #AT 2; Daño 1-2/1-2; AE No; DE No; TM G; ML 6; PX 65;

5 Jinetes Semi-Ogros.

Semi-Ogros (2-4) : INT semi(2-4); AL CM; CA 5 (9); MV 12; DG 2+6; Pg 19, 17,15, 11; GACO 17; #AT 1; Daño 2d4; AE No; DE No; TM G; ML 12; PX 270;

6 Danzando con Lobos.

Lobos (2d6) : INT baja (2-4); AL N; CA 7; MV 18; DG 2+2; Pg 18X4, 16, 15X2, 13X3, 12, 10; GACO 17; #AT 1; Daño 1d4+1; AE No; DE No; TM P (0,6 1,2 m); ML 10; PX 65;

7-8 Caballos Salvajes del Valle de la Daga.

Caballos Salvajes (5d6) : INT animal (1-2); AL N; CA 7; MV 24; DG 2; Pg 14 cada uno; GACO 19; #AT 1; Daño 1-3; AE No; DE No; TM G; ML 6; PX 35;

9 Hi Ho, Hi Ho . . .

Enanos de las Colinas (4d10) : INT mucha (11-12); AL LB; CA 4; MV 6; DG 1; Pg 7 cada uno; GACO 20; #AT 1; Daño por tipo de arma; AE +1 para golpear orcos, semi-orcos, goblins, hobgoblins; DE bonus +4 a CA contra Ogros, Trolls, Ogros Magos, Gigantes y Titanes; TM P; ML 14; PX 175;

10 La Salida del Dragón de Fuego.

Dragonet, Dragón de Fuego (1) : INT Baja; AL LM; CA 5; MV 6, Vol 18 (C); DG 4; Pg 24; GACO 17; #AT 1; Daño 2d4 (mordisco); AE Arma de Aliento (3 metros de ancho, 18 metros de largo); DE Armas cortadoras y penetradoras sólo causan 1-2 puntos de daño si no se salvan contra arma de aliento; TM P; ML 9; PX 420;



11 Exito Seguro.

Goblins (4d6) : INT alta; AL LM; CA 6 (10); MV 6; DG 1-1; Pg 4 cada uno; GACO 20; #AT 1; Daño 1d6 (por arma); AE No; DE No; TM P (1,20 metros); ML 10; PX 15;

12 Jinetes libres del Valle de la Daga.

Capitán Mestín “Troll” Durmark(1) : Ranger Humano de 5º nivel (Justiciero); AL LB; CA 2; MV 12; Pg 39; GACO 16; #AT 5/2 (especialista y estilo 2 armas); Daño por tipo de arma +1; AE *escondarse en las sombras (31%), movimiento silencioso (40%)*, Fue 16; Des 16; Con 15; Int 10; Sab 15; Car 12; TM M; PX 420; *brazales de defensa CA 5, anillo de protección +1, espada larga +1, espada larga normal.*

Jinetes Libres (12) : Guerreros Humano de nivel 1º ; AL NB; CA 8; MV 12; Pg 9, 8, 7×2, 6×4, 5×2, 4, 2; GACO 20; #AT 1; Daño por tipo de arma; TM M; PX 35 cada uno; llevan armaduras de cuero, espadas largas, espadas cortas, arcos cortos, dagas, dardos;

Caballos (11) : INT animal (1-2); AL N; CA 7; MV 24; DG 3; Pg 15 cada uno; GACO 17; #AT 2; Daño 1-2/1-2; AE No; DE No; TM G; ML 6; PX 65;

Por Tierra en las Colinas de la Daga.

Viajando por el camino desde Valle de la Sombra hasta la tumba es sólo ligeramente menos peligroso que a través del bosque.

Patrulla Zhentilar.

Esta es una patrulla regular y obediente. No ataca a menos que sea provocada, pero preguntará por qué el grupo se halla en sus dominíos. Si el nombre de Randal Morn es mencionado, la patrulla ataca e intentará capturar a los PJ's para un interrogatorio posterior.

Bandidos Ocultos.

Incluso permaneciendo en un camino despejado no es garantía de que se pueda evitar a los vagabundos que infectan estas colinas. Tanto si el grupo se encuentra con los bandidos, o si son atacados en su campamento, los miserables atacan en tromba.

El líder de los bandidos, Alarim Renta, está más interesado en el oro que en otra cosa. Por supuesto, si los personajes entregan la *espada +1* que les dio Lhaeo, alegremente acepta su amable “donación”. Lleva una armadura de varillas y carga con un escudo y una espada bastarda manejada con una mano.

Alarim está intentando buscar una salida porque últimamente las patrullas de Cataratas de la Daga se están incrementando. Si uno de los miembros del grupo habla a Alarim de Randal Morn y de *La Espada de los Valles*, los bandidos devuelven a los personajes su oro y los conducen al camino.

Partida de Jinetes Semi-Ogros.

Este pequeño y sangriento grupo se está intentando labrar un nombre atacando a todo lo que se mueve. Cada uno lleva un venablo de guerra y un saco contiene 4d10 mp y 4d6 mo.



Danzando con Lobos.

Este grupo de lobos acecha a los personajes de día o en círculos por la noche. Incluso piensan que parecen amenazantes, pero los lobos sólo atacan si el grupo intenta correr o si un personaje se muestra agresivo o amenazante. No se aproxima al fuego.

Caballos Salvajes de las Colinas de la Daga.

Estas majestuosas bestias huyen de los PJ's a menos que un ranger o un personaje con la habilidad apropiada intente acercarse.

Hi Ho, Hi Ho . . .

Este grupo enanos mineros está en las colinas para investigar y verificar la existencia de un filón de oro y piedras preciosas aquí. No han encontrado nada de valor pero tienen alto el ánimo en su vuelta al hogar. Si el grupo se aproxima amistosamente a los enanos, serán bienvenidos e invitados a tomar un fuerte licor como si fuesen compañeros.

Cada enano lleva una exquisitamente trabajada cota de malla, y su impresionante arsenal de armas incluye espadas cortas, arcos cortos, martillos de guerra y hachas de batalla. Los sacos de mano que cuelgan de sus fajas contienen cada uno 2d10 mo.

La Salida del Dragón de Fuego.

Este Dragonet está buscando comida para su compañera y sus pequeños, que están anidados a cierta distancia de aquí. Los PJ's le ven volar sobre ellos, pero la criatura prefiere no ir en contra del grupo a menos que ellos no ataquen primero.

Éxito Seguro.

La emboscada es el plan de este maloliente grupo, y sorprenden al grupo con 1-2 en 1d6. Parecen feroces, pero la cobardía anida en su corazón; si no consiguen una rápida victoria, o si sufren un 25% de bajas, echan a correr.

Además de sus cochambrosas armaduras de cuero y cotas de malla, van armados con mazas y venablos.

Jinetes Libres del Valle de la Daga.

La semana pasada estos hombres y mujeres han patrullado esta parte del país. Enseguida atacaron a las patrullas Zhentilar, pero se pararon para hablar con otros grupos.

La capitana de la patrulla, Mestin "Troll" Durmark, recibió su sobrenombre como resultado de la efectividad con que despachaba a sus enemigos bajo las órdenes de Randal Morn. No le gusta enfrentarse a sus enemigos mas que una vez, y "masacre" es una de sus palabras básicas de su vocabulario de guerra.

Pese a su apodo, la Capitana Durmark es amistosa. Está interesada en cualquier patrulla Zhentilar que los PJ's hayan visto por los alrededores, sin embargo, y se abre a los PJ's si piensa que son una fuente de información aceptable.

No conoce la situación actual de Randal Morn, e incluso aunque los PJ's le hablen de su misión no abandonará la patrulla. Randal la envió para proteger de los malvados Zhents la parte sur de las Cataratas de la Daga, y es un deshonor no hacerlo.



Si los PJ's explican su búsqueda, Mestin ofrece cualquier ayuda que puedan necesitar (comida, suministros, y atención médica). Si se aproxima la oscuridad cuando los dos grupos se encuentran, ella sugiere que los dos grupos acampen juntos.

Encuentros en el Camino del Norte.

D10 Encuentro.

1-2 Patrulla de Valle de la Sombra.

Capitán de la Patrulla (1) : Guerrero Humano de nivel 3º; AL NB; CA 4; MV 12; Pg 16; GACO 18; #AT 1; Daño 1d8 (espada larga); TM M; PX 65; lleva cota de malla y porta escudo y espada larga;

Soldados (12) : Guerreros Humano de nivel 0; AL NB; CA 8; MV 12; Pg 6; GACO 20; #AT 1; Daño por tipo de arma; TM M; ML 14; PX 15 cada uno; lleva cota de anillos, arco corto, espada corta;

3 Comprando.

4 ¡Impuesto de Paso!

Bandidos (12) : Guerreros Humano de nivel 0; AL NM; CA 8; MV 12; Pg 4 cada uno; GACO 20; #AT 1; Daño por tipo de arma; TM M; PX 15 cada uno; lleva cota acolchada, espada corta;

5-6 Esqueletos en el Camino del Norte.

Esqueleto (6) : INT no; AL N; CA 7; MV 12; DG 1; Pg 6 cada; GACO 19; #AT 1; Daño 1d6; DE Inmune al sueño, encantamiento, retener y conjuros basados en el frío, armas cortadoras y penetradoras infligen medio daño; TM M; ML n/a; PX 65 cada;

7 Salto de Fe.

Padre Antón Buenasmaneras: Sacerdote humano de Tymora de nivel 5º; AL CB; CA 4; MV 12; Pg 30; GACO 18; #AT 1; Daño por tipo de arma; AE Conjuros, expulsión; DE No; Fue 12, Des12, Con15, Int 13, Sab 17, Car 14; TM M; PX 650;

8 Otra patrulla de Valle de la Sombra.

9 Iniciados de la Orden Sagrada.

10 Cambio Climático.



Encuentros en el camino del Norte.

El Camino del norte es la arteria principal de afluencia de aventureros al Valle de la Sombra. No debe llevar a engaño el encontrar PNJ's por aquí buscando gloria para sí mismos (encuentro 9). Sus alineamientos exactos son dejados a opción del DM así como sus intenciones y habilidades.

Patrulla de Valle de la Sombra.

Guardar los caminos abiertos es una importante tarea, y estos hombres y mujeres se toman este trabajo muy en serio. Tras comprobar que los PJ's no son peligrosos continúan con su patrulla. Los guardianes de Valle de la Sombra llevan cotas de malla, espadas largas, dagas, y arcos cortos.

Comprando.

Esta caravana de mercaderes lleva los siguientes bienes (tira 1d6 para determinar el cargamento):

- 1 Especias.
- 1 Útiles de cocina.
- 2 Armas.
- 3 Textiles.
- 4 Entretenimientos. (circo, Carnaval...)
- 5 Animales entrenados.

La caravana parará para enseñar a los PJ's lo que llevan. Pero la conveniencia es el precio: todos los bienes están tasados un 15% por debajo de su precio normal. Todas las caravanas tienen 2d6 guardas Guerreros de nivel 0 (escudo y espada larga).

Las caravanas de armas tienen 5d8 guardas adicionales dependiendo de las armas que transporten. Los entretenimientos se pararán para intercambiar historias con los PJ's. Desgraciadamente, hay un 35% de que los PJ's sean robados por "ladronzuelos" si se entretienen demasiado tiempo.

¡Impuesto de Paso!

La antigua treta en mitad del bosque: un viejo árbol se encuentra tirado en medio del camino. Cuando el grupo llega cerca, una voz desde el bosque pide 5 mo por cabeza si quieren pasar.

Si los PJ's renuncian a pagar, son atacados primero con dardos. Cuando el grupo de bandidos cae desde la maleza y envuelven a los PJ's en un mano a mano. Esta gente no tiene estómago para la batalla. El primer signo de magia contra ellos será suficiente para hacerlos caer en el terror.

Esqueletos en el Camino del Norte.

Justo cuando los PJ's acampan por la noche, un grupo de esas criaturas ataca.



Salto de Fe.

Un clérigo viene tocando solo una jiga por el camino. El padre Antón Buenasmaneras para explicar que va de peregrinación a Valle de la sombra y después. Está viajando por los Reinos porque “la fortuna favorece a los intrépidos”.

Bajo sus ropajes el buen padre lleva una maza de infante y una maza de jinete.

Otra Patrulla de Valle de la Sombra.

Como el encuentro 1.

Iniciados de la Orden Sagrada.

Media docena de humanos pueden ser vistos paseando por el Camino del Norte. Dependiendo de la campaña los miembros de la orden pueden ser rivales de los PJ's o todo lo contrario, PNJ's que aportan a los PJ's bienes y beneficios.

Cambio de Clima.

El clima cambia, puede que para bien o para mal, elegido por el DM

Encuentros en la Carretera de Tethyamar.

D8 Encuentro.

1-2 En el Camino de los Lobos.

Lobos (2d6) : INT baja (2-4); AL N; CA 7; MV 18; DG 2+2; Pg 18×4, 16, 15×2, 13×3, 12, 10; GACO 17; #AT 1; Daño 1d4+1; AE No; DE No; TM P (0,6 1,2 m); ML 10; PX 65;

3 Patrulla Zhentilar.

Capitán Zhent (1) : Guerrero Humano de 2º nivel; AL CM; CA 5; MV 12; Pg 16; GACO 19; #AT 1; Daño 1d8 (espada larga); TM M; PX 65; lleva cota de malla y porta escudo y espada larga;

Soldados (10) : Guerreros Humano de nivel 0; AL CM; CA 7; MV 12; Pg 6; GACO 20; #AT 1; Daño por tipo de arma; TM M; PX 15 cada uno; llevan cota de anillos, arco corto, espada corta;

Caballos (11) : INT animal (1-2); AL N; CA 7; MV 24; DG 3; Pg 15 cada uno; GACO 17; #AT 2; Daño 1-2/1-2; AE No; DE No; TM G; ML 6; PX 65;

4 Gran Fantasma Rojo.

5 Orbes de Luz.

Estrella de Fuego (1d12): INT alta (13-14); AL N; CA 7; MV 24; DG 2+2; Pg 12 cada; GACO 19; #AT 1; Daño 2d6; AE descarga eléctrica alcance 10 metros por 2d6 cinco veces al día; DE inmunes a la magia excepto *proyector mágico* conjuros de detección, comunicación y los basados en el frío; TM D (ϕ = 8-15 cm); ML 12; PX 2000 cada ;



6	Más Jinetes Libres.
7	Otra Patrulla Zhentarim.
8	Grupo Incursor. Hobgoblins (2d10): INT normal; AL LM; CA 5; MV 9; DG 1+1; Pg 5 cada; GACO 19; #AT 1; Daño por tipo de arma; AE No; DE No; TM M (2 metros aproximadamente); ML 12; PX 35;

Encuentros en el Camino de Tethyamar.

Terribles rumores corren sobre el lugar, y los personajes deben elegir su ruta para viajar.

En el Camino de los Lobos.

Estas sarnosas criaturas, con ojos rojos y babosas fauces, atacan al grupo en el momento que los personajes duermen por la noche.

Patrulla Zhentilar.

Es una de los muchos equipos dispersados desde Cataratas de la Daga. Su misión: parar los posibles refuerzos que van a la tumba de Shraevyn tras los comisarios hechiceros de sus mismas fuerzas que han partido.

La patrulla para al grupo y les hace preguntas de rutina. Si en cualquier momento un PJ habla de su misión, la patrulla intentará apresar a los PJ's para interrogarles más tarde.

Gran Fantasma Rojo.

Un resplandor rojizo da círculos alrededor de las colinas de la daga al nordeste. No es nada más que un falso espejismo creado cuando el calor de las colinas asciende y refracta la luz del sol.

Los nativos del área pueden hacer una tirada de Sabiduría para ver si han visto u oído hablar de este fenómeno.

Si alguno falla la tirada, pensarán que se trata de un dragón rojo o de alguna otra asquerosa criatura. Tras 1d4 turnos la imagen desaparece.

Orbes de Luz.

Este encuentro ocurre sólo de noche, cuando el grupo usa magia o fuego. Los PJ's sienten la presencia de un grupo de luces danzarinas delante de ellos.

Las criaturas son estrellas de fuego, atraídas por el fuego de campamento o el conjuro lanzado. Una vez se acercan a 9 metros, observan al grupo por 1d4 rounds antes de moverse. No comenzarán el ataque, pero lanzarán sus *mini golpes de rayo* (2d6 pg) si son atacados.

Se recomienda ver la descripción completa de la criatura en el *Compendio de Monstruos*.

Más Jinetes Libres.

Ver el encuentro 12 de las Colinas de la Daga.



Otra patrulla Zhentarim.

Ver el encuentro 3 de esta misma tabla.

Grupo Incursor.

Liderados por un excepcional humanoide llamado Drag (10 Pg; 65 PX), estas criaturas están buscando botín y riquezas, y ahora están regresando a su campamento en las Montañas de la Boca del Desierto tanto con gloria como fortuna. Cuando descubren al grupo inmediatamente gritan y cargan para atacar.

Cada hobgoblin tiene un pequeño monedero que contiene 2d4 mo y una gema (determinar su valor en la tabla 85 de la *GDM*). Drag lleva un gran saco que contiene 20d4 mo y 6 gemas por un valor de 50 mo cada una.