

TYRANNY of DRAGONS™



EL TESORO DE LA REINA DRAGÓN

DUNGEONS & DRAGONS®

Lucha contra la Tiranía Draconica en esta aventura
para el mayor juego de rol del mundo

HOARD OF THE DRAGON QUEEN™

BY WOLFGANG BAUR AND STEVE WINTER



TYRANNY of DRAGONS™



TABLA DE CONTENIDOS

Mapa: La costa de la Espada.....	4
Introducción.....	5
Trasfondo.....	5
Información General.....	5
EPISODIO 1: GREENEST EN LLAMAS	6
Ganchos para los Personajes.....	6
Enfoque.....	6
Características Generales.....	7
Encuentros.....	7
Misiones.....	8
Mapa: Greenest.....	10
EPISODIO 2: EL CAMPAMENTO DE LOS ASALTANTES	13
Siguiendo la Pista a los Asaltantes.....	14
El Campamento.....	15
Mapa: El Campamento de los Asaltantes.....	16
Recompensas.....	19
EPISODIO 3: EL CRIADERO DRAGÓN	20
Mapa: El Criadero Dragón.....	23
Recompensas.....	27
EPISODIO 4: EN EL CAMINO	28
Elturel.....	28
Puerta de Baldur.....	30
La Compañía de Viajeros.....	31
La Vida en la Carretera.....	32
Encuentros Aleatorios de Carretera.....	33
Eventos en la Carretera Planeados.....	36
EPISODIO 5: LA RECONSTRUCCIÓN DEL CAMINO	38
Aguas Profundas.....	38
Hacia el Norte, una vez más.....	39
Posada Carnath.....	39
Mapa: Posada Carnath.....	40
El Seguimiento de la Carga.....	41
Ajuste de Cuentas.....	41
EPISODIO 6: EL CASTILLO NAERYTAR.....	42
Viajando al Castillo.....	42
Castillo Naerytar.....	44
Enfrentándose Contra el Culto del Dragón.....	47
Acercándose al Castillo Naerytar.....	47
Afueras del Castillo Naerytar.....	48
Interior del Castillo Naerytar.....	49
Planta Baja.....	49
Mapa: Castillo Naerytar Planta Baja.....	49
Segundo Piso.....	52
Mapa: Castillo Naerytar Nivel 2.....	53
Tercer Piso.....	54

Mapa: Castillo Naerytar Nivel 3.....	55
Debajo del Castillo.....	56
Mapa: Castillo Naerytar Mazmorra.....	57
Recompensas.....	59
EPISODIO 7: REFUGIO DE CAZADORES.....	60
Características Generales.....	60
Personajes No Jugadores Importantes.....	60
Fuera del Refugio.....	61
Primer Piso.....	62
Mapa: Refugio de Cazadores Primer Piso.....	64
Segundo Piso.....	65
Mapa: Refugio de Cazadores Segundo Piso.....	67
Viajando a Parnast.....	68
EPISODIO 8: UN CASTILLO EN LAS NUBES	69
Mapa: Parnast.....	70
El Castillo Inalcanzable.....	72
Mapa: Castillo Inalcanzable.....	73
Terminando la Aventura.....	82
APÉNDICE A: TRASFONDOS.....	83
APÉNDICE B: MONSTRUOS	84
APÉNDICE C: OBJETOS MÁGICOS	90



TARBAW NIGHTHILL



INTRODUCCIÓN

Tiranía de Dragones es una historia épica contada a través de dos aventuras, de las cuales ésta es la primera. Los personajes comienzan a nivel 1, y para cuando finalicen *El tesoro de la Reina Dragón*, deberán alcanzar al menos el nivel 7 u 8, para continuar con *El Ascenso de Tiamat*. El tamaño ideal del grupo es de cuatro personajes. Si tu grupo es más grande o más pequeño, puedes ajustar la dificultad de la aventura reduciendo o aumentando el número de enemigos presentes en cada encuentro.

Tiranía de Dragones transcurre en las tierras al oeste de la Costa de la Espada de Los Reinos Olvidados, en Faerun. Una gran parte de la población se extiende por la costa, donde las ciudades más grandes están colocadas como las perlas de un collar. Una combinación de carreteras y caminos conectan las ciudades, que se extienden desde Luskan en el norte hasta Calimport en el sur, pasando por Neverwinter, Aguas Profundas, Puerta de Baldur, y otros grandes puertos a lo largo del camino. La mayor parte de esta aventura tiene lugar en el tramo entre Puerta de Bardur y Neverwinter.

Suplementos de la Aventura. Puedes jugar esta aventura con tan sólo el reglamento básico de Dungeons&Dragons y el suplemento online de Tiranía de Dragones, que contiene todos los monstruos y objetos mágicos que no se describen en este libro. Ambos suplementos están disponibles en descarga gratuita en DungeonsandDragons.com.

Progreso de personajes. A tu elección, puedes utilizar la regla alternativa de experiencia por hitos. Con esta regla, escoges ciertos eventos en la campaña que hacen que los personajes suban de nivel. En *El tesoro de la Reina Dragón*, los personajes obtienen un nivel después de completar cada episodio, excepto en el episodio 5.

TRASFONDO

El Culto del Dragón ha estado activo en Faerun durante siglos. La mayor parte de ese tiempo ha estado centrado en la creación de dragones no-muertos para cumplir una profecía, pero eso está cambiando.

MÁSCARAS DE DRAGÓN

El nuevo líder del culto es un calishita llamado Severin Silrajin, que cree que el conocimiento Dracónico real y su poder pertenece a los dragones vivos, no a los muertos vivientes. La ambición de Severin le gustó a Tiamat, por lo que le reveló la existencia de cinco máscaras dragón, una por cada color de dragón cromático. Individualmente, estas antiguas máscaras permiten a los portadores comunicarse con los dragones. Más importante aún, una persona que sea erudita en la tradición draconiana se convierte en un susurrador de dragones con la máscara puesta, lo que permite al portador pensar como un dragón, ganar el favor de los dragones e influir sutilmente en su comportamiento. Cuando las cinco se juntan, se funden mágicamente en una sola, la Máscara de la Reina Dragón. Con la máscara ensamblada, el culto puede liberar a Tiamat de su prisión en los Nueve Infernos.

Después de que Severin (sutilmente guiado por Tiamat) descubriera su secreto, invitó todos los recursos del culto en la búsqueda de las máscaras de dragón perdidas hace tiempo en lugares secretos. Cuando consiguió la máscara roja, Severin se convirtió en el primero de los susurradores de dragones, pero pronto le siguieron otros.

SECRETOS

El Culto del Dragón ha mantenido en secreto su propósito de traer a Tiamat al mundo hasta ahora. Muchos saben del aumento de la actividad del culto a lo largo de la Costa de la Espada, especialmente

en el norte, pero desconocen las razones de su resurgimiento.

Además de sus cultistas, Severin ha forjado una alianza con una facción escindida de los Magos Rojos de Thay. Este grupo pequeño y reservado, dirigido por un marginado llamado Rath Modar, conspira para derrocar al liche Szass Tam de su posición sobre los Magos Rojos. Rath cree que a cambio de su ayuda en la liberación de Tiamat, se le concederá el poder que necesita para derrocar a Szass Tam.

ORGANIZACIÓN DEL CULTO

El Culto del Dragón se organiza en células, que varían en tamaño desde un puñado de miembros a grupos más grandes. Los líderes de la secta son conocidos como Portadores Púrpura; aunque mandan sobre los cultistas normales, no existen grados formales dentro de las filas de los Portadores Púrpura.

Aunque el culto utiliza regalias en sus rituales y reuniones, los miembros que operan en lugares públicos se visten y actúan como cualquier otra persona.

El culto está a favor de la contratación de mercenarios cuando tiene trabajos especiales que cumplir. De hecho, muchos de los "cultistas" a los que se enfrentan los personajes en los tres primeros episodios de esta aventura son de este tipo.

INFORMACIÓN GENERAL

Durante el tiempo que transcurre a lo largo de la primera mitad de esta aventura, el culto ya tiene varias de las cinco máscaras dragón. Mientras el culto intenta conseguir más, Severin inicia la segunda parte de su plan para liberar a Tiamat: reclutar dragones y acumular un tesoro digno, para la reina de los dragones malvados. Estos esfuerzos llamarán la atención de los personajes.

La acción comienza cuando un poblado es atacado por un dragón y sus aliados. Los personajes pueden intervenir para salvar a la gente del poblado, pero no antes de que los atacantes secuestren a un importante erudito. Mientras rescatan al cautivo en el campamento de los asaltantes, los personajes se enteran de que se enfrentan al Culto del Dragón, y tienen la oportunidad de destruir un criadero de dragones subterráneo de los guardias del culto.

El criadero ofrece pistas sobre el funcionamiento del culto y envía a los personajes a un largo viaje hacia el norte. Durante ese viaje, se enfrentarán a las amenazas del culto y ganarán algunos aliados inesperados dentro de los Zhentarim, una oscura organización con una historia desagradable. Al norte de Aguas Profundas, el contrabando del culto es descargado en la guarida de unos contrabandistas (hay una coma en medio de la palabra) para su envío a un castillo abandonado hace tiempo.

Un portal bajo el templo conecta con la fortaleza de uno de los más poderosos y más descontentos miembros del culto, Talis la Blanca, que puede llegar a ser, o un enemigo mortal o una colaboradora crucial para los personajes. Con o sin la ayuda de Talis, los personajes deben entrar en una ciudadela volante que un gigante de las nubes a puesto a disposición del culto y evitar que llegue a su destino en el Pozo de los Dragones.



EPISODIO 1: GREENEST EN LLAMAS

La ciudad de Greenest fue fundada por la mediana Dharva Scatterheart, una pícara que se imaginaba a sí misma la reina de los Greenfields. Scatterheart falleció sin lograr ese nivel de eminencia, pero su ciudad se convirtió en una próspera comunidad. Su éxito no era de extrañar, ya que Greenest es la única ciudad cercana al camino de Uldoon, el camino más directo entre las ciudades del este de la Costa del Dragón, Cormyr y Sembia a través del Camino de la Costa y continuando por el sur hasta las grandes ciudades de Amn, Tezthyr, y la lejana Calimshan. Las caravanas comerciales que atraviesan Greenest enriquecen a los comerciantes y artesanos locales. Su gobernador, Nighthill, está al cargo de la ciudad a petición de sus habitantes.

Los aventureros pueden estar de paso por la ciudad o regresar a sus hogares después de una aventura. Opcionalmente, podrían estar acompañando a un mercader o viajero adinerado como guardaespaldas. Muchos jóvenes aventureros de Faerun han tenido su primera aventura como guardaespaldas de una caravana.

Puedes adaptar *Tiranía de Dragones* a otra de las regiones de los Reinos o a cualquier entorno diferente, con algo más de preparación de tu parte. Cambia los nombres y ubicaciones para adaptarla a tu campaña.

GANCHOS PARA LOS PERSONAJES

Para involucrar a los personajes en la campaña de *Tiranía de Dragones*, ver el apéndice A.

ENFOQUE

Cuando los personajes se aproximan a Greenest, ven que un dragón azul y sus aliados del Culto del Dragón están atacando la ciudad. Los

cultistas tratan de recolectar el tesoro que esperan presentar a Tiamat a su llegada al mundo. El culto ha reunido una poderosa fuerza en este ataque, compuesta de bandidos, kóbold, hombres de armas y otros tipos de mercenarios en un pequeño ejército. Un monje llamado Leosin Erlanthar se encuentra en la ciudad. En sus investigaciones durante sus viajes entre Berdusk y Candelero, Leosin averiguó que el culto tramaba algo grande, aunque todavía no conoce su verdadero propósito. Leosin utiliza el ataque como una oportunidad para infiltrarse en el culto y conocer más sobre los planes de la secta. Finalmente es descubierto y capturado, y necesitará de la ayuda de los personajes para escapar de su cautiverio.

Los personajes pueden participar en varios encuentros, mientras que los cultistas y kóbold arrasan Greenest.

Desde hace varios días, habéis estado viajando por un camino que serpenteaba por las praderas ondulantes de Greenfields. Cuando empieza a anochecer vislumbráis la ciudad de Greenest a tan sólo unas pocas millas de distancia. En lugar de la agradable y acogedora ciudad que esperabais, veis columnas de humo negro de edificios en llamas; hay pequeñas figuras corriendo que son poco más que unos puntos en la distancia, y una forma de alas oscuras ronda a baja altura sobre el torreón que se eleva en el centro de la ciudad. ¡Greenest está siendo atacada por un dragón!

La secuencia de eventos que siguen depende de ti y de los personajes. Puedes incluir el número de encuentros que quieras, en cualquier orden. La única excepción es: "En busca del torreón", que debería ser el primer encuentro de los personajes al entrar en Greenest.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

El sol se ha puesto en el momento en que los personajes llegan al perímetro de la ciudad (el área que se muestra en el mapa de Greenest).

Luminosidad. Los edificios en llamas y una media luna proporcionan una luz tenue a la ciudad. El interior de la torre del homenaje está intensamente iluminado.

Incendios. Los sectarios intentaron prender los edificios en llamas mientras se movían por la ciudad, pero la paja no es tan inflamable como parece. Cuando los personajes llegan, la mayor parte de las llamas se encuentran en pajares y graneros, no en las casas o tiendas.

El río. El río que fluye más allá de Greenest es poco profundo (raramente más de 3 metros de profundidad) con un fondo de grava, por lo que los personajes pueden cruzarlo sin dificultad. Es más fácil de entrar o salir del río donde la orilla está libre de maleza. Esta es densa, y las orillas son más empinadas donde la maleza está más alta. Los personajes pueden moverse sólo 5 pies por turno a través de los arbustos.

PERSONAJES IMPORTANTES

Gobernador Nighthill. El líder de Greenest es Tarbaw Nighthill, es un varón humano de sesenta años. Si los personajes preguntan quién está al cargo, los dirigirán hasta Nighthill. Se encontrará dentro de la fortaleza, cuando el cielo esté despejado, o dentro de la torre, si el dragón está atacando. Si los personajes no buscan al gobernador cuando llegan a la fortaleza, él será quien los avise. En cualquier caso, Nighthill les dará la bienvenida y los llevará al parapeto. Desde allí, tienen la mejor vista de Greenest.

El lado derecho de la cabeza de Nighthill está vendado, su brazo derecho cuelga en un cabestrillo, (la coma sobra) y su luminosa túnica azul está teñida con su propia sangre. Recibió estas heridas durante las primeras etapas del ataque y solo le ha dado tiempo a aplicarse unos primeros auxilios.

Castellano Escobert el Rojo. Escobert es un enano protector, de largo pelo enmarañado y color rojo brillante. Como maestro de la fortaleza, Escobert está al cargo de su defensa y es la mejor fuente de información sobre el túnel y la poterna (ver "El viejo túnel" y "La poterna" más abajo). Lleva un enorme aro de hierro con llaves de bronce que abren todas las puertas del torreón.

ENCUENTROS

Las calles de Greenest están invadidas por las fuerzas de los cultistas, acompañados acólitos y sus monstruosos aliados: **kóbold** con **dracos de emboscada** (véase el apéndice B) y **lagartos gigantes**. Estos asaltantes se mueven por la ciudad sin miedo, saqueándola a medida que avanzan. Si los personajes viajan a través del poblado asediado, pueden encontrarse con los asaltantes y gentes del pueblo. Utiliza estas directrices para determinar si los personajes tienen un encuentro.

Si los personajes utilizan la cobertura y el sigilo para evitar los encuentros, cada personaje debe hacer una prueba de Destreza (Sigilo) CD 10. Por cada dos chequeos individuales fallidos, los personajes tienen un encuentro en el camino a su destino. Tira un d8 en la tabla de encuentros del Episodio 1 para determinar cada encuentro. Si los

TESORO ROBADO

Los cultistas y sus lacayos kóbold se encontrarán en mitad del saqueo de la ciudad de Greenest y estarán recogiendo el botín para transportarlo a su campamento (ver el episodio 2). Cualquier grupo de asaltantes con los que se encuentren los aventureros, tendrá una probabilidad del 50 por ciento de tener el tesoro robado en su poder. Tira 1d6 y multiplica el resultado por 10 para determinar el valor total de los objetos robados, en piezas de oro (po).

personajes utilizan el lecho del río para cubrir la mayor parte del viaje, tienen ventaja sobre sus chequeos de Destreza.

Si los personajes no utilizan la cobertura y el sigilo para evitar encuentros, tira 1d8 por cada 100 pies que se muevan por la ciudad. Si la tirada es 4 o inferior, no atraen la atención de los asaltantes. Si la tirada es 5 o superior, tendrán un encuentro; haz una tirada de 1d8 y comprueba la tabla de Encuentros del Episodio 1 para determinar que se encuentran los personajes.

ENCUENTROS DEL EPISODIO 1

d8	Encuentro
1	6 kóbold
2	3 kóbold y 1 draco de emboscada (ver apéndice B)
3	6 cultistas
4	4 cultistas y 1 guardia
5	2 Cultistas y 1 acólito*
6	3 guardias y 1 acólito*
7	1d6 aldeanos siendo perseguidos por los asaltantes (tira un d6 para determinar el tipo de incursiones)
8	1d6 aldeanos ocultos

* Los acólitos tienen *orden imperiosa* preparada en lugar de *santuario*.

La mayoría de los miembros del culto, los protectores y los acólitos son humanos. A tu elección, puedes incluir enanos, semielfos, semiorcos o medianos sin alterar las estadísticas del juego.

EN BUSCA DE LA FORTALEZA

Los personajes tienen encuentros aleatorios con asaltantes cuando entran en Greenest, pero ésta debe ser su primera misión del episodio. Comienza cuando una familia humana aterrorizada (padre, madre y tres niños pequeños) corren hacia ellos, acosados por ocho kóbold.

Sin previo aviso, cinco humanos salen de entre dos edificios a vuestra izquierda. Un hombre cojo y tres niños pequeños corren por la calle entre las sombras, y una mujer que porta un escudo redondo y una lanza rota, mira hacia atrás en la dirección de la que proceden. Ocho kóbold salen del callejón siguiéndoles los talones y se abren en un abanico alrededor de la mujer, que parece decidida a retrasar a las criaturas el mayor tiempo posible.

La mujer es Linan Swift, y su marido es Cuth. Linan es una **plebeya** con 8 puntos de golpe. Su ataque con la lanza es +2 al golpear, haciendo 1d6 de daño de perforación. A su marido le han reducido los puntos de golpe a 2 por una lucha anterior. Los niños se mueven a una velocidad de 20'. Se puede cargar con ellos, pero un personaje que lleve a un niño tiene desventaja en las tiradas de ataque y no pueden manejar un arma a dos manos.

A no ser que los personajes interfieran, los kóbold asumen que los personajes son sectarios y no les hacen caso, están concentrados en matar a la mujer en primer lugar, y a su familia después. Si los personajes intervienen y salvan a la familia, Linan les explica que tienen que llegar a la fortaleza (en el área 1), pues es el único lugar seguro de Greenest. Los asaltantes no han establecido un cordón eficaz en torno a la fortaleza, por lo que todavía es posible entrar por la puerta delantera, pero no por mucho tiempo.

Para llegar a la fortaleza, los personajes se encontrarán con al menos tres grupos de asaltantes. Un grupo consta de 1d6 **kóbold** y 1d4 **cultistas**. Si el grupo contiene seis kóbold, uno es un **kóbold alado** (urd).

Los personajes pueden luchar contra estos enemigos, colarse a través de ellos, retirarse para evitarlos por completo, o intentar algún tipo de argucia. Si luchan, procede con el combate normalmente. Cuando los enemigos hagan una tirada contra sigilo o engañar, haz que los personajes tengan ventaja en la tirada.

Cada vez que los personajes se retiran de un grupo enemigo para evitarlo, se encuentran con 1d6 aldeanos más que tratan de llegar a la fortaleza. Por cada cuatro aldeanos adicionales que los personajes lleven a cuestras, el grupo deberá dejar atrás a un grupo enemigo más para llegar a la fortaleza.

En la fortaleza, los personajes son el último grupo en cruzar la puerta antes de que se cierre a cal y canto. Después de que los personajes entren en la fortaleza, los asaltantes la rodean incrementando su número.

Recompensas. Además de ganar puntos de experiencia (PX) luchando con los asaltantes de camino a la fortaleza, los personajes ganan una bonificación de 50 PX por personaje no jugador (PNJ) llevado con vida a la fortaleza. Divide esta bonificación en partes iguales entre los miembros del grupo.

MISIONES

Los eventos en Greenest se dividen en misiones. No es necesario que las misiones acaben en combate, aunque la mayoría lo hacen.

Los personajes llegan a la ciudad al anochecer, sobre las 9 de la noche. El sol sale de nuevo a las 6 de la mañana siguiente, pero el último de los asaltantes se habrá ido sobre las 4.

A efectos de tiempo, se supone que cada misión dura una hora. El tiempo durante esa hora que no se dediquen a la lucha o la incursión a través de la ciudad se gasta haciendo otras cosas: vendándose las heridas, patrullando los muros de la fortaleza, informando a Nighthill sobre la situación, y otras tareas mundanas. Si los personajes toman un descanso breve, no podrán llevar a cabo cualquier otra misión en esa hora.

Si los jugadores necesitan orientación, el gobernador Nighthill puede dar a los personajes una rápida sesión informativa sobre la situación táctica. Los asaltantes han aislado la fortaleza de la ciudad con grupos de guardias que la rodean, pero todavía no han organizado un ataque. Nighthill piensa que los asaltantes no tienen la intención de asaltar la fortaleza; ya que parecen interesados sólo en el botín. El verdadero peligro es para la ciudad y para aquellas personas que no se encuentran en la fortaleza. Nighthill quiere que los personajes se infiltren de nuevo en la ciudad y ayuden a las personas que siguen fuera y están siendo acosadas por los asaltantes. Un grupo sigiloso puede salir de la fortaleza y volver de nuevo sin llamar la atención de los asaltantes.

EL VIEJO TUNEL

Un estrecho túnel va desde el sótano de la fortaleza a la orilla del río (zona 2). El túnel es lo suficientemente ancho como para permitir a guerreros pasar a través de él en una sola fila. En la fortaleza, el túnel se cierra con una puerta de hierro fundido, y la salida al río está cubierta por una reja de hierro cerrada hecha para parecerse a una boca de alcantarillado. La función principal del túnel es ser usado como medio secreto de recogida de agua del río durante un asedio, pero puede funcionar como una puerta de salida. La fortaleza nunca ha sido sitiada y el viejo túnel nunca se ha utilizado. Barriles y cajas se amontonan delante de la puerta. Las llaves para las cerraduras están en el aro de llaves que Escobert lleva consigo a todas partes.

En algún momento, Escobert recomienda el túnel como un medio de entrar a escondidas a aldeanos en la fortaleza sin enfrentarse al acoso de los atacantes que vigilan las puertas.

Puertas. Los personajes pueden despejar la puerta de la bodega en unos minutos. La puerta es dura, pero se puede abrir con la llave; sin la llave, un personaje puede abrir la cerradura con un éxito en una tirada de Destreza CD 10 y unas herramientas de ladrón. El túnel está en desuso y lleno de telarañas, pero por lo demás está despejado. Unos pocos metros antes de llegar al extremo del río hay una madriguera con dos enjambres de ratas. Las ratas atacan cuando se les molesta, y

NOMBRES DE MONSTRUOS

A lo largo de la aventura, los nombres de monstruos se presentan en negrita. Esta es una pista visual señalando que puedes encontrar las estadísticas del monstruo en el Manual de Monstruos (o en el suplemento gratuito disponible en DungeonsandDragons.com). Algunos monstruos aparecen en el apéndice B de esta aventura. Las notas se presentan después del nombre de un monstruo, si ese es el caso.

los enjambres huyen cuando se les reduce a la mitad de sus puntos de golpe.

Años de exposición y abandono han corroído la cerradura de la reja de salida. Incluso con la llave, es necesaria una exitosa tirada de Destreza CD 10 para abrir la cerradura. Sin la llave, la CD aumenta a 20. Si la tirada es menor de 5, la llave o las herramientas de ladrón se rompen en la cerradura, haciéndola imposible de abrir. Si eso ocurre, sólo una prueba exitosa CD 15 de Fuerza puede forzar la reja.

Enemigos. Un grupo de **cultistas** está buscando **aldeanos** escondidos por la orilla del arroyo cuando los personajes salen del túnel. Si los personajes abren la cerradura con la llave o con herramientas de ladrón, el primero en salir verá cómo los asaltantes se aproximan a su posición sin ser descubierto; los personajes pueden mantenerse fuera de su vista en el túnel o tratar de emboscar a los asaltantes después de que pasen. Si la prueba falla, los asaltantes detectan al personaje; tira iniciativa y continua con el combate. Si tuvieron que abrir con una prueba de Fuerza, los asaltantes oyen el ruido y los descubren; esperan a los personajes hasta que salgan del túnel, y a continuación, los atacarán en un asalto por sorpresa. El grupo de asaltantes se compone de dos **cultistas** y seis **kóbold**. Si cualquier cultista sigue vivo al comienzo del cuarto turno del encuentro, uno de ellos corre a buscar ayuda. Diez minutos más tarde, dos **cultistas**, diez **kóbold**, y un **draco de emboscada** (véase el apéndice B) llegan para proteger el túnel.

Recompensas. Premio de PX estándar por enemigos derrotados. Aparte de eso, la recompensa principal de esta misión es el propio túnel. Siempre y cuando se mantenga en secreto, los personajes pueden utilizarlo para entrar y salir de la fortaleza de forma segura. Cada vez que utilicen la salida del túnel, tira 1d6. Con un resultado de 1, los asaltantes les ven y atacan a los personajes (utilizar la tabla de encuentros del Episodio 1). Con un resultado de 2, son vistos pero no atacados. En su lugar, los asaltantes establecen una emboscada y atacarán la próxima vez que los personajes vuelvan a la salida del túnel.

LA POTERNA

La fortaleza tiene una poterna en la pared oeste para contraatacar a los enemigos que portan arietes contra las puertas. Durante la noche, mientras los personajes estén en la fortaleza, los asaltantes se acercarán a la antigua puerta, la abrirán por la fuerza, y entrarán. Escobert los descubrirá en el patio y correrá para hacer sonar la alarma.

Hay defensores suficientes disponibles para hacer frente a la amenaza de asaltantes sueltos en la fortaleza, ya que es más una horda fuera de control que un asalto a gran escala. Escobert estará más preocupado por volver a sellar la puerta de salida, y llamará a los personajes para que se hagan cargo de esta tarea.

Para asegurar la poterna, los personajes tienen que luchar a través de dos grupos de enemigos. La primera pelea se produce contra un **acólito**, cuatro **kóbold**, y un **draco de emboscada** (véase el apéndice B), que están custodiando la estancia de la poterna de 10' por 20', preparada precisamente contra este tipo de contraataque. Después de que los personajes se apoderen de la habitación, descubren que la puerta está muy dañada. La reparación más rápida se puede llevar a cabo lanzando 5 conjuros de *reparación* (que llevan unos cinco

minutos). Si ninguno de los personajes puede hacer esto, un PNJ en la fortaleza conocerá el conjuro. Alguien tendrá que encontrar la solución para sellar la porterna.

Antes de que la puerta quede reparada, un segundo grupo de asaltantes, que consta de un **guardia**, tres **cultistas**, y cuatro **kóbold**, atacan. Estos enemigos pueden venir de fuera de la fortaleza, o pueden ser un grupo de infiltrados que tratan de abrirse paso al exterior. Si los personajes hacen barricadas con barriles u otros objetos pesados en la puerta, a la espera de su reparación, podrán mantener a raya a los atacantes hasta que terminen de repararla, y evitar este encuentro.

Recompensas. Premio de PX estándar por los enemigos derrotados.

EL DRAGON ATACA

El **dragón azul adulto** Lennithon acompaña esta incursión, pero no es un participante entusiasta. Su principal contribución ha sido su Presencia pavorosa, pero se vuelve menos eficaz cuando avanza la noche y los defensores superan su miedo. Poco antes de la medianoche, el dragón lanza un asalto final contra la ciudadela. Frulam Mondath ordena el ataque, sabiendo que los aventureros se encuentran en la fortaleza en ese momento.

Lennithon considera que no se trata de su lucha, y no está muy interesado en enredos con los aventureros para el beneficio de otros.

Durante este ataque, Lennithon vuela sobre la fortaleza y usa su arma de aliento sin acercarse a más de 25 pies de distancia de los muros. Los defensores en los muros han dominado su miedo a la Presencia pavorosa del dragón de ataques anteriores. Hay veinte defensores PNJ en los muros al comienzo de la misión, y pueden llegar más entre ataques para suplir el lugar de los que caen. El dragón no se dirige a los aventureros en un primer momento, y cada ataque de aliento mata a 1d4 defensores PNJ y hiere a 1d6 más. Los aventureros que queden atrapados en la zona deberán superar la tirada de salvación o reciben el daño normal. Los ataques de los PNJ son ineficaces contra Lennithon. Ten en cuenta que el arma de aliento de un dragón puede matar a un personaje de nivel 1 de un solo golpe, así que asegúrate de demostrar su poder destructivo a los jugadores antes de enfrentarse al dragón contra el grupo.

Después de cada ataque, Lennithon vuela para poner distancia hasta que su arma de aliento se recarga, a continuación, se abalanza en otro ataque. Repite este patrón hasta que le causen 24 puntos de daño o más, o un golpe crítico. Después de que eso ocurra, Lennithon se irá para siempre.

Recompensas. Los personajes ganan 50 PX cada uno por alejar a Lennithon, pero reducen ese premio a 25 XP si 10 o más defensores murieron durante el ataque.

PRISIONEROS

Al gobernador Nighthill le gustaría interrogar a algunos de los asaltantes.

"Daría cualquier cosa por saber a lo que nos enfrentamos, y por qué. Para eso, necesitamos prisioneros. Un comandante, incluso un rango menor, sería lo mejor."

Si los personajes no se han topado con ningún líder de culto, Nighthill los llevará hacia el parapeto y señalará unas figuras. Este es un momento ideal para sacar a escena a Frulam Mondath (véase el apéndice B) con su túnica púrpura, acompañado de una docena de guardias. El gobernador advertirá a los personajes de no atacar a una fuerza tan formidable, sobre todo cuando una autoridad de nivel inferior puede responder a sus preguntas.

Salir de la fortaleza por la puerta principal no es un buen plan. En este momento, hay demasiados asaltantes vigilando, y saltarían encima de los personajes en cuanto se alejaran de la fortaleza. Otra opción es esperar a que las nubes cubran la luna antes de bajar con cuerdas por el muro trasero de la fortaleza, o utilizar el viejo túnel que sale a orillas del río.

Esta misión se puede combinar con otra, como salvar el molino o el rescate de aldeanos del templo de Chauntea. Los personajes necesitan traer con vida un cultista o iniciado del Culto del Dragón de regreso a la fortaleza. O (la "o" en minúscula y sin el punto) los personajes pueden ir a la ciudad a la caza de alguien en concreto.

Los prisioneros traídos de vuelta a la fortaleza serán interrogados por el gobernador Nighthill y algunos de sus guardias escogidos. Los personajes pueden participar si así lo desean.

- Los kóbold capturados estarán aterrorizados; dirán lo que ellos creen que el interrogador quiere oír. Ellos saben que están trabajando para el Culto del Dragón y para la "Señora Dragón" (Rezmir), y que han venido a por el botín.
- Los mercenarios o bandidos capturados hablan libremente; no tienen ninguna lealtad especial al Culto del Dragón. Revelan que han estado asaltando comunidades alrededor de los Greenfields acumulando tesoros, y que han escuchado rumores en el campamento sobre huevos de dragón.
- Los sectarios e iniciados son los que más mantienen la boca cerrada. Es necesaria una tirada con éxito de Carisma (Intimidación) CD 10 o Carisma (Persuasión) CD 12 para hacer que los cultistas revelen que son miembros del Culto del Dragón y que están recogiendo botín "para el gran tesoro que marcará el comienzo del reinado de la reina de los dragones." Ellos saben que el culto tiene un puñado de huevos de dragón fuertemente vigilados en una cueva de su campamento.

Recompensas. Si los personajes capturan un prisionero, se les otorgará a cada uno de ellos 25 XP. Para ganar esta experiencia, el detenido debe ser llevado ante el gobernador. Interrogar al prisionero por ellos mismos y llevar la información al gobernador no cuenta. Los personajes también reciben los PX estándar por cualquier monstruo que derroten a lo largo del camino.

SALVAR EL MOLINO

Desde el parapeto de la fortaleza, alguien ve a un grupo de asaltantes que intentan prender fuego al molino de la ciudad. El gobernador Nighthill se acercará rápidamente a los aventureros.

"Los guardias han descubierto una nueva amenaza. Unos asaltantes están tratando de prender fuego al molino de la ciudad. Si se quema, perderemos nuestras reservas de harina y no vamos a ser capaces de moler más hasta dentro de un mes. Estoy tratando de reunir suficientes defensores aquí, en la fortaleza, para defenderla el resto de la noche, pero eso llevará tiempo. Nos haríais un gran favor si pudierais llegar al molino rápidamente y ahuyentar a los asaltantes antes de que puedan quemarlo. Tendréis que defenderlo hasta que nuestras fuerzas lleguen para tomar el control. No deberían tardar más de quince minutos en llegar después de vosotros."

El molino se encuentra a unos 500 pies de la fortaleza. La distancia se duplica si los personajes utilizan el túnel secreto y siguen el arroyo para mantenerse ocultos.



Tira 1d6 en la tabla de Encuentros del Episodio 1 para determinar el grupo de asaltantes que están tratando de prender fuego al molino. Cualquier kóbold en esta fuerza huirá tan pronto como dos o más asaltantes mueran. Si los personajes observan el molino de durante un minuto o más antes de atacar, permite que intenten una tirada de Sabiduría (Perspicacia) CD 15 o de Carisma (Interpretación). Si tienen éxito, el personaje se da cuenta de que los asaltantes están haciendo más bien una simulación de un incendio para llamar la atención. Algunos fuegos arden por todo el edificio, pero podrían extinguirse fácilmente.

Este acto de quemar el molino es una artimaña. Mondath ha sido informada de que los héroes están ayudando a la ciudad, y quiere atraerlos a una emboscada.

Más asaltantes –un **cultista** más un **guardia** por cada personaje– se esconden en el interior del molino, a la espera de que los personajes aparezcan.

El molino es un simple granero rectangular, de unos 40 pies de largo y 20 pies de ancho, con un edificio adjunto, la oficina exterior. El lado más largo del edificio junto al arroyo, tiene puertas de granero y una puerta de doble hoja, y las dos paredes más cortas tienen ventanas. Todas estas entradas están cerradas, pero ninguna tiene cerradura o está bloqueada. En el interior, la planta principal está dominada por una enorme rueda de piedra de moler impulsada por un molino de agua en el arroyo. El molino estaba en funcionamiento cuando el ataque comenzó y los molineros huyeron sin desenganchar la rueda, por lo que aún gira ruidosamente. La mitad superior de la granja es un altillo donde se almacena la harina molida. Se puede llegar al altillo por una escalera de madera a lo largo de la pared este o mediante el

uso de las cuerdas y poleas que mueven los sacos de harina arriba y abajo a través de grandes aberturas en el altillo.

Los atacantes están esperando en el altillo cuando los héroes entran en el molino. Una vez los héroes están en el interior, los **guardias** lanzan una lluvia de lanzas desde arriba, a continuación, saltan a luchar cuerpo a cuerpo. Los atacantes tienen una buena oportunidad de ganar un asalto de sorpresa para lanzarles las lanzas; Es necesaria una tirada con éxito de Sabiduría (Percepción) CD 20 para verlos antes del ataque. Los personajes que exploren el altillo en busca de enemigos ocultos tienen ventaja en la tirada.

Diez minutos después de la emboscada, una docena de defensores ensangrentados, pero básicamente sanos, llegan de la fortaleza, con órdenes de ayudar a los personajes y defender el molino. Les dicen a los personajes que vuelvan a la fortaleza mientras ellos permanecen en el molino.

Recompensas. Premio de PX estándar por enemigos derrotados. Si los personajes se dieron cuenta de que se estaban metiendo en una trampa, dar a cada uno un bono de 50 PX. Si no dedujeron que se trataba de una trampa, pero vieron a los asaltantes a tiempo para evitar un asalto de sorpresa, dar a cada personaje una bonificación de 25 PX.

EL SANTUARIO

Decenas de aldeanos se han atrincherado en el interior del templo de Chauntea, pero los asaltantes lo tienen rodeado. Los atacantes han intentado sin éxito prender fuego a su robusta estructura. Ahora han desplegado un ariete improvisado. Es sólo cuestión de tiempo, posiblemente minutos, que la puerta principal del templo ceda,

dejando a los aldeanos del interior indefensos.

El templo es un edificio grande y cuadrado, hecho de piedra, con tejado de pizarra en forma de pico. Es más alto que la mayoría de los otros edificios de la ciudad. En el interior, el altar ocupa la parte central del templo, con otras áreas de adoración dispuestas alrededor de él.

Enemigos. Las fuerzas de fuera del templo se dividen en tres grupos. Uno (A) que intenta derribar las puertas delanteras, otro (B) que está dando vueltas al templo en una turba escandalosa, y el tercero (C) está apilando montones de paja contra la parte posterior ¡que esperan prender pronto! Estos grupos juntos superarían a unos personajes de nivel 1. Los personajes tendrán que idear un plan para llegar al interior del templo y así no hacer frente a todo el grupo.

El Grupo A consta de un **garradragón** (véase el apéndice B), dos miembros del culto, y seis **kóbold**. Los **cultistas** cargan con el ariete, mientras que los **kóbold** montan guardia en caso de que la milicia de la ciudad monte un contraataque. El garradragón está al cargo. Los guardias **kóbold** están alerta, pero se distraen cuando el Grupo B pasa por delante del templo.

El Grupo B se compone de tres **cultistas**, diez **kóbold**, y dos **dracos de emboscada** (véase el apéndice B) en una turba que se extiende 50 pies. Este grupo completa una vuelta alrededor del templo aproximadamente cada ocho minutos (dos minutos por cada lado).

El Grupo C está formado por dos **cultistas** y seis **kóbold** que se encuentran frente a la puerta trasera del templo. Su escaso fuego produce una pequeña llama que forma nubes de humo espeso que entran en la parte posterior del templo y cubren 30 pies a la redonda. Todo en el humo está ennegrecido, y los objetos o criaturas a más de 15 pies dentro de la nube se ven como figuras oscurecidas. Los personajes pueden sorprender a los asaltantes y ganar un asalto sorpresa contra ellos, siempre y cuando eviten al Grupo B en el proceso.

Organizar un rescate. La mejor opción que tienen los héroes para rescatar a la gente del pueblo es superar al Grupo C y tomar el control de la puerta de atrás. En el templo, se puede organizar una distracción para mantener a los grupos A y B ocupando la parte delantera, mientras que los ciudadanos de Greenest se escabullen por la parte trasera y salen corriendo a la fortaleza o por el viejo túnel, si los personajes lo han abierto ya. Eso es sólo una posibilidad; los jugadores inteligentes pueden llegar a soluciones diferentes.

Los aldeanos del templo están presos del pánico, sin embargo, no van a recibir órdenes de extraños a menos que alguien supere una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15. De lo contrario, los personajes tienen que localizar al sacerdote de Chauntea, Eadyan Falconmoon, un sensato semielfo. Es fácil distinguirlo, pues es la única persona calmada que se encuentra en el templo. Se alegrará de ver a los héroes. Seguirá el plan que propongan los personajes.

El tiempo apremia. Mientras los personajes están en el interior del templo, recuérdales los martillazos del ariete contra las puertas delanteras, las maderas agrietadas, las piedras y antorchas de que vuelan a través de las ventanas de forma intermitente, el humo acumulándose por debajo del techo, y los aldeanos asustados. La cantidad de tiempo que decidas que pase antes de que las puertas se abran de golpe, depende de los personajes; aquellos más lentos y cuidadosos necesitan más tiempo que los rápidos. Lo importante es que los jugadores se sientan presionados.

Para crear una sensación de presión, dale a las puertas delanteras 30 puntos de golpe y haz que cada golpe del ariete haga 1d6 de daño. Cuando las puertas alcancen los 20 puntos de golpe, les saldrán grietas lo suficientemente grandes como para ver a través de ellas. A los 10 puntos de golpe, las puertas estarán colgando de sus bisagras. A los 5, podrían colapsar en el próximo impacto. ¡Con qué frecuencia tires el dado depende de ti! Una tirada cada 15-20 segundos es un buen objetivo para un grupo promedio. Una tirada cada 30 segundos podría ser mejor para un grupo que tiene que debatir entre ellos y llegar a un

consenso, mientras que en un grupo rápido, podrían hacer frente a una tirada cada 10 segundos. Sé flexible, mantén un ojo en el nivel de la tensión de los jugadores, y no dejes que nadie se relaje.

Si las puertas se abren antes de que se evacue el templo, esta escena se convierte en un feo combate cuerpo a cuerpo contra el Grupo A. Los **kóbold** en ese grupo prefieren atacar a **aldeanos** desarmados en lugar de aventureros letales. Cada **kóbold** mata automáticamente a un aldeano cada turno a menos que los personajes ataquen a los **kóbold**, cortándoles el paso a sus víctimas, o interfieran de una u otra manera. Si los aldeanos ya han salido del templo por la puerta trasera antes de que caigan las puertas delanteras, entonces los personajes pueden retirarse sin luchar en el templo. Después de que todos se metan en el humo de afuera, pueden cerrar y apuntalar la puerta de atrás, y tras esto huir a la fortaleza o al túnel en la orilla del arroyo con la suficiente ventaja para escapar con seguridad.

Recompensas. Por rescatar a la gente del templo cada personaje gana 100 PX, además de los puntos por derrotar a los monstruos. Si más de diez aldeanos murieron durante el rescate, reduce ese premio a 50 PX.

CAMPEÓN SEMIDRAGÓN

Antes de que todos los asaltantes se retiren, su campeón desafía al mejor guerrero de la ciudad.

Desde la oscuridad, una criatura avanza a grandes zancadas hacia la tenue luz de las hogueras moribundas alrededor de la fortaleza. A pesar de que tiene una forma más o menos humana, mide al menos siete pies de altura, su piel está cubierta de escamas azules, sus dedos tienen garras malvadas, y su rostro tiene el hocico y los ojos de reptil de un dragón. La criatura se detiene a unas ochenta yardas de la puerta principal de la fortaleza y examina las paredes. Una fila de seguidores **kóbold** se posiciona tras él. Con sus lanzas, pinchan a cuatro prisioneros humanos en la tenue luz. Podéis ver una mujer, un adolescente con una túnica empapada en sangre, y sus dos hijos. Entonces la criatura semi-dragón se dirige a la fortaleza.

"¡A los defensores de Greenest! Esta ha sido una noche de éxito, y me siento generoso. ¿Veis a estos cuatro prisioneros inútiles y lamentables? No tenemos necesidad de ellos, así que vamos a negociar de nuevo con vosotros. Enviar a vuestro mejor guerrero para luchar contra mí, y podéis llevaros a estos cuatro a cambio".

El que habla es **Langdedrosa Cyanwrath** (ver las características en el apéndice B) un semi dragón azul que sirve al Culto del Dragón. Cyanwrath tiene una guardia personal de dieciséis **kóbold**. Un personaje que supere una tirada de Inteligencia (Arcano) o Inteligencia (Naturaleza) a CD 15 reconoce a la criatura como un semi-dragón.

Uno de los defensores en la fortaleza, el sargento Markguth, reconoce a uno de los presos como su hermana e hijos. Está listo para salir corriendo a la batalla con el semi-dragón. Escobert el rojo y algunos otros defensores intentan contenerle mientras Nighthill se acerca a los personajes.

"Amigos míos, habéis demostrado una sorprendente habilidad a lo largo de esta noche espantosa. Me doy cuenta del peligro que conlleva esta tarea tan peligrosa, pero cualquiera de vosotros tenéis más oportunidades de derrotar a ese horror de la que tiene mi milicia".

Si nadie da un paso al frente, Nighthill quedará decepcionado, pero les dice que lo entiende, y su negativa no disminuye en absoluto lo que han hecho hasta ahora. En ese caso, el hermano de la mujer sale a enfrentarse al semi-dragón. Es un **guardia** humano. Selecciona uno de los jugadores para controlar al sargento Markguth para esta pelea o simplemente narra su resultado.

Cyanwrath se siente complacido al ver al campeón. Estará de acuerdo con los siguientes términos para el combate: Los tres niños se liberarán de inmediato, pero sus kóbold continuarán reteniendo a la mujer, y la matarán si alguien interfiere en el combate; por ejemplo si los arqueros de la fortaleza lanzan flechas contra él. Independientemente de quien gane, la mujer quedará liberada cuando la lucha termine; y la victoria será para aquel que quede en pie.

El gobernador Nighthill mantiene sus tropas en la fortaleza durante el combate. Los aventureros pueden ir si quieren, pero el semi-dragón insiste en que guarden la distancia y se mantengan entre la fortaleza y él. Si los personajes tratan de rodearlo o a modifican su posición para una emboscada, les advierte que sus kóbold no dudarán en matar a los rehenes si ven signos de intromisión. El semi-dragón es malvado, pero tiene un profundo sentido del honor en el combate de uno contra uno. No tiene intención alguna de usar artimañas, y no permitirá ninguna por parte de sus kóbold.

Es probable que Cyanwrath sea el vencedor del combate si lucha contra el sargento Markguth o un personaje. Cuando su enemigo caiga, lo golpeará una vez más; el último golpe mata a Markguth o inflinge un fallo de un tirada contra muerte a un personaje. Si Cyanwrath pierde la lucha, los kóbold saltan inmediatamente para proteger su cuerpo y llevárselo lejos. (Cyanwrath se recuperará de sus heridas y se encontrarán con él de nuevo más tarde.) Si por alguna razón Cyanwrath es asesinado o capturado, su lugar en la guarida del dragón (episodio 3) es tomada por otro semi-dragón.

Cuando la lucha acaba, los últimos asaltantes se retiran en masa de la ciudad en la oscuridad, lejos hacia el sureste.

Recompensas. Si un personaje acepta el desafío y lucha contra Cyanwrath, cada miembro del grupo gana 50 PX. Si no, los personajes no reciben nada de este encuentro. Un grupo de sanadores con kits de sanador y un +4 de bonificador a la Sabiduría (Medicina), asistirán al personaje herido o inconsciente. El gobernador Nighthill ofrece con gratitud dos pociones de curación para el personaje herido. Si los personajes hacen algo que le cueste la vida de algún rehén, el gobernador Nighthill está furioso con ellos y no les ofrecerá más su ayuda.

DESARROLLOS

Se supone que cuando los personajes ven los primeros ataques en Greenest, se apresuran a su defensa. Si no lo hacen, y están viajando con otros, entonces los PNJs que están viajando con ellos sugieren que un ataque inmediato podría salvar la ciudad, o al menos, salvar muchas vidas. Si aún así los personajes no se implican, ven al menos la mitad de los atacantes dejando Greenest alrededor de la medianoche, el resto se retira en pequeños grupos en las próximas horas. Cuando sale el sol, incluso un rápido vistazo muestra que más de la mitad de los edificios están muy dañados y gran parte de la riqueza de la ciudad ha sido robada. Cientos de heridos se agrupan en la fortaleza o se encuentran escondidos en las bodegas, pero la mayoría de ellos sobrevivirán.

Si estás utilizando la regla de experiencia alternativa, los personajes alcanzan el segundo nivel al final de este episodio.



EPISODIO 2: EL CAMPAMENTO DE LOS ASALTANTES

Al amanecer, el gobernador Nighthill y los demás líderes quieren saber quién está tras el ataque contra Greenest, y por qué la ciudad era su objetivo. Los asaltantes se retiraron hacia el sureste, y su rastro es fácil de detectar. Un grupo pequeño y sigiloso podría seguir el rastro de los asaltantes hasta el campamento y recabar información.

El Gobernador Nighthill se acerca a los personajes con una propuesta: Si localizan el campamento de los asaltantes y averiguan cierta información, se ofrece a pagarles 250 po a cada uno. Quiere saber dónde se encuentra el campamento, cuántos asaltantes hay, quiénes son sus líderes, qué motiva estos ataques, y donde planean hacer el próximo ataque. Si recuperan los objetos de valor que fueron robados de la ciudad, le gustaría que los devolvieran, y hará todo lo posible para proporcionarles una recompensa con los tesoros que queden en la ciudad. La recuperación del tesoro, sin embargo, es un objetivo menor cuando se compara con los otros que se plantean.

Cualquier equipo o suministro que los personajes necesiten para el viaje les serán proporcionados por la ciudad. Cuando los personajes se preparen para emprender esta misión (o para salir de la ciudad si la rechazan), se acercará un monje herido.

Un hombre joven camina hacia vosotros, cojeando ostensiblemente de su pierna izquierda. "He oído que tenéis la intención de seguir a los asaltantes y ver dónde han ido. No habría nada que me gustase más que acompañaros, pero en estas condiciones os retrasaría. Teniendo en cuenta la tragedia que nos ha asolado esta noche, no hay razón para interesaros por cuál haya sido la suerte de mi amo, Leosin Erlanthar, pero es importante que os informe. Es un monje de Berdusk. Desapareció ayer por la noche, después de enfrentarse en un combate particularmente feroz contra los asaltantes. Algunos amigos y yo luchamos para abrirnos camino hasta la fortaleza, pero Leosin no llegó. Regresamos esta mañana para buscarlo, pero lo único que encontramos fue su vara rota y esta gargantilla, que siempre llevaba."

El monje se llama Nesim Naladra, y después de hacer su introducción continuará:

"Leosin había estado investigando a estos asaltantes durante meses. Me temo que podría haber tratado de infiltrarse en su grupo cuando se retiraron, o peor, podría haber sido capturado y llevado como prisionero. Nadie entiende a estos bandidos mejor que él, y su conocimiento sería de gran valor contra ellos. Cuando encontréis su campamento, por favor buscad cualquier señal de que Leosin esté allí. Uno de mis hermanos ya ha partido hacia Berdusk para traer ayuda, pero pasarán muchos días antes de que lleguen. Cualquier cosa que podáis hacer antes de su llegada sería para nosotros como un regalo llegado del cielo."

Nesim responderá a las preguntas de los personajes lo mejor que pueda, pero también les instará a actuar con rapidez. Los monjes regresaban a Berdusk desde la gran biblioteca del Candelero, donde Leosin estaba consultando a los bibliotecarios e investigaba sobre los antiguos escritos de las tradiciones de los dragones. El Culto del Dragón es de especial interés para él.

La vara rota no tiene nada de especial. La gargantilla es una banda para el cuello de cuero trenzado con el diseño de un dragón de plata bordado. Los extremos son desiguales, como si hubiera sido arrancada.

SIGUIENDO LA PISTA A LOS ASALTANTES

Seguir la pista a los asaltantes es fácil debido a las huellas que han dejado a través de los Greenfields. Una amplia franja de hierba está pisoteada, pero es imposible determinar el número de asaltantes con precisión. El camino sólo confirma lo que los personajes ya saben: que había un montón de ellos, y eran una mezcla de humanoides, kóbold y reptiles domesticados. Se puede obtener un poco de información con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15: Muchas de las huellas de las bestias son más profundas en el camino de vuelta de lo que eran en el camino a Greenest. Fueron cargadas con un botín en el viaje de vuelta, pero los jugadores deben llegar a esa conclusión por su cuenta. No es posible determinar entre la confusa maraña de huellas cuáles son las de prisioneros y cuáles las de saqueadores.

El sendero les llevará al sur, a unas doce millas, hasta una región más agreste, donde mesetas rocosas con empinados barrancos sustituyen a las suaves colinas. La tierra entre las mesetas es en gran parte plana, sólo rota por los afloramientos y corrientes errantes de barrancos

LOS RANGOS DEL CULTO DEL DRAGÓN

El Culto del Dragón tiene un proceso de reclutamiento activo, aceptando iniciados desde una edad temprana. Un iniciado (utiliza los atributos de cultista) entrena durante meses o años antes de ganar cualquier rango dentro de la organización, y muchos alumnos no sobreviven a las pruebas. Un iniciado que pasa las pruebas debe elegir una afinidad con un determinado color de dragón: negro, azul, verde, rojo o blanco. Él o ella es bienvenido/a entonces a las filas como un garradragón.

Los rangos de la secta, en orden ascendente, son garradragón, aladragón, colmillodragón, almadragón, y susurrador de dragones. Sólo hay cinco Susurradores de Dragones, uno por cada color del dragón cromático. Los Susurradores de Dragones actuales son Severín (rojo), Galván (azul), Neronvain (verde), Rezmír (negro), y Varram (blanco).

La mayor parte de las operaciones de la secta son supervisadas por los líderes locales conocidos como Portadores del Púrpura, llamados así por las túnicas ceremoniales que llevan. Todos los Susurradores de Dragones son Portadores del Púrpura, así como otros cultistas de rangos menores nombrados para presidir enclaves de culto.

escarpados. Las mesetas sobresalen de 50 a 100 pies y son difíciles de trepar, excepto donde las rocas caen y hay hundimientos que crean rampas naturales. Los lados de las mesetas están salpicados por cuevas y grandes rocas desprendidas de los barrancos.

Los personajes pueden tener dos encuentros durante este viaje. El primero es con un grupo de asaltantes rezagados respecto al grupo principal. Son desorganizados y pendencieros, por lo que deberían ser presa fácil para aventureros prevenidos. El segundo grupo es una retaguardia organizada que tiene la tarea específica de vigilar a perseguidores de la ciudad. Presentan una amenaza mucho mayor.

REZAGADOS

Los personajes detectan el humo de las hogueras de este grupo desde varias millas de distancia, debido a que los rezagados se han detenido para asar unas gallinas de la pradera como almuerzo. Buscaron refugio en un punto bajo entre las colinas de los alrededores, donde hay rocas desprendidas de los acantilados por todas partes. Lo cierto es que esto no ofrece ninguna protección, más bien se lo pone más fácil a los enemigos para acercarse sigilosamente hacia ellos.

Observando unos minutos, los personajes pueden discernir que hay cuatro humanos **cultistas** y ocho **kóbold** en el grupo. Los kóbold y los seres humanos desconfían unos de otros, y aunque los cultistas actúan como si ellos fueran los jefes, su liderazgo se limita más bien a una intimidación ineficaz. Las armas de los humanos están apoyadas contra una roca, fuera de su alcance. Los kóbold tienen las armas en sus cinturones.

Si el grupo se queda solo, los kóbold cogerán su parte de la comida recién preparada y se moverán a unos cincuenta pies de distancia para comer, mientras que los seres humanos seguirán discutiendo sobre cómo cocinar una gallina y la inutilidad de tener a kóbold como aliados.

Si los personajes deciden pasar por alto a este grupo, podrán tomar un desvío alrededor de ellos sin ninguna dificultad. Podrían llegar a encontrarse de nuevo con los rezagados en el camino de vuelta a Greenest.

Si los personajes atacan, a menos que delaten su presencia a propósito (saludando al campamento, por ejemplo), tendrán un asalto sorpresa. Los seres humanos emplearán su primer turno en recuperar sus armas y escudos. Los kóbold dejarán caer su comida, luego se reagruparán y contraatacarán con sus hondas en la cuarta ronda mientras les sea posible. Los kóbold plantarán cara únicamente mientras los humanos estén luchando. Tan pronto como los humanos sean derrotados, los kóbold restantes huirán a las colinas y no se les volverá a ver.

Recompensas. Conseguirán los PX estándar por derrotar a sus enemigos, incluyendo los kóbold que huyeron. Si se interroga a los cultistas, se negarán a hablar a menos que alguien tenga éxito en una prueba de Carisma (Intimidación) CD 15. Saben que es una práctica habitual para una partida de ataque dejar atrás un grupo de retaguardia. Ellos no saben lo fuerte que será la retaguardia, pero esperan que se encuentre aproximadamente a una milla por delante, donde el camino pasa entre acantilados rocosos. También pueden describir el campamento de los asaltantes y su ubicación, además de que saben que algunos presos fueron sacados de la ciudad, pero no cuántos o si entre ellos había un monje semielfo. Ellos saben que el ataque fue por el botín, porque se les ordenó específicamente recoger todo el oro, gemas y otros objetos de valor, y se les prohibió hacer cualquier saqueo por sí mismos. Los cultistas saben que se está preparando "El Gran Tesoro para honrar a la Reina Dragón". Los kóbold capturados responden a todo lo que se les pregunta, pero la mayor parte de lo que dicen es mentira. Esto no es porque traten de engañar a sus enemigos, sino porque dirán lo que haga falta, no importa cuán descabellado sea, si con ello pueden ganar su libertad.

Los cultistas tienen 28 pp entre ellos, además de sus armas baratas.

Los kóbold, que saquearon a pesar de sus órdenes, tienen un saco que contiene candelabros de estaño, un poco de cubertería de plata, y un par de tallas religiosas de Chauntea tomadas de un altar del templo.

RETAGUARDIA

Si los personajes saben cuál es la ubicación del campamento y el sitio donde es probable que esté la retaguardia con la información de los rezagados, pueden utilizar dicha información para evitar este encuentro. De hecho, esto sería lo más inteligente, ya que evita una pelea peligrosa y, además, si la retaguardia es aniquilada, los líderes de la secta se preguntarán por qué no regresan. Lo mejor para los personajes sería que el grupo de retaguardia regresara al campamento para informar que todo está despejado.

La retaguardia se compone de un **veterano**, seis **cultistas** y dos **acólitos**. El veterano y los cultistas tienen lanzas tanto para el combate a distancia como para el combate cuerpo a cuerpo. Están situados en una zona donde el sendero serpentea a través de un hueco entre dos barrancos. Se ocultan en las rocas, a 12-15 pies sobre el nivel del suelo. Los personajes pueden detectar la emboscada, con unas probabilidades que varían en función de lo que saben y cómo se acercan a la zona.

- Si los rezagados describen el lugar de la emboscada es probable que los personajes reconozcan la zona a 200 pies con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10.
- Si los rezagados mencionaron a la retaguardia, pero no describieron el lugar donde se encontraban, se reconocerá la zona como un buen sitio para una emboscada desde 100 pies de distancia con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.
- Si no se ha advertido a los personajes de la retaguardia, alguien verá una cara mirando hacia abajo, desde arriba, con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20, pero solo cuando los personajes estén a 20 pies de distancia.
- Si los jugadores dicen que quieren comprobar posibles puntos de emboscada tendrán ventaja en estas tiradas.

La retaguardia tiene una doble misión. Se debe detener a cualquier pequeño grupo de intrusos que venga por el sendero, o acosar y demorar a un grupo más grande, mientras que mandan un mensajero al campamento diciendo que hay problemas. La guardia decide que tienen bastante ventaja contra un grupo de cinco o seis aventureros y lidiará con el problema allí mismo, siempre que no se debiliten sus fuerzas, en cuyo caso mandarían un mensajero a Frulam Mondath. Si el grupo de aventureros contiene siete o más personajes, pueden hostigar al grupo mientras mandan un mensajero al campamento, o puedes agregar cultistas hasta que superen en dos o tres el número de los aventureros, en tal caso, haz que la guardia se enfrente a los aventureros.

Si los personajes están justo debajo de los emboscadores, los cultistas dejarán caer piedras sobre ellos. Cada personaje debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 11 o sufrir 2d12 de daño contundente por las rocas que caen (mitad de daño en caso de superar la tirada). El ataque constituye el asalto sorpresa de los cultistas. Después de eso, usarán ataques a distancia hasta que se les agote la munición o los aventureros les fueren a combatir cuerpo a cuerpo. Debido a que están posicionados en las rocas, por encima de los personajes, los cultistas tienen cobertura de

tres cuartos contra los ataques desde abajo (+5 a la CA). Para llegar a los enemigos, los personajes tienen que trepar por las rocas. La distancia es sólo de 10 a 15 pies y no se requiere hacer ninguna tirada para trepar, pero las rocas son terreno difícil.

DESARROLLO

Estos asaltantes son claramente diferentes respecto a los rezagados anteriores.

Todos están vestidos con túnicas de cuero negras y anchas similares (pero no idénticas) y con mantos negros. Estos son cultistas entregados. Si son capturados, nada, excepto una prueba de Carisma (Intimidación) CD 20, puede forzarles a dar cualquier información sobre ellos. Incluso así, todo lo que revelan es que son iniciados en el Culto del Dragón, los nombres de sus líderes (Rezmir, Frulam Mondath, Azbara Jos y Langdedrosa Cyanwrath), y que la incursión a Greenest tenía como objetivo recoger el tesoro de los dragones. Rezmir supera el rango de los otros líderes.

Recompensa: Recompensa en PX estándar para los enemigos derrotados. Los cultistas no tienen ningún tesoro, pero sus vestimentas y armas del Culto del Dragón podrían ser muy valiosas cuando los personajes traten de entrar en el campamento de los asaltantes.

EL CAMPAMENTO

Los sectarios han establecido su campamento en la depresión de una meseta rocosa que tiene una forma similar a una herradura. La parte inferior de la meseta se eleva suavemente desde la tierra circundante, pero se empina y asciende a una altura de 150 pies sobre la meseta inferior. Las rocas desprendidas se amontonan en las bases de los acantilados. Las zonas del nivel superior y de la meseta están cubiertas de hierba, arbustos, matorrales y árboles que crecen de forma dispersa.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Rocas. Las rocas son terreno difícil y proporcionan cobertura de tres cuartos.

Maleza. La maleza de toda la zona crece hasta una altura de 4 a 6 pies. Es resistente y densa, por lo que es terreno difícil y proporciona cobertura de tres cuartos a los objetivos que están dentro de ella.

Cuevas. Las empinadas laderas de la meseta están salpicadas de cuevas poco profundas. Las rocas o la maleza ocultan convenientemente muchas de las entradas de las cuevas. Los personajes que necesitan un descanso prolongado pueden encontrar fácilmente una cueva segura en la que esconderse.

Torres de vigilancia. Los cultistas han construido dos torres de vigilancia en el campamento, una en la entrada de la depresión de la meseta y otra encima de la meseta. Estas torres tienen 20 pies de altura y están hechas con troncos de madera entrelazados entre sí con cuerda. Son lo suficientemente grandes para albergar a unos cuantos observadores. La torre en la desembocadura de la depresión está ocupada por kóbold, mientras que la de arriba está ocupada por guerreros humanos. Los guardias tienen cuernos que utilizan cuando tienen que hacer sonar la alarma.

Prisioneros. Los prisioneros de los cultistas





permanecen en el área 1. Ahora mismo, sólo ocho están presos en el campamento, sin contar a Leosin. Durante el día, se ponen a trabajar bajo la custodia de cuatro **garradragones** (véase el apéndice B). Por la noche, están encadenados a un poste en su choza para evitar que escapen. Los grilletes están asegurados con una cadena y una cerradura que se abre con una de las llaves que portan los guardias o con herramientas de ladrón, haciendo una prueba de Destreza CD 10. La cadena se puede romper con una prueba de Fuerza CD 20. Cinco de los detenidos son de Greenest, y los otros tres son de los ataques anteriores contra granjas y aldeas agrícolas del sur y del este. Hubo más prisioneros aquí, pero muchos han muerto por exceso de trabajo o por el maltrato. Si se desarrolla una situación donde los prisioneros son liberados y deben luchar, utiliza los atributos de un **plebeyo** para representarlos.

Barrancos. Los lados de la meseta se elevan bruscamente, mientras que el suelo de la depresión se eleva poco a poco hacia el este. Una escala larga se ancla al barranco, por lo que los guardias pueden llegar a la torre de vigilancia superior.

Los acantilados tienen asideros y puntos de apoyo para escalarla, por lo que no se necesita realizar ninguna prueba en circunstancias normales. Si los personajes quieren trepar rápidamente, es necesaria una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10 para hacer la subida sin caerse. Si los personajes quieren hacerlo en silencio, deben hacer una prueba de Destreza (Sigilo) CD 10 a continuación, para asegurarse de que no se desprenden las rocas por el barranco.

Tiendas de campaña. Los asaltantes viven en estrechas chozas circulares hechas con troncos de madera o de hueso y cubiertas de cuero, barro y césped. Las cabañas varían en diámetro desde 10 a 25 pies, y en altura de 5 a 10 pies. (Los símbolos en el mapa representan grupos de tiendas de campaña.) Las que están en la boca de la

depresión (nivel 1 en el mapa) están toscamente construidas y decoradas con cráneos de animales. Éstas son ocupadas por kobolds. Los cultistas ocupan las cabañas del nivel 2, que son más resistentes, más limpias, y decoradas con diseños pintados que representan dragones. Unas tiendas de campaña en el nivel 2 se reservan para los presos.

La tienda más grande de la zona 2 se distingue de las otras por estar en un espacio abierto. Se reserva para Rezmir, Frulam Monath, Azbara Jos y Langeddrosa Cyanwrath. Una guardia de honor de cuatro **veteranos** y cuatro **dracos guardianes** (Apéndice B) vigilan día y noche la tienda de campaña. Ellos no se duermen en sus puestos, no caen en trucos baratos ni escuchan historias o súplicas. Su trabajo es mantener a todos alejados de la tienda de sus líderes, y cumplen su deber con fanatismo. Sólo los acólitos y adeptos que los guardias reconocen por su aspecto y por su voz tienen permitido acercarse.

LA VIGILANCIA DEL CAMPAMENTO

Durante el primer día después de la redada, los cultistas estarán un tanto eufóricos y agotados. Rezmir no esperará un serio desafío de la ciudad, y los miembros más lentos del grupo de saqueadores que han quedado rezagados por sus heridas van llegando al campamento durante todo el día posterior a la contienda. La situación en el campamento es confusa y la seguridad es escasa. La mayoría de estos asaltantes son mercenarios y bandidos, y ni siquiera los cultistas dedicados llevan uniformes identificables durante los saqueos. Nadie cuestiona que lleguen tarde ni piden contraseñas o las señales de seguridad. En pocas palabras, los asaltantes están seguros de que no hay enemigos que les hayan seguido por el momento. Los personajes

pueden caminar en línea recta hacia el campamento sin que su identidad sea seriamente cuestionada. De hecho, aunque sea atrevido, lo más probable es que puedan mezclarse entre los cultistas.

Los jugadores pueden estar tentados a que sus personajes busquen la protección de la noche y observen durante el día, y no querer entrar en el campamento hasta el anochecer. Esto puede funcionar también, pero entrar a escondidas en la oscuridad es más probable que atraiga sospechas, en lugar de, simplemente, entrar como si pertenecieran al campamento.

El principal riesgo sería que alguien pudiera reconocer a los personajes de la lucha en Greenest. Haz que cada personaje realice una prueba de Carisma CD 5. El éxito significa que nadie se acuerda de la cara del personaje, pero el fracaso significa que en algún momento (no necesariamente de inmediato, sino cuando sea más dramático), alguien en el campamento reconoce al personaje. Si los aventureros están usando las regalias del Culto del Dragón cogidas de los enemigos de la retaguardia, tienen desventaja en esta tirada, ya que nadie debería ir uniformado en el campamento de momento. El personaje que se enfrentó en un desafío contra Cyanwrath, tiene un penalizador -4 en esta tirada. Si ese personaje se encuentra cara a cara con el semi-dragón, el reconocimiento será automático.

A medida que el día avanza y la euforia del saqueo desaparece, el campamento se vuelve más tranquilo y mejor organizado. Los guardias reanudan sus rutinas habituales. Si los aventureros no han entrado en el campamento antes del anochecer del primer día, les resultará más difícil, ya que hay muy poco tránsito dentro y fuera del campo en un día normal. Necesitarán una buena historia y una prueba de Carisma (Engaño) CD 10 para pasar por un puesto de guardia compuesto por cinco **guardias**. Esta prueba sólo puede hacerse una vez por el grupo; no hay manera de repetir un fracaso. Después de fracasar en la primera oportunidad para entrar en el campamento, los personajes tienen que recurrir al sigilo o el subterfugio para entrar. Por ejemplo, los personajes podrían escalar la meseta por el este o utilizar la maleza del acantilado. A partir de ahí, podrían observar o bajar por las rocas bajo el amparo de la oscuridad.

Todo el campamento estará en alerta si se descubren los cuerpos de centinelas humanos o cultistas asesinados. Un kóbold muerto no causará mucha sorpresa, pero muchos sí. Si el campamento entra en estado de alerta, cada personaje debe hacer una prueba de Carisma CD 15. Un fallo significa que el personaje ha sido visto como un extraño y un infiltrado. Alguien dará un grito y reunirá rápidamente a una multitud. Una prueba fallada por 10 o más significa que alguien ha reconocido al personaje de la lucha en Greenest. Los personajes tienen una oportunidad de escapar si se lanzan de inmediato al ataque y después tratan de encontrar una manera de salir del campamento, pero si se retrasan o siguen merodeando, una multitud de **cultistas** que los superarán en 5 a 1 les rodearán.

Si los personajes tratan de estimar el número de enemigos en el campamento, contarán aproximadamente cien kóbold y una mezcla de bandidos, guardias y cultistas que sumarán un total de cerca de ochenta. Esto implica un número ilimitado de efectivos si los jugadores pretenden enfrentarse a todos.

¡CAPTURADOS!

Si se captura a los personajes, serán desarmados, sus manos serán atadas, y serán llevados ante Frulam Mondath para ser juzgados. Uno por uno, ella les preguntará quiénes son, de dónde vienen, y qué están haciendo en su campamento.

- Si alguien fue reconocido de la lucha en Greenest, no importa lo que digan los personajes. Mondath sentenciará a todos a ser ejecutados al día siguiente, tras pasar la noche atados a los postes junto al monje Leosin. Los personajes tienen una noche para escapar a este destino. Podrían zafarse de sus ataduras, sobornar o encantar a un cultista

para liberarlos, o llegar a hacer un uso inteligente de un truco. Si todo esto falla, Leosin revelará que tiene un cuchillo oculto con el que pueden cortar sus ataduras.

- Si los personajes admiten que vinieron de Greenest y son enemigos del culto, el efecto es el mismo que si hubieran sido reconocidos.
- Si los personajes mienten a Mondath, alegando que son nuevos reclutas y todo esto es un error, por ejemplo, o que están estudiando el culto antes de decidir si se unen, entonces deberán comparar una tirada de Carisma (Engaño) contra una prueba de Sabiduría (Perspicacia) de Mondath para determinar si ella les cree. Puedes dar ventaja o desventaja en la tirada cuando las mentiras de alguien sean especialmente plausibles o inverosímiles. El grupo hará las tiradas de forma individual por cada personaje. Los personajes a los que crea Mondath serán liberados, pero los detendrán si tratan de salir del campamento. A los que Mondath no crea serán condenados a morir igualmente.

EXPLORANDO EL CAMPAMENTO

Los personajes pueden aprender mucho investigando en el campamento. Si los aventureros se hacen pasar por miembros del culto, pueden hablar con otros miembros y preguntarles (con precaución) sobre los planes de la secta y sus metas a largo plazo. La mayoría de los miembros del culto deben ser tratados como indiferentes al determinar sus reacciones o cuando se trate de ganar su favor. Los kóbold son menos útiles y deben considerarse hostiles cuando se hagan pruebas de Carisma para medir su reacción.

Los aventureros podrán recopilar la siguiente información a través de la observación y el interrogatorio. Tienen que tener cuidado, sin embargo, de no llamar la atención por hacer demasiadas preguntas o por meter las narices en cosas que no son de su incumbencia. En cualquier momento en que su actitud sea "demasiado entrometida", no

LANGDEDROSA CYANWRATH



dudes en hacer otra prueba de Carisma para ver si alguien los reconoce de Greenest.

- Se trata de un campamento del Culto del Dragón, que alaba a la gloria de Tiamat (Algunos sectarios extienden su mano derecha con los dedos extendidos para representar los cinco cabezas de Tiamat cuando elogian su gloria. Otros se enroscan hacia atrás con dos dedos, para mostrar la fuerza que Tiamat oculta. Esto no tiene por qué hacerse, pero los adeptos y cultistas incondicionales miran favorablemente a los que lo hacen con sinceridad.)
- No todo el mundo aquí es un miembro de pleno derecho del culto. Muchos son nuevos iniciados que trabajan para su aceptación, y muchos otros son simples mercenarios, contratados para dar cuerpo a la fuerza del campamento durante los saqueos o en caso de ataque.
- Los kóbold están aquí porque su actitud de adoración hacia los dragones hace que sean fáciles de manipular por Rezmir y otros cultistas de alto rango, pero no son muy queridos ni confían en otras razas.
- Los cazadores traen antílopes y otras piezas grandes de la campiña para alimentar al campamento. Los cultistas y sus aliados comen la mayor parte de esa carne, pero alguna se almacena en la cueva para alimentar a las crías.
- El culto ha ido hostigando a lo largo y ancho de Greenfield en pequeñas incursiones para recoger tesoros. Greenest era el blanco más cercano al campamento, el más grande de todos los pueblos que han atacado, y la que más alabanzas habría de dar a la gloria de Tiamat!
- Los presos se utilizan para trabajos manuales. En el pasado, algunos se han "convertido" en miembros leales de la secta, pero la mayoría mueren finalmente por el sobreesfuerzo y la desnutrición. Entonces sirven como alimento de los dracos o son echados a la cueva para alimentar a las crías.
- La cueva en la parte trasera del campamento (zona 4) está vedada a todo el mundo, excepto a los que han sido aprobados por Mondath y Rezmir, entre los que se incluyen un puñado de guardias y kóbold. Es conocida en el campamento como "la guardería", y es un secreto a voces que Rezmir planea hacer que eclosionen unos huevos de dragón que allí se esconden.
- El semidragón negro Rezmir llegó a la zona hace unos meses, y estableció el campamento. Mondath se encarga de las operaciones rutinarias.
- El semidragón azul Cyanwrath es la mano derecha de Mondath y rara vez se le ve lejos de su lado. Tiene un férreo sentido del honor, pero no quiere hacerlo enfadar.

· La madre de dragones (alabando a la gloria de Tiamat), regresará, y cuando llegue ese día, todas las naciones del mundo temblarán ante su majestuosidad!

· El monje es de especial interés para Rezmir. ¿Por qué sino iba ella a mantener a una criatura con vida de esa manera? Lo que espera aprender de él es una incógnita, pero no querría estar en la piel del semielfo, o lo que quede de ella, cuando el interrogatorio se ponga serio.

· El botín de los asentamientos cercanos se almacena en la cueva. Nadie más que Rezmir sabe cuánto hay en total, pero tiene que ser una gran cantidad.

Aparte de la posibilidad de ser reconocidos, pasar el tiempo en el campamento cultista supone el riesgo de ser llamados a realizar algún trabajo. Los personajes pueden ser seleccionados por un oficial para pasar unas horas ayudando con la preparación de alimentos, haciendo guardia en una torre, para practicar con sus armas, o incluso ocuparse de la limpieza de los animales (un trabajo por lo general reservado para los presos, pero en este momento el número de prisioneros en el campamento es bajo).

LEOSIN ERLANTHAR

El monje está atado a una estaca en la parte trasera del campamento (zona 3). Ha sido severamente golpeado, y se le ha negado la comida y el agua en un esfuerzo por romper su espíritu. Rezmir sabe por los informantes a lo largo de la Costa de la Espada que Leosin ha estado investigando la historia del culto y su actividad reciente. La Susurradora de Dragones quiere saber cuánto sabe Leosin y con quién ha compartido su información. Rezmir consideró un increíble golpe de suerte que Leosin fuera capturado durante el ataque.

De hecho, no fue suerte del todo, al menos no para Rezmir. Leosin había estudiado sus ataques anteriores y llegó a la conclusión de que era el momento más adecuado para que el culto eligiera un objetivo más grande, y sabía que la próspera Greenest todavía estaba pobremente defendida, por lo que era el objetivo más probable. Así que, cuando consideró que había llegado el momento, visitó la ciudad con la intención de quedarse hasta que sucediera algo. Sus observaciones dieron sus frutos, y Leosin se separó de su gente durante la noche y se encontró con los asaltantes cuando se asaltantes, con la esperanza de aprender más sobre los planes de la secta y la ubicación de su campamento. Rezmir lo vio después de que saliera el sol, y el monje fue reconocido rápidamente y capturado.

El plan de Leosin ha funcionado razonablemente bien. Ahora sabe la mayoría de la información que se indica más arriba en "Explorando el Campamento". Por desgracia para él, el cautiverio ha sido más brutal de lo que esperaba, y aunque su mente y su voluntad son todavía fuertes, está en un estado físico deplorable.

A pesar del peligro, Leosin no estará del todo contento por ser rescatado si los personajes llegan a ponerlo en libertad. Cree que puede aprender más, y está dispuesto a asumir el riesgo. Sin embargo, está

demasiado débil para resistirse, por lo que los personajes le pueden rescatar fácilmente en contra de su voluntad, si eso es lo que quieren hacer. Puede moverse sin ayuda a una velocidad de 20 pies y pelea como un **plebeyo** con desventaja en las tiradas de ataque. Si los personajes no lo llevan fuera del campamento, Leosin huirá por su cuenta. Se negará a hablar sobre esto más tarde.

Si los aventureros son capturados y encarcelados junto a Leosin y sus intentos de escapar no dan frutos, él les revelará que tiene un pequeño cuchillo escondido en su bota. Pueden usarlo para cortar sus ataduras. La ausencia de Leosin se nota a los cinco minutos si se lo llevan, y sonará una alarma por todo el campamento. Poner un maniquí en su lugar retrasará el descubrimiento de su huida durante veinte minutos. Atar a un cultista muerto o inconsciente (preferiblemente un semielfo) en su lugar asegura a los intrusos una ventaja de dos horas antes de que se den cuenta de la fuga.

RECOMPENSAS

Recompensa de PX estándar por los enemigos derrotados. Este episodio no implica muchas peleas, pero sí presenta muchos desafíos, y los personajes deben ser recompensados por superarlos. Los premios que se enumeran a continuación son sólo recomendaciones; ajústalas y añade otras como mejor te parezca. Los personajes pueden llegar a nivel 3 si actúan con prudencia y aprovechan todas las oportunidades que ofrece el campamento, pero no es esencial que lo hagan.

- Si estás utilizando la regla de la experiencia por hitos, los personajes llegan al 3^{er} nivel cuando completen este episodio.
- Por entrar y salir del campamento de los cultistas sin hacer sonar la alarma o ser atrapados: 100 PX por personaje.
- Por entrar y salir del campamento de los cultistas sin que levanten sospechas: 100 PX adicionales por personaje.
- Por rescatar a Leosin: 250 PX por personaje.
- Por utilizar un maniquí o un señuelo en lugar de Leosin: 50 PX adicionales por personaje.
- Por rescatar a otros presos: 25 PX por cada prisionero sacado del campamento con vida.
- Por cada fragmento de información que aparece en "Explorando el Campamento" que los personajes aprendan por su cuenta (no de Leosin): 25 XP por personaje.

Cuando los personajes lleguen sanos y salvos de vuelta a Greenest, supuestamente con Leosin a cuestas, este podrá informarles sobre cualquier detalle que se perdieran durante su investigación en el campamento. A los monjes del culto que le acompañaban les complacerá verlo con vida, y las familias de cualquier otro preso liberado estarán igualmente agradecidas por el regreso de sus seres queridos. El Gobernador Nighthill pagará a los personajes lo prometido por realizar su tarea 250 po a cada uno, y alabará públicamente su valentía y audacia.



EPISODIO 3: EL CRIADERO DRAGÓN

Después de su cautividad, **Leosin** necesita varios días para recuperarse. Cuando esté sano de nuevo, tiene la intención de viajar al norte, a Elturel, para informar de lo que ha aprendido a **Ontharr Frume**, un paladín de Torm que comparte su preocupación por el reciente incremento de actividad del *Culto del Dragón*. **Leosin** les pedirá un favor a los personajes.

"Después de todo lo que habéis hecho por mí y por la gente de Greenest, odio tener que pedirlos algo más. Pero la necesidad es grande, y confío en que me podréis ayudar una vez más. Necesito que regreséis al campamento de los cultistas. Ya sabéis la manera de moverlos por el campamento. Si los miembros del culto se preparan para otro ataque, si muchos de ellos se desplazan a otro lugar, o si mueven algo grande hacia dentro o hacia fuera de la cueva, necesito saberlo. Si pudiérais entrar en el campamento y examinarlo una vez más, sería la mejor forma de reconocer si algo ha cambiado.

"No recomiendo que os dejéis capturar", añade con una sonrisa irónica.

Si los personajes trabajaban como guardias de caravana, **Leosin** les ofrecerá un 20 por ciento más de lo que le pagaba su antiguo patrón. Si no tienen trabajo, ofrece 150 po a cada uno. Estará dispuesto a regatear; esta misión es importante, y en estos momentos no dispone de nadie más que crea que pueda hacerlo. Si los personajes aceptan, les dirá que se encontrarán en la ciudad de Elturel cuando acaben, tanto para informarles como para pagarles. Si él se marchase antes de que

lleguen a la ciudad, podrán hablar con el paladín **Ontharr Frume** en su lugar.

El monje no cree que sea necesario que los personajes regresen al campamento de inmediato. No espera que los miembros del culto hagan cambios repentinos en sus planes o en su modo de operar. **Leosin** se equivoca al respecto, porque no se imagina lo mucho que su presencia en Greenest alarmó al Susurrador de Dragones. **Rezmir** sabe que **Leosin** está investigando el *Culto del Dragón*, pero ella desconoce si la aparición del monje en Greenest fue una coincidencia, una buena suposición, o una señal de que todo el plan del culto está en peligro. No está dispuesta a correr riesgos: se dirige al norte con el tesoro acumulado de inmediato.

CAMPAMENTO ABANDONADO

Cuando los personajes regresan a la zona del campamento, lo encuentran casi abandonado. (Si se quedan, serán testigos del rápido repliegue y abandono del campamento.) Las chozas malolientes de los kóbold (Las del nivel 1) se han quemado, pero las cabañas del nivel 2 y ambas torres de vigilancia siguen en pie. Cualquiera puede determinar a partir de las huellas de los cultistas, que se marcharon en pequeños grupos en todas las direcciones. Una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 revela que la mayoría de las carretas del campamento y animales de carga se marcharon en hilera hacia el oeste.

Todavía quedan algunos cazadores en el campamento, los kóbold a cargo de la guardería de dragones en las cuevas, **Frulam Mondath**, sus

guardias, y **Langdedrosa Cyanwrath**. Sólo los cazadores siguen utilizando las chozas. Todos los demás viven en la cueva del criadero. La actividad y los guardias rondando la entrada de la cueva deben ser lo que más les llame la atención a los personajes.

Casi todas las mañanas, los cazadores van y vienen de las praderas para cazar antílopes y otros animales. Viajan a caballo, llevando uno extra para cargar las presas de regreso al campamento. Los cazadores no regresan necesariamente al campamento cada noche. No vuelven hasta que consiguen una caza considerable para llevar de vuelta. La caza en los Greenfields es buena, por lo que rara vez se necesita pasar más de una o dos noches fuera. Cuatro **exploradores** actúan como cazadores; tira 1d4 para determinar cuántos hay en el campamento cuando los personajes lleguen. No son cultistas dedicados, por lo que no desafiarán a los personajes que entren en el campamento, ni les atacarán, y ni siquiera alertarán a los miembros del culto. Consideran que montar guardia no es digno de ellos.

Son un grupo taciturno, por lo que no serán de mucha ayuda para los personajes más inquisitivos. Conversan más libremente con los exploradores, pero con la mayoría de los extranjeros, simplemente asienten, sacuden la cabeza, fruncen el ceño, y responden con una o dos palabras como respuesta. Si los personajes conversan con ellos, estos cazadores les dirán cómo el campamento se replegó en cuestión de horas después de descubrir la fuga del semielfo. Se sacaron cajas de la cueva que fueron cargadas en carretas, y partieron en dirección hacia el oeste. Unos asaltantes permanecen en la cueva: el Portador del Púrpura (**Mondath**), el "hombre-dragón" (**Cyanwrath**), los mejores guerreros, y los "perros-dragón" (kóbold). Mientras que los miembros del culto continúan pagando bien por la caza, los exploradores seguirán cazando para ellos. Cualquier otra cosa que ocurra en la cueva no es de su incumbencia.

Una búsqueda exhaustiva del campamento lleva aproximadamente diez horas. Permite a los personajes hacer una tirada de Sabiduría (Percepción) después de la primera hora. Un éxito indica que el personaje se da cuenta de que dejaron bastantes cosas atrás, pero todo es basura: cerámica agrietada, cuchillos oxidados, ropa sucia y de cama, utensilios de cocina baratos, y vino que se ha convertido en vinagre. Parte de ello podría ser de utilidad para la gente de Greenest que perdieron todo en los incendios, pero no tiene ningún valor como tesoro.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Lo único interesante que queda en el campamento es la propia cueva (zona 4 en el mapa), que los personajes pueden ver desde el campamento. Allí, los personajes encontrarán a los miembros del culto que se quedaron, un nido de huevos de dragón, el puesto especial de kóbold donde cuidan los huevos y las numerosas trampas que los kóbold construyeron para defender su hogar. Estos huevos son importantes para el culto, pero consideraron por su seguridad no moverlos de la cueva por estar cerca de su eclosión. **Rezmir** los dejó con quien creía que era una fuerza de vigilancia adecuada bajo **Frulam Mondath** y **Langdedrosa Cyanwrath**.

Techos. Los techos de la caverna son de 15 pies de altura. Los techos en las cámaras de los humanos (áreas 11, 12 y 13) son de 10 pies de altura.

Luz. Durante el día, las zonas 1 y 2 son luminosas, y las zonas 3 y 4 están parcialmente iluminadas por la luz exterior. El resto de áreas están a oscuras, a menos que las notas de la zona señalen lo contrario.

Sonido. Las caverna está llenas de sonidos débiles: agua goteante, roedores, pequeños lagartos escarbando y el silbido del viento atravesando la entrada. Estos sonidos subterráneos normales camuflan los sonidos metálicos, ruidos sordos, la tos, y las conversaciones de los kóbold y los cultistas. Los sonidos a lo largo de la cámara principal (zonas 1-5) producen eco, por lo que una pelea en cualquiera de estas zonas podría ser escuchada en las demás estancias. En otros lugares,

los sonidos normales hacen eco pero se confunden con los sonidos de fondo. Un grito se escuchará a mucha distancia, sin embargo, el sonido de una pelea será perceptible a 30 pies en un túnel y atraerá la atención si el combate dura más de 3 turnos.

MONSTRUOS ERRANTES

Los kóbold se mueven libremente a través de las cavernas, ocupándose de sus asuntos. Los personajes tienen la posibilidad de encontrarse por casualidad con estos kóbold. Tira 1d6 cada vez que los personajes entren a las zonas de la 3 a la 10. Con un resultado de 1, hay monstruos presentes. Mira la tabla para determinar lo que se encuentran. Estos monstruos encontrados se añaden a las criaturas mencionadas en la descripción del área. Asegúrate de hacer esta tirada antes de que los personajes entren en el área, debido a que ambos grupos tienen la oportunidad de atacar por sorpresa.

ENCUENTROS DEL EPISODIO 3

D6	Encuentro
1	4 kóbold
2	6 kóbold, 2 kóbold alados
3	3 kóbold alados
4	5 kóbold alados
5	2 kóbold alados, 1 draco guardián (Apéndice B)
6	2 dragos de emboscada (Apéndice B)

1. ENTRADA DE LA CUEVA

La entrada a la cueva es amplia y alta, pero el techo disminuye rápidamente a una altura de 15 pies. Haciendo guardia en la entrada hay dos **garradragones** (véase el apéndice B). Se posicionan a unos 30 pies dentro de la cueva y se quedan cerca de las paredes y la columna, por lo que si bien no están ocultos, no son visibles a simple vista. Los personajes que observen la cueva desde lejos -desde la zona de la meseta que sube del nivel 1 al nivel 2, por ejemplo- verán a uno de los garradragón.

Si los personajes se acercan visiblemente por el campamento, los garradragones los detectarán automáticamente y se retirarán hacia la zona 2 de la cueva, para preparar una emboscada. Si los personajes se acercan a la entrada en silencio por los laterales, no serán vistos. Entonces tendrán la oportunidad de sorprender a los garradragones, que no estarán en alerta.

2. PASAJE OCULTO

Si los guardias de la entrada se percatan de la llegada de los personajes, esperan aquí hasta que los aventureros estén a la vista, a continuación tratarán de tenderles una emboscada. Determina la sorpresa normalmente; los garradragones estarán preparados.

El pasaje al final de esta cámara está oscurecido y oculto por un pliegue hábilmente construido en la roca. Es obvio para cualquiera que camine hasta el final de la estancia, pero desde otro lugar de la caverna, sólo se puede observar con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20.

Las escaleras hacia el área 3 tienen una trampa. Consulta la descripción de esa zona para obtener más detalles.

3. JARDÍN DE HONGOS

Los kóbold cultivan hongos en esta caverna para acompañar a la carne traída por los exploradores. Mezclados entre los hongos mundanos hay hongos de color violeta. La bajada de la zona 2 es de 10 pies de alto. Las escaleras tienen trampa; ver más abajo.

La entrada a la cueva acaba en una bajada de 10 pies. A la derecha, una amplia escalera está toscamente construida en una rampa de piedra natural. La parte de abajo de la caverna está alfombrada por unos hongos que van desde unos pocos centímetros de altura hasta casi la altura de un humano adulto. Dos caminos conducen a través de los hongos: uno a la derecha y otro a la izquierda.

Nada distingue a los caminos a simple vista. En los flancos del camino de la derecha hay cuatro **hongos violáceos**, mientras que el camino de la izquierda está libre de estos peligrosos hongos. Los hongos violáceos se pueden distinguir entre los demás con una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15, pero sólo a nivel de la escalera, no desde lo alto de la cornisa. Del mismo modo, sólo una inspección cuidadosa de los caminos revelará que únicamente el sendero izquierdo suele ser utilizado.

ESCALERAS CON TRAMPA

Las escaleras se construyeron de modo que los escalones más bajos se colapsen en una rampa que llevará a un personaje justo hasta la base de los hongos violáceos. Tira un dado por cada personaje que descienda por los escalones; con un resultado impar, el personaje dispara la trampa. Un personaje que esté buscando activamente una trampa en la escalera puede encontrar el escalón trampa con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Los **kóbold** y **guardias** saben dónde no pisar, por supuesto.

4. GUARIDA DE ESTIRGES

Algunos hongos de la zona 3 se encuentran también en esta zona, pero sobre todo, es la guarida de una colonia de murciélagos. Escondidos entre los murciélagos se encuentran diez **estirges**. Los murciélagos están en la estancia desde el amanecer hasta la puesta del sol, pero las estirges siempre estarán aquí. Normalmente las estirges se alimentan de los abundantes murciélagos y dejan en paz a los otros residentes de la cueva, pero no siempre.

Los personajes verán murciélagos muertos en el suelo (las víctimas de las estirges). Si eso hace que alguien mire hacia arriba, describe cómo el techo está cubierto de murciélagos con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. Para evitar asustar a los murciélagos, los personajes deben avanzar con riguroso silencio. Esto requiere una prueba de Destreza (Sigilo) CD 10. Si tres o más personajes no pasan la prueba, los murciélagos se alarmarán por el ruido, se descolgarán del techo, y volarán a través de la caverna en una nube cegadora de aleteos y chillidos de roedores. Los murciélagos no presentan ningún peligro, pero su desbandada ahoga cualquier otro ruido y hace imposible ver más allá de 5 pies. También alerta a las estirges, y los oportunos chupasangres atacarán en la confusión. Las estirges ganan una bonificación de +2 a la CA entre la nube de murciélagos.

Los murciélagos se calman y vuelven al techo después de cinco minutos de silencio en la zona 4.

Una lanza con la hoja mellada se encuentra en el suelo cerca de la parte superior de las escaleras que conducen a la zona 6. Los **kóbold** la usan para evitar la trampa en la parte inferior de la escalera (ver zona 6).

5. INCURSIÓN TROGLODITA

El suelo desciende 10 pies en cada saliente.

Los **kóbold** utilizan esta parte de la cueva como un vertedero de basura. Junto con otros tipos normales de desechos, tales como vasijas rotas, cestas podridas, cuerdas roídas por ratones, también echan elementos que parecen útiles a simple vista: ropa tirada, botas

desgastadas, libros andrajosos, lámparas agrietadas, etcétera. Algunos de estos elementos provienen de prisioneros que murieron, y otros fueron conseguidos en los asaltos a los poblados y más tarde considerados como indignos de Tiamat. Los personajes que observen este área desde el saliente, ven destellos metálicos tentadores (hebillas sin su cinturón) y pergaminos (libros destrozados ilegibles dañados por el agua).

Un fuerte olor nauseabundo flota en el aire. Los Troglobitas que viven en las profundidades han hecho incursiones en la cueva a través de unas grietas estrechas (no aparecen en el mapa). Si los personajes echan un rápido vistazo a esta zona y luego se van, no pasará nada. Si pasan un tiempo buscando, entonces cuatro **troglobitas** los atacarán. Las grietas son un área potencial para que los personajes puedan explorar, si deseas ampliar esta mazmorra para nuevas aventuras. Si no te interesa, declara que son demasiado estrechas para que pasen los personajes, o elimina las grietas junto con los troglobitas por completo.

TESORO

Tras una búsqueda exhaustiva en el basurero, que llevará 10 minutos, encontrarán un objeto que vale la pena: una bolsa olvidada con seis joyas ornamentales con valor de 10 po cada una y ocho gemas semipreciosas con valor de 50 po cada una. Los troglobitas no tienen nada que nadie quisiera siquiera tener cerca.

6. CÁMARA FRIGORÍFICA

La cortina a través de la entrada de esta caverna tiene una trampa. Consulta "Cortina con trampa" a continuación para obtener más detalles.

En la base de esta escalera abruptamente descendente, hay una cortina que cuelga cubriendo el pasaje. Está hecha de cientos de tiras de cuero grueso, cada una de aproximadamente el ancho de una mano humana. Las tiras están fijadas al techo y son lo suficientemente largas como para arrastrarse por el suelo. La cortina se extiende de pared a pared. El cuero viene de una gran variedad de animales locales y está mal curtido. La cortina se compone de varias capas de grosor y no tiene brechas, por lo que no se puede ver a través de ella en absoluto.

Esta caverna es naturalmente fría. Se sitúa a pocos grados por encima del punto de congelación durante todo el año, independientemente de la estación del año.

Gran parte de la carne traída por los cazadores alimenta a los cultistas y a los **kóbold**, pero la que sobra se almacena aquí para cuando los huevos de dragón eclosionen y las crías emerjan voraces. Los restos de los animales permanecen frescos durante varios meses. La carne está solamente fría, no congelada, por lo que las piezas más viejas se van deteriorando poco a poco.

El olor a sangre vieja asalta vuestra nariz. El suelo está cubierto de charcos secos de la misma. Cuatro columnas que van del suelo al techo están espaciadas a través de la cámara, y unas cadenas se han colgado entre ellas como tendedero. Los restos de animales cuelgan en los ganchos de las cadenas. Veis antílopes destripados y despellejados, ciervos, cabras, lo que podrían ser grandes felinos, e incluso algunos osos pequeños. El olor es un indicador fiable de que parte de la carne lleva un buen tiempo aquí.

Esta cueva no contiene nada de valor.

CORTINA CON TRAMPA

Escondidos en los parches de las pieles todavía se aferran a las tiras de cuero de la cortina cientos de púas de metal del tamaño de grandes anzuelos. Las púas están recubiertas con veneno. Cualquiera que pase a través de la cortina debe tener éxito en una tirada de salvación de

Destreza CD 10 o le causará 5 (1D10) daño por veneno, y los pg máximos del objetivo se reducirán en 5. Esta reducción dura hasta que el objetivo complete un descanso prolongado.

Una inspección cuidadosa de las tiras de cuero junto con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 revela las púas; de lo contrario no se verán. Cuando los kóbold utilizan esta escalera, traen consigo la lanza que se encuentra en la zona 4. Con ella, mueven las tiras de cuero al lado izquierdo del pasillo y ponen el asta de la lanza en un zócalo del suelo justo dentro de la zona 6. Esto mantiene a las tiras de cuero fuera del camino mientras pasan a la cámara.

7. GUARDERÍA DE DRACOS

El corto y ancho pasaje entre las zonas 4 y 7 tiene una trampa. Consulta "Trampa de Pinchos" a continuación para obtener más detalles. Unas simples lámparas de aceite proporcionan una luz tenue y parpadeante. Esta cámara contiene cuatro **kóbold** y un **kóbold alado**. Estas criaturas están en la parte superior de la cámara.

La parte inferior es donde los cultistas realizan los rituales para crear sus dragos guardianes y donde alojan a las criaturas. El saliente tiene una fuerte caída de 10 pies. Las escaleras de madera descienden por el extremo derecho. Una jaula robusta hecha de barras de hierro rodea la escalera con una altura de 10 pies para evitar que los dragos sin domesticar se escapen por las escaleras. Una llave que cuelga de un gancho en la parte superior de las escaleras abre la puerta cerrada de la parte inferior.

Un estante en la pared suroeste sostiene instrumentos usados en el

entrenamiento de los dragos: palos largos con lazos en un extremo, que se utilizan para atrapar y controlar a los dragos jóvenes; correas y collares; varas afiladas; armas de entrenamiento de madera; maniqués de tamaño humano de lona cosida y rellenos de paja, con expresiones ridículas pintadas en sus rostros.

La zona inferior está muy oscurecida. Actualmente cuenta con tres **dragos guardianes** que se encuentran al final de su entrenamiento. Al no estar completamente desarrollados, tienen las características normales de un **draco guardián**, pero sólo 33 puntos de golpe. Detectar estos dragos desde el saliente requiere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Alumbrar con una linterna da ventaja a la prueba. Si los personajes llevan un poco de carne al saliente, los dragos creerán que los van alimentar y avanzarán hacia la luz. Si los personajes entran al pozo, ya sea bajando las escaleras o bajando por el saliente, los dragos atacarán.

Si los dragos son descubiertos y atacados por los personajes desde el saliente, sus rugidos atraerán a seis **kóbold** y tres **kóbold alados** de la zona 8. Al menos uno de ellos tratará de evitar a los personajes y abrir la puerta de la parte inferior de las escaleras, dejando que los dragos guardianes se unan a la batalla, ya que han sido entrenados para ello.

TRAMPA DE PINCHOS

Una parte del suelo entre las zonas 4 y 7 se ha sustituido por un papel hábilmente pintado para parecerse a la piedra circundante. Se puede detectar con prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, o automáticamente si alguien golpea sistemáticamente el suelo con un palo u otra herramienta. Debajo del papel hay un pozo poco profundo



(unos 2 pies de profundidad) con pinchos envenenados. Cada vez que un personaje cruce entre las zonas 4 y 7, tira 1d10. Con un resultado de 1 o 2, el pie de ese personaje pisa la trampa. El personaje recibe 1d4 daño penetrante de los pinchos y debe hacer una tirada salvación de Constitución CD 10 contra el veneno. Si falla, el personaje se ve afectado por un conjuro de *confusión* durante un minuto (10 turnos). Si tiene éxito, el personaje se ve afectado por un conjuro de *confusión* durante 1 turno. El efecto no es mágico.

8. LAS BARRACAS DE KÓBOLD

Las escaleras de la zona 7 tienen trampa; ver "Trampa Colapsante" a continuación para más detalles. La zona 8 es el hogar de los kóbold. Era una caverna natural, pero se ha ampliado y alisado de una manera tosca. A menos que hayan respondido a los ruidos en la zona 7, esta zona contiene seis **kóbold** y seis **kóbold alados**. Están fuera de servicio, por lo que no están especialmente alerta. Usa sus puntuaciones de Sabiduría (Percepción) pasivas para determinar si reaccionan a los ruidos. Lámparas de aceite proporcionan una tenue iluminación.

Colchones finos de paja cubiertos con pieles mal curtidas forman pequeñas camas que están colocadas al azar alrededor de la cámara. Ratas y pequeños lagartos se escabullen a través de los restos de comida y los odres mohosos de vino esparcidos en el suelo.

Una búsqueda en la sala tarda 10 minutos y se pueden encontrar 38 po, 152 pp, y 704 pc ordenadas en ochenta y ocho pilas de exactamente ocho monedas de cobre cada una. Hay Decenas de talismanes y amuletos de temática dragonil tallados en hueso, piedra, madera y marfil. La talla en la mayoría de ellos es nefasta, pero cuatro de ellos tienen un toque artístico salvaje único. Estos tienen un valor de 50, 60, 70, y 100 po respectivamente si se venden a un coleccionista de rarezas artísticas. Para cualquier otro comerciante, valdrán 10 po cada uno.

TRAMPA COLAPSANTE

El escalón más alto está manipulado para dejar caer una parte del techo en la zona 7. A medida que cada personaje entra en la escalera, tira un dado. En un resultado impar, el personaje pisa en el lugar equivocado y activará la trampa. El techo se derrumba sobre el personaje siguiente (el que esté detrás del personaje que active la trampa). Ese personaje sufrirá de 4d4 de daño contundente por la caída de rocas; el daño se reduce a la mitad si el personaje supera una tirada de salvación de Destreza CD 15. A cada personaje que se encuentre a 5 pies le causará 2d4 de daño contundente, o la mitad con una tirada de salvación exitosa.

Un personaje que esté buscando activamente una trampa en la escalera puede encontrar el escalón trampa con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. El techo con la trampa se puede ver con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

Los kóbold en las zonas 8 y 9 escucharán el ruido si la trampa es activada.

9. EL SANTUARIO DEL DRAGÓN

Esta cueva es un santuario dedicado a Tiamat, pero con un mayor énfasis en su cabeza de dragón negro y en los dragones negros en general. También contiene muchos iconos del Culto del Dragón, y una trampa tortuosa para los despistados; ver "Trampa Ácida" a continuación. Lámparas de aceite proporcionan una luz tenue parpadeante.

Langdedrosa Cyanwrath ocupa el santuario, y junto a él hay dos humanos **berserkers**. (Si el grupo aventurero contiene más de cuatro

personajes, agrega un berserker más por cada personaje adicional. Si Langdedrosa ya está muerto, entonces sustitúyelo con otro semidragón con las mismas características). Si Cyanwrath luchó en duelo con cualquiera de los personajes en Greenest, inmediatamente señala a esa persona para decirle lo siguiente.

"¡Has sobrevivido! No sé si sentirme decepcionado o satisfecho. Es una mezcla de ambas, creo".

Si el personaje sobrevivió en Greenest y ganó la lucha, puedes cambiar la conversación para reflejarlo. Tan pronto como termine de hablar, atacará. Mientras que ninguno de los personajes intervenga, el grupo de Cyanwrath sabe que no debe interferir en sus duelos. Si los personajes atacan a Cyanwrath o a uno de sus guardias, o tratan de salir de la cámara, los guardias atacarán.

Si ninguno de los personajes luchó contra Cyanwrath durante la incursión, pero pasó un tiempo en el campamento de los cultistas, lee esto.

"Me resultas familiar. . . Te he visto en el campamento. Si vienes en busca de problemas, yo soy el problema que buscas".

Luego le ataca, y sus guardias se unen de inmediato.

Las criaturas en la zona 10 no se sienten atraídas por esta lucha. Se esconden y esperan a ver quién vence. Cuando la lucha se termine, los personajes tienen tiempo para investigar la habitación.

Esta cámara se ha ampliado y modificado de su forma original. El suelo y tres de las paredes son lisas, y las estalactitas y estalagmitas han sido pulidas en brillantes columnas. Cada superficie brilla por la humedad y el aire es cálido y húmedo. Las paredes planas de la cámara están decoradas con tallas abstractas poco profundas de dragones. Las Colas de los dragones se enrollan en nudos complejos que fluyen a través de las paredes. La criatura retratada en la esquina noroeste destaca del resto: un dragón de cinco cabezas, alzándose de un volcán en erupción. Otros dragones, que parecen pequeños comparados con la monstruosidad de cinco cabezas, acuden a su lado. Un pequeño cofre de madera con incrustaciones de plata y nácar se encuentra en el suelo en la esquina, en frente de la talla del monstruoso dragón.

El dragón de cinco cabezas es Tiamat, y el volcán es el Pozo de los Dragones, donde el Culto del Dragón tiene la intención de traer a Tiamat al mundo. El Pozo de los dragones se encuentra en el extremo norte de las Montañas Soleadas. La mayoría de los personajes pueden reconocer a Tiamat de cuentos populares y saben que fue desterrado a los Nueve Infernos hace mucho tiempo y continúa allí encarcelado. No hay manera de saber a partir de las tallas dónde se encuentra el volcán, o de saber si se trata de una profecía o simplemente de una metáfora del nacimiento de la reina de los dragones malvados.

El cofre está cerrado y tiene una trampa; ver "Trampa Ácida" a continuación para obtener más detalles. Los personajes pueden abrirlo con la llave de la zona 11, o la cerradura puede ser abierta con herramientas de ladrón y una prueba de Destreza CD 10. Aun así, a menos que la tirada de Destreza sea 15 o superior, la trampa se activa cuando se abre el cofre.

Si los personajes pasan 10 minutos o más examinando las tallas, pueden aprender dos cosas: En primer lugar, que los dragones negros tienen un protagonismo central. Casi la mitad de los dragones que aparecen son dragones negros. La Susurradora de Dragones Rezmir les favorece sobre todos los otros tipos. En segundo lugar, una búsqueda detallada junto con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 revela que muchas de las tallas de dragones negros tienen agujeros en sus bocas.

Un pasaje en la esquina suroeste de la cámara conduce a una rampa que se eleva 30 pies de altura de la zona 11. Una escalerilla de cuerda

está fijada en la parte superior; una alfombra cubre la abertura.

TRAMPA ÁCIDA

Los agujeros en la boca de los dragones son boquillas para una trampa que rocía niebla ácida. La trampa tiene dos disparadores. El primero está bajo el cofre de la esquina noroeste. Si se mueve el cofre, la trampa se activa. El segundo está en el cofre. Si la cerradura se fuerza, o se abre de forma inexperta (con un resultado Destreza de 14 o menos), la trampa se activa.

Se oye un chasquido de debajo del cofre, seguido de un silbido como el de docenas de serpientes furiosas, o como si un fluido pasase a través de unas tuberías. Un momento después, un líquido sale a presión de docenas de pequeños agujeros en las paredes y el techo. Donde el ácido toca el suelo la humedad burbujea y produce humo. En cuestión de segundos, la cámara se llena de niebla ácida.

Todo el que esté en la cámara debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 10 o la niebla ácida le causará 2d6 de daño por ácido (la mitad de daño en una tirada de salvación exitosa). El peligro real del ácido no está en la piel de los personajes, sino en sus pulmones. Todo el que se encuentre en la cámara deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 10 o recibir 2d8 daño extra de ácido. Los jugadores que declaren de inmediato que sus personajes cubren sus rostros y salen de la cámara lo más rápidamente posible, y estén tratando de no inhalar el vapor, tienen ventaja en sus tiradas de salvación de Constitución.

TESORO

El cofre contiene algunos de los artículos más selectos incautados durante las últimas incursiones del culto. Mondath convenció a Rezmir para dejarlos aquí, y prometió llevárselos en su viaje hacia el norte para la ceremonia en el Pozo de los Dragones. La verdad es que Mondath quería quedarse con algo por si todo salía mal (nunca mencionó esta última parte a Rezmir). Dentro hay un collar de perlas (300 po), un anillo de oro y zafiro (900 po), y una bolsa que contiene media docena de piedras preciosas pulidas magistralmente (100 po cada una). El anillo y las perlas fueron robados de Greenest y podrán ser reconocidos por alguien de allí, pero las piedras vinieron de otro lugar y serían difíciles de identificar. Si se devuelven los artículos de Greenest, sus propietarios les pagarán una recompensa del 25 por ciento de su valor (300 po).

10. CRIADERO DE DRAGONES

Esta cámara cuenta con tres huevos que Rezmir esperaba que eclosionaran en una nueva camada de dragones. No han eclosionado todavía pero lo harán muy pronto, por lo que Rezmir no estaba dispuesta a moverlos cuando se empezó a desalojar el campamento. En vez de eso, los dejó bajo el cuidado de Mondath y los kóbold. La cámara es oscura; los kóbold apagaron las luces cuando oyeron la lucha en la zona 9.

La cámara que se abre en la parte inferior de la escalera es inmensa. Un amplio saliente discurre a lo largo de la pared izquierda y desaparece en un foso a la derecha. Muchas estalactitas descenden del techo, y el sonido del goteo del agua produce un eco continuado.

La parte inferior de la sala (10A) se encuentra a 15 pies por debajo del saliente. Una escalera de madera se ha construido hasta el piso inferior. Al igual que en la habitación 7, la escalera está encerrada en una jaula de hierro grueso con una puerta en la parte inferior. La llave de la puerta cuelga de un gancho de la pared opuesta, en parte superior de las escaleras. Tan pronto como los

personajes avancen en la sala hasta el final de la escalera, se verán bajo el ataque de los kóbold escondidos en 10B. Ver esa descripción para más detalles.

Desde el saliente, los personajes sólo pueden distinguir las formas de los grandes huevos (cada huevo es de casi 3 pies de altura) en la oscuridad. La caverna se pierde en la oscuridad más allá del alcance de la luz. Tendrán que bajar por las escaleras y explorar la zona directamente para descubrir toda su extensión. Los personajes que se encuentren de pie a lo largo de la cornisa discernirán muchas manchas grandes y oscuras en la base del saliente, pero no se puede saber con exactitud qué las causó.

10A. HUEVOS DE DRAGÓN NEGRO

Esta zona es cálida y húmeda. Cuando los personajes lleguen al suelo, pueden determinar que las manchas son de sangre, y algunas de ellas están frescas. Vienen de la carne que los kóbold tiran aquí abajo.

Acurrucado en las sombras en el borde más alejado de la habitación o detrás de las columnas naturales hay dos **dracos guardianes** capacitados para proteger los huevos de dragón. No atacan cuando los personajes cruzan la puerta, sino que esperan hasta que se adentren en la cámara. La principal prioridad de los dracos es proteger los huevos. La segunda es conseguir que los intrusos entren y evitar que escapen. A no ser que los personajes bajen a 10A sin necesidad de utilizar las escaleras, desencadenarán el ataque de los kóbold antes de explorar esta área.

Mezclado entre las estalactitas cerca de la esquina sureste de la sala hay un **morfolito**. No ataca a los kóbold o dracos guardianes porque se alimenta de la carne que tiran los kóbold y que los dracos guardianes no se comen. Si le atacan, se defiende (y es muy peligroso para personajes de nivel 3). Puede llegar a cualquier parte del área 10 con sus tentáculos, y también puede moverse a una velocidad 10. Tendrá curiosidad por los extraños, así que no será reacio a conversar (Nota: Los morfolitos podían hablar en la versión 3.5 y 4.0 de D&D, pero en esta edición no pueden. Sin embargo, este morfolito en concreto tiene la capacidad de hablar debido a algún conjuro o efecto mágico). Su única preocupación es la comida. Si se le habla acerca de la carne en el área 6 y traen algo como prueba, permitirá a los personajes que sigan con sus asuntos mientras se arrastra a investigar la despensa.

Hay un total de tres huevos de dragón en la zona. Cada uno es de unos 3 pies de altura y pesa 150 libras. Dos de ellos son fáciles de detectar con sólo caminar por la habitación con una fuente de luz. El tercero está metido en un



DRACO GUARDIÁN

montón de piedras de colores similares, detrás de una de las columnas, por lo que es difícil verlo. Cuando los personajes busquen en la habitación, todos deberán hacer una prueba de Sabiduría (Percepción). Sólo un personaje que saque 15 o más se da cuenta de que el huevo está camuflado. En cuanto a los huevos de dragón, un personaje puede determinar el color del dragón con una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 10.

Si los huevos se quedan aquí, eclosionarán en menos de una semana. Si se los llevan, eclosionarán dependiendo de la forma en que se guarden y se traten. Lejos de un ambiente cálido y húmedo como el de esta cámara, su desarrollo se detiene hasta que estén de nuevo en una incubadora adecuada. Los dragones pueden morir fácilmente si se rompen los huevos, aplastándolos, o apuñalándolos. Si un huevo simplemente se rompe o se abre, la cría de dragón lucha por respirar, llora y se retuerce como un bebé durante unos minutos, y luego muere.

10B. KÓBOLD OCULTOS

El suelo de esta zona está a unos 10 pies por debajo del saliente. Los cuatro **kóbold** que guardan los huevos se escondieron en esta depresión cuando escucharon la lucha en la zona 9. Cuando los personajes se acerquen a menos de 25 pies del saliente 10B (cuando vienen en línea con la parte superior de las escaleras hasta 10A), dos kóbold lanzan bombas pegajosas y otras dos bombas incendiarias a un objetivo al azar. Hacen lo mismo en el siguiente turno. Luego esperan uno o dos turnos, si es posible, mientras que el morfolito de la zona 10A atrae a los personajes con sus tentáculos, los muerde, o los deja caer 20 pies hacia los dracos guardianes.

Bomba pegajosa. Cada criatura a 10 pies del punto de explosión de la bomba debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 11 o quedar neutralizado. El objetivo u otra criatura al alcance de ella pueden usar una acción para hacer una prueba de Fuerza CD 11; si el resultado tiene éxito, el efecto termina.

Bomba incendiaria. Cada criatura a 10 pies del punto de explosión de la bomba debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 11 o causarle 4 (1d8) de daño por fuego (la mitad de daño en una tirada de salvación exitosa).

Si todo lo anterior falla, los **kóbold** trepan por su improvisada escalera y atacan con sus espadas cortas.

11. CÁMARA DE FRULAM MONDATH

Frulam Mondath (véase el apéndice B) se trasladó a esta sencilla pero cómoda cámara cuando se abandonó el campamento. Si no ha habido lucha con los guardias en el área 12 y los personajes entran en esta cámara por la zona 9, **Mondath** estará aquí cuando lleguen. Los Guardias en el área 12 escuchan todo lo que sucede en esta cámara y vendrán en su ayuda.

La cámara contiene un escritorio y un taburete, varias mesas con libros y papeles, y un espejo sobre un soporte de suelo. La luz proviene de dos lámparas de aceite. Alfombras gruesas cubren completamente el suelo, incluyendo un pasadizo que se desliza hasta a la zona 9. Una escalera de cuerda está fijada a la rampa del pasadizo para subir y bajar, nada señala la posición del pasadizo, que es de 3 pies de ancho cuando está cubierto por alfombras. La ligera depresión causada en la alfombra se puede notar con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. Si alguien entra en la rampa sin saber que está ahí, debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10. El éxito significa que el personaje salta fuera de la alfombra antes de caer por el agujero, o se agarra en la parte superior de la escalera cuando cae; un fracaso significa que el personaje se sumerge 30 pies por la rampa hacia el área 9, sufriendo 3d6 puntos de daño contundente por la caída.

Extendido en una de las mesas hay un simple mapa de la zona de las Greenfields que muestra los pueblos atacados y saqueados por el culto. Una flecha se dibuja desde las Greenfields hacia el oeste y la ciudad de Bereghost por el camino del Comercio, donde la flecha gira hacia el norte. Una hoja de papel contiene la nota, "Todo debe ser fletado y llevado al norte, a Naerytar. Rezmir nos permitió conservar algunas perlas, un anillo, y un puñado de piedras pequeñas". Otros papeles son de menor interés; la mayoría de ellos tienen malas poesías sobre dragones.

La cámara más pequeña fuera de la principal contiene una cama, un baúl que contiene la ropa de Mondath, y un segundo baúl que contiene las regalias de Mondath del Culto. Con estas regalias, una persona (preferiblemente una mujer humana, aunque la ropa se puede ajustar para adaptarse a un hombre) puede ser equipada como un Portador del Púrpura. Vale la pena señalar que cada Portador del Púrpura tiene regalias similares, pero son únicas, por lo que los altos miembros de la secta podrán reconocer esas regalias como las de Mondath. Cuando ven que la persona que lleva no es Mondath, o si saben que está muerta, el personaje estará en serios problemas.

Además, también hay una llave en algún lugar de la habitación (a tu elección como DM), que abre el cofre de la Zona 9, en el Templo de Tiamat.

DESARROLLO

Si se desata una pelea en la zona de 12 y cuatro de los guardias salen de la cámara para defender a Mondath, su comportamiento depende de ti. Si la lucha en los barracones debilita a los personajes, ella podría decidir luchar contra ellos aquí. Si los atacantes se escabullen a través de los guardias, **Mondath** podría retirarse por la rampa a la zona 9 y unir fuerzas con **Cyanwrath** o incluso huir de la cueva. Ella ha dedicado su vida al Culto del Dragón, pero no está dispuesta a morir por el culto. **Mondath** sabe que el culto está acumulando tesoros en el norte y que **Rezmir** habló a menudo de Tiamat, pero no tiene conocimiento de un plan mayor.

12. BARRACONES DE LOS GUARDIAS

Los guardias que se quedaron con **Mondath** utilizan esta cámara como su cuartel. Dos de ellos (dos **garradragones**); están vigilando la Zona 1, y otros tres **guardias** y ocho **cultistas** estarán aquí, durmiendo o relajándose. Si la lucha contra los **garradragones** de la zona 1 se acerca a la Zona 12, tira 1d20; los **guardias** de aquí investigan el ruido con un resultado de 12 o superior. De lo contrario se quedan donde están, ajenos a lo que esté pasando en otro lugar.

Si los personajes entran en esta cámara de la zona 2, los **guardias** reaccionan rápidamente. Dos de los **guardias** y cinco de los **cultistas** lucharán con los personajes aquí mientras que un **guardia** y tres de los miembros del culto se retiran de la zona 11 para proteger a **Frulam Mondath**.

TESORO

Las vainas de los guardias están decoradas con motivos de dragones. Tienen un valor aproximado de 5 po cada una. Su uniforme no es del Culto del Dragón, pero con el uso de una de estas vainas alguien podría hacerse pasar por un miembro del culto. Por ejemplo, concediendo una bonificación de +1 a las tiradas de Carisma hechas para engañar o influir en los cultistas. Aparte de su equipo, los guardias tienen monedas y pequeñas joyas por un valor total de 120 po.

13. CÁMARA DEL TESORO

Esta cámara está ahora casi vacía, a excepción de unas cuantas cajas volcadas, objetos rotos, monedas esparcidas, pequeñas gemas que fueron arrojadas durante su rápida evacuación y un miembro del culto que está durmiendo a pierna suelta en el suelo después de consumir varias botellas de vino. No se despertará a menos que se le despierte bruscamente, y le llevará varias horas antes de estar sobrio. Todos los objetos dejados en esta sala tienen un valor total de sólo 16 po.

RECOMPENSAS

Premia con los PX estándar de enemigos derrotados. Este episodio incluye muchos retos diferentes al combate, y los personajes deben ser recompensados por superarlos. Las recompensas que se enumeran a continuación son sólo recomendaciones; ajústalas como mejor te parezca. Los personajes pueden llegar a nivel 4 al final de este episodio, pero no es esencial que lo hagan.

- Si estás utilizando la regla de experiencia alternativa, los personajes alcanzan el 4º nivel
- Por localizar y desarmar trampas: 100 PX por trampa
- Por ofrecer la carne al morfolito en lugar de combatirlo: 1800 PX (valor PX estándar del morfolito)
- Por cada huevo de dragón destruido o llevado: 250 PX

Con el criadero de dragón destruido y la huida de los cultistas todo habrá terminado, los personajes deben dirigirse a Elturel a su cita con **Leosin Erlanthar** y **Ontharr Frume**. Podrían optar por seguir las huellas de los carros en su lugar. Las carretas siguieron el curso más o menos trazado en el mapa de la cámara de **Mondath**: por el oeste a Beregost, luego hacia el norte a lo largo del camino del Comercio. Por lo menos llevarán un día completo de ventaja a los personajes, o posiblemente más, dependiendo del tiempo que los aventureros pasaron en Greenest antes de volver.



EPISODIO 4: EN EL CAMINO

El tesoro saqueado de los Greenfields se dirige al norte por el Camino del Comercio, escondido en caravanas sin marcar que forman parte del tráfico normal de mercancías de una ruta muy transitada. Los héroes deben averiguar a dónde va todo ese tesoro, lo que significa realizar un viaje largo y peligroso hacia el norte.

Los personajes deberán viajar desde el campamento cultista abandonado al sureste de Greenest hasta la ciudad de Elturel en el Río Chionthar. Su ruta les llevará de vuelta a Greenest, donde pueden devolver cualquier bien robado que hayan recuperado del culto y recuperarse de sus heridas. Nighthill recibirá a los personajes con gratitud y alegría. Les dirá que antes de que Leosin Erlanthar dejase el pueblo, compró caballos y equipos de monta para los personajes con el fin de acelerar su marcha hacia Elturel. Los caballos se encuentran en los establos del vendedor hasta que los personajes estén preparados para viajar a Elturel; todos los gastos están pagados.

A caballo, los personajes pueden recorrer las 200 millas (322 Km) desde Greenest a Elturel en aproximadamente 6 días. El viaje transcurre sin incidentes, a no ser que les prepares uno o dos encuentros para animar su viaje o incrementar sus PX. Los encuentros con bandidos, clanes de humanoides y monstruos errantes son habituales en las vastas extensiones de los Greenfields.

ELTUREL

Elturel, una gran y pacífica ciudad con vistas al Río Chionthar, está llena de mercaderes, comerciantes fluviales y mercados de granjeros. Su característica más distintiva es una luz mágica brillante que flota sobre la ciudad, iluminándola día y noche. Esta luz es dolorosa para los no muertos y es visible desde cualquier lugar de Elturgard (de la

cual Elturel es la capital), y a lo lejos se asemeja a una estrella o sol distante.

Cuando los personajes encuentren a Ontharr Frume, se encontrarán con un afable paladín de Torm, el dios de los valientes e intrépidos. Es un hombre de acción que adora las bromas y los chistes, las bebidas fuertes y una buena pelea.

Si los personajes preguntan por Leosin Erlanthar cuando lleguen a Elturel, ninguno de los lugareños lo conocerá. Si preguntan por Ontharr Frume, cualquiera les podrá indicar la dirección del “cuartel general” del grupo de Frume, la Orden del Guantelete, en una taberna llamada “Un Par de Cuernos Negros”. Si los personajes tardan 10 días o menos en llegar a Erlanthar desde Greenest, el monje estará todavía allí junto a un puñado de discípulos.

Se puede pasar tanto o tan poco tiempo en Elturel como tú y los jugadores queráis. Los personajes tienen la garantía de pasar un buen rato en compañía de Frume, teniendo a su disposición la bebida que quieran, lucha libre, concursos de equitación y entrenamiento de combate con y sin armas. Si los personajes no lo hacen por sí mismos, Erlanthar encontrará un momento de tranquilidad para asegurarse que los aventureros impresionan a Frume con su destreza o su honestidad, ya que tiene planes para ellos a largo plazo. Los personajes pueden causar una buena impresión en Frume ganando unas pocas competiciones (resolviendo rápidamente con algunas tiradas de característica o algunas habilidades enfrentadas), combates cuerpo a cuerpo contra sus hombres o contando historias entretenidas de sus hazañas durante el saqueo de Greenest, en el campamento de los asaltantes y en el criadero de los dragones.

LA ORDEN DEL GUANTELETE

Al atardecer, después de un día en el que Frume haya quedado impresionado por los aventureros, enviará a uno de sus escuderos para que los personajes vayan a una habitación privada en la taberna.

El escudero de Frume os enseña un espacio privado fuera de la sala común de la taberna y cierra la puerta cuando se va. En la habitación os esperan el corpulento paladín humano, el monje Leosin, y algunas jarras de vino tinto. La cara del paladín muestra un semblante serio, nada que ver con su expresión normal.

“Amigos míos, tenemos negocios importantes que tratar. En estos momentos, sabéis casi tanto sobre este tema como nosotros, y gracias a vosotros, hoy sabemos el doble de lo que conocíamos hace diez días. Algo huele a podrido. No tenemos una organización formal para oponernos a estos bandidos, pero estamos trabajando en ello. Necesitamos gente como vosotros, que saben cuándo luchar y cuándo ser prudentes y observar. No podemos prometeros nada excepto días llenos de peligro y tensión, pero... ¿Qué hay mejor que eso, eh?”

Ontharr Frume y Leosin Erlanthar, junto con los líderes de otras organizaciones de eruditos a lo largo de la Costa de la Espada, se encuentran en las primeras etapas de creación de sus organizaciones contra el Culto del Dragón.

La organización de Erlanthar son los Arpistas. Los personajes pueden haber oído de los antiguos Arpistas, pero es poco probable que sepan mucho sobre una organización secreta, salvo lo que se rumorea de ellos: que los Arpistas se dedican a promover la igualdad y la justicia y a mantener el poder alejado de las manos de quienes no lo merecen. Erlanthar explica que los Arpistas están muy poco organizados, ya que a sus miembros se les concede una amplia libertad de acción.

Ontharr Frume representa a la Orden del Guantelete. Su orden comparte la mayoría de los principios de los Arpistas, pero las dos organizaciones son muy diferentes. La Orden del Guantelete enfatiza sus valores en la fe, la vigilancia y la lucha constante contra la amenaza del mal. Muchos de sus miembros son clérigos y paladines, pero la orden da la bienvenida a cualquiera que comparta sus ideales. La Disciplina es la clave, y la orden está mucho más estructurada y jerarquizada que los Arpistas.

La preocupación principal de ambos grupos es el Culto del Dragón. En el pasado, el culto fue más activo al este y se centraba en crear dracoliches. Su presencia en la Costa de la Espada y su nuevo énfasis en los dragones vivos y en Tiamat son motivo de preocupación. El culto está en movimiento y está planeando algo grande; la Orden del Guantelete, los Arpistas, y un tercer grupo aliado conocido como el Enclave Esmeralda quieren frustrar los planes de los cultistas.

En este encuentro, Frume y Erlanthar están ofreciendo a los personajes la posibilidad de unirse a sus facciones. En esta fase temprana, no hay pago para los miembros y no tienen rango. Lo que pueden ofrecer es ayuda y soporte para otros miembros y aliados, que se extiende desde Nashkel y Candelero en el sur, hasta Neverwinter y Mirabar al norte. Los caballos que Erlanthar proporcionó a los personajes son solo un pequeño ejemplo de la ayuda que los Arpistas y la Orden del Guantelete pueden ofrecer.

Los Arpistas pueden ser reconocidos por el símbolo de su grupo: un arpa plateada situada entre los cuernos de una luna creciente. Algunas personas llevan este símbolo abiertamente, y otros lo mantienen oculto. Erlanthar lo lleva como un medallón alrededor de su cuello cuando sabe que no está en una situación potencial de ser capturado, a veces lo muestra y a veces lo esconde. Los miembros de la Orden del Guantelete llevan sus símbolos sagrados abiertamente (el guantelete derecho de Frume es el símbolo de Torm). El símbolo universal de la orden es un guantelete aferrando una espada por la hoja.

Los personajes no tienen por qué unirse a una facción, pero hacerlo tiene ventajas y ningún inconveniente. Incluso si los personajes no quieren unirse, Frume y Erlanthar tratarán de obtener su ayuda para seguir los cargamentos del culto.

LA MISIÓN

Gracias a los personajes, los Arpistas saben que el culto está amasando un tesoro y llevándolo al norte. Dónde va ese tesoro exactamente y qué planea hacer el culto con él son las dos siguientes preguntas que necesitan respuesta. A Frume y a Erlanthar les gustaría que los personajes se unieran a la caravana del culto y les acompañaran en su viaje. Pueden hacer que se les contrate como guardias (si no es por los miembros de la caravana del culto, por otra que viaje en la misma dirección). Normalmente los mercaderes de diferentes compañías se unen para formar grandes caravanas por protección. Frume tiene contactos con la mayoría de mercaderes de la región y seguramente pueda conseguirles un trabajo.

El tiempo es un problema. Las huellas de los carros que dejaron el campamento cultista y el mapa de la cámara de Mondath indican que la caravana se dirigía al oeste para tomar la carretera del Camino de la Costa, por donde volverían al norte, a Beregost y Puerta de Baldur, un viaje de unas 550 millas (885 Km). La caravana puede tardar entre 25 y 30 días en realizar este viaje, dependiendo de la climatología. La caravana saca a los personajes por lo menos un día de ventaja antes de que vuelvan al campamento, y probablemente los aventureros tardaron un día en explorar el campamento abandonado y limpiar el criadero de dragones. La vuelta a Greenest, los descansos y el viaje a Elturel sumarán ocho o diez días más de ventaja a la caravana. A no ser que



ONTHARR FRUME

los personajes caminen hasta Elturel o pasen más tiempo en Greenest antes de ir al norte, deberían tener por lo menos diez o quince días para alcanzar a la caravana antes de que esta llegue a Puerta de Baldur.

El Río Chionthar fluye directamente desde Elturel hasta Puerta de Baldur. Un velero puede hacer el viaje río abajo en unos tres días si se descansa por la noche por seguridad, o en dos si se arriesgan navegando durante la noche con la luz de unas lámparas. Frume, por supuesto, tiene dispuesto un bote para salir al alba al día siguiente. También proporciona 50 po a cada uno para cubrir los gastos del viaje.

Si los personajes rechazan la misión, Frume hará algún comentario en el que haga entender a los personajes que esperaba más de ellos y abandonará la reunión muy enfadado. Erlanthar se quedará y apelará una vez más a su sentido del deber y del honor. Si los personajes siguen rechazando la misión, buscará en su túnica y pondrá en las manos de uno de los personajes una bolsa de cuero. Dentro hay un magnífico rubí valorado en 1200 po. Explica que si aceptan la misión este rubí les estará esperando en las manos de un agente arpista en Aguas Profundas.

Esa noche, Frume verá que los personajes están equipados con ropa y equipo nuevos, e incluso con armas nuevas si así lo quieren. Sugiere que cambien su apariencia tanto como puedan, para reducir la probabilidad de que cualquiera que pueda haberlos conocido en el campamento del culto los reconozca.

El viaje río abajo hasta Puerta de Baldur transcurre sin incidentes, sin tener en cuenta el tiempo que haga durante dos o tres días. Los personajes pueden llevar a sus caballos en el bote si lo desean. Los caballos no quieren, pero pueden ser convencidos.

PUERTA DE BALDUR

Puerta de Baldur es un centro de comercio bullicioso, con mercancías venidas del norte y del sur en carromatos a lo largo del Camino del Comercio y en barco desde el Mar de las Espadas, también desde el este a lo largo del Río Chionthar, y desde Cormyr y Sembia. Puerta de Baldur está situada en un prominente acantilado cerca del río, con vistas a un excelente puerto natural. Está dividida en tres segmentos distintos: La Parte Alta de la ciudad, donde viven los ricos y los ciudadanos más influyentes y donde está el mercado de la ciudad (La Extensión); La Parte Baja de la ciudad, que rodea el puerto y donde viven y llevan sus negocios muchos de los comerciantes de la ciudad; y las Afueras de la Ciudad, que están fuera de los muros y donde muchos de los trabajadores de la ciudad viven en condiciones de hacinamiento, aunque varían sus condiciones de higiene.

Dependiendo del tiempo, los personajes puede que tengan que esperar hasta 10 días en Puerta de Baldur. Los personajes deberían emplear la mayor parte de este tiempo en contactar con los mercaderes recomendados por Frume y pensar en cómo detectar la caravana del culto cuando lleguen.

El contacto de Frume es un comerciante humano llamado Ackyn Selebon. Tiene un negocio de carruajes en las Afueras de la Ciudad, al norte del muro de la ciudad, en un distrito llamado La Puerta Negra. Allí vende el material necesario para el transporte de mercancías a largas distancias: carros, cuerdas, mallas, grasa, cadenas, ruedas y cosas así. También repara carruajes. No está directamente involucrado en la contratación de los guardias de caravanas, pero conoce a gente que sí. Con él respondiendo por ellos, los personajes no deberían tener problemas para ser contratados como guardias de una caravana que vaya hacia el norte, pero no puede darles trabajo con un mercader específico.

CONTRATACIÓN

En Puerta de Baldur no están permitidos los carros, animales de tiro, caballos e incluso perros dentro de la ciudad. Las calles son estrechas, escalonadas y resbaladizas en su mayor parte, por lo que los carros

pesados podrían ser peligrosos. Esta es una de las razones por las que actualmente Puerta de Baldur es un centro de comercio bullicioso: para que las mercancías pasen a través de la ciudad, del sur hacia el norte, por ejemplo, deben ser descargadas en las Afueras de la Ciudad al este del muro, cargadas por porteadores a pie, y vueltas a cargar en diferentes carros al norte de la ciudad para que prosigan el viaje. No hay una carretera que atraviere la ciudad (una situación que los intermediarios de la puerta de esfuerzan por mantener). Muchos mercaderes encuentran fácil vender sus mercancías a través de estos intermediarios y distribuidores de aduanas cuando llegan a Puerta de Baldur, comprar un cargamento de nuevas mercancías venidas de muy lejos, dar la vuelta y volver a casa, donde puedan vender estos nuevos bienes y sacar beneficio.

Al igual que los carros, los guardias rara vez siguen el viaje dentro de Puerta de Baldur. Los guardias encargados de proteger las caravanas normalmente son contratados en la Puerta Negra, donde los carros que se dirigen al norte empiezan su viaje. Selebon les dirá a los personajes que si visitan cualquiera de las tabernas o las zonas de carpas cercanas a su tienda, seguramente verán todo el tráfico que va hacia el norte. No deben dudar en usarlo como referencia si un cliente potencial pregunta por unos guardias.

La marcha hacia el norte desde Puerta de Baldur es ardua, por eso los comerciantes viajan juntos por seguridad. Cada mercader contrata guardias independientemente, pero la creencia popular es que si cada uno contrata a dos o tres guardias y viajan juntos los suficientes carros, la caravana estará bien protegida.

Dentro de unos pocos días (el tiempo de espera depende de ti y del tiempo que ha tardado en llegar la carga desde el campamento), los personajes avistan en un risco a gente que reconocen del campamento del culto. Rezmir, siendo una semi-dragona, no puede visitar abiertamente Puerta de Baldur, ya que sería atacada por una turba. La élite adinerada de la ciudad, sin embargo, a menudo se mueve por las calles en palanquines cubiertos o cerrados para su confort y privacidad. Rezmir hace lo mismo. Cuando los personajes vean caras familiares del campamento del culto, los cultistas se encontrarán cargando o acompañando un palanquín donde estará Rezmir. Pueden llegar a tener una fugaz visión de ella a través de una abertura en las cortinas.

Rezmir y sus guardaespaldas acuden al recinto de Selebon para adquirir cinco carruajes y suministros (vendiéndolos otros carros al sur de la ciudad). Una vez estén equipados, los porteadores locales empaquetarán la mercancía y los suministros dentro de los carruajes, cubriéndolos con lonas, y llevándolos hacia abajo.

Después de que los personajes hayan identificado la caravana de los cultistas y hayan visto sus actividades, deberían tener suficiente tiempo como para encontrar trabajo como guardias. Pueden intentar hablar con los cultistas si son temerarios, pero otros mercaderes están haciendo los mismos preparativos para partir al día siguiente. Elige cualquiera de los mercaderes o viajeros que sean clientes potenciales. Cada personaje hace una tirada de Carisma (Persuasión) o Fuerza (Atletismo), lo que prefieran. Compara los resultados debajo.

CONTRATACIÓN

d20	Resultado
0–5	Nadie está interesado en contratar al personaje, pero él o ella puede incorporarse también como viajero. Los guardias algunas veces dimiten o mueren en el camino, y ante un reemplazo se pueden tener opciones de encontrar empleo.
6–10	Contratado como guardia normal por 5 po cada 10 días, más comida y gastos de alojamiento durante el trayecto
11–15	Contratado como sargento por 8 po cada 10 días, más comida y gastos de alojamiento durante el trayecto.
16+	Contratado como guardaespaldas de un mercader por 10 po cada 10 días, más comida y gastos de alojamiento durante el trayecto.

Todos los contratos son para el viaje hasta Aguas Profundas. Se espera que los sargentos comanden de dos a cinco guardias. De los guardaespaldas se espera que permanezcan cerca de sus clientes y les protejan contra todo mal.

LA COMPAÑÍA DE VIAJEROS

Durante el transcurso de este viaje, los personajes tendrán ocasión de conocer a diferentes personas a lo largo de Faerûn: Hay mercaderes, mercenarios, peregrinos, estudiantes, ladrones y exploradores en cada uno los recovecos del gran Camino del Comercio.

PERSONAJES NO JUGADORES CLAVE

Dos PNJ que se unen a la caravana a mitad del viaje son especialmente importantes: Azbara Jos y Jamna Gleamsilver. Ambos se unen a la Caravana en Daggerford, a unas 120 millas (193 km) de Aguas Profundas y en el último sitio donde la caravana para a descansar. No viajan juntos; es una coincidencia que estén en Daggerford al mismo tiempo.

Azbara Jos (mira el Apéndice B para las estadísticas) es un humano y mago rojo de Thay. A los magos rojos se les tiene gran aversión y repugnancia, por lo que se tomará algunas molestias para ocultar su afiliación con este grupo, llevando siempre una capa de lana con orejeras y una capucha para tapar su calva tatuada. Este disfraz no es particularmente efectivo; los personajes que realicen con éxito una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 15 verán trazos de los tatuajes que se encuentran por debajo de la capa. Muchos habitantes de Thay tienen la cabeza rapada y tatuada, y sin embargo, muy pocos son Magos Rojos. Algunos habitantes de Thay abandonaron su país cuando el liche Szass Tam subió al poder, por eso no son completamente desconocidos en la Costa de la Espada. Si se le pregunta, Jos dice que es solo otro habitante de Thay expatriado tratando de encontrar refugio mientras su país está bajo el control de un monstruo no muerto. Realmente, aparte de negar que es un Mago Rojo, todo lo que dice es verdad.

Jos ha pagado una plaza a bordo de uno de los carruajes cultistas, a pesar de haber sido rechazado en todos los anteriores. No se mezclará con el resto de viajeros y rara vez hablará con alguien a excepción del hombre que parece ser el líder de los cultistas.

Jamna Gleamsilver (mira el apéndice B para las estadísticas) es una gnomia y miembro de la sociedad secreta conocida como la Red Negra, también conocida como los Zhentarim. Aparentemente, la Red Negra proporciona mercenarios y porteadores para contratar. Informalmente, es conocida como una sociedad criminal de ladrones muy extendida. Secretamente, sus líderes buscan expandir sus dedos sombríos en cada sala del trono y consejo regente en Faerûn. Como los Arpistas, los Zhentarim también están detrás de los movimientos del Culto del Dragón, y necesitan saber los planes de los cultistas para estar preparados ante cualquier cosa que obstaculice sus planes, aparte de para poder aprovechar las posibilidades de saqueo.

Este es el motivo por el cual Gleamsilver se une a la caravana. Los espías de la Red Negra saben que los cultistas se están moviendo en dirección norte y, al igual que los personajes, han sido contratados para descubrir lo que están transportando y a dónde lo llevan. Los superiores de Gleamsilver consideraron atacar la caravana con mercenarios disfrazados de ladrones, saquear los carros, y torturar a los cultistas para obtener la información deseada. Afortunadamente para los personajes, Gleamsilver persuadió a sus superiores para darle a ella la oportunidad de descubrir la verdad con un mínimo derramamiento de sangre. Si no consigue algo útil para cuando la caravana alcance Aguas Profundas, debe poner en marcha el plan B (uno que conlleve un asesinato masivo).

A pesar de sus diferentes puntos de vista, la Red Negra y los Arpistas tienen un enemigo común, y esto los lleva a forjar una

inesperada alianza. Gleamsilver es la antítesis de un héroe (es autosuficiente, y una mentirosa y habilidosa ladrona, y matará a cualquiera que se interponga entre ella y su objetivo).

OTROS PERSONAJES NO JUGADORES

Esta lista de veinte PNJ es útil si necesitas un PNJ rápidamente. Puedes, por supuesto, cambiar cualquiera de sus detalles como desees. Úsalos para dar cuerpo a la caravana, aderezar el viaje, como ayuda para darle vida al trayecto, y darle a los personajes personas con las que entablar amistad y proteger, o detestar y pelearse con ellos, a lo largo del camino.

Acbreny Ulyeltin (Mercader humano). Es un maestro de caravana independiente con dos carros en su caravana. Ambos contienen pieles curtidas y cueros sin curtir. Es un hombre grosero y sin rasgos de civismo. No es antipático (solo grosero, vulgar y sin modales). El conductor de su segundo carro y sus dos trabajadores, por otro lado, son muy agradables.

Aldor Urnpoleshurst (Abogado humano). Un abogado de formación pero con tendencias de canalla, Urnpoleshurst está trasladándose desde Puerta de Baldur a cualquier otro lugar. Los rumores de la caravana dicen que está huyendo por un escándalo, algo que no es difícil de creer. Sospecha de todo el mundo y hace acusaciones escandalosas en un abrir y cerrar de ojos.

Beyd Sechepol (Mercader Semielfo). La cerveza y la malta son muy comunes y no se puede hacer mucho dinero con ellas transportándolas en largos viajes. Pero esto es lo que llena el carro de Sechepol. Quiere hacer dinero en el camino, vendiendo su mercancía entre los viajeros de la caravana. Es diplomático y tiene un don para desarmar los argumentos de cualquiera, satisfaciéndolos antes de que acaben en una escalada de violencia. Sin embargo es descuidado con el equipo y los caballos (un descuido que crea fricción con cualquiera que odie ver sufrir a un caballo por tamaña desconsideración).

Edebri Lewel (Mercader Elfa Lunar). El carro de Lewel está cargado con exóticas maderas de la Jungla de Chult, que transporta para los maestros carpinteros y ebanistas de Aguas Profundas, que las transformarán en exquisitos muebles. Es el opuesto de Beyd Sechepol en temperamento: impaciente con la gente pero cuidadosa con su carro y sus animales.

Eldkin Agetul (Guardaespaldas Enana). Agetul ha realizado este viaje varias veces antes y nunca duda en repetir esta experiencia para obtener nuevas experiencias. Es una perfeccionista, y quieren que los demás también lo sean.

Enom Tobun (Carretero Halfling Pies ligeros). Tobun ha conducido carruajes a lo largo de Faerûn durante cuarenta años, desde Aguas Profundas a Calimport y desde Puerta de Baldur a Hillsfar. Es una fuente de historias y leyendas, pero es imposible distinguir la ficción de la realidad en sus narraciones. Si cualquiera le desafía a contar la verdad de una historia, empieza a discutir, y se vuelve hosco y vengativo. Mientras los viajeros estén de su parte, Tobun será un compañero de viaje fantástico.

Imsa la Verde (Viajera Humana). El motivo del nombre de Imsa es obvio: es verde de la cabeza a los pies. Su piel, pelo, ojos, uñas, dientes... todo en ella es verde. Admite que está viajando a Aguas Profundas para buscar un remedio para su condición. Su color no parece molestarla, pero se mostrará nerviosa si alguno le pregunta cómo se volvió verde. Es amistosa, aunque algo intranquila, sobre todo con las conversaciones que hagan referencia a su pasado.

Lai Angestun (Mercader Enano Dorado). Este ambicioso mercader está transportando excedentes de aceite de cocina y perfumes desde Amn, esperando sacar un buen beneficio de los aristócratas y dandis de Aguas Profundas. Habla de dinero constantemente: de lo mucho que se propone sacar, en qué se lo va a gastar, y cómo el resto le envidiará por ello. No se gastará ni una sola pieza de cobre en invitar a nadie a una bebida o un nabo asado durante el viaje.

Lasfelro el Silencioso (Mercader humano). De vez en cuando, Lasfelro se pone a cantar alegres canciones y a contar chistes sin razón aparente. Su voz es la de un gran tenor y sus chistes son desternillantes. Pero estos continuos cambios de humor son siempre breves. El resto del tiempo está tan callado como una tumba, mirando fijamente a la carretera, sin apenas moverse de su sitio en el carro, sin que apenas parezca que respira. Nadie sabe qué es lo que transporta, pero está guardado por una gárgola melancólica atada al carro por una fina cadena de plata.

Leda Widris (Guardia humana). Widris es tan honesta y valiente como un mercenario. Ha pasado muchos años en el sur y ahora quiere ver la nieve y los mares helados del gran norte y experimentar la sensación del viento realmente frío en su rostro.

Losvius Nariz Larga (Carretero Halfling Pies ligeros). Aunque la nariz de Losvius es bastante larga, incluso para los Halflings, el apelativo de Nariz Larga no se debe a ella, sino a su curiosidad, incluyendo los negocios de otras personas y especialmente los secretos embarazosos de los demás. Losvius no mete sus narices donde no hay secretos oscuros que buscar. Siente mucha curiosidad por cualquier persona que no quiera hablar sobre sí misma. Si está cerca, es probable que uno o más personajes lo encuentren husmeando entre sus cosas cuando le den la espalda.

Noohar Serelim (Mercader Elfo de la Luna). Noohar y su callado hermano, Selvek, transportan exquisitas tallas de madera realizadas por los elfos de Cormyr. Donde su hermano solo se comunica mediante el lenguaje de signos, Noohar es la persona más habladora con la que los personajes se hayan encontrado. Las palabras salen de su boca como un resorte, al igual que la música del arpa de Milil. El hecho de que rara vez tenga cosas que decir no le disuade de hablar o escuchar a otros.

Nyerbite Verther (Mercader humano). Un cargamento de seda Calishita puede convertir a Nyerbite en un hombre rico en Aguas Profundas, o eso espera. Lamentablemente, no inspeccionó la seda cuidadosamente cuando la compró, y está infestada de gusanos. Si alguno los ve y se los enseña a Verther durante el viaje, se volverá desquiciado, lleno de ira y angustiado.

Orvustia Esseren (Guardia Humana). Creció en una granja fuera de Puerta de Baldur, y este es el primer viaje en el que se aleja más de dos millas (3,22 km) de su casa. Es menuda, fuerte y tiene talento con el arco y la jabalina, pero no sabe nada del mundo más allá de la granja de su tía, ni de personas que hagan tratos deshonestos. Su tía, una mujer sabia, cree que este viaje será bueno para ella.

Oyn Evenmor (Mercader Humano). Es un maestro de carruajes independiente que transporta pájaros exóticos a los lucrativos mercados de Aguas Profundas. Es terco, un hombre conflictivo con férreas opiniones acerca de casi todo, pero es generoso cuando alguien le invita a beber y a mantener una charla amigable.

Radecere Perethun (Viejero Gnomo de las Rocas). Nadie sabe dónde ha estado Perethun ni por qué. Come solo, apenas habla, y siempre cabalga al final de la caravana, mirando con nostalgia el camino que deja detrás. La única cosa que lo saca de este caparazón son los juegos de azar. Juega bulliciosamente y muy bien.

Samardag El Optimista (Mercader humano). Quizás alguien que transporta cajas de valiosa y frágil porcelana en un carromato reforzado a lo largo del Camino de Comercio debe ser un optimista nato. En el mundo de Samardag, el cielo es azul, el clima agradable, y el futuro es siempre brillante. Sería un hombre rico si consiguiera guardar su dinero, pero siempre topa con algún pícaro y tiene un largo historial de desafortunados problemas.

Sulesdeg El Poste (Guardia Humano). Entre la gente de su tribu, en su tierra natal del Shaar, el nombre de Sulesdeg significa "alto como un poste". En la Costa de la Espada, solo se le conoce como "el Poste". Con 7 pies y 5 pulgadas de altura (2,26 metros), es probablemente el humano más alto que cualquier personaje o cualquier otro en la caravana haya visto jamás. No habla mucho, pero cuando lo hace, la gente normalmente escucha.

Tyjit Skesh (Guardaespalda Enana). No pasará mucho tiempo hasta que todos en la caravana aprendan a estar apartados de Tyjit Skesh. Se enfurece rápidamente y es muy rápida sacando las espadas cuando es necesario. Es honesta hasta la exageración y nunca deja de hacer saber a la gente el porqué de su enfado, por eso es posible que alguien corrija su comportamiento en el futuro. No tolera el acoso.

Werond Torohar (Conductora Humana). Tranquila y modesta, Werond Torohar puede manejar un equipo de caballos o mulas mejor que cualquier otro en el Camino del Comercio. Tiene una extraña habilidad para hacer que los animales entiendan lo que quiere con un solo chasquido del látigo. El barro, las piedras y el hielo no parecen obstáculos para ella cuando está conduciendo un carro. Es una soñadora romántica de corazón, y puede llevar a hombres fuertes hasta las lágrimas con sus historias de amores pasados, perdidos y frustrados.

LA VIDA EN LA CARRETERA

El tramo de carretera desde Puerta de Baldur hasta Aguas Profundas es un viaje de 850 millas (1368 Km). Los caballos o mulas de tiro que transportan carruajes cubren 15 millas (24,14 Km) al día, dependiendo del tiempo. Los animales necesitan un día de cada seis días de trabajo para recuperarse. Considerando todo, el viaje puede durar uno o dos meses.

La caravana abandona Puerta de Baldur con los tres carros de los Cultistas más 2d4 carros adicionales. No todos los viajeros son mercaderes. Un carro puede llevar a una familia trasladándose al norte o a un diplomático en una misión a Aguas Profundas. La gente y los carros se irán uniendo a la caravana a lo largo del camino, y otros la dejarán de acuerdo con los dictados de los negocios y la fortuna. Algunos viajeros van a caballo, otros caminan al lado de los carros, y algunos pagan a los mercaderes para montar en sus carros. En algunas ocasiones, los personajes verán al conductor cultista dejar atrás pasajeros, incluso cuando tienen literas de sobra en sus carros.

Nada identifica a los carros de los cultistas, pero los comerciantes típicos llevan sus mercancías al norte. No se juntan durante el día o cuando se monta un campamento para pasar la noche. Hasta donde cualquiera sabe, su única conexión es que son parte de la caravana.



RYAN SYME

Rezmir y ocho de sus guardias dejaron Puerta de Baldur en secreto, adelantándose a la caravana, y cabalgan al norte tan rápido como pueden. Se dirigen hacia el Castillo de Naerytar en el Estero de los Hombres Muertos y no se les volverá a ver hasta el episodio 6. Rezmir dejó doce **guardias** atrás, cada uno en un carro, que actúan como guardias y asistentes de los conductores de carros. Los otros nueve están disfrazados como viajeros en dos grupos distintos, buscando compañía y protección para el viaje.

Los carros viajan durante ocho horas cada día, haciendo unas pocas paradas para hacer descansos y alimentar y dar de beber a los caballos y las mulas. Muchas noches se emplean en acampar a lo largo de la carretera. Hay varios pueblos pequeños que tienen posadas en el camino que los viajeros pueden usar si quieren descansar más cómodos, y tabernas que atienden a los viajeros que las frecuentan cada pocos días. Los animales y los viajeros pueden descansar confortablemente en estos lugares amurallados, donde los carros están a salvo. El mapa del episodio 5 muestra un edificio que una vez sirvió para este propósito. Se puede usar este modelo como una posada típica si es necesario.

La parte más difícil del viaje está a punto de comenzar. A los pocos días de empezar el viaje al norte desde Puerta de Baldur, la caravana llega a un lugar conocido como Los Campos de los Muertos. La carretera se vuelve sinuosa y conduce a colinas llenas de restos de antiguos campos de batalla, dólmenes y pequeños túmulos. Todo el mundo sabe que es muy mala idea encender un fuego en lo alto de una colina en los Campos de los Muertos, porque la luz atrae monstruos en millas (o kilómetros) a la redonda. Cruzar este territorio requerirá varios días, durante los cuales todo el mundo estará nervioso y atento.

ENCUENTROS ALEATORIOS DE CARRETERA

El viaje al norte terminará pasados unos cuarenta días, y muchos viajeros esperan que esos días sean monótonos y sin percances. En el caso de Faerûn, no suele ser el caso.

Pasarán muchos días sin novedades, pero durante otros, sufrirán ataques de monstruos, extraños incidentes, tensas paradas en el camino, encuentros con PNJ y la pregunta, siempre presente, de a dónde se dirigen los carros de los cultistas. Puedes usar estos eventos como quieras. Usar pocos, todos, o añadir más de tu invención.

En un viaje de esta duración, comprobar si hay encuentros cada hora es excesivo. Por el Camino del Comercio transitan un montón de viajeros y es relativamente (si no por completo) seguro. Comprueba si hay eventos aleatorios cada día lanzando 1d20, un resultado de 16 o superior, indicará que uno o más eventos ocurrirán tal y como se indica debajo:

- 16 significa que un evento ocurre por la mañana
- 17 significa que un evento ocurre durante la primera parada para descansar
- 18 significa que un evento ocurre durante la tarde
- 19 significa que un evento ocurre al atardecer o por la noche
- 20 significa que un evento ocurre durante la mañana y otro durante la tarde o la noche

Cuando tenga lugar un evento, selecciona uno que parezca apropiado para la localización, el tiempo y el trasfondo que los personajes tengan hasta ahora, o puedes lanzar 1d12 para elegir uno al azar. Puedes sustituir el ataque de un bandido aleatorio (de día) o monstruo (de noche) por cualquier otro evento si necesitáis una dosis de acción.

Las recompensas de experiencia por estos eventos dependen de ti. Recomendamos 300 PX por personaje para cada situación que los héroes resuelvan completamente. Lo ideal es que los personajes tengan la oportunidad de completar entre ocho o nueve de estos eventos. Si

usas la regla de experiencia por hitos, los personajes llegarán a nivel 5 al final de este viaje.

EVENTOS DEL CAMINO DE COMERCIO

d12	Evento
1	Vida aventurera
2	Abuso animal
3	Montañas de Pesadilla
4	Contrabando
5	Todo tiene un precio
6	Fungus Humongous
7	El ciervo dorado
8	El pago de la deuda
9	Posada sin habitaciones
10	Hospitalidad en el camino
11	Arañas de los bosques
12	Varados

VIDA AVENTURERA

Otro grupo de aventureros se une a la caravana o se encuentra en la misma posada del camino. A juzgar por su apariencia han superado algunos de los más feroces monstruos y peligros que Faerûn puede ofrecer. Parecen tener dinero y muchas aventuras emocionantes que contar y entablarán una relación con uno de los mercaderes que tenga contratados a uno o más personajes. A la mañana siguiente este les informa a los personajes que sus servicios ya no son necesarios, ya que ha contratado a gente con más experiencia.

Los recién llegados son una compañía de actores tratando de costearse su camino hasta la siguiente ciudad. No cuentan con la posibilidad de que haya algún peligro al que se tengan que enfrentar. Cuando esto suceda (como seguramente pasará) entrarán en pánico, como es de esperar, ya que no hay ningún guerrero o mago entre ellos; son **cinco plebeyos comunes** con Carisma para hacer creer que sus objetos de atrezzo son brillantes armas y armaduras.

Después de que hayan sido rescatados del peligro, el cliente de los personajes, adecuadamente castigado, estará dispuesto a volver a contratar a los personajes como guardaespaldas con un ligero aumento de sueldo.

ABUSO ANIMAL

Uno de los viajeros (un noble) es visto de forma regular maltratando a sus caballos. Permite que los collares y las cinchas de los cuellos les hagan llagas en la piel, escatima en su alimentación y les fustiga con un látigo cuando los animales, hambrientos y doloridos, no pueden tirar tan rápido como a él le gustaría. Si los personajes todavía tienen sus caballos, los admira y les hace ofertas para comprar uno o más para reemplazar ese “atajo de inútiles” que tiene. Con el tiempo, uno de sus caballos se desmayará y quedará colgando de su arnés, y para avanzar más rápido lo dejará morir en la carretera o le cortará el cuello hasta que muera, a menos que uno o más personajes intervengan. Tiene como guardaespaldas a un **caballero** y a un **mago**.

MONTAÑAS DE PESADILLA

En lo alto, dos **peritones** están vigilando el camino buscando corazones frescos que puedan consumir antes de poner sus huevos. Vuelan a suficiente altitud como para confundirse con águilas. Cada personaje puede realizar una tirada de Inteligencia (Naturaleza) CD 15 para comprobar si reconoce a las criaturas. Un éxito indica que reconocen a los peritones, por lo que estarán preparados para el primer ataque en picado que reciban. Un fracaso significa que los personajes quedan sorprendidos, como todos los guardaespaldas.

CONTRABANDO

Uno de los carros del culto vuelca en un giro difícil o porque una rueda se rompe contra una roca. Una de las cajas que caen se rompe, revelando docenas de hermosos artículos de joyería envueltos en lana para su protección. Esta es una excelente oportunidad para que los personajes vean algo del contrabando y hagan amistad con los cultistas, ayudándoles a reparar su carro.

Los miembros del culto están enfadados con la gente que vio el contenido de su caja. Sus instrucciones, recibidas directamente por Rezmir, la Susurradora de Dragones, eran mantener el material seguro y en secreto. Es posible que sea necesario silenciar a los testigos que muestran mucho interés por las joyas o que hagan preguntas. Los testigos PNJ pueden desaparecer durante la noche o morir inexplicablemente de una enfermedad repentina (un éxito en una tirada de Sabiduría (Medicina) CD 10 revela rastros del veneno). Los mismos ataques pueden ser dirigidos contra los personajes que muestren la misma curiosidad.

TODO TIENE UN PRECIO

Alguien en la caravana desarrolla una obsesión por una preciada posesión que pertenece a uno de los personajes, el PNJ intentará comprarlo, pero el precio que ofrece es bajo. El PNJ insiste durante todo el día, y cada vez de manera más desagradable, sin mostrarse más generoso. A menos que los personajes tomen precauciones especiales, el objeto desaparece durante la noche. Si el personaje acusa al PNJ públicamente a la mañana siguiente, se ganará un enemigo permanente. Este PNJ no tiene el objeto y se indigna ante la acusación. Otra persona que fue testigo de las conversaciones del día anterior decidió que el otro PNJ era perfecto para encubrir el robo de la noche y robó el objeto desaparecido. Para encontrar el objeto, los personajes tienen que buscar discretamente en las bolsas y carros del resto de personas, ya que pocos estarán de acuerdo en que sus pertenencias sean revisadas como si fueran ladrones (especialmente el ladrón auténtico)

FUNGUS HUMONGOUS

Después de dos días y dos noches de lluvia, relámpagos y extraños sonidos que acompañan el silbido del viento, los personajes despiertan y ven que el campo que los rodea está cubierto de hongos. Crecen por todas partes, incluyendo el camino. Cuando alguien pisa una seta (es casi imposible que no lo hagan) emite una nube de esporas negras y un gemido de dolor. Estos diminutos Shriekers brotan de una inmensa red de raíces que se ha extendido por debajo de la zona, en unas cuevas a poca profundidad. Pueden ser identificados con una tirada con éxito de Inteligencia (Naturaleza) CD 15, pero si la tirada es de 10 – 14 el personaje los identifica erróneamente y cree que son mortalmente venenosos (cuando en realidad no lo son).

Los comerciantes tienen miedo de estas cosas y se niegan a atravesarlas, temiendo que puedan ser venenosas o algo peor. Además de eso, los sonidos asustan a los animales, haciéndolos imposibles de controlar. Las setas están creciendo tan rápido en esta tierra que una persona puede verlas aumentar progresivamente. Eran del tamaño de una botella de vino cuando las vieron por primera vez, en una hora crecen 6 pulgadas (15 cm) de altura, y 1 pie (30 cm) una hora más tarde. Su crecimiento se desacelera después de eso, pero para entonces la mayoría de las personas en la caravana están convencidas de que están todos condenados al fracaso.

Cualquier persona puede, literalmente, crear un camino a través de las setas con una escoba pesada, una guadaña o la rama de un árbol. El ruido es angustiante. Todos los involucrados en este proceso deben hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10. El fallo significa

que el personaje no supera los sentimientos de dolor y el remordimiento, aparentemente provocados por oír miles de pequeños gritos de dolor y de muerte, gemidos que no son más que el resultado de la inhalación de las esporas, ligeramente tóxicas, liberadas por los hongos inmaduros. Los personajes afectados se desmoralizan después de 1d20 minutos y simplemente no pueden seguir haciendo frente a estos sonidos. Tendrán pesadillas en los días venideros hasta que la toxina esté totalmente fuera de su organismo. Puedes imponer efectos más duraderos si quieres, como la aversión de por vida a comer hongos de cualquier tipo.

Los viajeros pueden despejar el camino a través de las setas empleando seis horas por hombre trabajando (6 personas podrían hacerlo en una hora, o tres personas podrían hacerlo en dos).

EL CIERVO DORADO

En una hermosa y soleada tarde, se pueden ver a una manada de ciervos pastando en una colina cercana. Los viajeros aprovechan esta oportunidad para cazar carne fresca para la despensa. Esta manada sin embargo, incluye un magnífico ciervo (usa las estadísticas de un **alce**) que brilla a la luz como si su pelaje fuera de oro y sus astas de un color platino. Casi todos los miembros de la caravana que puedan manejar un arco quieren derribar a esa bestia. Su piel valdría una fortuna incluso si no es oro realmente. Algunos de los más cautos advierten que la criatura es claramente un ser bendecido y que matarla traería mala suerte a la caravana, pero no más de dos o tres personas se convencen. En unos minutos, la cacería ha comenzado, y la manada de ciervos se dispersa en el cercano bosque y a través de los campos de los agricultores.

Los personajes pueden unirse a la persecución, tratar de hablar con la gente, proteger al ciervo, o ignorar la situación, lo que consideren oportuno. Se puede realizar un seguimiento a través del bosque con una tirada con éxito de Sabiduría (Supervivencia) CD 10 cada 500 yardas (457 metros). El macho lleva a los cazadores a una persecución de 1500 yardas (1371 metros) (tres pruebas con éxito de Sabiduría (Supervivencia)) hasta unas ruinas dentro del bosque, cubiertas de hiedra y musgo. Allí puede suceder una de estas tres cosas:

- El ciervo puede ser acorralado, luchar y morir. Es un ciervo normal, pero con una piel dorada impresionante. Si los agricultores locales se enteran de que ha sido abatido, agarran sus horcas y arcos largos y amenazan con asaltar la caravana a no ser que se abonen 500 po por su pérdida; el ciervo les traía suerte.
- El ciervo saluda a los personajes en Silvano. Si ninguno habla este idioma, cambia a élfico y si nadie responde de nuevo, lo intenta en común con un fuerte acento. Les asegura que están en el camino correcto y que deben continuar siguiendo el río del oro hasta que lleguen al castillo en el cielo. Lamentablemente el camino estará lleno de dificultades y de sangre. Para ayudarles les ofrece un arco largo +1, que aparece en el suelo delante de ellos, y luego el ciervo desaparece de la vista diciendo: “No todos vais a sobrevivir...”
- Cuando los personajes sigan las huellas hasta las ruinas, no encontrarán rastro del ciervo, pero verán a una persona delgada que se asemeja mucho a un elfo de los bosques con la piel de oro brillante. El joven elfo está desnudo y, o bien lleva una cornamenta que sale directamente de su cabeza o una diadema astada. Se pone de rodillas y suplica a los personajes en un dialecto élfico que es arcaico pero comprensible. Es un príncipe elfo y las ruinas que hay a su alrededor fueron una vez un hermoso castillo donde gobernaba. Pero fue maldecido por el padre de la mujer a la que amaba a transformarse en un ciervo de oro cada vez que diera un paso fuera de estas paredes. Ha vivido con esta maldición durante tanto tiempo que su reino ha caído en el olvido, su castillo en la ruina, y no recuerda ni su propio nombre. Cree que algún mago puede liberarlo

de la maldición, pero donde quiera que vaya la gente trata de matarlo por su pelaje de oro. Si los personajes le permiten acompañarlos y le protegen, hará todo lo posible por recompensarles al final del viaje. La historia es cierta, varios residentes en Aguas Profundas podrían romper la maldición. El elfo no puede pagar una recompensa al final, pero los personajes ganan 500 PX cada uno si le creen y lo protegen. Este trabajo no será fácil, porque la gente de la caravana encontrará ridícula su historia y buscarán la oportunidad para matar al ciervo.

EL PAGO DE LA DEUDA

A medida que la caravana completa una curva en el camino, se puede ver una cabeza humana en el suelo en medio de la carretera, 100 yardas (91 metros) por delante. Desde esa distancia, los personajes con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o superior ven que la cabeza en realidad es una persona enterrada hasta el cuello, con la palabra “Rompejuramentos” pintada en la frente, y que esta inconsciente pero aún con vida. Este hecho es evidente para cualquier persona que se acerque a unas 10 yardas (9 metros). El humano enterrado está en estado de deshidratación e inanición. Cualquier magia curativa o un poco de agua y una tirada con éxito de Sabiduría (Medicina) CD 10 lo reanimará.

Muchos de los comerciantes de la caravana opinan que, si alguien o algo lo marcó como blasfemo y lo enterró hasta el cuello en mitad del Camino del Comercio, probablemente se lo merecía y deben dejarlo allí. Si los personajes están trabajando como guardias para los comerciantes PNJ, al menos uno de sus clientes tendrán esta opinión. Es obvio que otros carros han pasado por allí durante los últimos días, viendo las huellas que han dejado a su paso. Sacar al hombre de la tierra lleva dos horas y son necesarias por lo menos dos personas. Rellenar el agujero requiere otra hora (no se puede simplemente dejar un agujero en la carretera).

El hombre enterrado es Carlon Amoffel. Es un **espía** humano miembro de los Arpistas, los personajes descubren un tatuaje de un arpa en su brazo si lo desentierren. Solo tiene un taparrabos y fue enterrado públicamente. Lo que hizo Amoffel fue romper el juramento de casarse con una mujer. Lo hizo porque descubrió que su padre y sus hermanos eran unos bandidos y que esperaban que se uniera a ellos.

Si alguno de los personajes es arpista y se lo revelan a Amoffel, les cuenta la historia real.

Está en la misma misión que ellos: seguir un cargamento robado al norte. Pero los contrabandistas (seguramente miembros del Culto del Dragón) empezaron a sospechar de él. Amoffel pasó información a otro arpista en una posada del camino, y los miembros de la caravana fueron testigos de la reunión. Los cultistas inventaron una historia de que estaba pasando información a los bandidos. Los comerciantes estaban dispuestos a matarlo directamente, pero los que estaban dispuestos a dejarlo vivir, lo enterraron en el camino y “dejaron que la providencia decidiera el destino del hombre”. Amoffel tiene contactos Arpistas en Aguas Profundas y sabe moverse alrededor de la ciudad. Puede ser un aliado útil cuando la caravana llegue a su destino.

POSADA SIN HABITACIONES

Después de un día condenadamente húmedo, el frío promete convertir la humedad en una noche helada. La caravana llega a una gran posada. Al entrar en la cálida y confortable sala común para hacer los arreglos para la noche, el posadero, avergonzado, dice a los personajes que la posada está llena; todas las habitaciones privadas están ocupadas y la sala común está reservada para una fiesta privada. La caravana tendrá que pasar la noche fuera mirando la habitación. Los personajes ven solo un grupo: un juez aristócrata y su séquito de tres humanos diletantes. Se burlan de los personajes mientras hacen comentarios como “tienen que dormir apretados” y “deben tener una agradable

noche”, seguidos con insultos murmurados acerca de la ropa de los personajes, manchada de barro y de baja cuna. Si los personajes preguntan por la posibilidad de dormir en el establo, uno de los nobles dice: “Nuestros caballos son muy exigentes con quienes comparten su espacio. Tuvimos que reservar este espacio también, por su bien. Estoy seguro de que lo entenderán”, sus presumidos amigos se ríen abiertamente ante el comentario.

Pasar la noche en los carros será duro para los personajes, pero será mucho peor para los caballos y las mulas sin protección, y el único motivo de que esto suceda es la crueldad y la arrogancia de estos esnobs riéndose desde la posada. Los PNJ en la posada no se verán afectados ante cualquier tipo de razonamiento o debate, ni por ofertas económicas. Encuentran la situación enormemente divertida y parecen satisfechos por la perspectiva de que los comerciantes y sus animales sufran una helada durante toda la noche. Incordian y provocan a los personajes y a sus compañeros de viaje cada vez que tienen oportunidad, incluso desde la puerta y las ventanas de la posada cuando no hay nadie más en el interior. Si los personajes no inician una pelea, otra persona de la caravana lo hará. De hecho, estos PNJ son cuatro **asesinos** disfrazados (Nota: Es posible que el VD de este encuentro sea muy alto para personajes de nivel 4, por lo que sería conveniente sustituirlos por **veteranos**, **hombres lobo**, **doppelgangers** o alguna otra criatura de VD 3-5 y darles *pociones de polimorfar*, *sombreros de disfrazarse* o algún otro objeto para ocultar su identidad hasta el combate) que viajan a Puerta de Baldur en busca de empleo y se entretienen viendo las desgracias ajenas. Dejan de ser tan pretenciosos después de que comience la pelea.

HOSPITALIDAD EN EL CAMINO

Cuando la caravana llega a una zona de acampada para pasar la noche, dos hermanas gemelas rollizas aparecen delante de ellos, montando el campamento y atendiendo a sus caballos. Arietta y Zelina Innevar posiblemente son del agrado de alguno de los viajeros, pero no necesariamente de algún personaje, y pasarán la noche preguntando por su pasado, donde se dirigen y si tienen familia, etc... Las hermanas son en realidad dos **doppelgangers**. Pueden atacar a cualquiera esa noche o unirse a la caravana por unos días mientras estudian a los viajeros y eligen a sus víctimas. Cuando llegue el momento de atacar, esperan hasta después del anochecer. A continuación tratan de atraer a su objetivo lejos de otras personas, pidiendo ayuda con una voz familiar. Afortunadamente para los personajes y sus compañeros de viaje, si uno es derrotado, el otro huye soltando maldiciones y amenazas de venganza.

ARAÑAS DE LOS BOSQUES

El Camino del Comercio pasa alrededor y a través del enorme Grito del Troll y los Bosques Encantados, así como otros bosques más pequeños que no aparecen en los mapas. Cuando la caravana está pasando por una de esas regiones boscosas, tres **trácnidos** y dos **arañas gigantes** atacan. Están interesados en robar los caballos, no la mercancía, pero no se negarán a capturar gente si no pueden conseguir los caballos. Dos trácnidos irán detrás de los caballos mientras que el tercero y las arañas gigantes entretienen a los guardias de la caravana. Un trácnido puede dejar libre de su arnés a un caballo en tres asaltos. Después de esto, se retiran entre los árboles. Sin caballos, los carros están varados. Los clientes de los personajes insistirán en que vayan tras el trácnido y recuperen los caballos robados.

Si los personajes se mueven con rapidez, tendrán una oportunidad de recuperar los caballos vivos. Los animales dejan un sendero a través de la maleza que es fácil de seguir, una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 10 es suficiente para seguir su rastro. Los caballos son transportados durante casi una milla (1,6 kilómetros) hasta la guarida de los trácnidos. Si los personajes cargan directamente, son

atacados por tres trácnicos y dos arañas gigantes. Si se detienen a observar durante unos minutos, ven a los trácnicos distanciarse de las arañas gigantes y prepararse para su festín de carne de caballo. Los personajes pueden entonces luchar contra los trácnicos durante 6 asaltos antes de que las arañas vengan, atraídas por el sonido de la lucha. Los personajes no pueden retrasarse demasiado, debido a que los trácnicos no perderán mucho tiempo antes de matar y comerse a los caballos.

VARADOS

Este es un evento ideal para la región de Los Campos de los Muertos, pero puede utilizarse en cualquier parte.

La caravana ve una pelea que se está desarrollando delante de ellos. Un carro de mercancías está varado en el camino y sus guardias y animales yacen muertos. Un comerciante (**noble**) y tres **guardias** están protegidos dentro del carro, con cajas que arrastraron entre las ruedas para cubrirse. Están bien surtidos de ballestas y virotes, pero los seis **hobgoblins** y el **capitán hobgoblin** que les atacan parecen contentos de mantenerlos bajo asedio hasta el atardecer, cuando planean usar la oscuridad como cobertura. Estos son hobgoblins Urshani, reconocibles por su aspecto inusualmente salvaje (incluso para los hobgoblins). Se adornan con pieles de lobo y con marcas en su armadura y ropa.

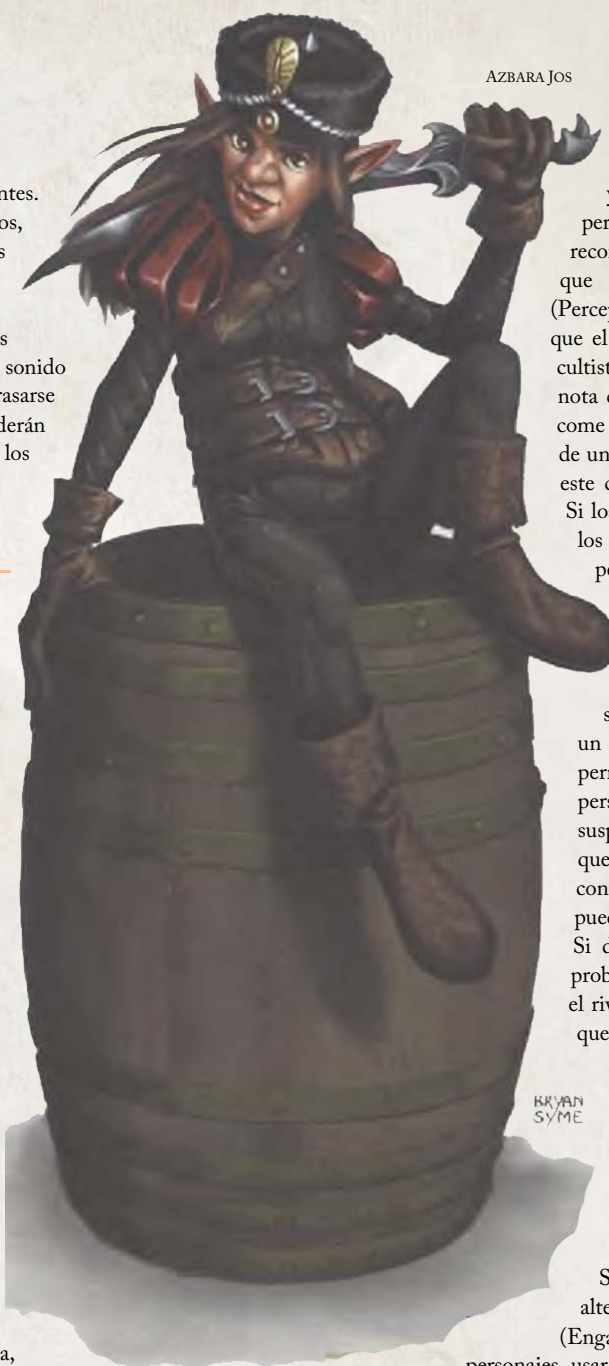
En primer lugar los hobgoblins deben ser repelidos, a continuación se debe atender a los heridos, y luego hay que hacer algo con el carro varado. El comerciante tiene dinero para comprar más caballos si alguien está dispuesto a vendérselos. De lo contrario deberá desplazarse hasta la siguiente posada, donde puede comprar animales mientras sus tres guardias se quedan atrás.

EVENTOS EN LA CARRETERA PLANEADOS

Después de que Jamna Gleamsilver y Azbara Jos se unan a la caravana, tres eventos planeados deben tener lugar. El cuándo es cosa tuya.

¡RECONOCIDO!

Si los personajes pasaron mucho tiempo merodeando por el campamento de los asaltantes en los Greenfields y estuvieron hablando con los cultistas, podrían haber entablado una conversación allí con el mismo miembro del culto que ahora es uno de los conductores de carretas. Haz que cada personaje haga una tirada de Carisma el primer día de viaje, pero no les digas a los jugadores para qué es. En algún momento, el personaje que sacó el resultado más bajo en la tirada de Carisma es reconocido por un cultista. Los cultistas asumen que el personaje debe ser un desertor de la secta en el mejor de los casos, y en el peor, que es un espía o un saboteador. En un punto dramático del viaje, cuando la caravana está lejos de Puerta de Baldur, esto significa problemas. Opcionalmente se puede prescindir de esta tirada



KRYAN SYME

y que alguien reconozca a uno de los personajes de forma automática. Si se reconoce a un personaje, debes permitir que realice una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 15. Un éxito significa que el personaje se da cuenta de que los cultistas lo miran con recelo, tomando nota de lo que dice el personaje, cuándo come y dónde duerme. En el transcurso de unos pocos días, debería ser obvio que este cultista ha reconocido al personaje. Si los héroes no toman medidas pronto, los cultistas tratarán de asesinar al personaje por primera vez cuando esté durmiendo, o tal vez preparen un accidente, (una rueda suelta, un eje roto, o la silla de montar cortada puede ser la manera muy eficaz de resolver un problema). La única solución permanente a este problema para los personajes es un asesinato: el cultista suspicaz debe ser eliminado antes de que él o ella comparta estas sospechas con los otros. Los personajes buenos pueden ser reacios a tomar esta medida. Si discurren otra forma de resolver el problema, será mejor, pero una vez que el rival reconozca a alguien, es probable que la situación termine en muerte.

ATENCIÓN DESEADA

NO

El día después de que la caravana deje el Vado de la Daga, cada personaje realiza una tirada de Sabiduría (Percepción) (como alternativa puedes permitir Carisma (Engaño)), lo que permite a los

personajes usar sus conocimientos sobre engañar para reconocer cuándo está usando alguien el mismo talento. Solo los personajes con entrenamiento en engañar pueden elegir esta opción. Interpreta los resultados como se indica a continuación:

- 9 o menos: el personaje no ve nada raro.
- 10 – 12: el personaje se da cuenta de que la gnomita que se ha unido recientemente a la caravana muestra interés en el humano que se unió al mismo tiempo y al que se le dio la bienvenida a uno de los carromatos del culto como pasajero. No están juntos, pero durante las paradas, la gnomita a menudo se acerca furtivamente, lo suficiente para oír lo que el humano podría decir, y también se la ha visto rondando cerca de los carros del culto, cuando estos están ocupados en las distintas tareas de vigilancia de los carruajes cercanos.
- 13 – 15: el personaje se da cuenta que la gnomita tiene interés en los personajes. Ha hablado con varios de ellos, haciendo preguntas insustanciales y comentando el clima. Da la impresión de que conoce a la perfección a cada persona de su entorno.
- 16 o más: el personaje se da cuenta de ambas cosas y tiene la impresión de que Gleamsilver es consciente también de que los personajes la observan.

Si alguien revela una insignia Arpista a Gleamsilver ella responde con un lacónico “aleja eso, idiota” y se va.

¿QUIÉN ES TU AMIGO?

En la mañana en que la caravana está a cuatro días de viaje de Aguas Profundas (dos días después de “Atención no deseada”), Gleamsilver se acerca a los personajes, que están sentados como cada mañana, desayunando. Después de mirar a su alrededor para asegurarse de que ninguno de los miembros del culto los está viendo, pone su dedo en los labios de uno de los personajes, a continuación coge el tazón de avena que está a punto de comer.

“Después de meter su daga en la avena, la gnomia la levanta y muestra un objeto parecido a una pequeña perla. Mira por encima de su hombro hacia donde los cultistas se sientan a desayunar “es una astilla de hueso”, susurra, “curvada en círculo para que te la tragues sin darte cuenta. Una vez comida se desenrosca lentamente dentro de ti, y explota en astillas que perforan las entrañas y te matan lentamente. Sospecho que está en todos vuestros desayunos” a medida que se levanta y se aleja caminando, añade, “Tenemos que hablar esta noche”

No hay más astillas de hueso en las gachas de los personajes. La que mostró Gleamsilver la pegó en la parte inferior de la daga antes de meterla en el tazón. Si los personajes miran en su avena buscando astillas, deja que realicen una tirada de Inteligencia (Investigación) CD 15. Si una de estas tiradas tiene éxito encuentran varios bultos que pueden ser astillas de hueso, pero que podrían ser fácilmente cáscaras de avena, serrín o huevos de insectos. Diles también que un par de miembros del culto miran en su dirección, pero parece que están tratando de disimular su interés.

Esa noche, después de que la mayoría de viajeros se vayan a la cama, Gleamsilver hablará con los personajes. Comenzará presentándose si no lo ha hecho antes, de lo contrario irá directa al grano.

“No trabajamos para la misma gente, pero todos estamos en el mismo bando al pensar que el Culto del Dragón debe ser detenido. Necesito saber lo que llevan en esos carros y qué están ocultando. ¿Me ayudaréis a descubrirlo? Podemos hacerlo esta noche”

Si los personajes dicen a Gleamsilver lo que saben acerca de la carga del culto, ella expresa su gratitud y alivio, ya que no necesita correr el riesgo de colarse en sus carros. De hecho, ella ya lo sabe, pero necesitaba confirmar lo que los personajes sabían. Ella les irá contando poco a poco lo que sabe, a no ser que los personajes le digan que ya tienen esa información. Si los personajes no han descubierto que Azbara Jos es un Mago Rojo de Thay, señala y plantea la cuestión de por qué un mago rojo está con los miembros del Culto del Dragón. Gleamsilver es especialmente cautelosa a la hora de ocultar el motivo de su interés en todo esto. La gnomia nunca menciona a los Zhentarim o la Red Negra. Nunca dirá que trabaja con los Arpistas; es especialista en obtener las pistas más sutiles y parecer que sabe cosas que en realidad no sabe y decir a la gente lo que quiere oír. Usa este talento con gran ventaja contra los personajes en todas sus interacciones. Si los jugadores piden una tirada de Sabiduría (Percepción) para detectar si la gnomia les está diciendo la verdad, deberán hacerla ellos. Con un resultado de 15 o más, sospechan que Gleamsilver no les está diciendo todo lo que sabe y que no pueden discernir entre la mentira y la verdad. Con cualquier otro resultado los personajes no detectan ninguna falta de honradez.

ASESINATO, LA MAYOR FALTA

Dos días después de “¿Quién es tu amigo?” ocurre este suceso. El campamento despierta con un asesinato. Uno de los miembros del culto que actuaba como guardia de la caravana fue asesinado durante la noche, apuñalado por la espalda con una espada (la herida es

demasiado grande como para ser de una daga) y después cayó debajo de un carro del culto.

Los compañeros del muerto de inmediato acusan a los personajes y demandan inspeccionar sus armas. Si un personaje lleva una espada corta será acusado, aunque eso no prueba nada, cualquier espada de ese tamaño sería entonces una prueba del asesinato. Hay muchas huellas alrededor del carro, pero una tirada con éxito de Inteligencia (Investigación) CD 10 determina que es de la gente que ha estado alrededor del cuerpo esta mañana. El suelo fue barrido durante la noche para eliminar las huellas.

En este punto del viaje, los personajes deben ser conocidos por los otros viajeros, es probable que hayan salvado numerosas vidas y a toda la caravana más de una vez. Los cultistas, por otro lado no son tan populares. Son distantes e incluso un poco extraños. Esto actuará en favor del personaje acusado, porque mucha gente hablará en su defensa.

Si un personaje sugiere que los propietarios del carro deberían abrir sus cajas para ver si falta algo, las acusaciones se desvanecen (si un personaje no sugiere esto, un espectador de la multitud lo hace). Extrañamente Azbara Jos se adelanta y trata de calmar la situación, diciendo en el proceso más de lo que nadie hasta ahora le haya odio decir alguna vez.

Al final, los comerciantes más prominentes de la caravana están de acuerdo en que sin testigos nada se puede hacer, los dioses castigarán al culpable y la vida continuará. La mayoría de los miembros del culto no volverán a mirar a los personajes, pero no disimularán su odio. Esta animosidad será importante más adelante, en el episodio 5.

La asesina es por supuesto, Jamna Gleamsilver. Sabiendo lo que había en el carro, no pudo resistir usarlo en su beneficio. El robo en sí es indetectable porque no dejó ningún rastro, y el culto no lleva un recuento del tesoro saqueado. El guardia la interrumpió en el acto y tuvo que morir; es así de simple.



EPISODIO 5: LA RECONSTRUCCIÓN DEL CAMINO

La carga es desplazada lo más hacia el norte como sea posible, a través de la Ruta del Comercio por el Gran Camino aunque pasado Aguas Profundas fue tragado por la constante expansión del Estero de los Hombres Muertos. Una posada fortificada que una vez sirvió como lugar de descanso para comerciantes y conductores de caravanas es ahora usada como lugar para que se guarezcan los jornaleros y almacenar los suministros para la construcción de caminos, y también ayuda al Culto del Dragón en el contrabando de su tesoro.

AGUAS PROFUNDAS

Cuando la caravana llega a Aguas Profundas, después de dos meses viajando, la mayoría de los comerciantes se dispersan en dirección a los mercados, almacenes y establos de la ciudad. Han llegado a su destino y los personajes y les agradecerán sus servicios. Si realizaron un buen trabajo, les dirán que pueden volver a trabajar con ellos cuando quieran en el futuro. Sin embargo los personajes no podrán perder el tiempo cerrando los tratos con sus empleadores ni en hacer turismo por Aguas Profundas, o perderán los carros cargados de tesoros en la concurrida metrópolis.

Los carros del culto no siguen las mismas rutas que el resto de las caravanas. En su lugar, se dirigen hacia la zona norte de la ciudad antes de buscar un lugar para pasar la noche. Todos los PNJs que los personajes saben que están asociados con el culto se reunirán en el mismo lugar al caer la noche. Azbara Jos permanece con los miembros del culto durante este tiempo, y Jamna expresa su deseo de seguir con ellos hasta que descubran el destino del tesoro.

Los cultistas pasan un día de descanso a sus caballos en un establo en el lado norte de Aguas Profundas. Allí ya hay otros carros, que transportan en secreto el tesoro de todo el Costa de la Espada al punto de recogida. Durante el día, algunos de los miembros del culto visitan

un gran almacén justo después de la puerta norte de la ciudad, donde se almacenan los suministros de construcción para su envío al norte y donde los carros son reagrupados y reabastecidos para el viaje.

Si los personajes preguntan por los alrededores de la puerta norte de Aguas Profundas a cualquier persona sobre un sujeto con la descripción de Rezmir, oirán rumores de que una semi-dragona ha sido vista en la zona hace al menos diez días. Todo el mundo recuerda los hechos; una semi-dragona cromática es algo que casi nunca se ve, y que tienden a alertar a la gente y causar alarma cuando aparecen. Si el rumor fuera cierto, entonces la semidragona viajaba con una fuerte escolta de guardias montados a caballo, y se dirigía al norte. El rumor es cierto, por supuesto, pero no es fiable al cien por ciento.

Preguntando por ahí, los personajes sabrán que el camino hacia el norte, llamado el Camino Aalto, se utiliza para conectar Aguas Profundas con la ciudad de Neverwinter. Un frío, pantano costero llamado el Espero de los Hombres Muertos, se extiende entre el camino y la costa. Con los años, el espero ha ido creciendo continuamente. Según fue creciendo, se inundó el camino, y tuvo que ser trasladada tierra adentro. Esa era la situación hasta hace un siglo, cuando Neverwinter fue casi destruida por la erupción del Monte Hotenow. Con la ciudad en ruinas, los esfuerzos por mantener el camino abierto simplemente se pararon. Ya que no servía para un propósito.

Pero ahora, Lord Neverember está reconstruyendo Neverwinter y el camino es necesario de nuevo. El almacén visitado por los miembros del culto es de donde se coordina los envíos de suministros a los campamentos de construcción de caminos. Si los transportistas fueron allí, debe haber sido para ver si podían transportar suministros camino arriba a cambio de una paga. ¿Están contratando guardias para sus caravanas de suministros? Seguro, podéis apostar que lo están haciendo. El Espero de los Muerto Hombres Muertos es salvaje y

peligroso. Los agentes del Señor Neverember se esfuerzan en buscar obreros para reconstruir el camino y guerreros para proteger a los trabajadores. El pago de esos empleos es bastante alto.

HACIA EL NORTE, UNA VEZ MÁS

Los personajes no tendrán problemas para ser contratados como escoltas de carruajes en el almacén de suministros. A diferencia de la caravana, los guardias no son contratados por cada uno de los jefes de los carromatos, sino por La Compañía de Transporte Camino Alto, un consorcio de gremios y casas nobles asociadas con Lord Neverember. Un humano **veterano** llamado Ardred Briferhew dirige todo el convoy. Se compone de seis carros de suministros, de doce escoltas (incluyendo a los personajes y a Jamna), y dos docenas de trabajadores que llevarán a cabo el relevo de otro grupo de trabajadores que volverán a Aguas Profundas para disfrutar de algo de tiempo libre. Esos cultistas que no fueron contratados como conductores de caravanas de sus tres carruajes irán llegando como trabajadores.

Los cultistas no se alegrarán de ver a los personajes de nuevo, por lo que los personajes serán el blanco de miradas de desprecio.

La caravana se dirige al campamento de trabajo que se encuentra a 200 millas (321 kilómetros) de la costa. La mayor parte del trayecto, el camino serpentea a través de colinas costeras que se encuentran entre las Montañas de la Espada y el mar. En la séptima noche, el convoy acampa en lo alto de una colina desde la que los personajes tienen su primera vista del Estero de los Hombres Muertos. Es una mañana fría de árboles, maleza, tierra pantanosa, aguas estancadas y cañas, que se extiende más allá de donde alcanza la vista. El resto del viaje se podrá ver el estero. Los personajes alcanzarán su destino en algún momento del décimo día.

ENCUENTROS AL NORTE DE AGUAS PROFUNDAS

No hay necesidad de que surjan imprevistos en el viaje al norte de Aguas Profundas. Puedes narrar su viaje rápidamente. A tu elección, utiliza los encuentros al azar de abajo para animar el viaje. Tira un d20 cada día y utiliza el encuentro indicado. Añade +2 a la tirada en los días 8, 9 y 10.

Recuerda que los personajes son sólo una parte de la escolta del convoy. Los monstruos que aparecen en la tabla Encuentros en el Norte de Aguas Profundas son con los que los personajes deben luchar. Al mismo tiempo, los miembros PNJs de la escolta estarán lidiando con otros monstruos adicionales que no figuran en esta lista. Asume que los monstruos y los viajeros están en plenas facultades antes de estos encuentros. Después de cada encuentro, tira 1d4 - 2. El resultado es el número de escoltas PNJs muertos en otra parte de la batalla.

ENCUENTROS AL NORTE DE AGUAS PROFUNDAS

d20 Encuentro

1-14	sin encuentros
15	12 bandidos humanos
16	1 troll
17	4 orcos y 1 ogro
18	2 ogros
19	3 hombres lagarto y 3 lagartos gigantes
20	6 hombres lagarto
21	8 ranas gigantes
22	12 batracos

POSADA CARNATH

El destino del convoy es la Posada Carnath, un recinto que servía como posada en el camino comercial entre Aguas Profundas y Neverwinter en los días en que florecía el comercio. Cuando se detuvo el tráfico de mercaderías cayó en desuso, pero ahora que el camino está siendo reconstruido, la posada ha sido rehabilitada como depósito de suministros y un lugar para estacionar los carruajes. Esta parte de la aventura se juega como una historia de espionaje. Los personajes sigilosos pueden encontrar muchas cosas que hacer aquí.

INGREDIENTES ESENCIALES

El campamento de trabajo es exactamente lo que parece ser: un depósito de suministros para los constructores de caminos. También es algo más: un punto de tránsito para el contrabando del culto que proviene del sur.

Cuando los carros llegan desde el sur, son llevados dentro del recinto de uno en uno o de dos en dos para su descarga, luego se trasladan al exterior para su estacionamiento. El recinto está lleno de alimentos, madera y una gran infinidad de otros suministros en cajas y barriles. El material que no se puede dejar expuesto al clima frío y húmedo o es especialmente valioso se guarda en el almacén (zona 3), cualquier cosa de valor se mantiene en la cámara acorazada cerrada que se halla adyacente al almacén (zona 4). Sólo el superintendente del campamento, un **semiorco** corpulento conocido sólo como Bog Luck, tiene la llave de esa habitación interior.

Bog Luck fue reclutado por el Culto del Dragón hace años. La única señal aparente de ello es la funda de su espada corta siempre presente, que está decorada con un dragón parecido a los diseños de las vainas que los personajes vieron en la sala del criadero de dragones (y, posiblemente, las tengan con ellos todavía, véase el área 12 en esa sección). Cuando llegan los carros del culto, normalmente su carga de suministros para la construcción de la carretera son descargados en el recinto, pero Bog Luck se asegura que el contrabando se almacena en la cámara acorazada. Después, él entra en la cámara acorazada solo y pinta un símbolo en cada caja perteneciente al culto.

En el suelo de la cámara acorazada hay una trampilla camuflada. Se puede encontrar con una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 10. La trampilla se conecta con un goteante y viscoso túnel que recorre 500 yardas (457 metros) hasta una densa agrupación de árboles y arbustos en los límites del Estero de los Hombres Muertos. Por la noche, cuando todos los del recinto están durmiendo, excepto unos pocos guardias en la azotea, unos hombres lagarto cruzan el túnel y cargan las cajas marcadas hasta una ubicación en el estero (es el tema del episodio 6). Rara vez realizan esta tarea en una sola noche a menos que el envío sea muy pequeño. Por lo general tardan una noche por carreta.

1. PATIO

La mayoría de las veces, este patio abierto está abarrotado de cajas, barriles y pilas de suministros. El clima húmedo hace que el suelo sea fangoso, excepto cuando la temperatura cae a bajo cero. Entonces, el lodo se endurece y forma caminos irregulares, cubiertos de escarcha. Se suele mantener un camino abierto desde la puerta hasta los establos para que los animales se puedan mover, pero durante las horas de mucha concurrencia se abre una ruta bajo el balcón, frente a las habitaciones.

2. ESTABLOS

En cierto modo, los establos son la zona más cómoda del recinto. Cuando se llenan los establos, el calor del cuerpo de los caballos y las mulas mantiene el edificio caliente. Cuatro mozos de cuadra se ocupan que los animales duerman aquí. Sólo el más joven, un avisado chico

llamado Wump, tiene alguna sospecha que algo misterioso está sucediendo. Él no sabe nada sobre el Culto del Dragón, pero es lo suficientemente listo como para preguntarse por qué los suministros utilizados por los constructores de caminos necesitan ser guardados bajo llave.

3. ALMACÉN

La puerta del almacén está cerrada, pero no con llave. Los suministros que no se deben dejarse expuestos a la intemperie se almacenan aquí: alimentos para las personas y forraje para los animales.

4. CÁMARA ACORAZADA

Rara vez son guardados bajo llave cargamentos valiosos y objetos personales en la cámara acorazada. Ninguno de los trabajadores ni sabe ni le importa qué tipo de suministros se consideran tan valiosos como para que deban ser encerrados para su protección. Simplemente siguen las instrucciones de Bog Luck y apilan las cosas que les dice que apilen.

Puesto que los dormitorios no se pueden cerrar con llave, los trabajadores y los carreteros a menudo tienen que dar a Bog Luck su dinero y otros objetos de valor para llevarlos a la cámara acorazada para su custodia. Se mantiene un registro en un libro de cuentas de todos los objetos personales almacenados allí y tiene una reputación de ser meticuloso a la hora acerca de hacer que todos recuperen todas sus pertenencias y sólo sus pertenencias.

La llave para esta sala está siempre en el cinturón de Bog Luck, pero

la cerradura se puede abrir con una prueba de Destreza CD 10 y herramientas de ladrón.

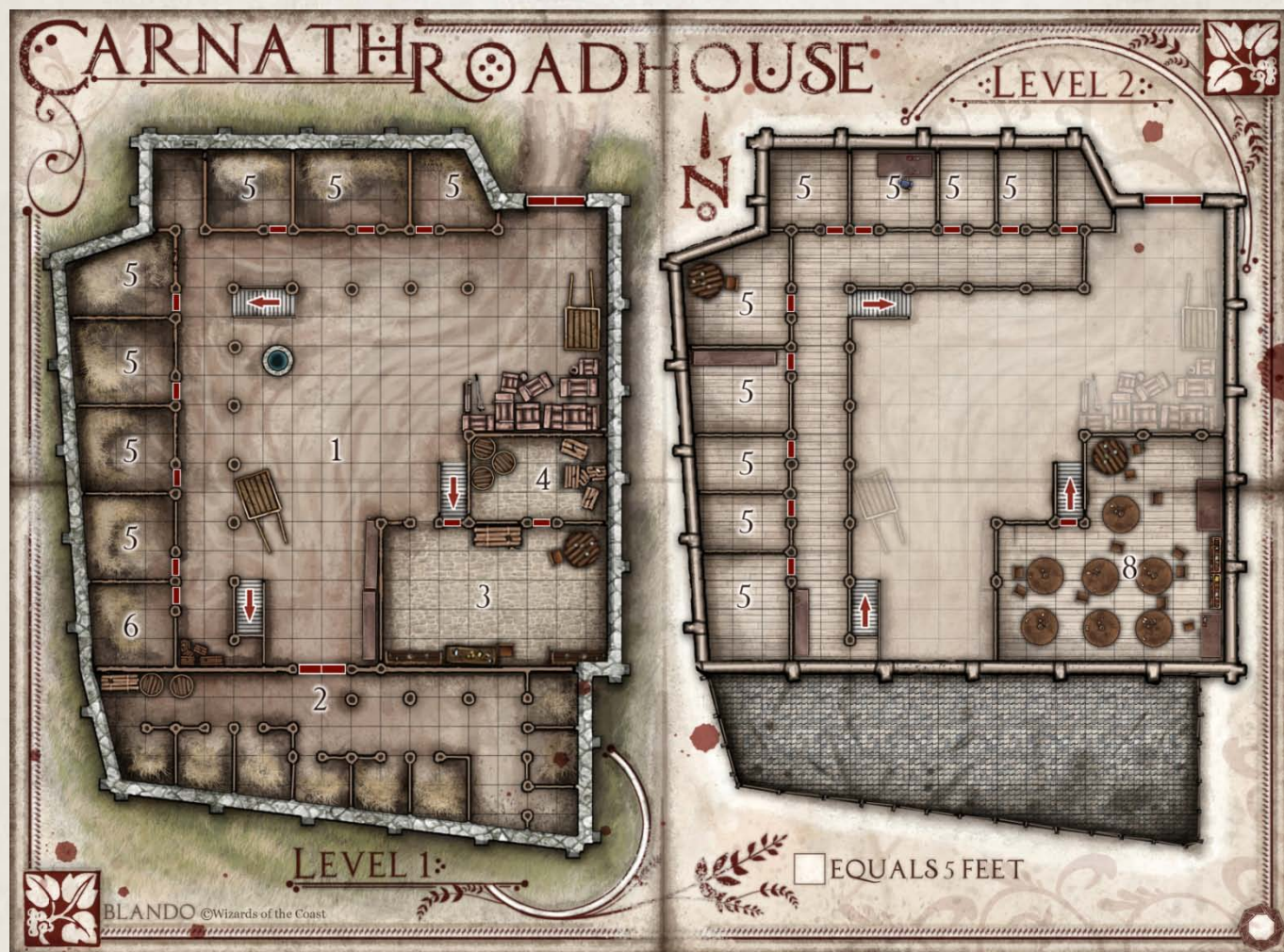
La trampilla se encuentra en la esquina sureste de la habitación. Hay una caja vacía clavada en la trampilla que la cubre; cuando se abre, la caja queda tumbada y apuntando al norte. Al estar clavada en el suelo, la caja parece sólida y llena si alguien la empuja o la golpea sin querer. Sólo cuando se inclina se desvela el engaño. Puede ser descubierto con una búsqueda minuciosa de 20 minutos de la sala o con una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 15.

Si los personajes buscan por la cámara acorazada durante la noche, los hombres lagarto se presentarán para llevarse el contrabando. Hay tres **hombres lagarto** por cada dos personajes.

5. HABITACIONES

Los conductores de carromatos, acompañantes y trabajadores que se quedan en el recinto comparten habitaciones. No hay habitaciones privadas; todas tienen literas para al menos cuatro personas, y en las habitaciones más grandes pueden dormir hasta seis. Las habitaciones tienen literas, taquillas para guardar las pertenencias y suelos de madera cubiertos de juncos.

Ninguna de las habitaciones tiene cerradura en su puerta, excepto la de Bog Luck. Si se le pregunta acerca de las cerraduras, Bog Luck explica que se congelaban con el frío, por lo que la gente no podía entrar o salir de sus habitaciones. Esta excusa es creíble; las puertas de las habitaciones superiores, en particular, a menudo se recubren de hielo por la mañana. De hecho, Bog Luck eliminó las cerraduras para hacer más creíble su excusa para cerrar bajo llave la cámara acorazada.



6. HABITACIÓN DE BOG LUCK

Bog Luck tiene este espacio para sí mismo, por lo que es más amplio y cómodo que los otros. Él rara vez está aquí excepto cuando duerme, y mantiene la puerta cerrada con llave. Una tirada de Destreza CD 10 con herramientas de ladrón puede abrirla. A pesar de su aspecto, Bog Luck es un hombre que ha recibido educación, como lo demuestran los libros de filosofía y de historia natural de su estantería.

7. HABITACIÓN DE ARDRED BRIFERHEW

El comandante de los guardias contratados tiene esta pequeña habitación para él. No hay nada interesante en ella.

8. COCINA

Esta habitación superior se utiliza para la preparación de la comida en unos grandes fogones. Por las noches, este espacio es usado como una sala común donde la gente se reúne para fumar, beber, intercambiar historias y mantenerse calientes. Normalmente, el cocinero, un humano gruñón llamado Gristle Pete, echa a todo el mundo para poder desenrollar su colchón y sus mantas para dormir un poco.

Si los personajes escuchan atentamente los comentarios de Gristle Pete mientras trabaja en su cocina, oirán cómo habla consigo mismo: "no puedo dormir por culpa de los bichos que golpean el suelo, y silban y susurran a todas horas", y cosas por el estilo sucesivamente. Los ruidos que oye y cree que son ratas son los hombres lagarto llevándose el contrabando de la cámara acorazada de abajo. Si se le pregunta, él oye los ruidos de vez en cuando, no todas las noches. Si se le presiona, se da cuenta que los sonidos se producen algunas noches después de dejar una nueva carga. ¿No es un comportamiento raro para unas ratas?

EL SEGUIMIENTO DE LA CARGA

Los personajes tienen varias formas de reunir pistas sobre lo que está sucediendo en el campamento de trabajo. Jamna puede ayudar con estas tareas, si ninguno de los personajes está a la altura..

- Si vigilan los carros mientras son descargados, verán a Bog Luck dirigiendo a los jornaleros para lleven las cajas traídas de los Greenfields al almacén. Si tienen la oportunidad de ver lo que está pasando en el almacén, verán que todas las cajas son llevadas dentro de la cámara acorazada. Si no miran dentro del almacén, mientras que los carros son descargados, pero inspeccionan el almacén más tarde, no van a encontrar ninguna de las cajas; al único lugar que podrían haber ido es a la cámara acorazada.
- Gristle Pete, que duerme encima de la cámara acorazada, oye ruidos extraños en ciertas noches. Él Confunde esos ruidos con ratas, pero vienen de los hombres lagarto que transportan el contrabando por el túnel que se halla debajo de la cámara acorazada.
- Ellos pueden coger el camino directo e inspeccionar la cámara acorazada a escondidas. Esto conduce a un encuentro con los hombres lagarto, si los personajes buscan en la habitación en la oscuridad de la noche. Ponerse a forzar la cerradura es el método más seguro. Intentar arrebatar la llave del cinturón de Bog Luck puede funcionar, pero es arriesgado. Si él descubre a alguien intentándolo, lo mejor que les puede pasar es que les de una paliza. Un personaje inteligente se someterá a esta humillación, porque una pelea contra él hará que Bog Luck llame a todos los demás para ayudarlo a castigar al ladrón, y todos los personajes estarán condenados al aislamiento a partir de entonces. Llevarse la paliza implicará que Bog Luck mantenga el incidente solamente entre los dos.

- Los personajes pueden realizar las gestiones para hacerse con una habitación al lado de los conductores de carros del Culto del Dragón y escuchar a través de las paredes la conversación de los cultistas. No pueden captar conversaciones enteras, pero sí distinguir palabras como "cámara acorazada", "túnel", "hombre lagarto" y "Bog Luck."
- Hablar con otros escoltas y conductores de carros dará como resultado algunas observaciones interesantes, pero no pistas concretas. La mayoría de los otros que vinieron a lo largo del trayecto al norte de Aguas Profundas coinciden que en que los cultistas son poco amigables (no usan esa expresión).
- Buscando en las dos habitaciones de los cultistas encuentran lo que parece ser una bolsa personal que contiene seis gemas pulidas y pequeñas piezas de joyería, fáciles de ocultar, que en total tienen un valor de unos 1.400 po. Hay un ladrón entre ellos: un semielfo llamado Larion Keenblade. Puede ser identificado y abordado cuando se aleje de los demás., él podría estar de acuerdo en ayudar a los personajes a cambio de su ayuda para escaparse de los cultistas.

AJUSTE DE CUENTAS

Un amigo del cultista asesinado por Jamna ha alimentado un resentimiento contra un personaje desde ese incidente. Ahora que su carga ha sido entregada de manera segura y se ha completado la misión, esta cultista puede buscar venganza por su amigo muerto.

En el momento oportuno, la cultista intentará provocar al personaje en una pelea. Ella utilizará cualquier incidente que pueda de cuando estaban juntos, incluyendo el asesinato, cuestionando su valor y la capacidad de lucha del personaje delante de todos. Si el personaje se niega a luchar, la cultista no dará marcha atrás. El PNJ quiere sangre y no se conformará con menos. Ella sacará su espada y atacará. La cultista utiliza las estadísticas de un **veterano**.

En lo que se refiere a los otros cultistas, conductores de carros y los guardias contratados, esto es un asunto personal entre ellos dos. Si el personaje se echa atrás, todo el mundo asume que el personaje es un cobarde y tratarán a este personaje con una gran falta de respeto el resto del tiempo que esté en el campamento. Si otros personajes saltan al combate al lado de su compañero, más cultistas harán lo mismo (tratarlos como doce **guardias**). Bog Luck y Ardred Briferhew impedirán que cualquier otra persona se una, pero no les importará ver algún derramamiento de sangre para romper el aburrimiento.

La cultista quiere matar al personaje, y si ella gana el duelo, (continuará apuñalando su cuerpo después que el personaje sea reducido a 0 puntos de golpe) y nadie la detendrá.



EPISODIO 6: EL CASTILLO NAERYTAR

El túnel de la posada acaba en un lugar cercano camuflado por los árboles y la maleza del campo. A medida que los personajes se aproximen por el túnel, tendrán que realizar cada uno una tirada de Sabiduría (Percepción) CD 10. Los que tengan éxito oirán voces bestiales por delante de ellos, gruñendo y murmurando en Dracónido. Desde allí, un sendero los lleva al Estero de los Hombres Muertos, donde una mezcla de habitantes del pantano y cultistas del dragón compiten por el poder en las ruinas del Castillo Naerytar.

Este robusto castillo de piedra fue habitado por un mago semielfo, aunque él lo abandonó hace ya mucho tiempo, cuando el pantano reclamó la zona. Durante un tiempo, un grupo de astrólogos llamados la Academia de las Contempla Estrellas, se hizo cargo del castillo, pero desapareció misteriosamente después de algunos años. Nadie sabe qué fue de ellos. Antes de la desaparición del grupo, los miembros modificaron el castillo con la construcción de un observatorio en el piso superior de la torre. Algunos de sus equipamientos de visualización mágica siguen ahí.

Ahora el Culto del Dragón ha trasladado a su gente al Castillo Naerytar y establecido inestables alianzas con los cercanos moradores del pantano, pero la zona pantanosa que lo rodea está lejos de estar controlado por alguien. El culto transportaron con ellos hombres lagarto, batracos, y un par de dragones negros que se hallan unidos en una alianza algo inestable, las facciones están divididas por una profunda desconfianza que gente proveniente de fuera puede aprovechar.

VIAJANDO AL CASTILLO

El Castillo Naerytar no está precisamente a tiro de piedra del camino. Se asienta a quince millas (25 kilómetros) del campamento de trabajo – quince frías, fangosas y difíciles millas. Los personajes tardarán dos

días en atravesar este terreno a un ritmo moderado. Afortunadamente, el camino está marcado por los hombres lagarto que transportan el contrabando al Castillo Naerytar a través del estero. Sin el camino, encontrar el castillo es difícil, el lugar es como un laberinto que hace depender más de la suerte que de habilidad. Este sendero no hace fácil el viaje; el camino de los hombres lagarto todavía se trata como un terreno difícil. Sólo muestra la dirección a seguir.

Día 1. El viaje del primer día es a pie, a través de una enredada marisma. El terreno del estero es todo menos seco: incluso en "tierra firme", el suelo está empapado, con pequeños charcos de agua. Los hombres lagarto porteadores llevan el contrabando del culto en sus espaldas a lo largo de esta parte del camino, y sus huellas se pueden ver claramente en el camino que cruza terreno mojado.

Gran parte de la ruta de acceso es a través de sucia agua fría que cubre hasta las rodillas. En esos tramos, las marcas están cortadas en los árboles para mantener a los cargadores en el camino correcto. No se requieren pruebas de habilidad para no perderse, siempre y cuando los personajes se guíen por las marcas del camino. Si los personajes salen del camino marcado, es necesaria una tirada de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 para encontrarlo de nuevo. Cada prueba requiere una hora de búsqueda, en la cual se hará una tirada de encuentros aleatorios.

Noche 1. Después de 7 millas (11 Kilómetros) de camino, los personajes alcanzan un campamento aproximadamente en un punto medio entre el campo de trabajo y el Castillo Naerytar.

Este no es un gran campamento – solo un claro que está ligeramente más seco que la porquería que han estado vadeando – pero cuatro cobertizos de mimbre y una plataforma de piedra (para encender un fuego sobre la tierra empapada) llaman la atención en este terreno salvaje. Tres piraguas se encuentran preparadas cerca de uno de los cobertizos.

A unas doce yardas (10 metros) más allá del campamento en la dirección que han estado viajando, finaliza el terreno seco. Aparte de los árboles cubiertos de musgo, troncos caídos, y grandes matas de cañas, no se alza nada sobre la aun, oscura agua.

Cada canoa tiene tres remos y son lo suficientemente grandes para cargar a cinco humanos sin mucho equipo, o dos o tres con todo su equipo. En el interior de los cobertizos hay unos pocos canastos que contienen pescado ahumado (comestible) junto con algunas lagartijas y aves que han sido aplanadas y secadas al sol (no muy apetitoso para los humanos pero comestible al fin).

Si los personajes llegan antes del atardecer el campamento está vacío y lo pueden explorar con total seguridad. No suceden encuentros aleatorios que molesten a los personajes mientras están en el campamento. Cuando el sol comienza a ocultarse, nueve **hombres lagarto** reman en tres canoas. Ellos están viajando desde el Castillo Naerytar hacia la posada para recoger una carga de contrabando. Los hombres lagarto no esperan problemas cerca del campamento, por lo que si los personajes han apostado un vigilante, entonces aquellos personajes que están vigilando de forma activa advertirán automáticamente acercarse a los hombres lagarto y están sorprendidos. En cambio, si los personajes encendieron una fogata, los hombres lagarto olerán el humo desde lejos y sabrán que alguien está en el campamento. Ellos asumen que son más de los suyos regresando desde el campo de trabajo con el tesoro destinado al Castillo Naerytar, pero el estero se encuentra lleno de enemigos potenciales y uno nunca lo sabe con certeza, por lo que se acercan de manera más cautelosa si huelen humo. En ese caso, los personajes con una puntuación de 10 en Percepción Pasiva se percatarán de los hombres lagarto que se acercan en las canoas antes que estos divisen a los extraños en su campamento.

Estos hombres lagarto no negocian o conversan con los personajes. Han sido avisados por el elfo que controla las operaciones en el Castillo Naerytar que los extraños en el estero deben ser matados o capturados pero nunca enfrascarse en una conversación con ellos. Si son capturados y atados, una tirada de Carisma (Intimidación) CD 10 o una de Carisma (Persuasión) CD 15 hará que suelten la lengua. Si los hombres lagarto no están atados, los personajes tienen desventaja porque piensan que ellos son bondadosos.

Los hombres lagarto saben que están transportando tesoros hacia el castillo. Los “que se arrojan delante de los dragones” lo llevan al interior del castillo, y nunca más lo vuelven a ver. A ellos les pagan con armas de acero (Ellos no tienen la habilidad para trabajar el metal) y talismanes mágicos. Todos los hombres lagarto usan collares y brazaletes hechos de huesos, dientes, plumas, piedras talladas, y cuero. Al verlos de cerca, los personajes ven una mezcla de cosas pertenecientes a la civilización: cuentas de vidrio, monedas, bisutería, pequeños espejos, y sellos de cobre y amuletos de estaño del tipo que pueden ser comprados por unas pocas monedas en cualquier tienda de baratijas o puesto de recuerdos. Ninguno es mágico.

Durante el interrogatorio, haz que cada personaje realice una prueba de Carisma. Aquel con el resultado más alto en la prueba provoca una fuerte impresión en uno de los hombres lagarto capturados, su nombre es Quijaforte, no está contento con la situación en el estero, y ha llegado a la conclusión que estos extraños podrían ser la clave para deshacerse de los cultistas y exterminar a sus crueles aliados batracos. Quijaforte trata de comunicarse con el personaje elegido, pero no quiere que ninguno de sus camaradas lo sepa. Quijaforte habla el suficiente Común para mantener una conversación en términos simples, en caso que ninguno en el grupo hable Dracónico.

Como Quijaforte empieza el dialogo depende de la situación. Si él es el único hombre-lagarto superviviente o es interrogado lejos del oído de los demás, podrá hablar abiertamente. Si varios hombres lagarto están siendo interrogados juntos, puede advertir algunas palabras en común en sus respuestas dracónicas como “quiero ayudar” o “hablar a solas”. Si varios hombres lagarto están atados y dejados solos por unos instantes, el hará un mensaje similar en la tierra. Podría tratar de provocar a un personaje en una lucha o un duelo (si tus jugadores son del tipo que aceptarían un reto), y entonces le susurraría su mensaje en el oído del personaje.

Si los personajes no maltratan a Quijaforte y no matan a ningún hombre-lagarto, sin tener en cuenta los que ya habían matado en combate, él se convierte en un aliado fiable durante todo el tiempo que estén trabajando contra el culto y los batracos. Tira un dado por cada uno de los hombres lagarto capturados. Con un resultado par, Quijaforte persuade a los otros hombres lagarto capturados en unirse en su pequeña revuelta. En un resultado impar, el PNJ rehúsa cooperar bajo ninguna circunstancia.

Día 2. Desde el campamento, el viaje al Castillo Nearytar debe ser realizado en canoa. Quijaforte puede guiar a los personajes. Realmente no es necesario un guía, porque el trayecto está marcado con símbolos tallados en los troncos de los árboles y por tótems colgados de las ramas.

ESTERO DE LOS HOMBRES MUERTOS ENCUENTROS ALEATORIOS

El Estero de los Hombres Muertos es un lugar lleno de creaturas peligrosas. Tira un d20 por hora de viaje; ocurre un encuentro si sale como resultado 18 – 20. Determina el encuentro haciendo una tirada y revisando la siguiente tabla, o elije un encuentro.

ENCUENTROS DEL ESTERO DE LOS HOMBRES MUERTOS

d12	Encuentro
1–2	Batracos (2 o 3 por personaje)
3	Cocodrilos (2 por personaje)
4	Ranas gigantes (2 por personaje)
5	Lagartos gigantes (2 por personaje)
6	Arañas gigantes (1 por personaje)
7–8	Hombres lagarto (3 por 2 personajes)
9	Arenas movedizas
10	Masa bamboleante
11	Fuegos fatuos (3)
12	Grupo de cacería yuan-ti (ver abajo)

Batracos. Los batracos patrullan el estero sin un patrón específico. Antes de que los personajes alcancen el campamento a mitad del trayecto, este encuentro es con dos batracos por personaje. Después del campamento, este encuentro es con tres batracos por personaje. No todos los batracos en el estero trabajan para el culto, pero ningún personaje se topa con ellos.

Cocodrilos. Un encuentro con los cocodrilos siempre ocurre en aguas que como mínimo tengan 2 pies (60 centímetros) de profundidad. La primera vez que los personajes se encuentran con cocodrilos en el estero, las creaturas tienen ventaja en sus pruebas de Sigilo.

Ranas Gigantes. Las ranas gigantes usan sus lenguas pegajosas para atacar siempre que puedan, prefieren los medianos, gnomos, y otros objetivos pequeños sobre creaturas que no puedan tragar.

Lagartos Gigantes. Los lagartos gigantes del Estero de los Hombres Muertos tienen el rasgo de Mantener la Respiración. Hay un 30 por ciento de probabilidad que estos lagartos entrenados aparezcan en un encuentro con los hombres lagarto. Si esto sucede, estos hombres lagarto (vea abajo) aparecen en escena al comienzo del sexto asalto del combate.

Arañas Gigantes. Las telarañas son prácticamente invisibles en un área con niebla espesa. Las arañas del Estero de los Hombres Muertos tienen el rasgo de Mantener la Respiración.

Hombres Lagarto. Los hombres lagarto del estero son aliados indóviles del culto, principalmente porque Dralmorrer Borngrey permite que los numerosos batracos los pisoteen. Existe una probabilidad del 50 por ciento de que un grupo de hombres lagarto trabajen para el culto o sean independientes. Un grupo independiente ayuda a los jugadores si Quijaforte está presente para persuadirlos. Ellos no atacarán al culto o a un gran grupo de batracos de frente, pero pueden ayudar explorando y creando distracciones. Los hombres lagarto que trabajan para el culto atacan inmediatamente si ven a Quijaforte atado como un prisionero. Si Quijaforte está desatado y los personajes no parecen hostiles a este, los hombres lagarto dudan, preguntándose si los personajes son cultistas.

Arenas Movedizas. Una criatura que pise dentro de las arenas movedizas debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 11 o hundirse y estar neutralizada. En sus turnos, como parte de su movimiento, la criatura atrapada puede escapar realizando una prueba de Fuerza con CD 15. Otra criatura puede intentar tirar de la criatura neutralizada fuera de las arenas movedizas como parte de su acción pero debe tener éxito en una prueba de Fuerza CD 15. Como en una película, la criatura atrapada siempre está a 5 pies (1.5 metros) alejado del borde de las arenas movedizas, por lo que los rescatadores no pueden sencillamente agarrarlo y tirar del personaje; ellos deberán buscar una liana, o un palo para lanzarlo a donde el personaje capturado lo pueda alcanzar.

Masa Bambleante. Todos los hombres lagarto, incluido Quijaforte, se aterrorizan por las “hierbas que caminan”. Si aparece mientras Quijaforte está con los personajes, gasta un turno exhortando a los personajes a escapar, después lo hará él. A menos que alguien lo siga inmediatamente, se necesitará una hora para encontrarlo de nuevo.

Fuegos fatuos. Si el encuentro ocurre antes de que los personajes alcancen el campamento a mitad del trayecto, los fuegos no se muestran inmediatamente pero siguen invisibles a los personajes hasta el anochecer. Entonces tratan de atraer a uno o dos personajes hacia ellos, pareciendo como las luces de linternas borrosas y parpadeantes pasando cerca. Cualquiera que siga las luces incluso a una corta distancia es atraído a un charco de arenas movedizas. Si el encuentro ocurre después de que los personajes dejen el campamento, entonces los fuegos fatuos usan el mismo truco pero en la niebla densa de la mañana, atrayéndolos hacia la guarida de Voaraghamanthar, el dragón negro.

Grupo de Cacería Yuan-ti. Todos los residentes del estero, incluyendo los hombres lagarto, los cultistas, y especialmente los batracos, temen y desprecian a los yuan-ti. Por su parte, los Yuan-tis desprecian a todos los anteriores, pero no les tienen miedo. Este grupo está formado por dos **yuan-tis híbridos** (tipo 1) y dos **yuan-tis puracasta** que están cazando a cualquier criatura inteligente que puedan ser sacrificios adecuados para su dios aletargado Merrshaulk. Los yuan-ti no se alían con nadie o contra nadie.

CASTILLO NAERYTAR

Hace más de un siglo, un mago semielfo construyó un castillo en el borde del Estero de los Hombres Muertos. Allí vivió un tiempo relativamente corto antes de que el pantano creciente fluyera más allá de los bordes del castillo y lo convirtiera en una ubicación más remota, incluso para su gusto. Después de que la estructura quedara abandonada por años, un grupo de astrólogas llamadas la Academia de las Contempla Estrellas reclamó el castillo. Ellas construyeron un observatorio en lo más alto de la torre, donde instalaron una pieza de equipo mágico llamado Vidente de Illusk. Pero las astrólogas desaparecieron misteriosamente después de varios años.

Después de la desaparición de los astrólogos, el castillo cayó de

nuevo en desuso. Fue construido para resistir el frío y húmedo ambiente, de manera que el agua que invade la zona no atraviese las paredes o inunde el dungeon. Sin embargo, después de décadas de estar abandonado, está lleno de escombros y moradores desagradables. Más tarde Rezmír se topó con el castillo en uno de sus viajes para estudiar y negociar con el dragón Voaraghamanthar. Rezmír sospecha que el castillo podría convertirse en una fortaleza útil para ella, estando tan convenientemente cerca de la guarida de un dragón negro. Ella exploró la estructura, eliminó a las arañas gigantes de la torre y forjó una alianza con la tribu local de batracos.

Durante este tiempo, la semi-dragona aun pensaba en el castillo como un simple escondite fortificado. Cuando ella descubrió el portal en el dungeon y conoció que conectaba a una cabaña abandonada en las Montañas Picogrís, tomó forma un nuevo pensamiento. Transportar grandes cantidades de tesoro quince millas (24 kilómetros) a través del estero no sería fácil, pero si recortaba 700 millas (1 127 kilómetros) de transporte en carro, valdría la pena el esfuerzo – especialmente si los batracos y los hombres lagarto hacían todo el trabajo pesado. Rezmír reclamó ambas estructuras, traspasando el refugio de cazadores de la Montaña Picogrís a un socio fiable del Culto del Dragón (una semielfa llamada Talis que ahora desprecia a Rezmír – ver el episodio 7), y convirtiendo el Castillo Naerytar en un centro esencial para las actividades del culto de amasamiento de tesoros en el Norte.

A través de la diplomacia y la intimidación, y aprovechando la influencia de Voaraghamanthar en las criaturas monstruosas del estero, Rezmír convirtió su visión en realidad creando una difícil alianza en el Estero de los Hombres Muertos.

FACCIONES

Tres grupos de poder operan en los alrededores del Castillo Naerytar; el Culto del Dragón, una banda de batracos, y una tribu de hombres lagarto. El dragón negro Voaraghamanthar, junto con sus esbirros kóbold y hombres lagarto, podrían constituir un cuarto grupo y tomar un rol activo en los eventos, pero por ahora solo está esperando para ver como los eventos se van desarrollando.

La triple alianza de Rezmír es inestable. Los cultistas desprecian vivir en el pantano y tienen poco respeto por los batracos y los hombres lagarto; el líder de los batracos se quiere apropiarse del Castillo Naerytar para sus propios propósitos; los batracos por lo general toman cualquier oportunidad que tengan para abusar de los hombres lagarto; y los hombres lagarto se irritan bajo los abusos de los batracos y se preguntan porque Voaraghamanthar no mueve un pie para protegerlos.

CULTO DEL DRAGÓN

Aunque Rezmír es responsable de renacer el Castillo Naerytar y reclamarlo para el Culto del Dragón (solo en su nombre; ella considera que es de su propiedad), un elfo Portador del Púrpura llamado **Dralmorrer Borngrey** (vea Apéndice B) controla el castillo por Rezmír. La semi-dragona necesita aparecer ocasionalmente para recordar a los batracos y a los hombres lagarto que el Culto del Dragón realmente está a cargo, pero Borngrey maneja la operación.

Dralmorrer Borngrey es un miembro de Eldreth Valuuthra, un grupo de elfos supremacistas dedicados a remover a la humanidad de Faerûn. El año la era de los grandes imperios antes de que los humanos reclamaran el continente. Siendo de Siempreunidos, él cree que su isla natal será protegida de forma segura durante el reinado de los Dragones. Los Elfos en el continente sufrirán, pero será un pequeño precio a pagar por el terror que caerá sobre la humanidad.

El elfo idolatra a Rezmír en todas las formas excepto en una: él lamenta su decisión de promover a los batracos en su alianza. En la opinión de Borngrey, los hombres lagarto serían más útiles, más fiables, y unos aliados más apropiados que lo que son los repulsivos

batracos. Él no puede alterar el contrato sin consultar las órdenes de Rezmir, pero Borngrey ha tomado pequeños pasos para restablecer el orgullo tribal de los hombres lagarto, como tratar de enseñarles metalurgia. Su esfuerzo ha tenido poco éxito.

Borngrey es leal al culto y anhela el regreso de Tiamat. El realmente espera que todo el mundo caiga indefenso bajo las garras de los dragones, tanto porque es ahí donde el mundo pertenece, y porque eso significa que su trabajo en el Castillo Naerytar terminó. El segundo mejor día de su vida será cuando Borngrey pueda quitar todo el lodo y el olor del Estero de los Hombres Muertos de sus botas y regresar a un lugar más civilizado. Él nunca ha mencionado su deseo de alejarse de los batracos, a quien considera necesidades repugnantes.

Solo un puñado de verdaderos iniciados del Culto del Dragón y oficiales residen en el castillo. Todos ellos están señalados en la descripción del castillo. Ellos actúan como supervisores y ayudantes de Borngrey y Rezmir.

BATRACOS

La banda de los batracos que sirven al Culto del Dragón siguen las instrucciones de **Baba Salpicante Pharblex** (véase apéndice B), un

batraco raro que ha dominado la magia chamánica. Su “religión” es una mezcla de tradiciones confusas, misticismo prestado, alucinógenos, venenosos y saber ya creado que sirve más como un camino para el poder personal de Pharblex que un sistema espiritual para los batracos. El lanzamiento de conjuros por parte de Pharblex mantiene a sus seguidores unidos, y esto hace que sean útiles para Rezmir.

Pharblex confía que cuando Tiamat regrese, Rezmir le dejará el Castillo Naerytar a él, y regirá todo el Estero de los Hombres Muertos desde este lugar. El único obstáculo que ve entre él y su meta es el actual amo del Castillo, Dralmorrer Borngrey; la noción de que alguien podría no querer vivir en el pantano nunca ha penetrado la mente estrecha de Pharblex, y los batracos parecen sordos a los comentarios irónicos y sarcásticos de Borngrey sobre el estero. Cuando sea el momento adecuado, Pharblex planea borrar al elfo del mapa por cualquier medio necesario. Es poco probable que elija traicionar al elfo en medio de una batalla contra los personajes, cuando él y Borngrey están peleando codo con codo – pero no es imposible. Si ve que las operaciones del culto en el castillo están condenadas, Pharblex es el tipo de criatura que cambia de bando para salvar su pellejo baboso. La ocasión debe ser perfecta, porque el teme más a Rezmir de lo que teme a los personajes. Sin embargo, si los personajes se han ganado a los hombres lagarto para que estén de su lado, matando o expulsando a los

batracos, invadiendo el castillo, y estando dispuestos a matar a Borngrey a Pharblex en batalla – Pharblex juzga que es el momento ideal para renunciar a sus antiguos aliados y cortejar a los recién llegados. El ofrece casi cualquier cosa como moneda de cambio para que los personajes lo dejen vivir, y en posesión del Castillo Naerytar (con o sin el Vidente de Illusk en condiciones operables).

El número de batracos en los alrededores del castillo fluctúa. Vienen y van a su antojo. En cualquier día, puede haber de 40 a 50 acampados fuera del castillo. Treinta y cuatro más aparte de Pharblex viven en los barracones del castillo (áreas G1 y G2). Otros de treinta a setenta están en un área cercana, lo suficientemente cerca para responder al llamado del tambor en la barbacana.

Los batracos se creen a sí mismos los señores del estero, y actúan como tales. Sin embargo, ellos son fácilmente despistados. Bajo circunstancias normales, atacan a los aventureros que estén a la vista, siempre y cuando los batracos tengan superioridad numérica. Han crecido acostumbrados a ver cultistas de muchas razas que llegan y rodean el castillo, así que cuando ven extraños, su primera suposición es que los recién llegados son también cultistas. Esta suposición es reforzada si Quijaforte u otros hombres lagarto acompañan a los extraños o si los personajes tienen cualquier equipo o ropa de un cultista.

Esto no significa que los personajes pueden merodear a su antojo entre el campo y el castillo. Los guardias batracos aún les detendrán para preguntarles quiénes son y a donde van (en un Común chapurreado si ninguno de los personajes habla Batraco). Ellos simplemente no asumen que todo extraño es un enemigo y atacan a la vista.

HOMBRES LAGARTO

La tribu de la Muerte Escamosa de hombres lagarto no tiene un líder. Pharblex mató a su chaman, Llamasol, y su muerte dejó a la tribu con un complejo de inferioridad que estaba listo para ser explotado. Cuando Rezmir prometió que Voaraghamanthar recompensaría el trabajo de la tribu para el culto, los hombres lagarto estaban listos para escuchar.

Cuando los batracos comenzaron a desempeñar el rol de fuerzas de



PHARBLEX SPATTERGOO

defensa fija, los hombres lagartos pasaron a desempeñar cinco funciones diferentes. La primero, es ser los trabajadores y porteadores del culto. Los hombres lagarto hicieron la mayoría del trabajo pesado mientras limpiaban los escombros del castillo, y ellos cargan la mayoría del tesoro desde el campo de trabajo al castillo en sus espaldas y en sus canoas. La segundo, es manejar a los lagartos gigantes que son usados para arrastrar o transportar cargas especialmente pesadas a través del estero. La tercera, es hacer la mayoría de las tareas de caza, de pesca, y recolección para alimentar a todos en el castillo. La cuarto, actúan como exploradores de larga distancia y como guardias de la periferia del castillo, debido a que son muy superiores a cualquier batraco patrullando activamente, emboscando y tendiendo trampas. La quinta, hacer de guardias del castillo, para eso, han sido alistados un grupo de hombres lagarto como guardias de elite para el castillo. Borngray no espera que ninguna fuerza monte un ataque real contra el castillo; es demasiado inaccesible, estando en lo profundo del pantano. Pero si ese desafortunado evento llegara a pasar, él sabe que los fanfarrones batracos desertarían en lugar de atacar a enemigos organizados. Los hombres lagarto, por otra parte, pueden ser valientes y disciplinados cuando ellos tienen un líder al que seguir. Borngray espera ser ese líder, por lo menos para un pequeño contingente de hombres lagarto guerreros que mantiene en el castillo y los recompensa con un trato especial.

A cambio de su trabajo, Borngray “paga” a la tribu en armas de metal que son traídas al castillo entre todo el botín.

Mientras tanto, el jefe de los batracos intimidada a los hombres lagarto, envalentonado por su superioridad numérica, el instintivo respeto de los hombres lagarto a la magia de Pharblex, y la ausencia de ningún signo de refrenarlo por parte de Borngray o desde la guarida del dragón negro. El silencio de Voaraghamanthar, más que nada, hace que los hombres lagarto se pregunten qué destino los está castigando por alguna transgresión desconocida. Ellos se quejan, y ocasionalmente unos pocos desertan, pero la mayoría resisten con su estoicismo reptiliano.

Quijaforte, es uno de los pocos que ha sugerido rebelarse contra los odiados batracos y contra los cultistas. Él no ha hecho nada tan abiertamente, ya que eso daría pie a las represalias de los batracos, pero ha hablado con algunos miembros de la tribu en los que confía.

Ellos respondieron que estaban interesados pero sin comprometerse; ellos planean tomar venganza de los batracos, pero no hasta que los presagios sean los correctos. Mientras tanto, ellos aguantan el acoso— y almacenan armas. Borngray tiene una vaga idea de cuantos hombres lagarto hay entre todas las tribus juntas, y no ha hecho un cálculo de cuantas espadas, lanzas, dagas, escudos y flechas de punta metálica les han sido entregadas. En este momento los hombres lagarto están mucho mejor armados de lo que creen los batracos o los cultistas. Cuando sea el momento de alzarse contra los batracos, los hombres lagarto intentaran abrir las gargantas y los estómagos de los batracos con nuevas, puntiagudas y afiladas cuchillas de acero.

Al igual que los batracos, la primera suposición de los hombres lagarto al ver extraños es que son cultistas, o aliados de los cultistas, que vienen a trabajar o a negociar en el castillo.

Sin embargo, ellos no comparten la arrogancia de los batracos, y a menos que sean atacados, realmente no les importa quien deambula por la zona. Los hombres lagarto patrullando o que están como guardias apostados son una excepción. Ellos están alerta, y asumen que cualquiera puede ser un enemigo potencial. Ellos no atacan hasta que ellos saben seguro quienes son, para que no caiga sobre ellos la ira de Rezmír o de Borngray por asesinar a un aliado. Como guardias de la periferia, sus instrucciones son alertar a la zona cuando se acercan extraños, mantener a los extraños bajo observación, y esperar más instrucciones.

La tribu de la Muerte Escamosa comprende ochenta hombres lagarto guerreros, compuesto por varones y hembras. Cerca de la mitad están en las inmediaciones del castillo en cualquier momento;

veintiséis viven en el castillo y el resto en chozas de cañas (área 3). El resto están cazando, pescando, patrullando, transportando contrabando desde el campo de trabajo, o visitando a sus familiares en la tribu (a pocas horas hacia el suroeste).

MAGOS ROJOS

Solo un Mago Rojo está presente en el Castillo Naerytar: Azbara Jos, quien también estaba en el campamento del culto en los Greenfields y viajó al norte con Rezmír. Él no tiene interés en el Estero de los Hombres Muertos, los batracos, o los hombres lagarto, y solo está ligeramente interesado en los dragones negros. Él está aquí solamente como enlace entre Rath Modar y Rezmír. Aunque los portales siempre son una preocupación para los Magos Rojos, el portal debajo del castillo llama el intereses de Jos.

También aventureros apareciendo en este remoto y secreto lugar le interesa. Si Azbara Jos ve a los personajes o se entera de su presencia, organizar una reunión privada — una que Rezmír y Borngray no tengan conocimiento de ella, permitiéndole atenderles a solas. Él quiere conocer cuánto saben los personajes sobre los planes del culto, donde y como descubrieron esa información, quien más la conoce, y que piensan de las posibilidades que los planes tengan éxito. Si los personajes son capturados y encerrados en el castillo, Jos buscara una oportunidad para preguntarles las mismas cosas, de nuevo en privado, pero en esta ocasión él se encontrara en una mejor posición para sacarles las respuestas a los personajes.

Esto supone que los personajes están en el Castillo Naerytar, actuando como cultistas o escondiéndose entre los hombres lagarto. Si ellos están arrasando el interior del castillo, matando a todo con el que se tope, entonces Azbara Jos solo tiene una preocupación: escapar a través del portal antes de que alguien o algo lo mate.

VOARAGHAMANTHAR

Voaraghamanthar es un dragón negro adulto que reclamó el Estero de los Hombres Muertos como su territorio. Aunque muchas criaturas viven en el estero y lo dominan en un grado u otro, ninguna es rival para la supremacía de Voaraghamanthar. Los batracos lo consideran una amenaza constante y tiemblan cuando su sombra pasa cerca. Los yuan-ti le ofrecen respeto a regañadientes y codician su enorme fortuna. Los hombres lagarto lo honran y se preguntan porque deja que los cultistas abusen de ellos. Los cultistas lo veneran y desvían parte del contrabando entrante a su guarida como tributo.

Voaraghamanthar tiene un secreto que solo es conocido por otras dos criaturas en todo Faerûn. Una de ellas es Rezmír. La otra criatura es el secreto: Waervaerendor, el hermano gemelo de Voaraghamanthar. Durante siglos, estos gemelos han engañado al mundo haciéndoles creer que solo mora un dragón en el Estero de los Hombres Muertos — un dragón que debe viajar a una inmensa velocidad, debido a que ha sido dividido en lugares muy separados en una rápida sucesión. Los gemelos raramente salen de su guarida, pero cuando lo hacen, se coordinan para nunca ser vistos juntos o ser vistos en dos lugares distintos al mismo tiempo.

Rezmír persuadió a los gemelos de ofrecer su ayuda al culto, pero hasta ahora, el compromiso no ha tenido mucho peso. Ningún dragón deja la guarida frecuentemente para ofrecer su ayuda. Como todos los dragones negros, estos dos están paranoicos respecto a los demás dragones. El potencial retorno de Tiamat y el establecimiento de un vasto imperio dragón parece más una remota posibilidad comparada con el peligro real de enredarse con otro dragón, alguno de los cuales con mucho gusto asesinaría a Voaraghamanthar y a Waervaerendor por sus tesoros. Ese es el punto de vista de los gemelos, de todas maneras. En lo que concierne a la naturaleza asesina de los otros dragones es justificada. El hecho de que ellos son dos significa que temen poco de la mayoría de los dragones solitarios. Rezmír está trabajando duro para persuadirlos de que podrían ganar gran poder revelando su secreto en el momento estratégico correcto. Sin embargo,

hasta que el regreso de Tiamat sea más seguro, Voaraghamantar y Waervaerendor intentan seguir jugando sobre seguro, manteniéndose cerca de su hogar, y protegiendo su secreto.

Voaraghamantar y Waervaerendor no son una facción real en el estero debido a que no están promoviendo ningún plan para su propio provecho, pero su presencia afecta el equilibrio de poder.

Sin Voaraghamantar, el culto no estaría aquí presente. Sin Voaraghamantar, probablemente los hombres lagarto no habrían sido empujados en hacer causa común con los batracos.

Los personajes no deberían encontrarse a ninguno de estos dragones cara a cara en esta aventura (es más probable que los conozcan en El Alzamiento de Tiamat). Si los personajes se extravián del camino de los hombres lagarto entre el campo de trabajo y el Castillo Naerytar, intencionadamente o no – si, por ejemplo, ellos siguieron a los fuegos fatuos en el estero – ellos podrían entrar en el territorio aislado en los alrededores de una de sus guaridas. Muchas pistas pueden informar a los personajes que están en el territorio de un dragón. Primero de todo, atraviesan una zona con señales consistentes en los cráneos carcomidos por el ácido de humanos, humanoides, yuan-ti, cocodrilos, y de prácticamente cualquier creatura que viva en estero. Los cráneos cuelgan de árboles secos y de púas que sobresalen del suelo.

Ambas guaridas de los dragones están fuertemente resguardadas por hombres lagarto. Los guardias de los dragones son elegidos de entre los hombres lagarto de la Muerte Escamosa que trabajan para el culto. Los kóbold infestan las guaridas, pero raramente salen al estero.

ENFRENTÁNDOSE CONTRA EL CULTO DEL DRAGÓN

Los personajes tienen diversas opciones en el Castillo Naerytar, y los eventos ahí pueden ir en muchas direcciones. Estos son los puntos importantes a tener en mente cuando estés llevando este episodio.

- Rezmir y Azbara Jos harán cualquier cosa para evitar una pelea con los aventureros que interfieran. Tienen preocupaciones mayores que la seguridad del Castillo Naerytar y sus ocupantes. Si se produce una batalla, ambos personajes se irán directamente a la puerta debajo del castillo y se teletransportarán al refugio de cazadores de Talis la Blanca (véase el episodio 7). Para la resolución de esta aventura, haz cualquier cosa para asegurarte que Rezmir y Jos sobrevivan el episodio. No sería una catástrofe si no lo logran, pero sería mejor que lo hicieran.
- Dralmorrer Borngrey y Baba Salpicante Pharblex tienen todas las de perder si los enemigos del culto invaden el Castillo Naerytar; una derrota le costaría a Borngrey su duramente ganado rango en el culto, y Baba Salpicante perdería su base desde la cual espera regir el estero después de que el culto haya abandonado el castillo. Pelearan a muerte para proteger el castillo (simultáneamente dándoles tiempo a Rezmir y a Jos para que escapen). A pesar del odio que se tienen el uno al otro, entienden que son más fuertes juntos que separados. Tan pronto como la batalla comience, ellos unen fuerzas y cooperan.
- El mejor lugar para que Borngrey y Pharblex mantengan su posición depende de cómo se hayan desarrollado los ataques; necesitaras jugar esta parte de forma improvisada. Su mejor táctica contra un determinado asalto podría ser luchando retirándose a través del castillo hacia las cavernas, donde los pasadizos angostos y las ranas gigantes trabajarán a su favor.
- Los batracos son numerosos y cobardes. Ellos pelearan para proteger a Pharblex, pero si él no está a la vista – por ejemplo, si Pharblex ha huido a las cavernas mientras otros batracos están peleando en la sala superior– los batracos sentirán que él los ha abandonado y preferirán saltar hacia el estero y no volver nunca más. Si Pharblex es asesinado, la mayoría de los batracos desertan inmediatamente.

- Los hombres lagarto son valientes, pero desprecian a los batracos. Si los personajes no han reclutado a los hombres lagarto a su bando, entonces pelearan siempre y cuando estén solos. Si hay batracos cerca, los hombres lagarto darán un paso atrás y dejarán a los batracos que soporten el peso del combate y las bajas. Si los hombres lagarto han sido convencidos para luchar junto a los personajes, entonces cazaran los batracos por el castillo y el territorio y los asesinarán sin piedad. Si los batracos corren hacia el pantano, los hombres lagarto los perseguirán. Ellos no tienen mucho entusiasmo en enfrentarse a los cultistas – no porque teman a los cultistas si no porque no los odian, y les resultará más difícil volverse contra esa alianza.
- Los cultistas son dedicados pero no fanáticos, y ellos son trabajadores, no soldados. Ellos pelearan valientemente junto a Dralmorrer Borngrey mientras los dirige. Sin él, los cultistas atacan sin coordinación y vacilando. La situación se hará peor si pelean contra los rebeldes hombres lagarto. En ese caso, sin Borngrey para incitarlos, lo más probable que ellos se atrincheren en los pisos superiores de la torre suroeste o en la biblioteca e intenten escapar de la matanza.

ACERCÁNDOSE AL CASTILLO NAERYTAR

Tal como los personajes se acerquen a Naerytar explica las implicaciones de todo lo que sucede en el castillo.

Quijaforte sabe donde están apostados los pelotones de hombres lagarto a media milla (800 metros) del castillo. Si él está con los personajes, los puede prevenir de tropezar con una trampa o con una emboscada. El habla con los 6 guardias hombres lagarto si le dejan los personajes. Lo que él les diga depende de la opinión que él se ha formado sobre los personajes.

- Si Quijaforte no está seguro de que los personajes sean los salvadores que él espera que sean, le dirá a los guardias que estos cultistas han venido a unirse a los que ya están en el castillo. Los guardias aceptan la historia sin preguntar y dejan pasar a todos.
- Si los héroes han establecido una fuerte relación entre ellos y Quijaforte, le dirá a los guardias que los personajes son grandes guerreros que vienen a destruir al Culto del Dragón, y que es el momento de hacer su movimiento contra los batracos. Puedes decidir cómo reaccionan los guardias a esta declaración o Quijaforte hacer una prueba de Carisma CD 10. Si tiene éxito los guardias son persuadidos. Si la prueba fracasa, los guardias no están impresionados. No emprenderán acciones contra los batracos ahora, pero no interferirán con los personajes, tampoco. Si el resultado es 5 o menos, los guardias deciden que Quijaforte está hablando de una rebelión que es peligrosamente precipitada y ellos lo atacarán.
- Si los personajes no han hecho nada para ganarse la confianza de Quijaforte o no lo han tratado mejor de lo que los batracos harían, entonces les dirá a los guardias que los personajes no son nadie, tan sólo problemas, y los hombres lagarto les atacarán.

Si Quijaforte no está con los personajes, aún tienen una oportunidad de detectar el puesto de guardia por sí mismos. Los personajes con una puntuación de Percepción pasiva de 15 o superior detectan un olor de humo de madera. También, realiza una sola prueba de Destreza (Sigilo) por los guardias hombre lagarto, con ventaja (ellos tienen suficiente tiempo para esconderse). Compara los resultados para ver si los personajes notan a los hombres lagarto en su escondite.

Si los hombres lagarto pasan inadvertidos, enviarán a dos veloces nadadores por una ruta secundaria para alertar a los batracos en el castillo. Dos exploradores más seguirán a los personajes mientras que los otros dos seguirán en su posición y continuaran haciendo guardia.

AFUERAS DEL CASTILLO NAERYTAR

El Castillo Naerytar fue construido sobre tierra seca, entonces un profundo, y seco foso fue cavado a su alrededor. Cuando el estero se expandió y rodeó la zona del castillo, el foso se llenó y se desbordó. Ahora todo el lugar es pantanoso, y grandes pozas de agua estancada llenan el lugar. El castillo fue construido sobre una base de roca que estaba al descubierto, por lo que sus cimientos y parece en gran parte seco incluso después de un siglo de la inundación. Maleza enredada y árboles crecen dentro de los veinticinco pies (7.6 metros) de muro en tres lados del castillo. Solo la cara frontal (al sur) está limpia.

Los batracos viven en apretujadas y construidas de forma apresurada chozas de cañas. Los hombres lagarto tienen casas comunales de caña más robustas y espaciales.

1. EMBARCADERO

Media docena de canoas se encuentran varadas en tierra. De tres a cinco remos yacen en el fondo de cada uno. Cinco de ellas están en buenas condiciones; la sexta tiene el fondo podrido, y los hombres lagarto nunca la usan. Si los personajes agarran las canoas en caso de apuro, hay un 1 entre 6 de probabilidades de que cojan la podrida. Tan pronto como se ponga en el agua comienza a filtrarse agua, y se hunde después de 15 minutos.

2. EMPALIZADA PARA ANIMALES

Los hombres lagarto mantienen a sus lagartos gigantes encorralados aquí. La pared de cinco pies de alto (1.5 metros) de la empalizada está hecha de troncos gruesos enterrados en la tierra, separados entre sí por 6 pulgadas (15 centímetros) y amarrados con fibras enrollada. Los lagartos pueden cargar o empujar cargas que son muy grandes para un hombre lagarto, como grandes troncos o impresionantes cocodrilos. También se usan para alzar piedra arriba de las almenas del castillo a través de cuerdas y de poleas – una tecnología que nunca deja de sorprender a los hombres lagarto. Hay 2d4 **lagartos gigantes** en el establo en todo momento. Son muy temperamentales y atacan a cualquier que se acerque si sus cuidadores no están presentes para mantenerlos bajo control. Si se sueltan, tenderán a irse en estampida al pantano. Si el objetivo es que los lagartos se desmanden a través del campo, alguien tiene que encorrelizarlos primero. Pincharlos con una lanza a través de la empalizada puede servir.

3. CASAS COMUNALES

Los guerreros hombres lagarto viven en estas casas comunales.

Las casas comunales están hechas de cañas atadas en largos, y gruesos fajos, doblados de arriba a abajo en vigas en forma de U. el espacio entre las vigas está entretejido con paja y más cañas. Cada casa comunal tiene una única puerta tejida en una de las paredes. La técnica de construcción usada en estas casas comunales es ingeniosa.

Los hombres lagarto pueden estar tecnológicamente atrasados, pero son maestros de su entorno. Ellos muestran el mismo talento constructor en sus trampas y lazos.

En el interior, las casas comunales son espaciales y muy bien ventiladas. El suelo está cubierto con esterillas de caña, y el interior es seco y aireado. El equipo cuelga de estacas en las paredes que los mantienen lejos del suelo. Los hombres lagarto son especialmente cuidadosos con sus nuevas armas de acero, que se oxidan rápidamente cuando son expuestas a la humedad. Llenan pequeños hornos de

piedra con carbón para calentarse. No hay una chimenea abierta; el riesgo de chispas es demasiado alto.

Cada una de las casas comunales puede albergar de manera confortable a veinticinco hombres lagarto, y más hacinados. Cuando Rezmir negoció al principio con los hombres lagarto, planearon mover todo el poblado aquí, y construirlo adecuadamente. Mientras más batracos llegaban al castillo y la situación real se hizo evidente, los guerreros instruyeron a sus familiares mantenerse alejados. Así, ellos tienen más espacio en las casas comunales en el castillo de lo que necesitan. Los personajes inspeccionando el área desde su escondite y juzgando solamente por el tamaño de las casas comunales pueden estimar que más de un centenar de hombres lagarto viven en el castillo. Ellos no contarán ni de cerca tantos hombres lagarto en el claro. Quijaforte puede explicarles esta discrepancia, si está cerca.

4. CHOZAS

Los batracos viven en chozas, que están toscamente construidas.

Una docena o más de chozas están ubicadas aleatoriamente en la tierra cenagosa. Cada una tiene la forma de un domo aplanado. La entrada está abierta, pero un bajo y corto túnel fuerza a las criaturas a gatear al interior. Están hechas de cañas tejidas en un entramado, con una generosa capa de lodo, hierbas y estiércol untado sobre toda la estructura. Lodo, agua pantanosa y mugre se encuentra esparcido entre las cabañas e incluso fluye dentro y fuera de sus bajas, y abiertas entradas.

El interior de las chozas de los batracos son completamente opuestas a las casas comunales de los hombres lagarto: húmedas, inmundas, descuidadas y apestosas. El suelo no está solo húmedo; si no que ha sido escarbado en pozos lodosos de 2 pies (50 centímetros) de profundidad, de manera que los batracos pueden descansar como las ranas en el barro hasta las cejas. Ellos no tienen sentido de la privacidad o del espacio personal. Por la noche, se amontonan uno sobre otro hasta que todos están apretujados. Los batracos no están asignados a ninguna choza en particular. Duermen en cualquiera que sea más conveniente cuando terminan cansados, de manera que algunas chozas están llenas por la noche, mientras otras están completamente vacías.

Ocho **ranas gigantes** saltan aleatoriamente entre las chozas o permanecen sentadas silenciosamente en las lagunas de agua estancada. Estas criaturas fueron criadas desde que eran renacuajos por los batracos y no los molestan, pero atacan a cualquiera que vague descuidadamente al alcance de sus lenguas de 15 pies (4.5 metros).

5. FOSO

El agua lodosa que envuelve las paredes del castillo es indistinguible a la vista de los charcos y aguas profundas estancadas en el área, pero esta esconde un foso. Porciones del foso en los alrededores de la torre suroeste están llenos hasta el nivel del suelo, en otros lugares puede tener de 30 a 40 pies (9 a 12 metros) de ancho y hasta 15 pies (4.5 metros) de profundidad. La calzada (1A) se curva terminando en el foso, proveyendo una pista visual de que el agua puede ser más profunda de lo que aparenta. Cualquiera que chapotee en el foso atraerá la atención de seis **cocodrilos**.

6. PUERTA PRINCIPAL

Esta es la única entrada al castillo que está siendo usada. Cuando el castillo fue construido, un par de gruesas puertas de roble y un rastrillo de hierro cerraba la entrada de 12 pies (3.6 metros) de ancho y 10 pies (3 metros) de alto. Las puertas nunca se cierran; ahora cuelgan tan gravemente sobre sus bisagras que no vale el esfuerzo de ponerlas en

su lugar a no ser por alguna acción a corto plazo como un ataque inminente. El restrillo está arreglado para que pueda ser bajado con un fuerte tirón a una palanca (localizada en el nivel superior, área 2A), pero desde la última vez que fue probado, el mecanismo se oxidó hasta el punto que la puerta solo se bajará 3 pies (90 centímetros), y atascándose en su sitio.

INTERIOR DEL CASTILLO NAERYTAR

Las puertas exteriores del castillo tienen de promedio 10 pies (3 metros) de grosor. Las paredes interiores son también de piedra pero solo tienen entre 1 o 2 pies (30 o 60 centímetros) de grosor.

La mayoría de las estructuras en el interior del castillo tienen más de un piso de altura. En las descripciones, las áreas están identificadas por piso, luego letras, de manera que el área 1L es la planta baja, 2L es el segundo piso, y así. Si un área no tiene una entrada para un piso, entonces eso no existe en ese piso.

PLANTA BAJA

1A. BARBACANA

La barbacana es la posición principal defensiva del castillo. Esta vigilada las veinticuatro horas por 10 batracos y 1d6 **ranas gigantes**. A menos que un combate o un alboroto haya ocurrido en algún otro lugar, estos guardias están poco alertas. Lodo pastoso cubre el suelo de piedra de esta gran cámara. Se han colocado tablones desde la entrada hasta el camino para crear un entablado de 10 pies (3 metros) de

ancho para los cultistas, a quienes no les agrada caminar entre el lodo como lo hacen los batracos. El lodo resbaladizo hace que cualquier lugar fuera de las tablas sea terreno difícil para los personajes. Unas pocas mesas han sido puestas juntas usando tablas recostadas sobre barriles, con bancos toscamente contruidos como asientos. Las mesas y los asientos están casi igual de llenos de lodo que el suelo.

La barbacana no tiene ventanas o aspilleras en la planta baja. Durante el día, una luz brillante dentro de la zona de 20 pies (6 metros) de la puerta principal abierta y de la entrada abierta a la calzada. Aparte, hay lámparas de aceite que solo alumbran luz tenue (porque los batracos nunca las limpian).

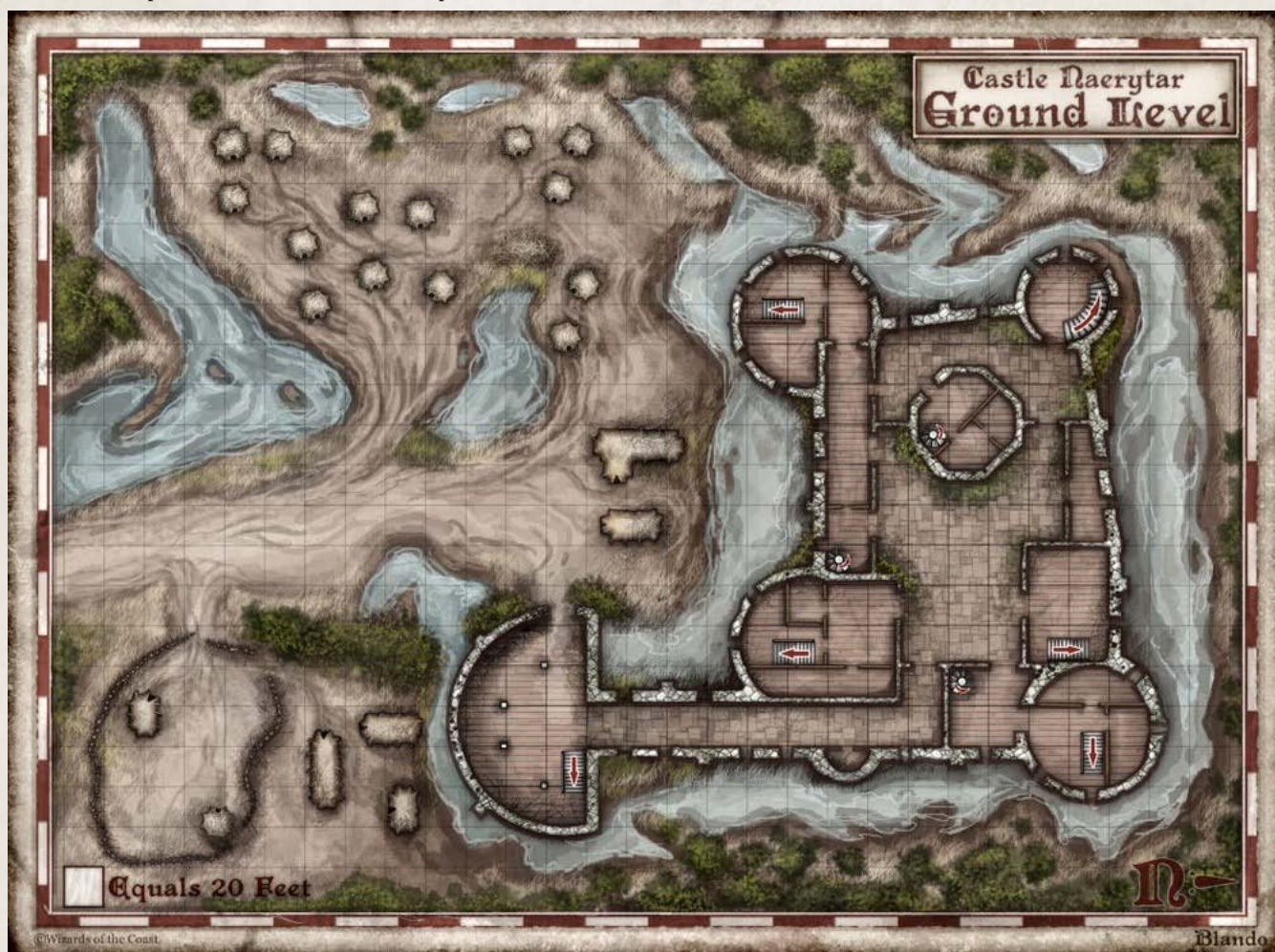
Las escaleras dirigen al área 2A.

1B. CALZADA

Esta calzada de 180 pies (60 metros) cruza el foso y conduce al patio exterior del castillo. No tiene un techo por lo que los defensores de la planta superior de la barbacana (zona 2A) puede lanzar flechas contra los atacantes ocupando la calzada. Un pequeño abombamiento defensivo a lo largo de la pared este de la calzada no está vigilada.

1C. ALA EXTERIOR

Aquí el suelo antes era de tierra compactada, pero el área delante de los barracones (área 1G) se ha convertido en barro por los pies palmeados de los batracos. En un momento dado, hay 1d6 - 1 **batracos** y 1d6 - 1 **hombres lagarto** presentes en el patio exterior. Los hombres lagarto es probable que estén trabajando (entrenando a sus lagartos gigantes), mientras que los batracos estarían holgazaneando o dando órdenes a los hombres lagarto.



1D. ALA INTERIOR

Originalmente, el pasaje entre el ala exterior e interior debería estar cerrado con pesadas puertas de madera, pero hace mucho tiempo que estas se cayeron y no han sido remplazadas. El ala interior es patrullada por tres **dracos guardianes** durante todas las horas del día. Estos atacan a cualquiera que no reconozcan o que no esté acompañado por alguien que reconozcan.

1E. TORRE NOROESTE

La puerta en esta torre ha sido arrancada de sus bisagras y yace en el piso. Originalmente, había un suelo de madera en el piso de abajo con un pozo debajo para confinar a los prisioneros. El suelo de madera está completamente podrido, y el pozo ha sido llenado casi por completo con basura y lodo.

Aquí tendría que haber un suelo de madera en esta torre de cuando fue construida, para cubrir el pozo del calabozo de debajo de esta. Ahora el suelo ya no está y el calabozo ha sido convertido en un foso de basura y en una letrina lleno con desechos muy olorosos y agua pantanosa hasta solo unos pies por debajo del suelo de la entrada. El suelo está muy podrido y grandes pedazos se han colapsado. A través de los agujeros del segundo piso, se puede apreciar que el tercer piso se encuentra en buena condición. Pero para alcanzar las escaleras de piedra que rodea la pared exterior; debes de cruzar 10 pies (3 metros) de dudosos desechos.

El pozo es hogar de un **otyugh** que consume mucha de la basura del castillo. Cuando un personaje llega, está sentado inmóvil entre los desechos, haciéndolo indetectable a menos que los personajes remuevan la cosa apestosa con palos. Si alguien pisa en los desechos o salta hacia los escalones, el otyugh lanza sus tentáculos. Un jugador apresado es arrastrado al pozo donde, con todos los peligros de ser atacado salvajemente por un otyugh, hay que agregarle el peligro de terminar ahogado. Es seguro asumir que los personajes que entran a la torre cogerán una gran bocanada de aire limpio primero, pero el ataque del otyugh podría sacarles el aire. Permite al personaje atacado realizar una tirada de salvación de Constitución con un CD igual a 5 más el daño causado por el tentáculo del otyugh. Si se tiene éxito en la tirada de salvación significa que el personaje tiene sus pulmones llenos de aire cuando fue arrastrado hacia los desechos y puede mantener su respiración por un número de minutos igual a 1 + su modificador de Constitución, con un mínimo de 30 segundos (5 asaltos). Fallarla significa que los pulmones del personaje están vacíos, y el personaje cae inconsciente al final de su turno después de un número de asaltos igual a su modificador de Constitución a menos que el personaje se libere del apresamiento del otyugh antes de que suceda. Vea las reglas de Ahogamiento en el Manual del Jugador.

1F. ESTABLOS

Los más aptos, más feroces de los lagartos gigantes están alojados aquí en lugar de la empalizada exterior (área 2), para protegerlos de los mordiscos y los zarpazos que normalmente suceden en el recinto. Estos lagartos están acostumbrados a ser montados por hombres lagarto en los patrullas largas. Los establos, originalmente contruidos para caballos, han sido agrandados para acomodar a las bestias (ocho **lagartos gigantes**). Las normalmente letárgicas criaturas se agitan cuando extraños entran a los establos. Si los personajes tardan más de un minuto, dos de los lagartos comienzan a azotar las paredes con la cola. Los otros sienten el alboroto rápidamente de manera que a los dos minutos, todos están golpeando las paredes y bramando. La conmoción atrae cuatro **hombres lagarto** quienes son los adiestradores de los lagartos gigantes. Los hombres lagarto tienen una influencia

relajante en los lagartos gigantes, pero si ellos son interferidos mientras lo hacen, los agitados lagartos romperán los puestos donde están confinados y atacaran a cualquiera que esté en el establo.

Una escalera en la esquina sureste de los establos da acceso a un desván sobre los establos.

1G. BARRACONES INFERIORES

Esta gran estructura fue construida para albergar la guarnición del castillo. Pharblex y su círculo de fuertes batracos escogidos por él lo han tomado. Pharblex es raramente visto aquí, pero durante el día doce **batracos** descansan en la migre. Este número se dobla durante la noche.

Si los personajes se internan de las Barracas durante el día, lee el texto de abajo. Si ellos entran furtivamente o entran en medio de la noche, ajusta y parafrasea de manera acorde.

Doce batracos te miran sospechosamente desde una habitación que debió haber sido un ordenado barracón alguna vez. Ahora es una habitación grande sin muebles, gran parte del suelo esta convertido en lodo, y la peste de los batracos impregna el lugar.

Si los batracos asumen que los personajes son cultistas, ellos toleraran su presencia en el piso más bajo de los barracón. Ellos no permitirán que nadie suba las escaleras, y no aceptarán órdenes de alguien que no conozcan y reconozcan. Si se inicia un combate en esta área, los batracos del nivel superior (área 2G) saltaran a la batalla desde las escaleras en el tercer asalto.

Tres cofres salpicados de lodo están metidos en el espacio protegido debajo de las escaleras. Estos contienen gran parte de la paga de los batracos. Dralmorrer Borngray les paga con artículos del tesoro saqueado que él considera de muy poco valor o vulgar para incluirlo en el tesoro que se está acumulando para Tiamat. Los cofres contienen cientos de objetos hechos de cobre y estaño y tienen engarzados pequeñas o dañadas piedras semipreciosas. Los tres cofres combinados contienen 30 000 pc, 500 pp, y joyería (cobre y estaño con ornamentos o piedras semipreciosas) que valen otras 350 po, para un total de 700 po. El peso total es mayor de 500 libras (227 kilogramos): 305 libras (138 kilogramos) de monedas más otras 200 libras (91 kilogramos) de joyería.

Enterrado entre todo el cobre y el estaño en uno de los cofres hay una pequeña caja de caoba que contiene dos pociones de curación y un vial de aceite de etereabilidad, ignorado por los cultistas mientras lo separaban.

1H. FORJA Y ARMERÍA

Los constructores de Naerytar crearon la estructura para los herreros quienes crearían y mantendrían las armaduras y las armas necesitadas por los defensores del castillo.

Una gran forja domina el centro de esta cámara, con un calor agradable gracias a una cama de carbón que brilla débilmente en la forja. Media docena de hombres lagarto están trabajando alrededor de la forja, pero no se ve que estén logrando mucho. Otros utensilios del oficio de herrero están dispersos por la habitación, y muchos objetos de metal mal hechos están apilados en la esquina noroeste.

Unos meses antes, Dralmorrer Borngray decidió poner la forja operativa de nuevo. El aborrece a Pharblex y a los batracos, y prefiere tratar solamente con los hombres lagarto si ellos pudieran superar la desdicha que ha atenzado a la tribu desde que Pharblex mato a su chaman. Borngray pensó que dominando un oficio avanzado como la metalurgia inculcaría a los hombres lagarto con un renovado sentido del orgullo. Él podría estar en lo correcto, pero hasta ahora, los hombres lagarto han mostrado poca aptitud para el oficio. Sin embargo, ellos disfrutan descansando en la calidez de la forja, y han aprendido a darles un excelente cuidado a sus nuevas armas incluso si ellos no puedan fabricar más.

Los seis hombres lagarto en la habitación de la forja no atacaran a menos que los ataquen primero. Ellos están tratando de hacer una punta de lanza de hierro de pedazos de armaduras destrozadas, pero sus esfuerzos están produciendo algo más como una pala que como una cuchilla. Ellos escucharan atentamente si los personajes ofrecen consejo pero no mostraran signos de comprender lo que les están diciendo.

1I. SALA DE ESPERA DE LOS HOMBRES LAGARTO

Los doce **hombres lagarto** elegidos por Dralmorrer Borngray para servir como guardia personal usan la torre noreste como sus barracones. Esta cámara es su sala de espera diurna. Cuando ellos no están entrenando con sus armas, los hombres lagarto gastan su tiempo en esta cámara, apostando, ejercitándose, y contando historias de tiempos más felices. Borngray mantiene esta fuerza como un seguro contra los intentos de traición de Pharblex y de los batracos.

Como los guardias en otras partes del castillo, aquellos en el cuarto asumen que los extraños son cultistas recién llegados a menos que tengan razón para pensar lo contrario (ver extraños con armas goteando sangre de un combate reciente podría ser una de esas razones). Ellos no atacaran a menos que sean provocados, ni tampoco dejaran a nadie subir las escaleras hacia las áreas 1J y 1K sin una excelente razón.

1J. DORMITORIOS DE LOS HOMBRES LAGARTO

Los diez guardias hombres lagarto más dominantes descansan en esta cámara, debido a que obtienen más calor de la forja (área 1H) que lo que recibe el área 1K. Ellos duermen en jergones de juncos distribuidas por el suelo de forma aleatoria, y cada uno mantiene sus escasas pertenencias debajo de su “cama”. A pesar de la falta de orden, la habitación está limpia y seca durante el día, pero diez **hombres lagarto** duermen aquí durante la noche.

1K. DORMITORIOS DE LOS HOMBRES LAGARTO

Diez guardias hombres lagarto duermen en esta cámara. Ellos son la mitad de los menos dominantes de los guardias hombres lagarto de Borngray, consignados a dormir en estos dormitorios porque reciben menos calor de la forja (área 1H) que lo que obtiene el área 1J. Ellos duermen en jergones de juncos distribuidas por el suelo de forma aleatoria, y cada uno mantiene sus escasas pertenencias debajo de su “cama”. A pesar de la falta de orden, la habitación está limpia y seca durante el día, pero diez hombres lagarto duermen aquí durante la noche.

1L. CAPILLA

A través de los años, esta capilla ha sido consagrada para servir a diferentes deidades, dependiendo de quién rija en el castillo. Ahora es un santuario a Tiamat, adornado con una bella estatua de madura de la reina dragón fabricadas por los hombres lagarto. La manufactura es sorprendentemente buena, aunque la mayoría de los rostros de Tiamat tienen un gran parecido más con los hombres lagarto que con los dragones. Un compartimiento secreto debajo de la cabeza del dragón negro de Tiamat que contiene una *daga de veneno*. Puede ser encontrada con una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15. Sólo Reznir y unos pocos hombres lagarto (incluyendo Quijaforte) que tomaron parte en el tallado de la estatua saben acerca de la daga.

Los cultistas veneran a Tiamat pero no le rinden adoración, por lo que la capilla es rara vez usada para alguna cosa que pueda ser considerada una práctica religiosa o masiva. En cambio, cultistas

solitarios o en pequeños grupos se retiran aquí para reflexionar en silencio en cómo el mundo sufrirá cuando la Reina de los Dragones se alce.

1M. ALMACÉN

Toda la basura de la capilla – taburetes rotos, ropa de altar podrida, iconos corroídos – fue tirada en esta habitación cuando los cultistas tomaron el lugar. No hay nada de valor aquí.

1N. RECTORÍA

Este fue originalmente los aposentos de los clérigos del castillo, e incluía muchos recintos de almacenamiento robustos para la vestimenta y parafernalia religiosa.

Todos los recintos fueron rajados y saqueados hace mucho tiempo. Cuatro **garradragones** (vea apéndice B) se instalaron en esta cámara y la convirtieron en sus aposentos. Ellos cuidan la biblioteca en el área 1N.

1O. GALERÍA DE ARQUEROS

Esta gran galería vigila la calzada a través de aspilleras. En caso de un ataque, los arqueros podrán controlarlo. Los cultistas no lo usan para nada, y aparte de telarañas, el lugar está vacío.

1P. COCINA

Las comidas para los cultistas son preparadas en esta cocina por un chef enano y sus dos ayudantes humanos (**plebeyos**). El chef es un **enano** llamado Tharm Tharmzid. Si se le da la oportunidad, él se quejara amargamente sobre la falta de ingredientes para unas buenas comidas. Todo lo que el recibe viene de los hombres lagarto cazadores y recolectores, cuyas nociones de que es y que no es comestible no encajan bien con Tharmzid.

1Q. GRAN SALÓN

Los cultistas comen y llevan la mayoría de sus negocios en este gran, y ancha sala. El extremo este de este salón es usado para cenar y socializar. La mitad oeste es donde el contrabando de la Posada Carnath es transportado para ser inspeccionado, limpiado, organizado, y reembalado antes de ser llevada al portal debajo de la torre suroeste. Las mesas en esta mitad del cuarto están cubiertas con objetos de valor. En la esquina suroeste de la habitación hay un improvisado taller de carpintería, donde los cultistas construyen cofres y cajas para guardar el saqueo. Si los personajes tienen la oportunidad de meter las manos en las pilas y quedarse con lo que encuentren, ellos consiguen 450 po, 520 pp, 80 ppt, 22 piedras semipreciosas (5 x 35 po, 6 x 45 po, 6 x 55 po, 4 x 65 po, 1 x 80 po) y una poción de gran curación. Alternativamente, puedes crear tu propio tesoro de nivel experto.

Sin embargo, no será posible saquearlo mientras algún cultista esté vivo. Durante el día, siempre habrá doce **cultistas** (del rango iniciado) trabajando en el Gran Salón y cuatro **garradragones** (vea apéndice B) manteniendo un ojo en ellos. La mayoría de los cultistas son humanos, pero todas las razas están representadas. No hace falta ser preciso en cuantos porcentajes hay de cada.

Si hay cualquier disturbio en el Gran Salón, cualquiera que pueda escuchar responderá al alboroto. Los cultistas en la torre suroeste y los dracos guardianes del ala interior aparecerán al inicio del tercer asalto, y cualquier batraco u hombre lagarto en el ala exterior responderá al inicio del cuarto asalto.

De noche, dos **dracos guardianes** (vea apéndice B) duermen en el Gran Salón mientras un tercer **dragón guardián** patrulla el salón y el ala interior. Incluso dormidos, los dracos guardianes están

normalmente alertas.

1R. ANTECÁMARA DE LA TORRE SUROESTE

El agua del pantano se filtra en esta cámara a través de una grieta en los cimientos agregando más pulgadas de profundidad al suelo de piedra hundido y llenar el aire con un hedor de moho empalagoso.

Los cultistas colocaron una pasarela de tablas a lo largo del suelo de manera que puedan caminar entre las dos entradas sin hundir sus pies, esta cámara no se usa para nada más que como pasaje entre las áreas 1Q y 1R.

1S. ENTRADA SUBTERRÁNEA

Los charcos en el área 1R no se extienden hasta esta cámara, pero el olor sí. Debido a esto, los cultistas sólo usan esta cámara como un acceso a otras áreas.

El rasgo más importante de esta cámara es la escalera que baja hacia las cavernas de debajo del castillo. Están ubicadas directamente debajo de las escaleras que llevan al segundo piso de la torre. No hay una entrada entre el grupo de escalones que suben y las que bajan. Una puerta que lleva al área 1T está cerrada pero no con llave.

1T. CÁMARA EN DESUSO

Esta cámara está húmeda y mohosa, pero no inundada. Los cultistas no la usan debido a la humedad, de manera que ciempiés gigantes se han mudado convirtiéndola en su nido. Cualquiera que abra la puerta y entre en la cámara se vuelve el blanco de diez **ciempiés gigantes**.

Si los personajes se hacen pasar por refuerzos enviados por el culto, se les asigna esta cámara como sus cuarteles. Su primera tarea será limpiarla de los ciempiés, eliminar las fugas de las paredes, y generalmente hacer este cuarto habitable.

1U. ENTRADA A LA GUARIDA

La entrada a la guarida principal se alza tres escalones por encima de ala interior. Una gruesa puerta de madera en buen estado la asegura. Pero la puerta nunca está cerrada con llave o bloqueada bajo ninguna circunstancia.

Esta cámara frontal es una versión pequeña del Gran Salón, con algunas mesas y bancos que raramente se usan. Unas escaleras en espiral suben al segundo piso.

1V, 1W CUARTOS DE VISITA OESTE

Normalmente, estas habitaciones no se usan, pero Azbara Jos las usa actualmente. Están razonablemente cálidas y confortables. Jos estará aquí cuando no esté consultando con Rezmir en las áreas 1U, 2N, o 3L. Jos mantiene todas sus cosas de valor con él. Las únicas cosas que deja en estas cámaras son sus ropas y su libro de conjuros de viaje, que está encerrado en una caja de secoya con incrustaciones de plata. El cierre puede ser abierto con una prueba de Destreza CD 15, pero si la tirada es menor que 20, la manipulación del cierre activará una protección mágica se estropean con el mismo efecto que una flecha acida de Melf; la flecha acida es lanzada al personaje que abrió la caja y provoca 4d6 de daño de ácido inmediatamente más otros 4d6 al final del siguiente turno del personaje. El daño se reduce a la mitad si el personaje realiza una tirada de salvación de Destreza CD 15. Abrir la caja con la llave desactiva la trampa automáticamente; Jos lleva la llave atada en un hilo alrededor de su cuello.

SEGUNDO PISO

2A. BARBACANA SUPERIOR

Aunque está mucho más limpia que el nivel inferior, el nivel superior de la barbaca sigue siendo un desastre. Fangosas y palmeadas huellas de batracos suben y bajan por las escaleras y cubren todo el suelo. Esta área está protegida por nueve **batracos** día y noche, pero por la noche, tienden a dormir durante la guardia.

Este nivel de la barbaca no tiene techo, cientos de piedras del tamaño de melones están apiladas alrededor de las almenas para tirarlas sobre las cabezas de los atacantes. Algunas de las pilas se han desmoronado, y los batracos son demasiado perezosos como para reabastecerlas.

La calzada está totalmente expuesta a los arqueros en la parte posterior de la barbaca, pero los batracos rara vez vigilan en esa dirección.

El rasgo principal de esta área es un tambor de señales tallado de un enorme tronco hueco. Este tambor puede ser escuchado desde millas cuando es tocado vigorosamente. Los batracos envían diferentes señales con el tambor: pueden llamar a las patrullas y a los forrajeros al castillo, despertar el acampado, indicar hora de comidas, anunciar cambios de guardia, y sonar una alarma general si el castillo se encuentra bajo ataque. El tambor es escuchado hasta 6 veces en un día típico, y cualquiera que vive en el castillo sabe los significados de los diferentes redobles del tambor. Los personajes no saben que significan estos redobles sin preguntar a alguien.

2E. PISO PODRIDO

El segundo nivel de la torre noroeste está en malas condiciones. Hay unos grandes agujeros donde el entarimado se ha podrido completamente y caído entre los desechos del fondo, y el entarimado que permanece es poco probable que resistan el peso de un humano.

Las vigas todavía son fuertes, pero están resbalosas por los hongos y el moho. Es necesaria una prueba de Destreza (Acrobacia) CD 10 para cruzar el llano en una viga sin resbalarse y caer en los horrores del área 1E.

Cruzando la torre, pegado a la pared sur, hay un baúl cerrado. La cerradura puede ser abierta con herramientas de ladrón y una prueba de Destreza CD 10. El cofre contiene 1 825 pc, 54 po, y un par de llamativos aretes de oro que podrían valer otros 10 po si se derriten. El cofre fue dejado cuando los últimos inquilinos del castillo se fueron, y se consideró que no valía la pena el esfuerzo de cargarlo por las escaleras.

Los escalones de piedra que se curvan a lo largo de la pared exterior llegan a un pequeño descansillo de piedra (de aproximadamente 3 pies x 3 pies [90 centímetros x 90 centímetros]), y continua escaleras arriba al tercer piso. Los personajes están a salvo de caerse mientras se mantienen en el descansillo o en los escalones.

Una trampilla cierra el paso al final de las escaleras en el techo. La puerta está asegurada con un simple picaporte de madera. La puerta también contiene una advertencia pero, debido a que esta fue dibujada con tiza hace como un siglo, está toda invisible ahora. Puede ser notada con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. Después de que se den cuenta de las marcas de tiza, cualquiera que lea Enano puede interpretarlo como una advertencia de que un poderoso muerto viviente reside en el interior del cuarto. Unos aventureros colocaron las runas aquí décadas atrás después de escapar con dificultad de los espectros en el área 3E.

2F. DESVÁN DE LOS ESTABLOS

El desván sobre los establos es donde los hombres lagarto almacenan montones de cañas cortadas para usarlas como camas en los establos de los lagartos gigantes. Aparte de las cañas y algunos murciélagos, no hay nada más aquí.

2G. BARRACONES SUPERIORES

Baba Salpicante Pharblex (vea apéndice B) y su sequito personal de diez batracos usan este piso de las barracones como sus aposentos.

Nadie, excepto los **batracos**, realiza alguna actividad en esta cámara, incluyendo a los cultistas. Incluso Borngrey o Rezmir no son bienvenidos aquí. Los batracos están siempre aquí por la noche pero solo mantienen dos guardia sobre el cofre del tesoro durante el día, cuando Pharblex gasta la mayoría de su tiempo en el criadero de las ranas gigantes debajo del castillo. Estos dos guardias no confían en nadie, y uno de ellos está equipado con un cuerno hecho de hueso de cocodrilo con el que da la alarma en el caso que haya problemas.

Como todas las áreas ocupadas por los batracos, esta recámara es un desastre, camastros de cañas, cestas sucias, y huesos de animal llenan el suelo.

En la esquina sureste del cuarto hay un gran y pesado cofre, envuelto en cadenas y un candado. La cerradura puede ser abierta con unas herramientas de ladrón y una prueba de Destreza CD 12. En el interior se encuentra la parte de paga de los batracos de Pharblex: joyería de plata y electro, espejos de mano, peines de concha, horquillas para cabello y broches con piedras semipreciosas, todo con un valor de 1 376 po. Mucha de la plata esta negra por haber perder su brillo. En una tierra civilizada, cada uno de estos objetos es algo que podrías encontrarse en un tocador o en una mesita de noche de una mujer. Esta es una broma privada que Dralmorrer Borngrey encuentra muy hilarante. Para Pharblex todo es lo mismo, debido a que el no conoce nada de la civilización o de las modas de las mujeres nobles humanas.

2H. ARSENAL

Esta cámara estaba surtida con armaduras, armas, y cientos de flechas cuando el castillo fue abandonado. El metal está hecho polvo por el óxido, las flechas están inservibles, y el cuero fue roído por ratas y otras alimañas. Ahora esta cámara son los cuarteles no oficiales de los hombres lagarto en el castillo. Ni los batracos ni los cultistas suben aquí.

La cámara del arsenal es el lugar más cálido del castillo, gracias al calor que sube de la forja (área 1H). Los hombres lagarto que viven en el castillo se reúnen aquí – normalmente por la noche – para discutir su situación y que deberían hacer. El debate está entre aceptar su destino como humildes sirvientes del Culto del Dragón, atacar a los batracos en un glorioso pero suicida asalto, o esperar el momento oportuno hasta que puedan atacar con una oportunidad de ganar.

Las pilas de armas nuevas de los hombres lagarto están escondidas



debajo de los montones de armas oxidadas, podridas y antiguas. Solo tras unos minutos de buscar entre la chatarra puede encontrar uno o dos conjuntos de hojas y puntas afiladas y limpias de espadas cortas, dagas, y lanzas, cuidadosamente envueltas en hules.

A menos que los hombres lagarto se congreguen, esta cámara esta normalmente vacía. Los hombres lagarto rara vez vienen aquí cuando podrían ser vistos reunidos, para evitar atraer sospechas u hacer que algún curioso se sobre que hay en el cuarto “sin usar” sobre la forja.

2I, J, K. HABITACIONES LIBRES.

Dralmorrer Borngrey ha asignó toda la torre noreste para que los hombres lagarto las usaran, pero ellos duermen y viven principalmente en la planta baja. Las habitaciones del segundo piso no contienen nada de interés o de valor.

Sin embargo, si los personajes buscan en esta área, aquellos con una puntuación Percepción Pasiva de 15 o superior notaran que las puertas entre las áreas 2H, 2I y 2K se abren y cierran suavemente y sin sonido, al contrario de la mayoría de las puertas en el castillo, las cuales rechinan y chirrían fuertemente en las bisagras corroídas. Los hombres lagarto mantienen estas puertas bien engrasadas, de manera que puedan atravesar al área 2H en medio de la noche sin despertar a ningún batraco en los barracones (áreas 1G y 2G).

Una trampilla cierra el paso de las escaleras al área 3I. La trampilla

no está cerrada, pero un par de clavos de hierro han sido clavados entre la puerta y el marco. Abrir la puerta requiere o una prueba de Fuerza CD 10 o gastar 10 minutos cuidadosamente haciendo palanca entre los clavos. Si la puerta es forzada y no hay nadie manteniéndose alerta para recoger los clavos cuando salten, estos caen ruidosamente por las escaleras.

Si los personajes son capturados, serán confinados al área 2J.

2L. BIBLIOTECA EXTERIOR

Dralmorrer Borngrey ha convertido el segundo piso de la capilla en una biblioteca. Esta cámara al final de las escaleras contiene unas pocas cajas y cofres con libros escogidos del tesoro que llega y que no ha sido organizado ni catalogado. De otra manera, estaría vacío el lugar.

2M. SALA DE LECTURA

Una mesa pequeña y dos sillas son los únicos muebles en esta habitación.

2N. BIBLIOTECA

Desde que los tesoros comenzaron a ser canalizados hacia Naerytar, Dralmorrer Borngrey ha retirado cualquier libro, pergamino, tableta, y otros materiales escritos que le interesaron. Él sabe mejor como reclamarlo como propio; el redirigirá estos tesoros al Tesoro de Tiamat cuando la actividad en el Castillo Naerytar este cerca de concluir. Hasta entonces, el guardará todo el material escrito para estudiarlo y desviarlo de los miserables de los alrededores. Rezmir sabe de la existencia de la biblioteca y aprueba sean los libros usados de esa forma, siempre y cuando sean entregados en el Pozo de los Dragones antes de la llegada de Tiamat.

Borngrey ha reunido una impresionante biblioteca.

Esta contiene sobre unos 100 libros, cuartillas, y manuscritos cubriendo la historia de la Costa de la Espada, filosofía natural, matemáticas, astronomía, magia, y muchos trabajos teóricos sobre realidades alternativas, tiempo, y viaje dimensional. Esta colección sería una adición incalculable para cualquier biblioteca o coleccionista en Aguasprofundas si pudiera ser retirada del castillo antes de que los cultistas los arrojen o los batracos los estropeen.

Los libros y manuscritos están almacenados en estantes de madera contruïdos por los cultistas de maderas recicladas.

Un **aladragón** (vea apéndice B) y cuatro cultistas (iniciados) pasan la mayor parte de su tiempo aquí, organizado los libros.

2P. ALMACÉN DE LA COCINA

Los objetos que son necesarios ocasionalmente en la cocina (área 1P) pero no diariamente están almacenados aquí, junto a comida no perecedera como aceite para cocinar, cereales, queso, vino y cecina.

2R. CÁMARA DE DESCANSO DE LOS CULTISTAS

Los cultistas de rango más bajo duermen aquí. De noche, están presentes cinco cultistas. Si no, la cámara está vacía a excepción de todos los colchones de cañas y sus simples pertenencias en cofres de madera. Una pequeña chimenea en el área 2T provee escaso calor.

2T. CÁMARA DE DESCANSO DE LOS CULTISTAS

De noche, siete ala **dragones** (vea apéndice B) duermen aquí. Si no, la cámara está vacía a excepción de todos los colchones de caña y sus simples pertenencias en cofres de madera. Una pequeña chimenea de piedra mantiene cálida la cámara.

2U. SALA COMÚN DE DRALMORRER BORNGREY

El segundo nivel de la fortaleza está ocupado enteramente por Dralmorrer Borngrey. Esta cámara es una combinación de un salón y oficina, y una pequeña chimenea ubicada en la pared oeste provee de calor. Un escritorio, una silla acolchada y un banco están ubicados cerca de la chimenea. Si no, la habitación sería un cuarto grande vacío.

2V, W. DORMITORIO Y VESTUARIO DE BORNGREY

El área 2V es el dormitorio de Borngrey, amueblado con una cama, una mesa cubierta de mantas con una jofaina y artículos de aseo (peine, cepillo, jabón, esencias líquidas). Y un taburete. Alfombras cubren la mayoría del suelo. Un cuervo en una gran jaula grazna lo suficientemente fuerte para ser oído en el ala exterior si un extraño entra en la cámara, el graznido despierta y atrae a los cultistas y a los aladragones de las áreas 2R y 2T a la torre.

Borngrey pocas veces esta aquí excepto cuando duerme, inmediatamente antes de descansar, e inmediatamente después de levantarse.

Además de las ropas álficas y sus enseres personales, una pequeña caja fuerte está escondida debajo de una tabla suelta del suelo debajo de una alfombra. El escondite es visible automáticamente si se mueve la alfombra y pasa desapercibido automáticamente si esta es dejada en su sitio. La caja fuerte contiene los fondos de emergencia de Borngrey: 200 po, 200 pp y 10 piedras preciosas que valen 100 po cada una. La cerradura puede abrirse con una llave del cinturón de Borngrey o con un juego de herramientas de ladrón y una prueba de Destreza CD 15.

TERCER PISO

Muchos de los pisos más altos del castillo no son usados por los cultistas. Algunos de ellos son aun hogares de peligrosas creaturas que fueron selladas en vez de ser eliminadas.

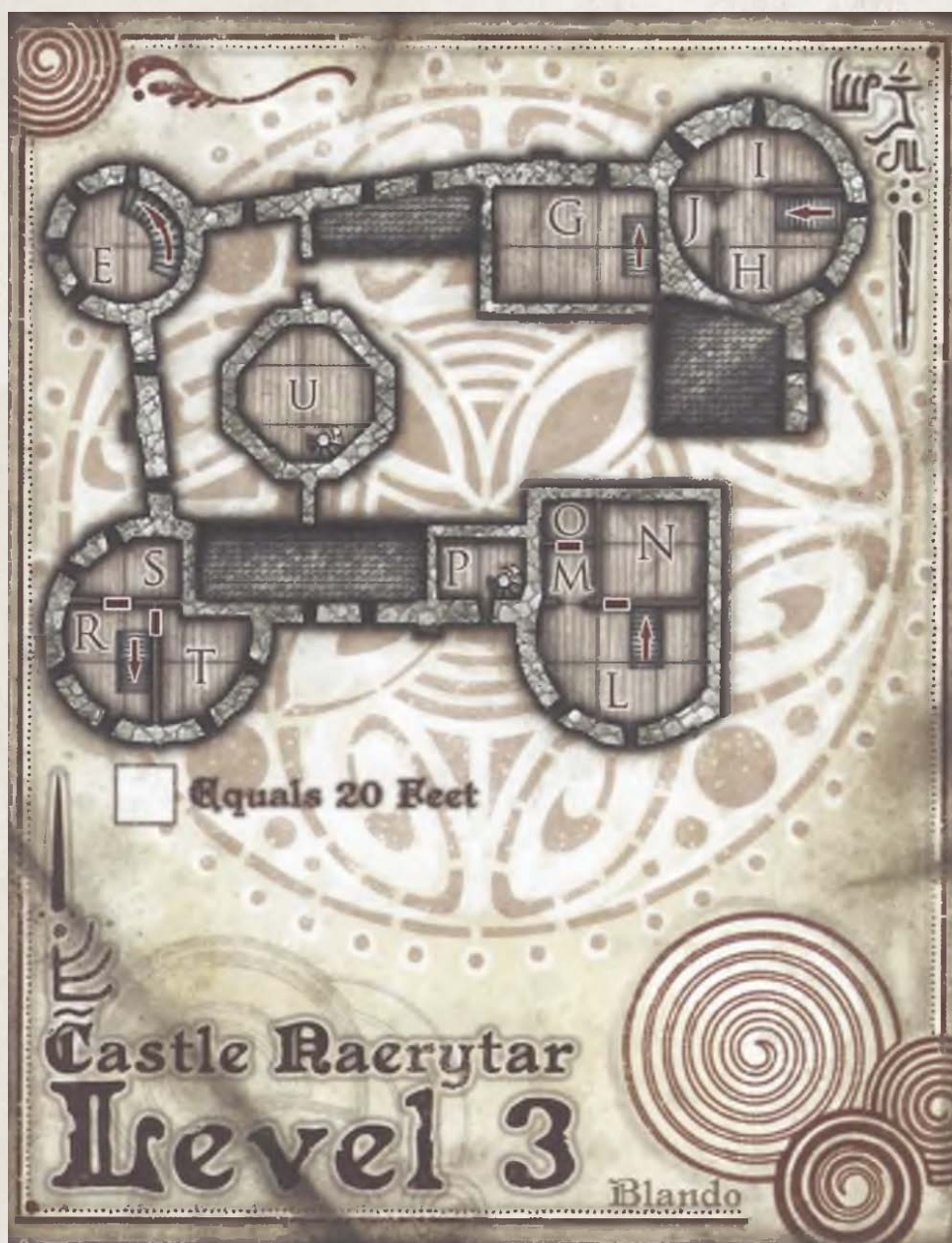
3E. SANTUARIO DE LOS ESPECTROS

Muchos años después de que los constructores y el dueño original abandonaran el Castillo Naerytar, este fue re-ocupado por una escuela de astrologas llamadas la Academia de las Contempla Estrellas. Uno años después de que las astrologas se mudaran, fueron eliminadas por su propia líder. Muchos de los residentes del castillo fueron asesinados en la habitación más alta de la torre noroeste de formas particularmente horribles. Ellas siguen aquí en forma de tres espectros acechando en la cámara. Ellas permanecen quietas, ignorando a todo y a todo el mundo en el castillo, hasta que alguien abre la trampilla y entra.

La cámara contiene una mesa larga y paneles deslizantes con mapas astrológicos a lo largo de las paredes. Tres cuerpos están desparramados en el suelo, reducidos por el tiempo a huesos y retazos de ropa polvorientos. Tan pronto como alguien entra en el cuarto, los espectros se levantan y atacan. Ellos perseguirán a cualquiera en el castillo, pero no saldrán de él. Ellos atacaran a otras creaturas vivas si no pueden atrapar a aquellos que molestaron su descanso, pero prefieren a los intrusos más que a cualquiera.

La mayoría de los mapas astrológicos se deshacen en polvo cuando son tocadas, pero tres son aún lo suficientemente gruesas para ser llevárselos.

Una fue dibujada en pergamino, otra en un disco de arcilla, y otra grabada en una delgada lamina de cobre. Los mapas supervivientes podrían valer 700 po cada uno para un astrologo en Aguasprofundas o en otra gran ciudad.



Una trampilla está cerrada en el lado de los escalones del área 2K y trabada con dos clavos de hierro hundidos entre la puerta y el marco. Véase la descripción del área 2K para los detalles sobre cómo abrir la puerta. La puerta es suficiente para mantener a las arañas lejos de los niveles inferiores de la torre, debido a que las arañas y los hombres lagarto tienen un pacto mutuo para dejarse en paz los unos a los otros. Esto no se extiende a extraños como a los personajes.

3L. OFICINA DE REZMIR

El tercer piso de la vieja capilla se convirtió en los aposentos para Rezmir la Susurradora de Dragones. Nadie más usa esta cámara incluso cuando Rezmir está fuera del castillo por periodos de días o meses.

Los muebles en las cuatro cámaras son lujosos – sorprendentemente, comparado con todo lo demás en el castillo. El resto de los muebles fueron contruidos ahí mismo, pero los de Rezmir vienen de los talleres de los mejores carpinteros y tapiceros de Faerûn. Estos fueron traídos al castillo a través del portal del refugio de Talis la Blanca.

Esta cámara frontal sirve a Rezmir como una oficina. Contiene un escritorio varias mesas más pequeñas con pilas de inventarios e informes, y cuatro hermosas pero incómodas sillas de madera. Dos dragones negros idénticos tallados en ónice flanquean la parte superior de las escaleras. Un coleccionista serio pagaría más de 3 000 po por el par. Estas tienen tres pies (90 centímetros) de alto y pesan 400 libras (181.5 kilogramos) cada una.

Entre los papeles en el escritorio hay notas de Rezmir describiendo el portal debajo del castillo y como operarlo, incluyendo su palabra de comando (“Draezir”).

3M. SALA DE ESTAR DE REZMIR

Esta cámara es una sala de estar, confortablemente amueblada con sillas tapizadas, bancos acolchados, y dos pequeñas mesas cubiertas de manteles. Rezmir no recibe invitados, de modo que la cámara nunca es usada por nadie más que por ella.

3N. DORMITORIO DE REZMIR

Una gran cama, dos guardarropas, un espejo de pie, y un soporte para armadura con una armadura de mallas de repuesto es dominando la habitación. Uno de los guardarropas está lleno de ropa. El otro, cuyas puertas están pintadas con una representación de un dragón de cinco cabezas, contiene las regalias del Culto del Dragón de Rezmir – túnicas moradas, capas, mantas, y muchos objetos de rango, pero no la Máscara de Dragón Negro. Debido a que Rezmir es una semi-

3G. CÁMARA EN DESUSO

Originalmente, este piso de los barracones fue usado como almacén y para entrenamiento durante el mal tiempo. Varios maniqués de esgrima y dianas aún se mantienen en el cuarto, pero se desmoronarán si se les da un uso fuerte.

3H, I, J. GUARIDA DE LAS ARAÑAS

El piso más alto en la torre noreste es la guarida de cinco **arañas gigantes**. Ellas cazan en el pantano de noche y regresan a la torre para descansar durante el día, entrando a través de un agujero del techo. Las arañas son cautelosas, por lo que nunca son vistas entrando o saliendo. Los hombres lagarto saben sobre ellas pero nunca lo han mencionado a los demás.

La cámara no está enmarañada con telarañas, pero hay huesos de varios animales (incluidos batracos) cubren el suelo.

Las arañas anidan entre las profundas oscuridades que proveen las vigas del techo, y tienen ventaja en pruebas de Destreza (Sigilo) mientras se esconden en sus huecos.

dragona, es poco probable que sus ropas o su armadura le queden bien a nadie más.

El guardarropa que contiene las regalias del culto tiene una trampa. La trampa puede ser detectada con una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 20. Una vez detectada, la trampa puede ser desarmada automáticamente usando la insignia de garras de Rezmir o con un juego de herramientas de ladrón y una prueba de Destreza CD 20. Si el guardarropa es abierto sin desarmar la trampa o si la prueba de Destreza falla, la trampa se activa. Viales de ácido explotan, causando 25 (7d6) de daño de ácido a cualquiera en el área 3N. El daño puede ser reducido a la mitad con una tirada de salvación de Destreza CD 15; el personaje que activo la trampa tiene desventaja en la tirada de salvación. Todos los objetos del Culto del Dragón en el guardarropa quedan destruidos por el ácido, así como muchos de los muebles y otros objetos en el cuarto, incluidos las estatuas de dragón descritas anteriormente.

Uno de los pocos objetos fácilmente transportables de valor en la habitación es una estatua de 2 pies de alto (60 centímetros) de un dragón negro, hecho de escamas y garras de un dragón negro de verdad, con ojos de rubí y dientes de diamante. Está en lo alto de un tesoro consistente en oro y gemas. Su valor para un coleccionista es de

4800 po y pesa solo 20 libras (9 kilogramos). Sin embargo, manejarlo de forma bruta podría dañarlo, reduciendo su valor en solo 1200 po.

3O. SANTUARIO DE REZMIR

Esta cámara es donde Rezmir se retira a venerar a Tiamat en privado. La habitación está vacía. Su única decoración es una representación de un dragón de cinco cabezas alzándose de un volcán, pintado en la parte trasera de la puerta (donde no será visto a menos que alguien cierre la puerta mientras están en la habitación). El artista solo tuvo unos pocos colores para trabajar y no era especialmente talentoso, pero las cinco cabezas son reconocibles como los cinco dragones cromáticos.

3P. ALMACÉN DE LA COCINA

Esta habitación contiene más almacenamiento para la cocina, similar al área 2P. Solo se guarda mercancía seca aquí – harina, azúcar, frutos secos y vegetales – para evitar la molestia de transportar tinajas o barriles llenos de líquidos por las escaleras.

3R. DORMITORIOS DE LOS CULTISTAS

Los cultistas de rango intermedio tienen todo el piso superior de la torre para su uso. En la noche, seis ala dragones (vea Apéndice B) están presentes. De lo contrario, la cámara está vacía a excepción de los camastros de cañas y las pertenencias en cofres de madera. Una pequeña chimenea de piedra provee escaso calor. La puerta al área 3S está siempre cerrada pero no bajo llave.

3S. CUARTO SIN USAR

Una porción del techo y la pared noroeste se han derrumbado en esta recámara, de manera que no se usa para nada. La puerta al área 3R siempre se mantiene cerrada pero no bajo llave.

3T. ESTUDIO DE LOS CULTISTAS

Los seis cultistas que comparten el área 3R usan esta cámara para estudiar sus libros de conjuros y para practicar su fabricación mágica. La cámara está vacía excepto por tres taburetes, tres escritorios y un cuenco de agua.

3U. OBSERVATORIO

Los Astrólogos convirtieron el nivel superior de la fortaleza en un observatorio astrológico. El dispositivo más interesante que instalaron fue el *Vidente de Illusk* – un artilugio tipo un telescopio que es útil para observar y estudiar los cuerpos celestiales pero que también puede ser usado de una forma similar al conjuro *ojo arcano*. Usado de esa manera, con el Vidente puede ver una locación hasta 50 millas (80.5 kilómetros) de distancia. Para poder sintonizar y enfocar el dispositivo de esa forma requiere una considerable cantidad de habilidad y práctica, y el mal estado del dispositivo hace el proceso mucho más difícil.

Tanto Rezmir como Borngray visitan esta área frecuentemente para estudiar el Vidente. El elfo ha tenido un éxito limitado con él, pero Rezmir ha dominado su uso. Desde el año pasado, ella ha usado el Vidente para estudiar a Voaraghamanthar en su guarida del dragón. Durante esas sesiones de espionaje, Rezmir descubrió el secreto de los dragones gemelos.

Para proteger esta área, Rezmir reclutó el servicio de cuatro **gárgolas**. Ellas se hallan encaramadas día y noche en las cuatro esquinas del techo de la fortaleza, donde pueden ser vistas desde el piso y pueden ver dentro a través de las ventanas del observatorio.

Solo Rezmir y Borngray saben que las gárgolas están vivas, si cualquiera entra en el observatorio sin estar acompañado por uno de los dos oficiales del culto, las gárgolas irrumpen a través de las claraboyas que recorren el techo y atacan. Esta es la única intrusión a la que responden. Las gárgolas no intervienen en ningún otro lugar sin las órdenes directas de Rezmir, y ella no va a dar una orden como esa a menos que sea una emergencia.

Un personaje que inspecciona el contenido del observatorio reconoce el *Vidente de Illusk* con una prueba de Inteligencia (Arcano) CD 15. Después de que su naturaleza real es revelada, usarla para ver a una distancia lejana requiere una prueba de Inteligencia (Arcano) CD 15 y una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 15. Si la prueba de Inteligencia falla, la ubicación elegida no puede ser encontrada. Si la tirada de Destreza falla, la imagen esta tan distorsionada para obtener alguna información. Si la tirada de Destreza es de 5 o menos, una parte importante del Vidente se rompe, haciendo al objeto inoperable.

Cuando los personajes lo logran, el Vidente esa enfocado en la guarida de Waervaerendor. Esta es una oportunidad de oro para que los personajes se enteraren del secreto de Voaraghamanthar.

Los personajes podrían intentar llevarse este objeto cuando se vayan. El Vidente es pesado (aproximadamente 40 libras [18 kilogramos] de latón, cristal y madera) y frágil (con lentes de cristal para enfocar y engranajes delicados en el mecanismo de sincronización). Peor que eso, ha sufrido casi doscientos años de negligencia y exposición. A la más mínimo manipulación brusca podría destrozar su mecanismo quebradizo y arruinarlo. Un equipo de herreros que trabajen el latón y de sabios, trabajando pacientemente, podrían remover el dispositivo del Castillo Naerytar intacto, pero los aventureros trabajando con prisas no tendrían ninguna oportunidad.

DEBAJO DEL CASTILLO

Las cavernas debajo del Castillo Naerytar son accesibles a través del área 1S. Al principio los escalones son lisos y bien hechos. Mientras se va descendiendo, los escalones son más toscos, dan varios giros, y bajan 20 pies (6 metros) al área 1 del mapa del dungeon. Esta área subterránea es realmente el reino de los batracos, quienes crían ranas gigantes en el frío lago. Pharblex pasa la mayoría del tiempo aquí abajo, así como sus guardaespaldas y muchos trabajadores.



RASGOS GENERALES DE LA CUEVA

En todas partes las paredes gotean agua y el suelo es resbaladizo por la humedad. La temperatura está en unos 50 grados estables (10° C). No hay puertas en las cavernas.

Techos. El techo de la caverna está a unos 10 pies (3 metros) de altura excepto donde se indique lo contrario.

Luces. Área 1 está fuertemente iluminada por linternas. Todas las demás áreas no tienen luz.

Sonido. Las cavernas están llenas de débiles sonidos de agua goteando, roedores arañando y lagartos escarbando. El sonido aquí no viaja bien; los sonidos de una pelea viajan a través de las cámaras contiguas y atraen la atención si esta dura más de tres asaltos.

1. CAVERNA DE ENTRADA

Los escalones de la torre suroeste del Castillo Naerytar terminan en esta cámara. Esta está fuertemente iluminada por linternas colgadas al lado de los escalones de entrada y otra colgada cerca de la entrada noroeste al área 9. La cámara está vacía. Solo el sonido de agua cayendo se escucha de las direcciones del área 3 y 9.

Los escalones en el noroeste descienden 5 pies (1.5 metros) al área 9. Los escalones al sureste ascienden 5 pies (1.5 metros) a un pasillo que desciende otra vez 5 pies (1.5 metros) al área 3. Una búsqueda de pisadas lodosas acompañadas por una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 revela que solo los batracos usan el pasillo sureste,

nunca los cultistas o los hombres lagarto.

El agua que fluye del centro de la cámara forma solo un pequeño charco; esta alcanza una profundidad de 1 pie (30 centímetros) cerca del centro. El agua es ligeramente ácida, pero no lo suficiente para causar daño. El espacio en la pared que conecta al área 2 solo tiene 3 pies (90 centímetros) de alto sobre el nivel del agua, por lo que muchos personajes tendrán que agacharse para pasar a través de él.

2. GUARIDA DEL CIENO GRIS

Esta cámara es la guarida de un **cieno gris**, aunque ninguno de los batracos o de los cultistas es consciente de esto. Ocasionalmente se desliza fuera de su cámara y se come a una rana gigante; el resto del tiempo, se mantiene fuera de la vista. El cieno se esconde perfectamente en la piedra circundante y no tiene nada más que tiempo para camuflarse. Compara la prueba de Destreza (Sigilo) del cieno con la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de los personajes para determinar quién o quienes lo divisan.

Los personajes que estén buscando verán el brillo de las gemas debajo del agua en el fondo este de la cámara. Buceando a través del área se sacará un puñado de piedras semipreciosas y llamativas con un valor de 1 800 po (2 x 50 po, 5 x 100 po, 200 po, 400 po, 600 po). Las gemas vienen de un cultista no muy devoto que tira puñados de monedas y otros tesoros en el área 2 cada vez que tiene la oportunidad. Su plan es volver al castillo después de que el culto se vaya y recolectar sus "fondos para el retiro". Desconocido por él, el cieno que vive en el área 2 recoge los objetos cuando pasa a través de su guarida. Todos los

objetos a excepción de las gemas se disuelven en el cuerpo del cieno. Las piedras fascinan a la pequeña mente de la criatura, de manera que “escupe” las gemas en la esquina y las colecciona. El cieno no molestará a quienes entren, echen un vistazo, y se vayan. Peleara si es atacado, y atacará (probablemente con sorpresa) a cualquiera que coja sus gemas.

3. CUARTO LODOSO

El suelo en este cuarto está cubierto por un pie de profundidad (30 centímetros) de pegajoso, y apestoso lodo, convirtiendo toda la cámara en terreno difícil. Los **batracos** ruedan en este lodo, tanto porque se divierten como por los oscuros propósitos ceremoniales mandados por Pharblex. Dos batracos mantienen el lodo con la consistencia y la profundidad que los batracos prefieren. Ellos no saltan al ataque cuando los personajes entran, pero son hostiles y se enfadan rápidamente.

Los escalones al oeste descienden abruptamente 10 pies (3 metros) al área 4. Un borde de piedra que cruza el inicio de los escalones lo protege de que la mayoría del lodo se derrame por los escalones, pero hay el suficiente para lo sobrepase y haga los escalones resbaladizos. Cada personaje que camine escaleras abajo por estos escalones deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 8 para evitar caerse al área 4. La caída provoca 1d4 de daño contundente y genera un montón de ruido.

4. GUARIDA DEL CIEMPIÉS

Esta cámara está vacía, pero enjambres de ciempiés viven en nichos y recovecos en la pared oeste. Se asustan de las antorchas, pero las linternas, velas, y el conjuro luz no los molestan. Aquí hay dos **enjambres de ciempiés** por miembro del grupo.

5. CÁMARA VACÍA

Los escalones al oeste descienden 5 pies (1.5 metros) al área 6.

6. LAGO DE LAS RANAS

Pharblex y los batracos crían ranas gigantes en esta caverna llena de agua. Los arcos del techo alcanzan los 30 pies (9 metros). El suelo del pozo desciende bruscamente desde la orilla, con un desnivel en el agua que varía de 10 a 15 pies (3 a 4.5 metros) de profundidad.

Cuando los personajes entran, una **rana gigante** se mantiene posada en la isla y los vigila. La mayoría de los personajes no pueden verla desde tan lejos desde la entrada con antorchas o linternas. Si los personajes se mantienen en la orilla entre las entradas este y norte, la rana no reacciona. Si alguien entra en el agua o camina hacia el promontorio, la rana croa fuertemente y se sumerge en el agua. Los personajes escuchan más croando y cuentan al menos doce chapoteos del área 7.

Si ellos están todavía en el área 6 o 7 después de 2 asaltos, serán atacados por doce **ranas gigantes**. Las ranas enfocan sus ataques en personajes pequeños que puedan tragar.

Las ranas se mueven hacia dentro y fuera de esta área nadando a través de un pasaje que se abre debajo del nivel del agua en la esquina sureste del pozo. Los personajes pueden deducir este hecho si observan el pozo de 10 a 15 minutos y realizan una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 12. El pasaje conecta con las aguas al sur de las chozas de los batracos en las afueras del castillo. Tiene una longitud de 300 pies (90.5 metros). A 80 pies (24 metros) de la entrada de este pozo el túnel se divide; el túnel de la izquierda se dirige a la superficie y el de la derecha se extiende 50 pies (15 metros) a un callejón sin salida. Un nadador tiene pocas señales de que túnel seguir. Una prueba

de Inteligencia (Investigación) CD 15 revela que túnel seguir.

Muchos murciélagos duermen en esta caverna. Ellos pueden alcanzar la superficie a través de las chimeneas naturales en el techo. Los murciélagos no molestan a nadie normalmente, pero si se comienza una pelea, se agitan y comienzan a llenar el aire.

7. ZONA DE DESCANSO DE LAS RANAS

Cuando no están nadando en el lago subterráneo, la mayoría de las ranas gigantes en esta caverna se sientan en el saliente rocoso, atrapando ocasionalmente murciélagos con sus largas lenguas.

Aquí puede haber como mucho doce **ranas gigantes** en un momento dado, más cinco **batracos**. Los batracos no se unirán a la pelea si las ranas gigantes atacan a los personajes como se describe en la descripción del área 6. En vez de eso, ellos bucearan en el agua y miraran la pelea desde el borde del área iluminada de los personajes. Si las ranas gigantes parece que ganaran, los batracos se unirán. Si las ranas gigantes pierden, los batracos nadaran por la salida sumergida en la esquina sureste del pozo (vea área 6).

Huesos de grandes animales traídos aquí por los batracos y comida para las ranas gigantes llenan el suelo. Lo más perturbador son los tres juegos de grilletes clavados en la piedra, con huesos de humanos, elfos, enanos y medianos.

8. CRIADERO DE RENACUAJOS

Los renacuajos de ranas gigantes son criados en este pequeño pozo hasta que son lo suficientemente grandes para evitar ser comidos por las ranas adultas en el área 6 y 7. Los renacuajos actualmente en esta área son inofensivos para los personajes.

El pasillo del área 6 está protegido por dos **batracos** para mantener a las ranas adultas fuera. Si pueden ellos se esconden de los enemigos en el área 6. Pelearan si son acorralados o si se desarrolla una pelea en el área 6 y ven la posibilidad de obtener una victoria.

9. GRÚA

La repisa que divide el área 9 del área 10 es una caída de 15 pies (4.5 metros). Una grúa de madera impulsada por una manivela ha sido puesta para bajar cajas pesadas de tesoros al área 10. La grúa triplica efectivamente la puntuación de Fuerza de un personaje en términos de cuanto peso puede levantar. Una escalera de madera está amarrada en el borde para poder trepar o bajar del área.

10. CÁMARA BRUMOSA

Una niebla fluye desde el área 2 y a través del área 9 se acumula aquí con una altura de 3 pies (90 centímetros) antes de desbordarse en el área 6 y disiparse. Si no, la cámara estaría vacía.

11. ALTAR DE LAS RANAS

Pharblex convirtió esta área en un altar dedicado a sus distorsionadas nociones de religión. Los nichos en las paredes están llenos con tallas de ranas que van desde el tamaño de un puño hasta el tamaño de una calabaza. Las tallas más grandes reposan sobre el suelo.

Representaciones toscas de ranas estas talladas en las paredes entre los nichos y coloreadas con tiza.

Cualquiera con la habilidad de Inteligencia (Religión) reconoce elementos en estos diseños tomados del culto tanto de Ghaunadaur (dios de los cienos) y Shar (diosa de las sombras), pero ninguno de estos elementos está siendo usados de forma canónica. Pharblex uso retazos de imágenes que vio en iconos religiosos que llegaron en los cargamentos de tiene tesoro, pero no tiene conocimiento de su

significado real. Con una prueba de Inteligencia (Religión) CD 18, un personaje puede ver indicios de que Ramenos es venerado aquí. Ramenos es una antigua entidad que se cree que actualmente está en un profundo sueño. De lo que el personaje es consciente es que, Ramenos fue un dios de una de las antiguas razas creadoras – si es que eso fue algo más que una leyenda. Juzgando esta cámara, cualquiera que creo este lugar solo tiene el menor de los conocimientos sobre estas entidades.

A menos que se desarrolle un disturbio en algún otro lugar en las cavernas, el mejor lugar para encontrar a Pharblex es aquí, seguido de las áreas 12 y 7 (en ese orden). A donde quiera que vaya, Pharblex tiene diez batracos protegiéndolo.

12. SANTUARIO DE PHARBLEX

Pharblex viene a esta cámara para contemplar los grandes misterios del universo – por lo menos es lo que le dice a sus seguidores. Este es el único lugar donde Pharblex va solo. Sus guardaespaldas esperan en el área 10 u 11 mientras Pharblex “comunica con los grandes poderes”. La cámara contiene una silla cubierta de lodo y una mesa de lectura, una caja de velas, y un cofre de madera.

El cofre no está cerrado con llave, pero tiene una trampa. Si el cofre es movido o si el cierre no es abierto correctamente, seis vasijas de barro caen de nichos escondidos en el techo. Tira 1d6 para ver cuántas vasijas se rompen contra el suelo. Las vasijas contienen dentro una fina capa de polvo de veneno alucinógeno de rana. Cada creatura en la recámara que no es una rana o un batraco debe realizar una tirada de salvación de Constitución con una CD igual a 11 + el número de vasijas que se rompieron. Una criatura que tenga éxito en la tirada de salvación no se verá afectada. Una creatura que falle la tirada de salvación sucumbe a la alucinación de que las otras criaturas en la cámara han sido transformadas en espeluznantes monstruosidades parecidas a ranas. Mientras se está afectado, la creatura no puede realizar reacciones y debe lanzar un dado al comienzo de cada uno de sus turnos, si el resultado del dado es impar, la creatura debe usar su acción y todo su movimiento disponible para moverse al área 6, entrar a la piscina, y mantenerse sumergido. Si el resultado es par, la creatura que alucina ataca a la creatura más cercana, tratándola como si fuera hostil. El efecto dura por 10 minutos.

La trampa puede ser detectada por alguien que inspecciona el cofre o el techo y tener éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción). Las vasijas de barro sin romperse pueden ser guardadas y usadas como granadas venenosas. Una vasija tiene un 50 por ciento de probabilidades de romperse cada vez que es lanzada. Los batracos y las ranas de cualquier tipo son inmunes al efecto del veneno.

Pharblex se retira a esta cámara a estudiar dos libros de conjuros robados de la librería de Dralmorrer Brongray (área 2N).

Estos son valiosos recursos arcanos, Borngray y Rezmir estarían furiosos si descubren que los libros estaban extraviados. Uno pertenecía a un mago de nivel 7 y contiene conjuros hasta de nivel 4. El otro fue escrito por un mago de 9no nivel y contiene conjuros de hasta nivel 5. Siendo conjuros arcanos, la magia está más allá de la habilidad de Pharblex para aprenderlos o lanzarlos; su ansia de poder es lo suficiente de grande como para guardarse de los secretos en los libros y con la esperanza de poder descifrarlos.

13. HACIA LAS MONTAÑAS PICOGRÍS

La niebla proveniente del área 10 se filtra en el cuarto y lo mantiene lleno hasta una altura de dos a tres pies (30 a 90 centímetros). Aparte de la niebla, la cámara aparenta estar vacía.

Sin embargo, no está vacía. Un círculo de teletransporte está grabado de forma permanente en el suelo. El cual está cubierto por la niebla. Los personajes con una puntuación de Percepción Pasiva de 10 o más pueden detectar el círculo, mientras dispersando la niebla

(usando el conjuro Ráfaga de Viento, por ejemplo) revela el círculo en su totalidad.

Para viajar a través del portal, la palabra de mando debe ser dicha en voz alta (un susurro también lo hará). La palabra de mando (“Draezir”) puede ser encontrada en un papel en el escritorio de Rezmir en el área 3L o de Dralmorrer Borngray si se enfrenta a una derrota sin escapatoria. Cuando la palabra de mando es dicha todo y todos en el interior de la circunferencia del portal son teletransportados a la correspondiente puerta en el refugio de cazadores de Talis la Blanca (vea episodio 7). El Castillo Naerytar y el refugio en las Montañas Picogrís fueron construidos por el mismo mago ermitaño, y este era su medio de tránsito entre las dos áreas.

RECOMPENSAS

Otorga los PX estándares por los enemigos derrotados. Si estas usando la regla de experiencia por hitos, los personajes alcanzan el nivel 6 después de activar el portal.



EPISODIO 7: REFUGIO DE CAZADORES

Los personajes que siguieron a Rezmir Susurradora de Dragones o a Azbara Jos con la ayuda del círculo de teleportación en la mazmorra del Castillo de Naerytar, se encuentran ahora en lo alto de las Montañas Picogris. El cambio en el clima es muy pronunciado; el portal y un refugio cercano son golpeados por vientos gélidos, y el campo en el que se encuentran está densamente rodeado de árboles. El portal es uno de otros tantos que preceden al culto del dragón, y ayuda a los líderes cultistas a recorrer grandes distancias.

Junto al portal hay un refugio de cazadores usado por una sucesión de señores locales a lo largo de los años. Este refugio es un punto de reunión para los más altos rangos del culto, entre los que se encuentra la Portadora del Púrpura, conocida como Talis la Blanca.

Talis está convencida de que pertenece al círculo interior de Severin, pero él no confía en ella y recientemente nombró a un enano llamado Varram como su susurradora del dragón encargada de recobrar la *Máscara del Dragón Blanco*. Los aventureros conocen a Talis y a sus sirvientes, y creen que podrían terminar combatiendo contra Talis y sus secuaces en el refugio. También podrían llegar a un acuerdo con Talis, combatiendo contra los que se opusieran a su ascenso. Si hicieran esto último, ella ayudaría al grupo para que llegase a la cercana aldea de Parnast, y asaltar el Castillo Inalcanzable (Ver episodio 8) - pero estas negociaciones son bastante peligrosas y podrían fácilmente acabar en combate en lugar de un acuerdo.

Si los jugadores no se habían dado cuenta de que el culto espera traer a Tiamat a los Reinos, este episodio es el mejor momento para que la información sea revelada o confirmada. Sin embargo, Talis no mencionará ningún detalle, como las máscaras o invocaciones, los cultistas comparten la creencia general de que es el momento adecuado para la llegada de Tiamat. Los personajes pueden encontrar varias pistas que fomenten esta creencia.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

El refugio está construido con un confortable aunque rústico estilo, buenos tapices y algunos trofeos de caza que adornan sus habitaciones. El suelo de madera está fuertemente rallado por garras. Una prueba de inteligencia (Naturaleza) CD 20 revelará que esas marcas no son de perros de caza normales, más bien de un draco de emboscada (Ver apéndice B, página 88).

Techo: La mayoría de los techos del refugio de cazadores tienen 8 pies de altura.

Luces: El albergue no está iluminado excepto por chimeneas y velas. El interior es oscuro cuando las contraventanas están cerradas.

PERSONAJES NO JUGADORES IMPORTANTES

Los cultistas que se reúnen en el refugio van y vienen a sus reuniones. En este momento, el lugar está en calma.

TALIS

Talis cree que es la portadora legítima de la *Máscara del Dragón Blanco*, y se ofendió profundamente cuando la custodia de la máscara envió a su odiado rival, el enano Varram, una estúpida criatura a quien Talis considera insultantemente incompetente e inútil. Ella ha estado viendo crecer el tesoro del culto, y aún tiene la esperanza de hacer un movimiento que la sitúe en una posición más elevada dentro de la jerarquía. Realmente, tiene el apoyo de muchos seguidores.

REZMIR

Debido a que son enemigos, Rezmir no advierte a Talis de que los atacantes podrían estar llegando a través del portal pisándole los talones, en vez de eso se escabulle hasta el Castillo Inalcanzable (ver el episodio 8) con la intención de dejar que los aventureros destruyan a Talis. Si los personajes mataron a Rezmir, la relativa falta de vigilancia de la casa de campo no les resultará sorprendente.

Si Rezmir sobrevivió al episodio anterior, la semi-dragona se reunirá con el capitán Othelstan en Parnast para recibir un informe completo sobre el estado de las incursiones del culto y para informar al capitán de la posible llegada de los aventureros. Seguir el rastro de Rezmir con éxito requiere una prueba de sabiduría (Supervivencia) CD 23. Si los aventureros ignoran el refugio para seguir a Rezmir a Parnast, salta al episodio 8.

TREPSIN EL TROLL

Este troll de cuatro brazos es un adorador del demonio y un cazador fanático de caza mayor: nada le agrada tanto como traer sangre y huesos para dar de comer a sus dracos de emboscada, o el delicioso terror de sus víctimas más inteligentes. A Trepsin le gusta sobre todo el combate y la mutilación, y ha descubierto que servir al culto hace que estas aficiones sean aún más apetecibles. Es muy devoto de Talis, y sirve al Culto del Dragón con entusiasmo. Sus cuatro brazos facilitan la tarea de engarrar, rasgar y triturar a los que son demasiado lentos como para escapar de su alcance. Aterroriza a los kóbold y los sirvientes humanos del refugio.

TRAS EL PORTAL

La puerta del castillo de Naerytar se cierra tan pronto como los aventureros la cruzan. Ésta no puede volver a abrirse sin la contraseña adecuada.

Hay pinares oscuros por todas partes en las laderas del valle de la montaña; el aire es frío y fresco. Dos piedras antiguas se alzan a cada lado de vosotros, y a no más de un tiro de arco por delante, a lo largo de un camino, hay una casa grande, de mampostería en la base, y de madera en los pisos superiores.

Ramas de pino se desplazan y mecen con un viento caprichoso. Una ardilla gorjea y luego se queda en silencio.

El portal se encuentra entre los marcadores de piedra (ver el área 1).

FUERA DEL REFUGIO

Este antiguo edificio tiene una planta baja hecha de piedra y otra superior de madera y yeso: las persianas de las ventanas están cerradas. El techo está completamente cubierto de musgo. Una única puerta está ligeramente abierta. Humo brota de una de las tres grandes chimeneas.

El refugio se encuentra en un bosque lejano, entre altos pinos y en un excelente territorio para cazar. Se puede acceder al edificio por la puerta principal, por la de la cocina, por las ventanas cerradas (prueba de Destreza CD 10 o golpear el postigo), o por un agujero en el techo cubierto de musgo (sobre la habitación de la zona 17), que es visible desde la perrera y los establos. Escalar hasta el agujero requiere una prueba de Fuerza (Atletismo) CD15.

El redil de los dracos (zona 2) y los establos de los wyverns (zona 3) son dependencias de piedra situadas tras la casa de campo, cerca de un pozo y de una pila de leña. Si se investiga el redil se provocará el fuerte silbido y profundo gruñido tan característico de los dragones, es una manera segura de llamar la atención de todo el refugio.

El nido de los peritones está en el techo (véase área 22), justo encima de la zona 18.

PATRULLA EXTERIOR

Si el grupo permanece fuera del refugio o explora los bosques cercanos, encontrarán compañía. Los que tienen una puntuación de Sabiduría pasiva (Percepción) de 12 o superior no serán sorprendidos por la emboscada de un grupo de dos **trolls** y tres **dracos de emboscada** (véase el apéndice B) que han estado vigilando la zona. El combate alerta a Talis que tiene compañía. Los trolls sirven como guardias del refugio, y todo el que no es bienvenido acaba devorado.

LA PERSECUCIÓN DEL TROLL

Si los aventureros se ven obligados a huir del refugio, el **troll** de cuatro brazos Trepsin (ver zona 2) les persigue y trata de llevar de vuelta al menos a uno de ellos para interrogarlo.

1. LAS PIEDRAS PORTAL

Las piedras están cubiertas de musgo, viejas y erosionadas; el líquen cubre la mayor parte de su superficie, pero los rastros de pintura blanca permanecen en algunos de sus surcos.

El portal mágico al Castillo de Naerytar se asienta entre un par de piedras verticales cubiertas de musgo, visibles desde todas las habitaciones del refugio. Otros tres portales cerca de la casa tienen piedras similares. Los cultistas han cambiado los lugares a los que conducen para satisfacer sus propios fines. Uno de ellos conecta con el lejano norte (donde Talis visita a sus aliados del dragón blanco), otra conduce a una cámara fuertemente custodiada en Thay, y el último lleva al desierto de Mulhorand, cerca de la guarida de un dragón azul.

Estos portales adicionales no deberían ser una parte importante de la aventura, pero pueden introducir personajes no jugadores cultistas que vienen a "hacer negocios en el refugio" si los aventureros deciden perder el tiempo allí durante muchos días. Activar cualquiera de estas piedras portal es poco probable sin el conocimiento de libros que se encuentran en lejanas bibliotecas o en las cámaras de Rath Modar, en el Castillo Inalcanzable (ver el episodio 8).

Las marcas son letras en Dracomico que detallan palabras en Loross, el lenguaje de Netheril. Mencionan las "tierras nevadas", un "silencioso pantano fúnebre", y "las tierras del sol rojo", pero no proporcionan los nombres de dichos lugares. Con el paso del tiempo, las piedras se han utilizado para llegar a muchos sitios dentro de los Reinos.

CÓDIGOS Y SÍMBOLOS DEL CULTO

El Culto del Dragón utiliza varios signos y contraseñas entre sus miembros, siendo la más común tender la mano con los cinco dedos extendidos, que ellos llaman "el saludo de Tiamat". Además, las frases ¡Salve Tiamat! "y" "Ellos se alzarán!" se utilizan con frecuencia como frases de paso.

Además de sus señales, los cultistas suelen llevar una banda de cinco colores o incluso el uso de rayas rojas, azules y verdes en forma de trocitos codificados de la ropa. También tienen algunos estandartes que muestran la insignia del culto, pero la mayoría están guardados para los días en que los dragones se alcen. Hasta entonces, sus contraseñas y saludos son las señas de identidad más utilizadas entre los miembros del Culto del Dragón.

2. LA GUARIDA DEL CAZADOR

Es una casita de piedra con un techo recubierto de musgo y sin ventanas. Las puertas de roble macizo de los extremos son de 9 pies de altura; se parece a un pequeño establo.

Abrir la puerta requiere el conjuro *golpe* o una prueba de Fuerza CD 20; aporrearla hace que su ocupante la abra de pronto, algo que podría pillar desprevenidos a los aventureros. Cuando se abra la puerta lee:

La puerta se abre y sale una bocanada de olor a carne podrida de ella. La criatura tras la puerta es un troll de cuatro brazos cubierto de una capa fangosa, que sostiene la correa de un pequeño dragón. "¿Qué queréis?!" Os pregunta. "¡Santo y seña!"

El **troll** de cuatro brazos, Trepsin, les pide la contraseña del culto. Si los personajes no la saben o simplemente no se la proporcionan, el troll les ataca.

La perrera contiene seis **dracos de emboscada**, que los cultistas utilizan para rastrear y matar presas de caza y a los intrusos. Los dragones obedecen a Trepsin como el líder de su manada.

Trepsin lleva una cubierta de musgo y una capa sucia que suele empapar con agua del pozo; esto le proporciona tanto un buen camuflaje como protección parcial contra el fuego. La capa fangosa le permite ignorar los primeros 10 puntos de daño por fuego de cualquier ataque sea cual sea su origen.

Si los personajes investigan el interior de las perreras, encontrarán un altar perturbador.



Al fondo de las perreras, tres lanzas de jabalí han sido atadas entre sí para formar un trípode. El cadáver de un animal cuelga de él con una cuerda; probablemente un joven jabalí, aunque las moscas hacen que sea difícil distinguirlo. Bajo el cadáver hay un tazón rodeado por runas escritas con sangre.

Las runas están escritas en Gigante. Trepsin es un seguidor del Dios demoníaco Baphomet, señor de los cazadores y asesinos. El peculiar y oxidado altar está lleno de carne podrida, como si fuera un sacrificio para el señor demoníaco.

TESORO

Trepsin guarda aquí algunas de sus pertenencias. Entre ellas se incluyen seis pieles de armiño (100 po cada una), tres pieles de zorro (25 po cada una), y el objeto más preciado de su colección: un manto de lobo invernal (250 po) con un broche de mithril con la forma de una garra que se utiliza para abrochar la capa (750 po).

3. LOS ESTABLOS Y EL POZO

Los establos a veces tienen un wyvern o tres, pero están vacíos por el momento. El pozo tiene una polea, un cubo y agua fría y la piedra parece haber sido tallada mágicamente. Por lo demás no tiene nada de especial.

PRIMER PISO

La planta baja tiene enormes alfombras manchadas de barro y paredes de madera oscura. Estos son los espacios comunes que utilizan los visitantes y los criados. Los personajes pueden entrar en el refugio a través de la puerta principal, la puerta de la cocina, o una ventana cerrada. Abrir una de las ventanas del refugio sin que nadie de dentro se dé cuenta requiere una prueba de Destreza (Sigilo) CD 12.

El refugio está actualmente desocupado de la mayoría de los cultistas de mayor rango, a excepción de Talis, que está en el piso superior (ver el área 16). Ella espera solamente a algunos cultistas como visitantes. La mayoría de los sirvientes esperarán que los visitables amistosos vayan al refugio a verla.

4. RECIBIDOR Y PUESTO DE GUARDIA

El recibidor está desatendido la mayoría del tiempo.

Justo detrás de la puerta principal hay un ropero con percheros y armarios para dejar las capas y botas. Un conjunto de lanzas oxidadas descansa en un rincón, aferrados a la garra de una pequeña estatua de draco.

EL TROLL DE CUATRO BRAZOS

A veces, cuando un troll pierde una extremidad, se regeneran otras dos para reemplazar a la que perdió. Esto puede dar lugar a trolls con múltiples brazos. Un troll de cuatro brazos utiliza las estadísticas de un troll normal, excepto por que su valor de desafío es 6 (2300 XP) y tiene la siguiente acción en lugar de la acción normal Ataque múltiple:

Ataque múltiple. El troll efectúa cinco ataques, uno con su mordisco y cuatro con sus garras. Si dos o más garras golpean el mismo objetivo, el troll lo desgarrar, causando 2d6 puntos extra de daño cortante.

El puesto de guardia a la derecha de la entrada está desocupado, excepto cuando grandes grupos de cultistas rivales se reúnen. Dos pequeñas aberturas hacen que sea fácil disparar a quien entre en el recibidor mientras se benefician de una cobertura de tres cuartos.

5. PEQUEÑA ENTRADA

La entrada principal tiene escaleras, grandes puertas de madera y un conjunto de elegantes armaduras de placas. A cada lado de la puerta principal hay dos armaduras de placas élficas, ambas recubiertas de finas ornamentaciones de pintura verde. A cada lado de la escalera se alza una estatua demoníaca con forma humanoide.

La pesada alfombra que reposa en la entrada está marcada por las botas llenas de barro de los cazadores que regresan. Las dos estatuas demoníacas son **gárgolas**, y atacan a las criaturas que entran en la sala con las armas desenfundadas.

TESORO

Las armaduras élficas están protegidas con runas de congelación que se pueden detectar con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. Cualquier personaje que toque una de las armaduras o pase entre ellas debe hacer una tirada de salvación de constitución CD 15. Si no se supera, el personaje recibe 1d12 puntos de daño por frío y queda inmovilizado (congelado en el sitio) durante 1 minuto.

El personaje puede usar una acción en su turno para volver a intentar superar la prueba de constitución CD 15, que hará que finalice el efecto. Cada armadura de placas está montada sobre un soporte de madera tosca con una vaga forma de duende sin cabeza. Una runa de congelación se puede quitar con un hechizo de *disipar magia* (CD 15), lo que convierte a la armadura en no mágica.

6. EL SALÓN DE LOS TRES SABUESOS

Las gruesas vigas del techo están manchadas por el humo negro. Hay una cómoda mesa con sillas, un pequeño ropero y una deslucida armadura negra que se alza en una pared de la habitación. Un gran tapiz que reluce con un leve resplandor muestra tres sabuesos que derriban a un jabalí blanco.

La armadura negra es un **horror acorazado** construido para servir al culto, y disfrazado por una ilusión para aparentar ser una armadura ordinaria. Puede ser detectado mágicamente y ataca si es molestado o si se lo ordena Talis o cualquier otra persona que porte una túnica morada del culto del dragón.

El horror acorazado tiene almacenado el hechizo *tentáculos negros de Evard*. Está preparado para lanzarlo cuando se enfrenta a tres o más adversarios, y sólo puede hacerlo una vez. (Ver los atributos del horror acorazado para más detalles sobre su capacidad de almacenar conjuros).

El tapiz es mágico y teletransporta a los que lo atraviesan hasta el bosque que rodea el refugio, a unas cinco millas. A menudo sitúa a los viajeros cerca de un ciervo, cabra montesa, o algún otro animal de caza.

El tapiz pesa alrededor de 50 libras y sólo funciona cuando está colgado en una pared, teletransportando a los que lo cruzan en una dirección aleatoria como anteriormente se ha descrito. No funciona si se coloca en el suelo como una alfombra y pierde su propiedad mágica si resulta dañado de alguna manera. Está valorado en 2.500 po, o 400 po si pierde su propiedad de teleportación.

7. COCINA

Hay puertas que conducen al redil de los dracos (área 2) y al pozo (área 3).

Esta espaciosa cocina siempre está llena de sirvientes atareados. Hay una gran chimenea encendida en la que cuelga una olla burbujeante y unas patas de venado. Ristras de cebollas y hierbas cruzan el techo como redes sobre las mesas desordenadas. Cuatro cocineros humanos se encargan de preparar la comida, dos hombres y dos mujeres. Todos están pendientes de la ebullición del agua y de sus cuchillos, sus miradas dejan muy claro que no les gusta la compañía.

Estos cuatro **cultistas** están al servicio de Talis. Saben cómo cocinar y también cómo oponer resistencia si tienen que combatir. Si son atacados, uno de ellos saldrá por el redil de los dracos para avisar a Trepsin y sus dracos, que llegarán como refuerzos pasados tres turnos.

8. DESPENSA

Esta despensa está bien surtida de judías, mantequilla, jamón ahumado, galletas duras, manzanas frescas, huevos, sacos de harina, y barriles de cerveza. Hay suficiente comida para pasar un largo invierno.

Una prueba exitosa de Inteligencia (Investigación) CD 18 revela un espacio hueco bajo el suelo que contiene una caja fuerte, en cuyo interior se guarda la cubertería de plata del comedor: 24 piezas de cuchillos de mantequilla, cucharas soperas, tenedores y cucharillas, pero no hay cuchillos. La plata vale 300 po en total, y pesa 50 libras.

9. SÓTANO

El sótano es húmedo y huele a manzanas y vinagre. Bolsas de manzanas y sacos de patatas se alinean en la pared. Tres presos están encadenados a lo largo de otro muro: un enano con la barba llena de trasquilones y chamuscada y dos humanos, un hombre y una mujer. La mujer está herida. Sus cadenas están ancladas a la pared por anillas de hierro, con el fin de mantenerlos fuera del alcance de la comida.

Están encadenados con cadenas de hierro, desnutridos, y dos de los cautivos han sido visiblemente azotados y golpeados. Los cultistas los capturaron y los llevaron al refugio para ser interrogados.

Craggnor el Enano. Él es miembro del culto y amigo del enano Varram el Blanco, el cultista al que Talis más odia. Ella capturó a Craggnor con la esperanza de descubrir una debilidad que pueda explotar, pero hasta ahora se ha resistido a varios sobornos, encantamientos y tormentos físicos. Ella tiene la intención de probar una forma más potente de leer la mente cuando reúna los componentes que necesita.

Miresella. Esta joven mujer de Puerta de Baldur llegó a Parnast con una caravana, tropezó con los cultistas y fue capturada. Ella está aterrorizada de Talis, la cual se limita a golpearla a ella y a Craggnor de vez en cuando. Tiene contusiones y cortes a lo largo del cuello y el hombro. Trátala como una **exploradora** humana con un sólo PG. Estaría agradecida si la ayudaran a escapar, pero no tiene intención de buscarse problemas con el culto haciéndolo a menos que esté curada y equipada.

Hermano Caemon. Este sacerdote humano de Amaunator no ha sido azotado, golpeado, encantado ni maltratado de manera alguna, algo que hace que se encuentre un poco confuso y nervioso. Dice que llegó aquí desde Hillsfar, al este, como parte de una peregrinación a un



santuario en la costa, y es por eso que Talis le dio un trato diferente al de sus otros prisioneros, ya que no parece tener ninguna información relevante.

El hermano Caemon sospecha que Talis trata de inculcarle la fe de su culto, pero también teme que planea sacrificarlo como parte de un ritual de invocación y esté tratando el método "atrapar más moscas con miel" para ganarse su libertad.

La bondad de Talis es completamente ilusoria, pero puede llegar a confundir a los aventureros como una cortina de humo. Caemon no sabe mucho, sólo es un tonto de buen corazón.

10. HABITACIÓN DE INVITADOS

Esta habitación es oscura y fría. El mobiliario incluye una cama cubierta con mantas y pieles, un pequeño escritorio con una lámpara de aceite apagada sobre ella, el lavabo, el orinal y un brasero de carbón. La ventana está cerrada.

Esta habitación está preparada para los invitados, pero ahora mismo no está ocupada. En ella no hay nada de valor aparte de algunos objetos comunes como mantas, pieles o cosas por el estilo.

11. EL SALÓN DEL CIERVO BLANCO

Esta habitación es cálida y confortable, con una gran chimenea, sillas de cuero acolchadas y unas velas y salchichas ahumadas sobre la mesa. Un tapiz muestra un magnífico ciervo blanco encima de un valle con un par de dragones verdes sobre su cabeza. Los ciervos, jabalíes y erizos se esconden entre las hojas de los árboles para ocultarse.

Las paredes tienen cada una un trofeo o dos, incluyendo dos delgadas cabezas de cabras montesas, la cabeza de un alce con una cornamenta de 10 puntas, la cabeza y las garras de un águila gigante, la cabeza metálica de un toro, la cabeza y garras delanteras de un grifo y la cabeza de un jabalí de blanco pelaje con colmillos tan largos como dagas. Por lo demás la habitación parece vacía.

El tapiz de la habitación tiene un valor de 400 po, pero pesa 40 libras. La cabeza metálica del toro es de una gorgona, y todos los trofeos son reales, aunque no especialmente valiosos excepto como curiosidad. La cabeza del grifo contiene algo inusual: un alijo con dos pociones de curación.

12. SIRVIENTES KÓBOLD

Un mal olor impregna esta sala sin amueblar, que se llena con más de veinte kóbold, la mitad dormidos y los otros despiertos.

Los veinticuatro **sirvientes kóbold** hacen de criados, mozos de cuadra, barrenderos, limpiadores y cocineros. Trabajan principalmente de noche. Los siervos evitan el combate, pero espían a todos los visitantes e informan a Talis si ven algo sospechoso.

13. HUMANOS SIRVIENTES

Esta habitación tiene tres camas y un escritorio sencillo. La habitación huele bien y el suelo de madera está impecable.

Tres sirvientes humanos (**plebeyos**) duermen aquí cuando no están trabajando como camareros o recepcionistas del refugio. Fueron contratados por el propietario anterior, un tal Lord Marsten, quien fue asesinado por el culto. Ellos permanecen en esta habitación cuando no sirven a Talis. Estos resentidos sirvientes son: el jefe de los coperos Gastyn, la jefa de los criados Arlaenga, y el ex jefe de los cazadores y ahora pareja de Arlaenga, Angrath Woodwise. Están resentidos con los miembros del culto, especialmente con Trepsin el troll.

Evitan el combate, pero espían a todos los visitantes. Arlaenga está tratando de ganar méritos, por lo que informa a Talis si ve algo sospechoso.

Están dispuestos a advertir a los aventureros sobre el troll en los cubiles (área 2) y la habitación donde todo el culto se suele reunir (área 20). También saben que se puede calmar a los peritones con comida (área 22), y que el culto mantiene un valioso estandarte guardado junto a las sábanas (área 15). Sobre todo, sin embargo, dicen que han visto "un castillo en el cielo cerca de Parnast".

14. BAÑO

Esta pequeña habitación tiene una gran bañera. Algunas veces los criados utilizan esta habitación como lavandería, para lavar sábanas, mantas, etc.

15. ROPERO

Esta habitación está repleta de mantas, sábanas, pieles de varios animales, manteles, banderas, estandartes y alfombras enrolladas.

No hay nada que merezca la pena aquí, pero uno de los estandartes tiene cinco franjas de colores negro, azul, verde, rojo y blanco, respectivamente. El estandarte está pensado para ser colocado en una pica o una lanza como una señal para acercarse al Castillo Inalcanzable, y así demostrar que el portador es amigable. Cualquier cultista capturado puede explicar la función del estandarte.

SEGUNDO PISO

La segunda planta cuenta con dormitorios para huéspedes, armería, una sala comedor utilizada para las reuniones de culto y la habitación privada de Talis.

16. EL SALÓN DE TALIS

Este encuentro es la clásica escena donde el villano le suelta el sermón a los aventureros si es que éstos están dispuestos a hacer una pausa.

Esta habitación es un ostentoso salón repleto de muebles y que hace las veces de comedor para banquetes o como sala para discutir asuntos importantes. En la habitación hay tres hombres armados con espadas y que portan cota de escamas; una mujer viste una túnica encima de una cota de escamas blancas, y sostiene una vara engarzada con una gema azul. "Bienvenidos. Os consideraré mis invitados, y tal vez podamos hacer negocios".

Talis la Blanca es una peligrosa enemiga. Está de pie, tras uno de sus guardaespaldas, y porta una *vara de invierno* (ver apéndice C). Los guardaespaldas de Talis incluyen a dos **veteranos** humanos llamados Maelgot y Sorvic y a un **garradragón** (ver el apéndice B) llamado Kusphia. Si Talis es asesinada, los veteranos se rendirán, pero Kusphia peleará a muerte para vengar a su difunta amante.

Talis espera conocer a algunos colaboradores en el refugio para discutir los asuntos concernientes a la conspiración para impulsar su ascenso en la jerarquía del culto. Si puede volver a los aventureros de su parte, los enviará a luchar contra su rival antes que exponerse ella misma a ese riesgo. Es consciente que no puede ser vista como una persona desleal a los intereses de la secta.

Negociando con Talis. Talis desconfía de los personajes, pero les ofrece su hospitalidad con el fin de utilizarlos en favor de sus intereses. Una persona observadora notará que ella es amable, pero no amistosa. Parece cautelosa y es evidente que está buscando algo de los aventureros.

- **¿Qué quiere Talis?** Talis quiere ascender en las filas haciendo que sus rivales fallen estrepitosamente.
- **Lo que ofrece Talis.** Trata de convencer a los personajes para que intercepten un transporte que porta un gran tesoro. Los cultistas bajo el mando de Rezmir están utilizando el castillo volador de un gigante de las nubes para facilitar la entrega. Talis se ofrece a ayudar a los aventureros para que consigan abordar el Castillo Inalcanzable antes de que el tesoro sea entregado (ver el episodio 8) y les proporciona un estandarte (ver área 15) y un santo y seña ("Tiamat, nuestra Madre y fortaleza") que les permitirá llegar hasta el castillo ilesos.
- **Aceptar la oferta.** Si el grupo acepta el acuerdo, Talis preferirá permanecer apartada de ellos, utilizando su magia para comprobar si los aventureros están cumpliendo con lo acordado. Si los personajes insisten en que Talis los acompañe, ella aceptará, pero podría volverse hostil en función de cómo se desarrollen los acontecimientos en el Castillo Inalcanzable.
- **Rechazar la oferta:** Rechazar la generosa oferta de Talis desencadenará un combate. Talis gritará para pedir refuerzos, lo que atraerá a las gárgolas del área 5, el horror acorazado del área 6, y los kóbold del área 12, e incluso gritará por la ventana para que acuda Trepsin el troll. Si a pesar de haber avisado a todos los enemigos anteriores las cosas se le complican, Talis saltará por alguna ventana y huirá al bosque o a través de alguno de los portales (ver área 1).

Talis se rinde. Talis no es uno de esos villanos que prefieren la muerte antes que rendirse; ella es una superviviente y estará dispuesta a pedir misericordia si es necesario. De hecho, utilizará su rivalidad y los reveses que ha sufrido dentro de la jerarquía del culto para aparentar ser una "cultista descontenta" que quizás no está ansiosa, pero sí dispuesta a proporcionar información.

Si los personajes aceptan su rendición, compartirá la siguiente información, siempre y cuando el personaje que la interroga vaya haciendo una serie de pruebas de Carisma (Persuasión) CD 15. Cuando se falle una de las tiradas, Talis dejará de hablar, al menos hasta ser sobornada, amenazada o se le ofrezca otra información a cambio.

- Talis identifica a los cinco líderes del culto como "susurradores de dragones". Cada uno de ellos tiene una afinidad por un tipo particular de dragón cromático. Los nombres de los líderes son Severin el Rojo, Galvan el Azul, Neronvain el Verde, Rezmir la Negra y Varram el Blanco.
- Explica el significado del estandarte del área 15 y revela las distintas contraseñas del culto (ver el recuadro al comienzo del episodio).
- Si no es suficiente información, les dice que el culto tiene un enorme tesoro repleto de objetos de valor en un castillo volador escondido en las inmediaciones, pero no por mucho tiempo. Si se le piden más detalles, Talis revelará que el castillo pertenece a un gigante de las nubes aliado con el culto. El castillo, dice, está escondido cerca de la aldea de Parnast, que está bajo el control del culto.
- Si todo eso no es suficiente, Talis le dirá al grupo, con un tono respetuoso y de adoración, que un gran dragón blanco habita el castillo. Ella se refiere al dragón como "el blanco como la nieve Glazhael, el Cazador de Nubes, un hermoso dragón de la más pura raza nortea". Ella habla como una auténtica fanática cuando se habla del dragón.
- Talis no sabe mucho acerca de los Magos Rojos, pero revela que uno de ellos ha sido enviado para ayudar a organizar el transporte del tesoro al cuartel general de la secta.
- Talis podría estar dispuesta a decirle a los aventureros que los miembros del culto y sus aliados están reclutando un ejército en las montañas soleadas, lejos, en el sur, con el fin de preparar la llegada de Tiamat.

RECOMPENSAS

Sin importar el resultado de las interacciones de los personajes con Talis, estos alcanzarán el nivel 7 por hacerle frente si estás usando la regla de experiencia por hitos.

17. ARMERÍA

Un enorme agujero en el techo hace que el arsenal quede a la intemperie. Aquí se guardan muy pocas armas actualmente. Apenas se guardan apiladas en una estantería unas cuantas armas embotadas y descuidadas y tres lanzas oxidadas y una red deshilachada en un bastidor apoyado en la pared. Muy cerca se halla un armario cerrado.

Una búsqueda en las estanterías y el bastidor proporciona una espada larga, una caja con 20 virotes, otra con 10 flechas, tres lanzas, y una red. El armario contiene dos ballestas pesadas y dos arcos largos.

TESORO

Una de las lanzas oxidadas está decorada con incrustaciones de mithril (50 po), y otra, llamada "brillo de dragón", está encantada con 10 cargas del conjuro *luz del día* para utilizarlo durante el crepúsculo o en la maleza del oscuro bosque. La frase de activación es "Brillan los ojos de Tiamat," escrito en runas draconianas en el asta de la lanza.

18. APOSENTOS DE TALIS

Hay una enorme cama cubierta por una colcha de color burdeos suave, y un fuego crepita en la chimenea, dando calor al ambiente y una atmósfera agradable.

TESORO

Talis guarda un cofre cerrado en esta habitación y solo ella tiene la llave. También puede ser abierto por un personaje utilizando herramientas de ladrón con una prueba de Destreza CD 21. Cuando se abre, emana una luz de la *cota de malla +1* que hay en su interior. La fuente de este brillo no es solo la armadura, sino también las 4.000 po que reposan sobre ella, junto con un pergamino de *rayo abrasador*.

Los dos veteranos llevan 20 po cada uno, y Kusphia lleva un símbolo del culto de plata valorado en 40 po.

19. HABITACIÓN DE LOS GUARDAESPALDAS

Las contraventanas están abiertas, permitiendo que la luz entre en la habitación. Hay cuatro camas sin hacer pegadas a la pared sur, además de otro mobiliario como una mesa con cuatro sillas y un botellero bastante lleno, con la mayoría de botellas descorchadas y vacías.

TALIS LA BLANCA





Los veteranos que sirven a Talis se hospedan en esta habitación tan bien equipada. Ellos son Maelgot, Sorvic y Wessic el Marchito.

Wessic, un **veterano** hombre de sesenta años, estará descansando aquí la primera vez que los personajes se muestren; los otros están en el área 16. Wessic duerme con la armadura puesta y mantiene su arma preparada bajo la cama, para tenerla a mano. Si se despierta, luchará ferozmente y gritará pidiendo auxilio; esto debería atraer a Talis y a los otros guardias, pero no a Trepsin el troll, a los sirvientes humanos ni a los kóbold. Si se reducen a la mitad de sus puntos de golpe, intentará rendirse.

TESORO

La mayoría de las botellas de vino están vacías, pero cada una de las doce que aún están sin abrir valen 15 po. Además, una de las botellas vacías contiene un collar de oro robado valorado en 250 po.

20. CÁMARA DE LA REINA DRAGÓN

Una chimenea crepitante proporciona calor y luz en un extremo de esta espaciosa sala de 30 pies de altura, cuyo techo está reforzado por diez pilares de madera tallados con la forma de dragones. Cinco grandes tapices cuelgan a lo largo de dos de las paredes. Dos en la pared oeste junto a la entrada, dos en la pared oriental colgando uno junto al otro, y por último, uno que destaca por encima del resto y que domina el muro sur junto a la chimenea.

Cada vez que se organiza un encuentro, esta sala se reserva para reuniones del culto, pero actualmente está desocupada. Una puerta doble en la pared norte da acceso a un balcón de piedra con vistas a los establos, las perreras, y pozo (ver las áreas 2 y 3 para más detalles).

Tapices. Cuatro de los cinco tapices muestran un espectáculo de dragones cazando, matando y alimentándose de criaturas inferiores, con dragones azules atacando a una caravana del desierto, elfos sucumbiendo a la bocanada de gas venenoso de un dragón verde, un dragón rojo calcinando lo que podría ser el Castillo de Aguas Profundas, y un dragón blanco y otro negro dando vueltas sobre un frío pantano repleto de ruinas. Cada uno tiene un valor de al menos 500 po si se encuentra el comprador adecuado, pero pesan unas 75 libras cada tapiz y son extremadamente aparatosos.

El quinto tapiz muestra a Tiamat, la reina de los dragones malvados, en toda su gloria, coronada de oro y plata. El tapiz está tejido con hilo de oro y plata, y repleto de joyas. En total tiene 35 pies de ancho y 20 pies de altura. En él Tiamat aparece aplastando ciudades y rodeada de seguidores. El tapiz pesa alrededor de 200 libras y vale 2.500 po. No obstante, si se quitan las joyas del tapiz (granates, ágatas y piedras de luna entre otras piedras preciosas) se obtendrían las suficientes como para sacar 800 po por ellas.

Un examen minucioso de los tapices y una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20 revela varios lugares de la región de la Costa de la Espada en el tapiz. El dragón azul está atacando a una caravana cruzando el desierto de Anaurokh, los dragones blanco y negro están sobrevolando el Estero de los Hombres Muertos, el dragón rojo está junto a Aguas Profundas, y el dragón verde está arrasando lo que

claramente es el Gran Bosque de los elfos, tomando como referencia las montañas del fondo. Tiamat se muestra con lo que sin lugar a dudas se reconocen como Aguas Profundas, Neverwinter y Puerta de Baldur entre sus garras.

Puerta secreta. Hay una puerta oculta que se puede encontrar con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. La puerta conduce al salón de trofeos (área 21).

21. SALÓN DE TROFEOS

Tres ventanas abiertas dejan pasar la luz y el aire; las paredes de la sala están adornadas con cabezas de animales disecados, incluyendo un gran ciervo de 14 puntas, una cabra montesa, un oso, dos lobos invernales y lo que sólo puede ser una cabeza de ankheg. Dos banderas hechas jirones cuelgan del techo, y dos sillas de cuero junto a un puñado de braseros completan el confortable salón.

Esta es una sala de trofeos que cualquier cazador envidiaría.

Puerta secreta. Hay una puerta secreta oculta entre los tapices de la pared oeste que puede ser descubierta con una prueba de Inteligencia (Investigación) CD20. La puerta está astutamente oculta entre los paneles de madera de la sala, y por ella se accede al área 20. También puede ser descubierta utilizando el tirador del panel de madera que hay entre los tapices.

22. NIDO DE LOS PERITONES

Este gran nido colocado en el techo está hecho de palos entretejidos, hojas y plumas mezcladas con huesos blanqueados por el sol de animales que podrían ser ciervos, osos, o tal vez cabras montesas.

El nido está junto a una chimenea que conduce al dormitorio de Talis (área 18) y pertenece a un par de **peritones**. Varias veces durante el día dejan su nido para buscar comida. Hay una probabilidad del 50% de que el nido esté vacío durante el día; por la noche, siempre están allí.

Los peritones son aliados del culto y tienen una visión clara de los portales situados frente al refugio (área 1). No pueden ver los establos ni las perreras (áreas 2 y 3) desde el nido.

Combate en el tejado. La superficie del nido es bastante estable y hace que los peritones no se resbalen, pero el tejado está bastante inclinado y es difícil mantenerse en pie. Al comienzo del turno (el de los personajes o el de los peritones) o cada vez que se reciba daño, cualquiera de pie sobre el tejado debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 10. En caso de fallar la tirada, la criatura cae de boca contra el tejado; si se falla por 5 o más, la criatura resbala y se cae del tejado, sufriendo 2d6 puntos de daño contundente y aterrizando en el suelo.

TESORO

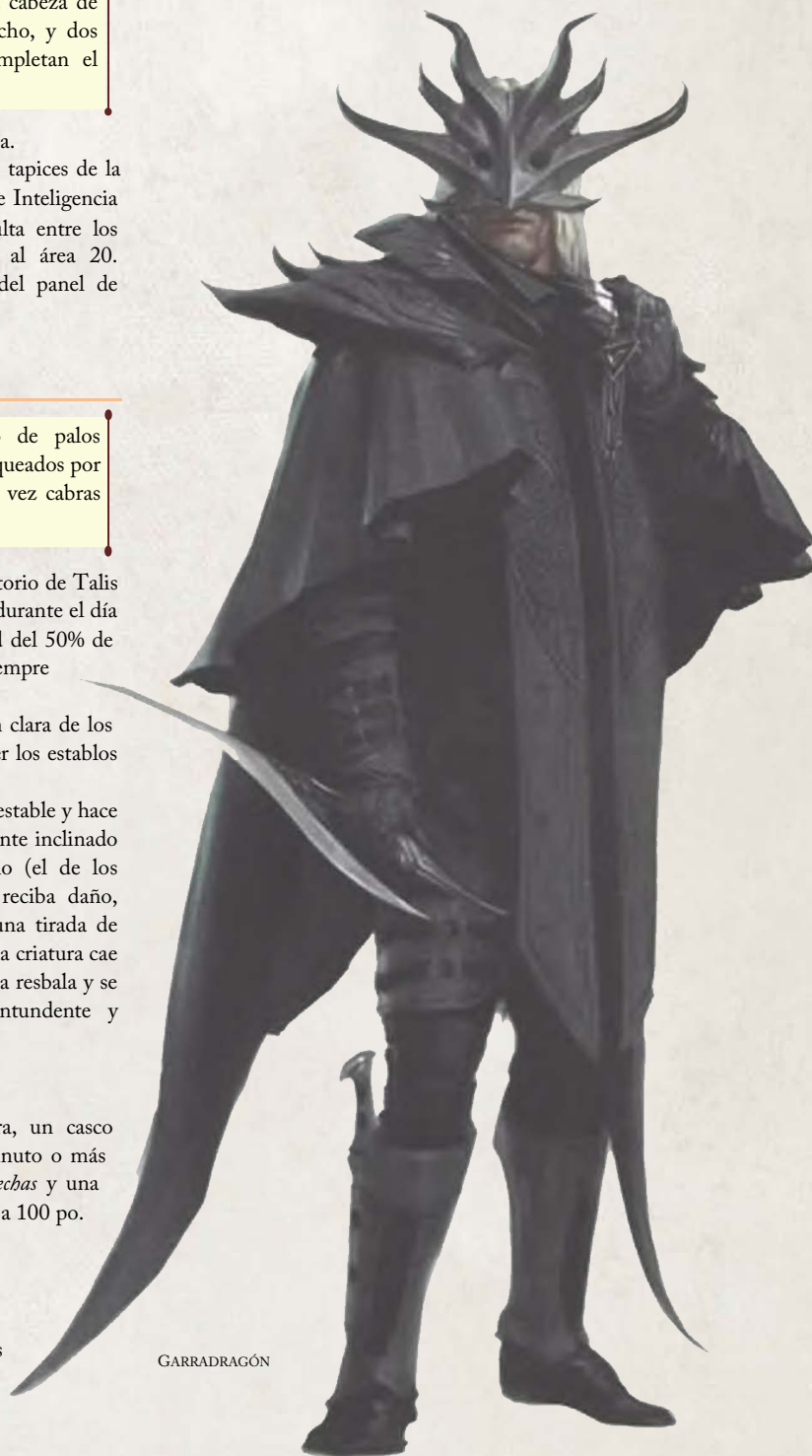
El nido contiene huesos, antiguas piezas de armadura, un casco perforado, y otros guijarros. Escarbar alrededor de 1 minuto o más también revela dos tesoros: un antiguo *escudo atrapa-flechas* y una bolsa de mercancías de plata deslustrada que vale entorno a 100 po.

VIAJANDO A PARNAST

Si se está utilizando la regla de experiencia por hitos, los personajes alcanzan el nivel 7 después de limpiar el refugio de cazadores, o bien, si derrotan a Talis o hacen una débil alianza con ella.

Camino a Parnast. El pueblo de Parnast y el castillo están a aproximadamente unas cinco millas del refugio, al otro lado de la montaña, cruzando las colinas boscosas. Tendrán que ir a través de los árboles y arroyos que lo recorren y a lo largo de senderos fangosos. Está al menos a medio día andando.

Perdiendo la pista del castillo. Si los personajes matan Talis y a todos sus sirvientes y guardaespaldas, no habrá nadie para darles información a los personajes sobre el Castillo Inalcanzable, y el grupo podría perder mucho tiempo investigando la casa de campo. Si se da este caso, sería conveniente dejar algún documento en los efectos personales de Talis, o que localicen a algún aldeano (la mayoría de los aldeanos son cultistas) que se presente en el refugio para abastecerlo de comida y suministros.



GARRADRAGÓN



EPISODIO 8: UN CASTILLO EN LAS NUBES

El culto ha encontrado un lugar seguro donde asentarse, el Castillo Inalcanzable, una fortaleza voladora construida por gigantes de las nubes. Este castillo está atracado cerca de la aldea de Parnast y está custodiado por niebla, magia y monstruos. La fortaleza contiene la mayoría de tesoros y objetos de valor que el culto ha saqueado en las regiones circundantes, unas riquezas que se sumarán a la ahora más monstruosa fortuna del Pozo de los Dragones, donde el culto planea invocar a Tiamat.

Para cuando los personajes llegan a la aldea, Rezmir ya ha anunciado que la fortaleza debe estar lista para emprender la marcha. Los aventureros deberían tener tiempo suficiente para ocuparse de su trato con Talis y, posiblemente, de los de otros sectarios, antes de que la fortaleza emprenda su viaje.

El grupo debe afrontar el asalto del castillo de forma astuta, ya que salta a la vista que es un lugar bien fortificado. Además, no pueden esperar demasiado. Si los personajes pierden el tiempo, el Castillo Inalcanzable partirá para recoger más tesoros de algún otro lugar del culto. El momento exacto en que alzará el vuelo dependerá de ti como DM.

Si Talis está con el grupo, puede usar su rango e influencia para introducir a los aventureros en el Castillo Inalcanzable de forma segura, pero una vez dentro no podrá garantizar su seguridad y, de hecho, se volverá contra ellos cuando se presente la oportunidad. Los personajes deberían estar en el nivel 8 para cuando completen este episodio.

1. LA ALDEA DE PARNAST

Este pequeño pueblo se encuentra bajo el control del Culto del Dragón, algo que se mantiene en secreto. Los cultistas cargan y

descargan sus mercancías aquí, y algunas de las cuales son enviadas desde el Refugio del Cazador de Talis (ver el episodio 7).

El pueblo tiene unas docenas de casas y una pequeña plaza, entre los que se incluyen una taberna, un establo y un santuario. En contraste con este pueblo rústico se halla un castillo de hielo imponente, parcialmente escondido por una nube de niebla y rodeado por un desfiladero: Muros de hasta cuarenta pies de altura, enormes torres angostas se alzan en el cielo, algunas azules como el hielo y otras derruidas, y todo ello construido a la medida de un gigante. Jirones de niebla ocultan gran parte de los detalles del castillo, pero se ven dos estatuas erguidas a los lados de la descomunal entrada.

Los cultistas se hacen pasar por aldeanos, y se muestran hostiles ante cualquier visitante, mientras que los verdaderos aldeanos bajo el dominio de culto permanecen en silencio y se alejan de los visitantes por temor a provocar la ira de la secta.

Si los personajes exigen hablar con alguien al cargo, se les dirá que se dirijan al **Capitán Othelstan** (apéndice B), no sin antes advertirles que él no tiene el tiempo, o la paciencia, para tratar con delincuentes.

RUMORES E INFORMACIÓN

Obreros, porteadores, artesanos, y cultistas conviven y trabajan en el pueblo, y aunque son reacios a hablar, pueden ser sobornados, hechizados, o convencidos para dar información con una prueba de Carisma (Persuasión) CD18. Por cada éxito se conseguirá uno de los siguientes fragmentos de información, en el orden en el que se presentan a continuación.

EL SERVICIAL CARRETERO

A pesar de que la mayoría del pueblo está lleno de cultistas y colaboracionistas, quedan algunos que no están dispuestos a tolerar la presencia del culto. Un hombre, Gundalin el Carretero, un varón humano que fabrica las ruedas y los ejes de las carretas de comerciantes y de leñadores entre otros, quiere que el culto se marche. Si los personajes están buscando a alguien que no sea miembro ni colabore con el culto, podrían toparse con Gundalin en el la taberna de La Jarra Dorada (en la que no les querrá dar ninguna información) o en su pequeña tienda de la plaza. A menudo trata de atraer la atención de los aventureros, pero está aterrorizado por el culto y hablará sólo en un lugar seguro donde no pueda ser visto. Conoce toda la información de la sección "Rumores y e información".

- El miembro de más alto rango del culto que frecuenta Parnast es la semi-dragona Rezmir la Susurradora de Dragones (si todavía está viva y en libertad, Rezmir habrá pasado a la clandestinidad. Nadie en el pueblo sabe dónde está, aunque afirman que el Castillo Inalcanzable es el lugar donde es más probable encontrarla.)
- El subordinado de Rezmir es un veterano del culto y almadragón llamado Capitán Othelstan. Él dirige las fuerzas del culto en Parnast, y vigila a todos los visitantes y mercancías que pasan por el pueblo.
- El culto ha estado controlando Parnast desde hace más de un año, y han formado lo que en esencia es una compañía de matones que les releven.
- Algunos aldeanos ya estaban infiltrados como cultistas, y otros se alistaron cuando se hizo evidente que los cultistas eran ricos y tenían un ejército privado.
- Los cultistas mantienen wyverns domesticados en los establos del pueblo. Los utilizan para llegar al castillo, mientras permanece en el aire. (Nadie en el pueblo, incluyendo al capitán Othelstan, sabe a dónde se dirigirá el Castillo cuando se vaya de Parnast).
- Los personajes también pueden aprender de Gundalin, o de cualquier persona que gane su favor una de las dos contraseñas para acceder de manera segura al castillo: "Tiamat, Nuestra Madre y la

Fortaleza" o "Salve, Blagothkus."

2. LA JARRA DORADA

Una Jarra amarilla cuelga sobre la puerta de esta rústica taberna. Sin embargo, su interior no es un lugar demasiado alegre. Todas las conversaciones se detienen y todos los ojos se clavan en los aventureros. Un hombre alto, corpulento, con enormes patillas y un cuchillo de carnicero se adelanta y pregunta: "¿Qué puedo servirles, viajeros?"

Un visitante puede tomar una jarra de cerveza de 3pc o una más fuerte de hidromiel por 1 pp. Hay salchichas en el menú, así como repollo estofado y un buen pedazo de pan negro (cuesta 4pc llenar un plato), aunque nadie visita este lugar por su buena cocina. Es lo suficiente como para llenar el estómago de un visitante un día más, nada más.

Si los personajes se sientan y piden cerveza, se les atenderá adecuadamente.





CAPITÁN OTHELSTAN

"Mandaré al camarero para que les sirva una ración con los mejores víveres disponibles de mi humilde taberna." Después se dirige a la cocina, pegando voces para que descorchen un barril.

El propietario es Ragnar Dienterreo, que parece bastante amable, pero en secreto acepta sobornos del Culto del Dragón. Los extraños nunca son realmente bienvenidos en su taberna, pero les atiende debidamente mientras informa al capitán Othelstan enviando un mensajero. Ragnar tiene un pasado violento y se le considera un veterano sin armadura (CA 10). Mantiene sus armas detrás de la barra.

Conseguir información sobre Ragnar y su clientela es difícil. Los aldeanos quieren mantener a los aventureros ocupados, y piden que le relaten las historias de sus viajes, preguntan acerca sus familias, de dónde son, y les preguntan cómo han acabado aquí.

Si se le pregunta si tiene algún lugar para hospedarse, Ragnar dejará claro que no es un posadero: "¡No hay camas o habitaciones, e incluso el establo está lleno!". Si alguien pregunta por qué, él pone su excusa de siempre: "El Señor Marsten y su comitiva estarán a punto de llegar de su cacería. Todos los sirvientes están preparando las habitaciones para su llegada" (Eso no tiene ningún sentido, obviamente. No tiene más habitaciones aparte de la suya). Si los personajes se quedan callados, Ragnar les ofrecerá su propia habitación por el desorbitado precio de 10po. "Voy a ordenar algunas cosas y es toda vuestra." Esto

también es una táctica para hacerles perder el tiempo, a pesar de que sin duda cogerá el dinero.

Debido a que los miembros del culto están a punto de enviar un castillo repleto de tesoros desde la aldea, están desesperados por evitar que los personajes encuentren algo sospechoso, como carros cargados con cofres (no hay lugar para ocultar una caravana en un pueblo tan pequeño como este) o a sus monturas, los wyverns de los establos (ver zona 3). Si Ragnar consigue entretener lo suficiente a los personajes ofreciéndoles comida, bebida y chismorreos, el Castillo Inalcanzable podría llegar a escapárseles de las manos.

TESORO

La Jarra Dorada toma su nombre de un objeto mágico que Ragnar encontró hace años: una jarra de oro decorada con enanos bailando y runas. Se trata de una *jarra de cerveza de la abundancia*. Diciendo la palabra de mando ("Illefarn") mientras se sujeta el asa, llena la jarra con tres pintas de rica cerveza enana. Este poder se puede utilizar hasta tres veces al día.

3. EL ESTABLO

Las dos grandes puertas que conducen al establo están selladas, el lugar parece cerrado.

Si los personajes preguntan por los alrededores, los aldeanos afirmarán que el establo cerró hace algún tiempo. Cualquier persona que escuche detenidamente oír lo que parece el sonido de un berrido (no hace falta una tirada de percepción). El culto mantiene dos **wyverns** en el establo; a veces se desencadena a un rugido que solo puede provenir de un animal del tamaño de un wyvern.

Hay huesos de ovejas agrietados y unos cráneos de buey cubren el suelo del establo. Aparte de las sillas y arneses para montar a los wyverns, no hay nada de valor.

DESARROLLO DE LOS ACONTECIMIENTOS

Los personajes pueden tratar de equipar a los wyverns con arneses y usarlos como monturas voladoras; ver la barra lateral "Montando a un wyvern para alcanzar el castillo" para obtener más información. Si roban uno o ambos wyverns propiedad del Culto de la nariz del dragón, divide en partes iguales 4000 PX entre los personajes, más de lo que recibirían por haberlos matado.

MONTANDO A UN WYVERN PARA ALCANZAR EL CASTILLO

Los wyverns del establo (área 3) están capacitados para transportar hasta a dos criaturas medianas o a seis pequeñas a la vez. Lo difícil es conseguir atar los arneses para que los jinetes no se caigan y se pueda dirigir al draco una vez en el aire.

Cualquier personaje puede ponerle el arnés a un wyvern con una prueba de Sabiduría (Trato con animales) CD 10.

Si se falla la prueba por 5 o más, el wyvern se agitará violentamente y atacará al personaje con el aguijón de su cola como una reacción. Los wyverns no son selectivos con quienes los montan, pero convencerlos para volar o moverse en una dirección específica requiere una acción, que permite hacer una prueba de sabiduría (Trato con animales) CD15; si no se supera, el wyvern ignorará las órdenes del jinete hasta su próximo turno. Después, si se tiene éxito en otras dos pruebas, el wyvern irá hacia donde el jinete quiera durante la próxima hora, hasta que se le cause daño o el jinete desmonte.

El castillo se puede divisar, de día o de noche, a unas cinco millas. Los wyverns son más rápidos que el castillo en pleno vuelo, y pueden llegar a alcanzarlo.

SALIENDO JUSTO A TIEMPO

¿Cuánto tiempo pueden perder los personajes? La pregunta es difícil, ya que el grupo podría ir directamente al castillo y posiblemente perder una gran cantidad de información y saltarse la interpretación en Parnast. Por lo tanto, el Castillo Inalcanzable debería irse cuando el DM considere que puede ser más emocionante. Aquí hay algunos consejos para ayudarle a elegir cuál es el mejor momento.

Asaltar el castillo inmediatamente. Los jugadores agresivos podrían decidir atacar el castillo mientras está en el suelo. Además de hacer frente a las defensas del castillo, también tendrían que lidiar con los refuerzos de Parnast. Estos refuerzos incluyen al **Capitán Othelstan**, un **veterano**, seis **guardias** y tres **garradragones**. Además, Othelstan y el veterano (su lugarteniente) montan un par de **wyverns** (ver zona 3).

Perder el tiempo y descansar. Si el grupo pasa una hora o más en el pueblo haciendo preguntas, comiendo o descansando, podrían dejar que el castillo zarpase antes de entrar en él. La fortaleza partirá una hora después de que los cultistas se den cuenta de que hay infiltrados en el pueblo. Después de que el castillo se vaya, los aldeanos abandonarán toda gesto de amabilidad y enviarán al **Capitán Othelstan** (véase el apéndice B), un **veterano**, y seis **guardias** para intentar capturar a los intrusos, sacrificarlos como ofrenda o expulsarlos del pueblo. Othelstan también puede pedir refuerzos a tres **garradragones**, uno de los cuales liberará a los dos **wyverns** de los establos (ver zona 3).

Último Recurso. Si el castillo emprende el vuelo sin los personajes, Gundalin u otro aldeano predispuesto a ayudar al grupo podrían ayudarlos antes de que el Capitán Othelstan y su séquito lleguen, sugiriendo a los personajes que se dirijan cuanto antes a los establos, donde podrán montar en los wyverns, y alcanzar el castillo. Los aventureros tienen unas cuantas rondas para llegar a los establos y montar en los dracos antes de que Othelstan rodee el edificio y exija la rendición de los personajes.

4. EL SANTUARIO DE LAS ALIANZAS

Este edificio de madera es un santuario para los leñadores, y rinde culto a distintos dioses bajo un mismo techo.

Una estatua de Anghárradh, una deidad de los elfos oscuros que representa a la primavera, se encuentra entre las estatuas de dioses que representan las otras estaciones, Auril (invierno), Khauntea (verano), y Mielikki (otoño). La estatua de Anghárradh está desfigurada, ya que tiene la cara y las manos picadas desde hace mucho tiempo. Una ardilla muerta se ha dejado a los pies de Áuril. La estatua de Mielikki no es que esté recién pintada, pero al menos tiene una serie de vasos, trozos de pan, y otros pequeños sacrificios a sus pies.

5. LA PLAZA Y EL POZO DE LA ALDEA

Un pozo se sitúa en el centro de la plaza del pueblo. Cuatro edificios lo rodean: un santuario vacío, la tienda de un carretero, una taberna y un establo.

En la plaza hay tallistas, leñadores y otros vendedores que malvenden su mejor madera, cargan unos vagones con suministros. Ver las áreas 2, 3 y 4 para obtener más información acerca de la taberna, el establo, y el santuario.

El pozo se tiene 40' de profundidad, y tiene agua frío y pura. Cinco guardias humanos leales al Culto del Dragón mantienen sus atención

en la plaza en todo momento, asegurándose de que los aldeanos hacen lo que se les ordena. Si el grupo tuviese algún problema con los guardias, uno de ellos correría a buscar al Capitán Othelstan mientras que los aldeanos huirían. Sólo Gundalin el carretero se quedaría a ver el combate, y aún así se mantendría oculto tras una pesada carreta de madera.

EL CASTILLO INALCANZABLE

Hace eones, gigantes de las nubes construyeron esta fortaleza flotante para combatir contra los dragones en el cielo. El espíritu de un gigante le permite volar-este antiguo vínculo se remonta a los días en que los gigantes y dragones lucharon grandes guerras. Las alianzas impidieron a los dragones tomar este castillo para los suyos, y el vínculo aún perdura siglos más tarde.

El culto ha hecho un trato con el dueño del castillo, un gigante de las nubes llamado Blagothkus que no alberga un odio particular hacia los dragones (o hacia cualquier otra cosa). El espíritu de su difunta esposa, Esclarotta, controla la propulsión y la capacidad de levitar del castillo. El culto no puede permitirse el lujo de someter a Blagothkus, porque el espíritu del castillo no les obedecería.

El Castillo Inalcanzable está tallado en hielo tan grueso como para ser opaco. El hielo es tan fuerte e impenetrable como el granito, gracias a la magia de los antiguos gigantes de las nubes. Torres y murallas rodean un núcleo helado que en el que se ha formado una caverna que sirve de guarida a un poderoso dragón blanco que se alió con el culto. El castillo puede ocultarse por completo bajo un velo de niebla y nubes, o controlarlo para moverse lentamente con el viento. Ver área 19 para más detalles.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

El castillo está tallado en hielo opaco mágicamente reforzado para ser tan duro como la piedra. El castillo se encuentra atracado en un amplio desfiladero en las afueras de Parnast. Todo el barranco está muy oscurecido por la niebla, por lo que los personajes pueden acercarse al castillo sin ser vistos por sus habitantes. Hasta que el castillo emprenda el vuelo, los cultistas y los guardias de la aldea transportan vagones cargados de suministros y tesoros hasta su puerta principal (ver zona 6 para más detalles).

Techos. Todos los techos del castillo son de 30' de altura para acomodar a los gigantes de las nubes que lo construyeron.

Puertas. Todas las puertas del castillo son de 1' de espesor de hielo tan duro y resistente como la piedra, pero de sólo la mitad del peso. Están equipados con bisagras de hierro y los picaportes están diseñados para gigantes. Una puerta normal es de 20' de altura, 8' de ancho, y tiene los picaportes situados a 10' sobre el nivel del suelo.

PERSONAJES NO JUGADORES IMPORTANTES

El Castillo Inalcanzable es el hogar del gigante de las nubes Blagothkus, un par de gigantes de piedra llamados Wigluf y Hulde (aliados del gigante de las nubes), el Susurradragones Rezmir del Culto del Dragón, dos Magos Rojos de Thay (Rath Modar y Azbara Jos), una vampiresa llamada Sandesyl Morgia, y un dragón blanco adulto llamado Glazhael el cazador de nubes.

Estos adversarios no confían totalmente entre ellos y es improbable que se alíen en contra de los personajes para combatirlos. Los gigantes luchan para defender su casa, y los cultistas y el dragón luchan para defender su tesoro. Si los personajes juegan sus cartas sabiamente, esta falta de confianza podría ser la ruina de sus enemigos. Los NPCs tienen docenas de sirvientes, cultistas y guardias a su disposición. Si uno o dos de ellos aparecen muertos, los cultistas buscarán por el castillo a los asesinos.



NEGOCIANDO CON EL GIGANTE DE LAS NUBES

El gigante de las nubes Blagothkus no es un partidario particularmente entusiasta del Culto del Dragón, pero lo ve como una manera de alentar a sus compañeros los gigantes para autocomplacerse y ponerse en acción.

Blagothkus piensa que los gigantes se han ido volviendo pasivos, y apalazar a algunos dragones sería bueno para los de su raza. De esta manera, mientras aparenta estar aliado con el culto, lo que realmente está haciendo es reunir apoyos entre los gigantes, instándolos a asumir su legítimo lugar como señores del mundo. Él cree que el regreso de Tiamat y la amenaza de un imperio dragón alentarán a los gigantes para unirse.

Blagothkus no tiene ningún problema con la "gente pequeña". No tiene ningún problema en decirle a los aventureros que su castillo sirve como transporte para una gran cantidad de tesoros que quieren llevar al pozo de los Dragones, donde el culto está reuniendo sus fuerzas y amasando una fortuna en previsión de la llegada de Tiamat (que no sabe dónde será). Si los personajes quieren ayudarlo a luchar contra los cultistas, él los dejará encantado en algún lugar más importante en el norte, donde está concentrando su pequeño ejército para combatir a los dragones después de que se revele su presencia. Los detalles sobre este ejército se detallan en "La rebelión de Tiamat".

6. PUERTA PRINCIPAL

Un puente levadizo tendido se extiende por un foso de niebla. Más allá del puente levadizo hay un rastrillo abierto, y más allá de la reja, una pasarela cubierta que conduce a un patio abierto. Grandes figuras se alzan en la puerta de entrada, y no podéis hacer nada para que abandonen su puesto.

Antes de que el castillo emprenda el vuelo y abandone Parnast, el culto estará llevando unos vagones cargados con cofres del tesoro y materiales de construcción hasta el patio inferior y los descargará cada hora o cada dos durante el día. Los aventureros con oído fino que se pongan cerca de la puerta podrán oír la contraseña si en ese momento está pasando uno de los vagones.

Entrar escondidos en los carros de suministros es una de las formas que los personajes tienen para entrar en el castillo sin ser detectados. Los cultistas transportan los suministros hasta la cocina (zona 15) y llevan los cofres del tesoro a bóveda principal, junto con el resto tesoro del dragón (área 25).

LAS DEFENSAS DE LOS MUROS Y LAS TORRES DE VIGILANCIA

Los muros del castillo están tallados en hielo sólido y poseen resistencia y la textura de la piedra. Las murallas proporcionan una gran defensa contra los ataques terrestres. Mientras que el castillo está en el aire, los muros mantienen a los que están dentro de una caída mortal, y además bloquean el viento.

Durante el día. Tres **ogros** hacen guardia en cada torre de la entrada (ver zona 6B). Pueden gritar pidiendo refuerzos, que provienen de las zonas 9, 10, y 15. Rezmír y sus draxos guardianes (ver área 11) llegarán tres asaltos después de la alarma. El patio inferior está despejado de niebla durante el día.

Por la noche. Aparte de los ogros centinelas (véase más arriba), el vampiro Sandesyl Morgia patrulla el patio inferior, que está muy oscurecido por una espesa niebla durante la noche, y el patio superior, que se oscurece ligeramente por la noche. Mientras el vampiro patrulla, los cultistas y los kobolds se mantienen alejados del patio.

6A. LA ENTRADA PRINCIPAL Y LOS GÓLEMS

Un pesado rastrillo de hierro y roble está abierto justo tras el puente levadizo. Hay dos estatuas de tamaño natural de unos gigantes de las nubes, un macho y una hembra, de 18 pies de altura, detrás del rastrillo, uno frente al otro, para cubrir la entrada del castillo.

Los mecanismos que suben y bajan el puente levadizo y rastrillo se encuentran en las torres de vigilancia de la entrada; ver zona 6B para más detalles.

Las dos estatuas a cada lado del rastrillo, en la puerta de entrada, son **gólems de piedra**. Cualquier persona que pase a través de la entrada sin decir el santo y seña ("Tiamat, Nuestra Madre y la fuerza" o "Salve, Blagothkus") activará a uno de los gólems. Si alguna otra criatura intenta pasar cruzar la puerta sin decir las palabras adecuadas, el segundo gólem se activará y lo atacará. Sólo un gigante de las nubes puede ordenar a los gólems que vuelvan a sus puestos una vez activados.

6B. LOS TORREONES DE LA ENTRADA

Las dos torres de la puerta no son de la misma altura. El de la izquierda del puente levadizo es de 120 pies de altura, mientras que la otra mide 80 pies.

Tres **ogros** vigilan cada torre. Aunque los ogros están equipados con jabalinas, también pueden dispararlas usando la gran balista que hay en lo alto de cada torre.

LAS AZOTEAS

Se necesita una acción para cargar y disparar una balista, y solo puede ser disparada una vez por turno. Un ogro que dispare una jabalina de este modo hace el siguiente ataque en lugar de su ataque normal de jabalina.

Jabalina. Ataque a distancia: +7 para impactar, alcance 120 pies/480 pies, un solo objetivo. Daño: 14 (3d8) de daño perforante.

Cada balista tiene CA 10, 50 pg, e inmunidad al veneno y al daño psíquico.

EL INTERIOR DE LAS TORRES

Una gran trampilla en el techo de cada torre se puede abrir para revelar una escalera de hielo que abraza la torre interior y desciende en espiral hasta la planta baja de la torre, donde hay una puerta abierta del tamaño de un gigante que lleva al patio de armas (área 7) o al barracón de los cultistas (área 9).

El mecanismo que hace subir y bajar el puente levadizo está situado en la planta baja de la torre norte, y el que controla el rastrillo se encuentra en la planta baja de la otra torre. Ambos son manejados por un **ogro**, y tienen órdenes estrictas para custodiar su mecanismo y no dejar la torre incluso si suena la alarma. Dar una vuelta completa a la manivela es una acción que requiere prueba exitosa de prueba de Fuerza CD 15, y cada acción hace que el puente o el rastrillo suban o bajen hasta la mitad. (Se necesitan dos acciones para subir o bajar por completo el puente levadizo o el rastrillo).

7. EL PATIO DE ARMAS

El patio superior (área 16) sobresale parcialmente con respecto al patio inferior, sostenido por gigantescos arcos de hielo. Por la noche el patio inferior está muy oscurecido por una niebla con una altura de 40 pies, la misma altura que las murallas que lo encierran.

Murallas de hielo sólido encierran este patio. Otro patio se sitúa parcialmente sobre éste. Se sostiene por gigantescos arcos de hielo que se elevan a una altura de más de 100 pies. Puertas de hielo esculpido equipadas con bisagras de hierro conducen a diversas dependencias, que se sitúan en el lado más alejado de la entrada en el patio de armas.

Añade la siguiente información si alguno de los personajes tiene éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 22

Escondida en las sombras del patio de armas, al otro lado de la puerta principal, hay una abertura en una pared que conduce a una escalera de caracol hecha de hielo esculpido.

Combatir aquí alertará a los ogros de la zona 6, los miembros del culto en la zona 9, los gigantes de piedra en la zona 10, y los kobolds en el área 15. Uno de los miembros del culto correrá a la zona 11 y alertará a Rezmir, que llegará con sus dracos guardiames tres rondas más tarde.

LA ESCALERA DE CARACOL

Una escalera de caracol de hielo esculpido conecta los patios superior e inferior, así como los túneles que llevan a la bóveda principal, donde se encuentra la guarida del dragón (área 25). Los escalones de la escalera están recubiertos de una quebradiza capa de escarcha y no se puede subir sin hacer ruido, pero no son resbaladizas.

8. ESTABLOS

Las puertas dobles de los establos son de 20 pies de alto y de ancho, lo que facilita a los wyverns (ver abajo) entrar y salir.

El lugar huele a algo parecido a excrementos y carne podrida. Huesos agrietados cubren el suelo. Dos wyverns salen a la vista dando grandes zancadas con sus enseñando sus colmillos y dando latigazos con la cola.

Esta habitación alberga actualmente a dos **wyverns** que son utilizados como monturas voladoras. Sin embargo, tienen hambre y atacarán a cualquiera que no reconozcan.

TESORO

Hay cuatro excelentes arneses de wyvern en el establo, adornados con jade y bañados en mithril (valorados en 500po cada uno).

9. LOS BARRACONES DE LOS CULTISTAS

Los cuarteles huelen a sábana sucia, y contienen catorce camas cubiertas de pieles, así como varias cajas con ropa, una mesa y sillas y otros muebles sencillos.

En cualquier momento en el que entren los personajes podrán ver a diez **Aladragones** que están descansando aquí. La mitad de ellos están profundamente dormidos, mientras que la otra mitad está despierta, aunque sin hacer nada demasiado extenuante. No patrullan el castillo a menos que una alarma haya sonado, escuchen algún combate en el patio, o los ogros de la puerta pidan refuerzos.

10. LA CÁMARA DE LOS GIGANTES DE PIEDRA

Dos arcos de 20 pies de altura, y 8 pies de ancho conectan esta cámara

con el patio inferior. Cualquier sonido elevado en el patio de armas alerta a los gigantes de piedra que habitan aquí.

En medio de esta habitación helada se halla una gran mesa de nueve pies de altura y de piedra tallada, rodeada por tres sillas para gigantes, también talladas en piedra. Un enorme caldero de hierro grabado con runas reposa sobre la mesa. En el rincón, colocado en el suelo, hay un gran cofre de hierro.

Si aún no se ha dado la alarma y los gigantes de piedra están dentro, añade:

Un gigante de piedra varón mira en el caldero mientras que otro gigante hembra se sienta cerca.

Si no se ha dado la alarma todavía, los personajes tendrán un asalto sorpresa.

Los dos **gigantes de piedra**, Wiglof y Hulda, son invitados del gigante de las nubes. Están preocupados de que los intentos de Blagothkus para incitar a los gigantes a luchar contra los dragones podrían tener consecuencias devastadoras, aunque lo apoyan a pesar de todo. Han aceptado ayudar a Blagothkus a reparar los daños del castillo y contribuir a su defensa.

Actualmente, Wiglof está utilizando un caldero mágico (ver "tesoro") para llevar a cabo un ritual de augurio, esperando conocer el resultado más probable de la alianza de Blagothkus con el Culto del Dragón, para confirmar o disipar los temores del gigante de las nubes de que el culto está planeando traicionarle. Cualquier ataque lanzado contra Wiglof interrumpe su ritual y lo enfurecerá mucho. Hulda es compañera y guardaespaldas de Wiglof, y cualquier hostilidad dirigida a ella o a Wiglof será tratada con brutal dureza.

Los gigantes de piedra saben que el castillo volador es controlado desde una torre de mando (área 19) accesible desde el patio superior, y que sólo los gigantes pueden llegar a tener acceso a ella.

TESORO

Los gigantes de piedra recogen pequeñas pero perfectas piedras preciosas, principalmente amatistas, pero también diamantes, ópalos, rubíes y topacios. Su colección está asegurada por un globo mágico de fuerza dentro de un cofre de hierro, de seis pies de largo y cuatro pies de alto y de ancho, que pesa 500 libras. Levantar la pesada tapa de hierro requiere una acción y una prueba de Fuerza CD 12, y destruir el globo de fuerza requiere un *escudo antimagia* o lanzar con éxito un hechizo de *disipar magia* (CD 16). Las 32 joyas valen 500 po cada una, para hacer un total de 16.000 po. El cofre de hierro también contiene las herramientas de albañilería de los gigantes de piedra, pero no son ni valiosas ni utilizables por criaturas más pequeñas.

El caldero de hierro pesa 50 libras. Cuando se llena con agua o algún otro líquido, sustituye los componentes materiales necesarios para lanzar el hechizo *augurio*. El caldero vale 25 po.

DESARROLLO

Los gigantes de piedra son reacios a compartir cualquier información, pero si son derrotados y amenazados o sobornados, podrían cooperar.

11. LA CÁMARA DE REZMIR

La puerta está siempre cerrada y Rezmir tiene la llave. Un conjuro de apertura es la forma más fácil de entrar, pero un personaje también puede abrir la puerta con una tirada de Destreza CD 25 hizo utilizando herramientas de ladrón. Alternativamente, llamar a la puerta y contar una mentira creíble podría funcionar, ya que los cultistas y sirvientes van y vienen a la habitación a todas horas.

Una gran alfombra cubre el suelo helado justo delante de la puerta de esta habitación de 10 pies de altura, que está iluminada por un brasero de carbón. Una cama grande reposa en un rincón, un escritorio en otro. Descansando encima de la mesa hay hermoso cofre de hierro bandeado, asegurado con un robusto candado.

A menos que suene la alarma, **Rezmir** (véase el apéndice B) estará aquí junto con dos leales **dracos guardianes** (Apéndice B).

La gran alfombra en el interior de la puerta es en realidad una **alfombra de asfixia**. La alfombra espera pacientemente a que una criatura camine sobre ella antes de atacar. Si están presentes, Rezmir y sus dragones esperarán a que la alfombra ataque a un enemigo que entre por la puerta antes de saltar a la acción. Si Rezmir es asesinada, el contenido del cofre de hierro en su escritorio se teleportará a otro lugar, dejándolo vacío.

TESORO

Rezmir lleva las llaves de la habitación, la cerradura del cofre, y el almacén (área 13). Además, el cofre está bloqueado y mágicamente y en sintonía con Rezmir, de modo que si muere, sus contenidos son teletransportados al Pozo de Dragones y se escaparán de las manos de sus asesinos.

La cerradura del cofre se puede forzar usando herramientas de ladrón con una prueba de Destreza CD 20, utilizando herramientas de ladrón. Sin embargo, la cerradura está protegida con una trampa de agujas venenosas que se dispara si la prueba se falla por 5 o más. La trampa se puede encontrar con una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 y puede ser desarmada con una prueba de Destreza CD 15. Una criatura también activa la trampa si falla esta prueba por 5 o más y se le inyecta veneno de wyvern, por lo que deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13, causándole 24 (7D6)pg por veneno si falla la tirada, o la mitad de daño si tiene éxito.

El cofre contiene la Máscara del Dragón Negro (ver apéndice C), así como la colección privada de Rezmir de gemas, joyas y monedas. Las gemas y joyas incluyen un conjunto de piedras preciosas engarzadas en una cadena de oro (400 po), un torque de plata con cabezas de dragón (200 po), seis piedras lunares de 50po cada una, y un conjunto de 20 perlas sueltas, por un valor total de 3000 po. También hay 600pp, 200po, y 50 ppt.

DESARROLLO

Si los personajes capturan a Rezmir, se negará a cooperar de ninguna manera. Ella prefiere la muerte antes que rendirse, sobre todo si su muerte podría mantener la Máscara de Dragón Negro lejos de las garras de sus enemigos (ver arriba). Rezmir es una verdadera creyente, y lo mejor que los personajes pueden esperar es que su prisionera con el tiempo deje de insultarles y condenarles. "Vuestra causa no tiene razón de ser. Mis aliados os a devorarán, y vuestros patéticos intentos por negar el retorno de Tiamat no servirán de nada".

12. LA HABITACIÓN DE LOS MAGOS ROJOS

La puerta de la habitación no está cerrada

Hay cientos de cráneos de caballos clavados en el techo, cubriéndolo por completo. Gruesas alfombras cubren el suelo helado, y hay escritorios, sillas y atriles por todas partes, algunos cubiertos con libros y pergaminos, otros con viales de pociones, trozos de carne y piel, y otras cosas. Cuatro gárgolas descomunales e inmóviles destacan en la habitación.

REZMIR



Rath Modar (véase el apéndice B), un Mago Rojo de Thay aliado con el Culto del Dragón, reside aquí. A menos que fuera asesinada o capturada previamente, **Azbara Jos** (véase el apéndice B) también está presente. Si ambos Magos Rojos están en la habitación, se encontrarán en medio de una discusión académica cuando los personajes lleguen, pero se calmarán tan pronto como aparezcan los aventureros. Si Rath Modar está solo, se encontrará de pie en un atril, leyendo un libro (ver "tesoro").

Si Azbara está ausente, Rath Modar podría confundir a los personajes con los cultistas. Si el grupo pretende sacarle información al Mago Rojo, tendrán que actuar para hacerle creer que son cultistas. Rath no es ningún idiota, es un experto en ver a través de ilusiones y engaños. Él también tendrá una clara sospecha de que los personajes son extraños, especialmente si están heridos o inadecuadamente equipados.

Rath Modar está aquí para ayudar a velar por el vasto tesoro que será transportado al Pozo de los Dragones y también para planificar la invocación de Tiamat; los hechizos necesarios son complejos y requieren cientos de lanzadores de conjuros cualificados. Él sabe que el objetivo final del culto es liberar a Tiamat y elevar su templo desde los Nueve Infiernos, y el objetivo final de Rath es utilizar a Tiamat y sus dragones para derrocar Szass Tam.

Los cráneos de caballos en el techo son adornos horrorosos, nada más.

Tres de las gárgolas son estatuas; la cuarta es una **gárgola** viviente que sirve a Rath Modar.

Salida en el muro de hielo. Entre dos ventanas se encuentra una sección de la pared de hielo de 35 pies de espesor y a 20 pies de altura,

que desaparece durante 1 minuto cuando se toca. Más allá de la pared hay una plataforma de aterrizaje al aire libre. Si es sorprendido, Rath Modar se volverá invisible, y lanzará un conjuro de volar sobre sí mismo, tocará la pared para que desaparezca, y saltará a la plataforma de aterrizaje, dejando a Azbara Jos se las apañe por su cuenta. Si la gárgola sigue viva, tratará de cubrir la huida de Rath. Su hechizo de volar y plan de huida hacen que sea muy probable que escape.

DESARROLLO

Si los personajes hablan a Rath Modar o su socia, Azbara Jos, descubrirán que la reputación de que los magos rojos son arrogantes es cierta: la pareja es altiva y están orgullosos de sus habilidades, y tienen poca paciencia con los "rufianes, matones y mercenarios que buscan detener lo inevitable". Rath Modar es una figura asociada protagonista en "La Rebelión de Tiamat". Su derrota o su muerte sería un duro golpe al culto y a su capacidad del invocar a Tiamat.

TESORO

Rath Modar tiene un pergamino de puerta dimensional, otro de ralentizar caída, y otro de bola de fuego, y él lleva una vara del fuego.

Una búsqueda exhaustiva de la habitación revela varias cartas entre Rath Modar y Severin, el supremo señor del Culto del Dragón. Las cartas de Severin revelan las profundas conexiones entre los Magos Rojos (al menos aquellos amigos a Rath Modar) y el culto. Los personajes también encuentran otras cartas de Thay revelando evidencias de que algunos Magos Rojos no están tan interesados en los planes de la secta. Si los personajes ofrecen estas cartas a Leosin Erlanthar, Ontharr Frume, o uno de sus otros contactos en las organizaciones que se oponen a los Magos Rojos y el Culto del Dragón, el grupo ganará 1000 PX.

Descansando en un atril hay un libro titulado "Más allá de las Puertas de Hierro", escrito completamente en Infernal. Describe diversas formas de invocación demoníacas, y el último capítulo hace referencia a invocaciones masivas y al sacrificio de cientos de almas para llevar el cuerpo de Tiamat desde los nueve infiernos hasta el mundo. Los detalles del ritual dejan claro que esto es algo que requiere una enorme preparación y los gastos, pero no se incluyen las fórmulas mágicas y los cánticos en este volumen. Ni el libro ni los otros papeles aquí, sin embargo, proporcionan un calendario para cuando el culto o los Magos Rojos planean intentar la convocatoria, ni mencionan la importancia del tesoro que el culto tiene acumulado. (Rath Modar y Azbara Jos ambos pueden dar fe de que el tesoro es para apaciguar a Tiamat a su llegada.)

13. EL ALMACÉN

La puerta está asegurada y bloqueada. Cualquier personaje con herramientas de ladrón puede hacer una prueba de Destreza CD 17 para desbloquearla. Rezmir y Blagothkus llevan las llaves.

Grandes piezas de carne de vaca, chuletas de cerdo y enormes barriles llenan esta sala, junto a cientos de cajas. El lugar huele a estepa, madera, y sal.

14. LA CÁMARA PRINCIPAL

Esta habitación es confortable para los visitantes de tamaño humano.

Salida en el muro de hielo. Una gran parte de la pared de hielo frente a la puerta desaparece durante 1 minuto cuando se toca, lo que provoca que este espacio quede a la intemperie. Más allá de la pared hay una plataforma de aterrizaje al aire libre.

15. COCINA

La escena es un puro caos: decenas de kóbold cortando, mezclando, llevando sacos de ingredientes, y agitando grandes calderos. Podría ser un laboratorio alquímico o una cocina, con kóbold cocinando, es difícil estar seguro.

Hay veinte **kóbold** preparando la comida para otros habitantes del castillo. La cocina está llena de enormes piezas de carne de vaca, ovejas enteras, cofres llenos de pescado seco y vastas cantidades de beicon, cebolla, judías y demás.

Posado en una encima de una repisa hay un **grifo**. Es la mascota de Blagothkus, y se asegura de que los kóbold se comporten. Cada vez que se desata una pelea, un chillido desde lo alto hace que los kóbold vuelvan al trabajo. El grifo también protege a los kóbold si son atacados.

TESORO

Una búsqueda exhaustiva de la cocina revela pequeños cofres de pimienta negra, canela y nuez moscada. Cada una de ellas pesa 2 libras, pero su contenido está valorado en 130po en total.

16. EL PATIO SUPERIOR

El patio superior es la zona de aterrizaje principal de dragones, wyverns, y lanzadores de conjuros como volar, cuando el castillo está en el aire. Durante el día, los 2d6 ogros practican su lanzamiento de jabalina aquí. Por la noche, el patio está ligeramente oscurecido por la niebla (a una altura de 30 pies) y está vigilado por el vampiro, Sandesyl Morgia (véase área 18).

Altas y esbeltas torres y murallas de hielo encierran un patio azotado por el viento.

Los personajes que aterrizan aquí tienen que estar preparados para mostrar una bandera o símbolo del culto de inmediato; de lo contrario, los ogros o el vampiro harán sonar la alarma y les atacarán. Los ogros en el área 20 investigan cualquier sonido intenso proveniente del patio.

DESARROLLO

Si los personajes llegan disfrazados o no saben muy bien, los mandarán ante Blagothkus el gigante de las nubes (si son interceptados por los ogros), o Rezmir (si los ve el vampiro).

17. LA GRAN TORRE AZUL

Esta torre de hielo azul pálido es del color del cielo en un día de invierno. Sus pocas ventanas resplandecen como un espejo.

La puerta de esta torre está equipada con una cerradura de hierro, y Blagothkus lleva la única llave. La cerradura puede ser abierta con herramientas de ladrón y una prueba de Destreza CD 15. Dos ogros armados con jabalinas, piedras y una balista vigilan desde lo alto de esta torre. Tienen largas bobinas de cuerda que utilizan para subir y bajar por el exterior de la torre.

La torre interior es un cilindro hueco de 90 metros de altura, sin escaleras para llegar a la cima. Cualquier criatura dentro de la torre que diga la palabra de mando "Esclarotta" es instantáneamente teletransportado a la zona 21.

DESARROLLO

Si los dos ogros que vigilan esta torre comienzan a disparar la balista o dejan caer sus rocas, recibirán la atención de los ogros guardianes, cultistas, y cualquiera que se encuentre en las inmediaciones del castillo o en el patio con bastante rapidez. La alarma se da tan pronto como cualquier ogro grita.

18. LA TORRE DERRUIDA

Esta torre es de casi 100 pies de altura, pero necesita una seria reparación. Hay dos entradas: una puerta en la base de la torre que no se puede abrir (ver más abajo), y una puerta de servicio conectada a un balcón de hielo derruido, a 75 pies por encima de la base de la torre.

Esta antigua torre parece estar desmoronándose. Las ventanas han permanecido cerradas por el hielo, y tiene grietas en las paredes y el techo. Un balcón de hielo esculpido abraza uno de los laterales de la torre, 75 pies por encima de la base de la torre.

Esta es la torre de la **vampiresa** Sandesyl Morgia, una elfa lunar que se unió al Culto del Dragón mucho antes de que se convirtiera en una

SANDESYL MORGIA



no-muerta. Ella es miembro de la antigua guardia, mucho antes de que Severin se convirtiera en el líder. En cuanto tiene la oportunidad, habla de cuando servía bajo el mando de Sammaster y mataba dragones para criarlos como dracoliches, lo que ella todavía considera que es "el verdadero camino." Ella odia a los nuevos dirigentes del culto, pero se ve obligada a trabajar con ellos dadas las circunstancias.

Sandesyl solo está activa por la noche y patrulla tanto los patios superiores como los inferiores durante la noche, con un ojo puesto en los solitarios guardias ogro u otras personas que pudieran proporcionarle alimento. Cuando se enfrenta a más enemigos de los que puede hacer frente, convoca a dos **engendros vampíricos** (sus consortes elfos lunares) como refuerzos. Estos engendros vampíricos se esconden en el piso superior de la torre.

La torre necesita urgentemente una reparación. El hielo picado y desmenuzado ofrece abundantes asideros, permitiendo que las paredes de la torre puedan ser escaladas con una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10.

La torre llegó a tener cuatro niveles con techos de 20 pies de alto; sin embargo, todos menos el piso superior tienen el suelo y el techo destrozados, y la escalera que una vez que se abrazaba las paredes del interior de la torre, conectando sus diferentes niveles, también ha sido destruida. La planta baja está ahora llena de escombros helados a una profundidad de 20 pies, y estos desechos evitan que la puerta de la planta baja se abra.

Balcón. La mejor manera de acceder a la torre es a través del balcón. Sin embargo, se ha debilitado y se rompe de inmediato si más de 150 libras de peso se colocan encima. La puerta que conduce desde el balcón a la torre se abre en el nivel superior que sirve como cripta a Sandesyl. No hay ventanas en este nivel.

La cripta de Sandesyl. El ataúd de Sandesyl descansa en medio del nivel superior de la torre, custodiado día y noche por sus dos consortes. El ataúd contiene un montón de trastos, pero ningún tesoro. Una escalera de hielo abraza a una de las paredes, descendiendo unos pocos metros antes de terminar repentinamente, a 50 metros sobre los restos de hielo que llenan el nivel más bajo de la torre.

19. TORRE DE MANDO

Blagothkus ha asegurado la puerta a esta torre con una cerradura arcana. Puede abrirse normalmente por un gigante o un conjuro de apertura. Para cualquier otro, echar la puerta abajo es prácticamente imposible, ya que se requiere una prueba de Fuerza CD 70.

Una escalera de hielo lleva desde la planta baja de la torre a una cámara superior, las paredes y el techo brillan y relucen: hay joyas por todas partes en la habitación. Podéis ver brillantes piedras lunares, esmeraldas del tamaño del pulgar, brillantes varitas de plateado mithril y esferas extrañas bañadas en turquesa y oro, así como docenas de palancas de cobre y esferas doradas incrustadas en las paredes. Después de un momento, las paredes parecen desaparecer, proporcionando una vista aérea perfecta en todas las direcciones, como si no hubiera un castillo y ni nubes de niebla alrededor. Más de una docena de brillantes runas blancas aparecen flotando en el aire de forma intermitente como copos de nieve.

Esta es la sala de mando del castillo. Cuando no hay nadie presente, el castillo se encuentra bajo el control del espíritu de Esclarotta, que está atada a la fortaleza por una poderosa magia que no se puede disipar. Al tocar una de las runas brillantes se le da una orden específica al espíritu de Esclarotta. Un personaje que entienda enano o gigante puede interpretar las runas de mando.

RUNAS DE MANDO

Hay dieciocho runas de mando:

Alarma. Un ruido semejante a un aullido de alerta a todas las criaturas que no sean sordas en el castillo.

Todo despejado. Un ruido parecido a un susurro señala el fin del peligro.

Ancla. El castillo tiene mantiene su posición en el suelo o en el aire. Permanecerá inmóvil a pesar del viento, tormentas, etc.

Zarpar. El castillo ya no está anclado.

Deriva. El castillo vaga a la deriva en el viento, sin que nadie lo dirija.

Hogar. El castillo vuelve a su lugar de origen, en la Columna del Mundo (una cadena montañosa helada del norte).

Norte, Sur, Este y Oeste. El castillo se mueve en la dirección cardinal especificada. Tocar dos runas al mismo tiempo puede mover el castillo en otras direcciones; por ejemplo, tocar las runas de norte y este al mismo tiempo hace que el castillo se mueva al noreste.

Ascenso. El castillo asciende a una velocidad de 10 pies por ronda.

Descenso. El castillo desciende a una velocidad de 10 pies por ronda. Si entra en contacto con el suelo, aterriza.

Girar. El castillo gira suavemente hacia la derecha, completando una rotación completa en 1 minuto.

Giro inverso. El castillo gira suavemente en sentido contrario a las agujas del reloj, completando una rotación completa en un minuto.

Velo. Una nube de niebla se materializa alrededor del castillo. Después de un minuto, todas las criaturas y objetos en áreas al aire libre dentro de los 100 pies del castillo están muy oscurecidas, y todas las criaturas y objetos en áreas interiores se oscurecen ligeramente.

Desvelar. La nube de niebla que envuelve el castillo se disipa. Las áreas ligeramente oscurecidas se aclaran en la 1 ronda, y las zonas muy oscurecidas quedan ligeramente oscurecidas durante 1 minuto, luego se aclararán.

Tormenta. Las nubes que rodean el castillo se oscurecen y se agitan, convirtiéndose en nubes de tormenta que retumban durante 1 minuto. Hasta entonces, la runa calma no se puede activar. Una vez que las nubes de tormenta se han formado completamente, la criatura que activa la runa tormenta puede utilizar su acción mientras que se coloca en la cámara de dirección para apuntar a una criatura que pueda ver con un rayo. El rayo tiene un alcance de 1.000 metros y puede apuntar a una criatura u objeto desatendido. Una criatura atacada por el rayo debe tener éxito en una salvación de Destreza CD 14 tirada de salvación o sufrir 22 (4d10) puntos de daño eléctrico. Un objeto desatendido atacado por el rayo simplemente sufre el daño (sin tirada de salvación).

Calma. Los nubarrones que rodean el castillo se disipan en un período de 1 minuto. Durante este tiempo, la runa tormenta no se puede reactivar.

ESCLAROTTA

Aunque cualquier persona puede utilizar las runas de mando, el espíritu del gigante de las nubes Esclarotta controla realmente el castillo y puede "bloquear" a los individuos que abusen de las runas de mando, lo que hace que se vuelvan inutilizables.

Cualquier personaje puede tener éxito en una prueba de Inteligencia (Arcano) CD 15 para detectar que hay un ser inteligente tras las runas, y pueden tratar de comunicarse con el espíritu de Esclarotta simplemente llamándola mientras estén dentro de la torre. Ella es un alma caritativa, perturbada por los cultistas, el dragón, los wyverns, y kobolds que han infestado su hermoso castillo, y desea fervientemente saber qué es lo que trama su marido. Haz una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15 para darle información. La persona tiene ventaja en la prueba

si habla gigante. Si alguien trata de destruir la cámara de dirección, Esclarotta desencadena la runa de alarma. **Blagothkus** (véase el

apéndice B) llega 3 asaltos más tarde escoltado por dos **ogros** (sus administradores).

Si Blagothkus muere a bordo del castillo, su espíritu reemplaza al de Esclarotta, y estrella el castillo para evitar que caiga en manos del enemigo (ver "Desarrollo").

TESORO

Si los personajes insisten en destruir los controles de la sala de mando, pueden hacer palanca para soltar puñados de esmeraldas, turquesas, piedras lunares, un enorme trozo de jade, trozos de ámbar, y grandes pedazos de mithril, con un valor total de 10.000po.

Esto inhabilita la capacidad del castillo de moverse, generar efectos meteorológicos, etc. El castillo se dirigirá a la deriva empujada por vientos poderosos que lo llevan hacia el norte, donde finalmente se estrella en el glaciar de Miklos en la Columna del Mundo (The Spin of the World). Reparar el mecanismo de control requiere un largo período de trabajo extremadamente difícil y caro, aunque un hechizo de deseo podría lograrlo.

DESARROLLO

El castillo se puede destrozar, dependiendo de las acciones de los personajes y los distintos NPCs.

Se estrella por Blagothkus. Si se mata al gigante de las nubes, su espíritu sustituye al de su esposa en la sala de mando. Enfurecido, se venga de su muerte moviendo el castillo hacia el norte y luego lo estrella contra la Columna del Mundo (The Spin of the World), cerca del glaciar Miklos. Se dan más detalles de este accidente y sus consecuencias en La rebelión de Tiamat.

Si el dragón es asesinado y los miembros del culto se baten en retirada, Rath Modar reunirá todas las fuerzas restantes que se aliaron con el culto y matará a Blagothkus, sabiendo muy bien que la muerte del gigante de las nubes hará que el castillo se estrelle (ver arriba). A continuación Rath Modar, utilizará su hechizo de volar para escapar.

Los personajes se apropian del Castillo. Si los aventureros se hacen amigos de Blagothkus y echan a los cultistas y al dragón, podrán volar a cualquier lugar, a pesar de que sin duda atraerán la atención de cualquier dragón hostil. Si todavía están a bordo del castillo, Rath Modar y la vampiresa harán todo lo posible para evitarlo.

Si Blagothkus mantiene el control del castillo, decidirá visitar a los gigantes. Enviará el Castillo Inalcanzable hacia el norte, cerca de la Columna del Mundo (The Spin of the World)..

20. BARRACÓN DE LOS OGROS

Lee el siguiente texto si los personajes sorprenden los ocupantes de esta sala.

Esta cámara sin amueblar contiene una horda de ogros durmiendo en montones de pieles.

A menos que se encuentren en otro lado porque haya sonado una alarma o alguna otra perturbación, doce **ogros** duermen en pieles amontonadas sobre esta uniforme sala.

TESORO

Todos los ogros mantienen pequeñas cantidades de oro y plata en bolsas, sacos, y en el pecho. Si los personajes pasan 30 minutos buscando en los barracones, se encuentran 800 pp y 300 po.

Si un miembro del grupo tiene éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 encontrará un único zafiro azul pálido que vale 500 po encajado en una grieta.

DESARROLLO

Si se capturan, encantan o se engaña a un ogro hecho prisionero los personajes aprenderán relativamente poco. Sirven al gigante de las

nubes Blagothkus (cuya esposa fue asesinada hace unos años), saben que el gigante de las nubes cuenta con varios invitados, entre ellos "El mago con la túnica roja" (Rath Modar), "Da muje' dragón" (Rezmir), y "Y un gran dragó' blanco que vive en da cueva" (Glazhael). Conseguir más que un resumen general requiere superar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 19 para conocer cada uno de los tres siguientes datos:

- Una vampiresa vigila el Castillo Inalcanzable por la noche. A veces se alimenta de los ogros centinelas.
- El culto utiliza el castillo para visitar sitios importantes sin carreteras o portales. Los ogros no saben muy bien dónde están aparte de "en el bosque verde" y "ese tramo de los páramos" y "las antiguas montañas."
- La niebla y el control del castillo son controlados por la magia del gigante de las nubes. Sin él, el castillo no volará.

El último punto no es cierto, pero es lo que Blagothkus les dijo a sus ogros, y le creen.

21 LA TUMBA DE ESCLAROTTA

Esta crisálida helada no tiene medios visibles de entrada o salida. Sin embargo, una criatura puede teletransportarse a esta cámara enterrada desde el área 17.

Apareces en una cueva ovalada tallada en hielo glacial sólido, sin entradas ni salidas. El techo es de 30 pies de alto y está lleno de carámbanos. Pedazos de hielo roto rodean un descomunal sarcófago de mármol blanco, situado en el centro de la cámara. La tapa del sarcófago está esculpida con la forma de una gigante con una ondulante melena.

El sarcófago es de 20 pies de largo, 10 pies de ancho y 10 pies de altura. Runas Enanas talladas en su base deletrean el nombre ESCLAROTTA. Empujar a un lado la tapa del sarcófago requiere una prueba de Fuerza CD 30, donde se encuentran los huesos de la difunta esposa del gigante de las nubes Blagothkus. No hay ningún tesoro enterrado con ella.

Una criatura en esta tumba que diga el nombre "Blagothkus" es inmediatamente teletransportado a la planta baja de la zona 17.

22. LA TORRE DEL GIGANTE DE LAS NUBES

Esta torre de 70 pies de altura tiene una azotea con barandillas, dos puertas sin cerradura a nivel del suelo y no tiene ventanas. El interior de la torre se divide en dos niveles, cada uno con un techo alto de 30 pies de altura. Una escalera de hielo esculpida abraza la pared interior, que conecta los dos niveles.

A no ser que los personajes toman medidas para ocultar sus siluetas, los ogros los verán a través del techo.

LA AZOTEA DE LA TORRE

Tres **ogros** protegen la azotea de la torre, que está equipada con una balista. Ver el área 6B para más detalles.

PLANTA BAJA

Una campanilla de plata fijada en el interior de cada uno de los anillos de la puerta suena cada vez que se abre la puerta, alertando a los ocupantes de la torre.

Una escalera abraza a la pared interior de esta cámara, que conduce hasta el suelo, donde hay una puerta. La habitación en sí contiene muebles tallados de madera robusta con las proporciones de un gigante, incluida una mesa rodeada de cuatro sillas. Las paredes están esculpidas con murales de hielo que representan un ejército de

gigantes de las colinas, de hielo, de fuego, de piedra, y de las nubes.

Cuatro ogros custodian el nivel inferior. Llevan cascos con plumas de lujo para hacer ver que son miembros de la "guardia de honor" de Blagothkus. Esta simple recompensa mantiene a los ogros alertados y leales, porque no saben que el gigante podría darle los yelmos cualquier otro en cualquier momento.

PISO SUPERIOR

Si los ogros que están encima o debajo de él activan la alarma, Blagothkus no puede ser sorprendido.

Las paredes de esta sala están esculpidas con murales que representan a gigantes de hielo y de las nubes, que montan aves gigantes. Una enorme cama con un cabecero de hielo esculpido con forma de nubes domina la sala. Piel de oso se amontonan sobre la cama, y dos grandes cofres de madera descansan al pie de la cama.

Un gigante de piel azul se sienta en el suelo con las piernas cruzadas mientras dos ogros peinan su cabello blanco como la nieve. El descomunal lucero del alba del gigante se apoya en la cama al alcance de su mano.

Blagothkus (apéndice B) y los dos **ogros** (sus administradores) no son los únicos habitantes de esta sala. Como acción gratuita en su turno, Blagothkus puede convocar a un **elemental de aire** que ha sido mágicamente ligado a la habitación. El elemental sigue las órdenes del gigante, pero no puede salir de la habitación. El elemental no se va hasta que su maestro se lo ordene.

Los administradores ogros, que tienen pocas luces, no son muy buenos conversando, pero Blagothkus los usa como portavoces, expresando su preocupación de que el Culto del Dragón podría tratar de tomar el control del castillo. Los ogros no le ofrecen consejo. Si los personajes son inteligentes pueden sembrar la discordia y aprovecharse de los temores del gigante (ver "La negociación con el gigante de las nubes" al principio del episodio). Una alarma o aparición repentina de los personajes lo sobresalta, por lo que cogerá su arma. Si los personajes dicen ser cultistas, Blagothkus se enfurecerá por su intromisión, pero no atacará a menos que lo provoquen aún más. Los ogros defenderán a su amo hasta la muerte.

TESORO

Los cofres pueden abrirse y están cargados de monedas de plata y oro (12.000 po en total). Uno de los cofres contiene también una bolsa de contención, y barras de oro macizo (valoradas en 4.000 po) y plata (otros 4.000 po).

DESARROLLO

Si los personajes se rinden ante Blagothkus, les preguntará cómo se llaman, cuáles son sus aliados, sus enemigos y qué planes tienen. Si los personajes dicen ser enemigos de la secta, el gigante dirá: "Yo puedo encargarme de ellos. Pero por si acaso, deberíais saber que están completamente empeñados en hacer que los dragones se conviertan en una potencia a lo largo de la costa de nuevo. ¿Te lo imaginas? Qué osadía" Si el grupo pone al gigante de su lado, se encerrará en la zona 19 y guiará el castillo hacia el norte, mientras que los personajes tratan con los miembros del culto y el dragón blanco. El destino final de Blagothkus se describe en "La rebelión de Tiamat".

Si alguien intenta arrebatarle el castillo, Blagothkus irá a la torre de mando y tratará de estrellar el castillo en la Columna del Mundo; véase área 19 para más detalles. Si Blagothkus muere, su espíritu se apoderará del castillo, con el mismo resultado final.

23 HABITACIONES DE INVITADOS DE LOS GIGANTES

Estas habitaciones están reservadas para huéspedes de tamaño gigante y cuentan con muebles del tamaño apropiado.

Salida en el muro de hielo. En cada habitación, una gran parte de la pared exterior se desvanece durante 1 minuto cuando se toca, dejando al descubierto una plataforma de aterrizaje de hielo. Hace mucho tiempo, los gigantes solían utilizar estas plataformas para aterrizar sus monturas roc.

24. BARRACÓN DE LOS SIRVIENTES

Veinte **kóbold** están tratando de dormir aquí, sobre docenas de pequeños montones de colchas, pieles y ropa. Están exhaustos e ignoran a los personajes a menos que estén en peligro. No tienen ningún tesoro.

Los personajes pueden hacerles preguntas a los kóbold haciendo una prueba de Carisma (Persuasion) CD 12. Si los personajes están vestidos como cultistas y son bastante convincentes, no se requiere ninguna tirada.

Cada éxito hace que tengan los siguientes datos; el primer fracaso de cualquier personaje significa que los kobolds se arrinconan debido al terror que sienten hacia los cultistas y se quedan completamente en silencio. Si se les sigue preguntando, empezarán a gritar pidiendo ayuda y balbuceando por misericordia: algo completamente inútil.

- Un vampiro duende vive en la torre derruida (área 18).
- Blagothkus todavía habla a su esposa muerta, y su espíritu dirige y protege el castillo. Si el gigante muere, toda la magia del castillo se puede deshacer.
- Los humanos del culto del dragón no entienden a los dragones de la manera en que lo hacen kóbold. Los dragones son criaturas bellas, pero tienen mal humor. Dicen que el tesoro que hay aquí es para la reina de todos los dragones, para evitar que se enfade.
- Un mago de túnica roja está trabajando con los miembros del culto, y su habitación (área 12) está fuera del alcance de todos los kóbold.
- Al dragón blanco, Cazador de Nubes, le encanta la carne congelada. ¡Lánzala a la caverna donde se encuentra (zona 25) y corre!

25. LA BÓVEDA PRINCIPAL

El "núcleo" de hielo del castillo está excavado por túneles que salen a la superficie por varios puntos. El dragón blanco, Glazhael el Cazador de Nubes, entra y sale a través de un amplio pasadizo en forma de embudo que se estrecha a medida que se acerca a la bóveda principal, donde el Culto del Dragón almacena su tesoro.

Si los personajes exploran los túneles, lee o parafrasea lo siguiente:

Las paredes de hielo azul son parcialmente transparentes, revelando varias cosas incrustadas en el hielo o tras él, como monedas, cascos, animales de granja, un puñado de kóbold, y un ogro o dos. El hielo cubre las paredes de los túneles y hace que suenen crujidos al pasar por ellos.

Cuando los personajes lleguen a la bóveda principal, lee:

Todos los túneles parecen conducir a un núcleo situado en el centro, una caverna resplandeciente de hielo con paredes escarpadas y carámbanos del tamaño de estalactitas. Esta gran bóveda se divide en dos niveles: un nivel superior con forma de huevo y con una enorme cornisa con vistas a un nivel hundido 30 pies más abajo, donde una enorme pila de tesoros descansa debajo de una capa de hielo. Aferrándose al techo cubriendo el tesoro, unas alas plegadas se aferran al tesoro, con sus garras clavadas en el hielo, es un enorme dragón blanco.

Glazhael es un **dragón blanco adulto** que está haciendo su parte para asegurar el ascenso de Tiamat, con la esperanza de que la reina de los dragones malvados le recompense con un poder incalculable. Sin embargo, parece estar distraído pensando en los visitantes, ya sea como sirvientes (si le traen comida) o como enemigos (si no le traen la comida). Sobre todo, Glazhael se enorgullece de proteger este tesoro de Tiamat, su reina más gloriosa y perfecta. Rara vez habla con cualquier cultista que no sea Talis y el receloso de Rezmir y sus súbditos.

Si los personajes hablan con Glazhael, les responderá con un discurso pomposo sobre la superioridad de los dragones sobre los humanos, enanos, y cosas por el estilo.

Si los personajes le adulan hasta un punto ridículo, escuchará todo lo que le suene adulador y servil, pero no les ofrecerá nada a cambio. Él generosamente salvará las vidas de aquellos que ofrezcan un tributo en



BLAGOTHKUS

forma tesoro o alimentos. Los que lo desafíen se convertirán en el blanco de su arma de aliento.

Al luchar, Glazhael se aferra al techo siempre que sea posible, utilizando su arma de aliento y su presencia pavorosa para empezar. Si eso no ahuyenta a los personajes, atacará cuerpo a cuerpo hasta que su arma de aliento recargue. Si se le reduce a menos de 40 puntos de golpe, huirá. Puede llegar a meterse en los estrechos túneles plegando sus alas. Una vez fuera, alerta al resto del castillo, al grito de "Vienen por el tesoro!" en Dracónido.

Los personajes inteligentes pueden atraer al dragón hacia un túnel estrecho donde sea incapaz de maniobrar con eficacia. Bajo tales circunstancias, el dragón tiene desventaja en sus ataques cuerpo a cuerpo.

TESORO

Cuando los personajes investiguen el tesoro, lee:

El suelo de la caverna está cubierto de oro, plata, cobre, y joyas, todos sellados bajo una capa de hielo. Decenas de antiguos cráneos y huesos humanos también están congelados en el hielo.

El tesoro está congelado en el hielo, y requiere o bien de varios hechizos de fuego o una larga espera con hogueras para derretir el hielo. El tesoro incluye 500.000 pc, 100.000 pp y 5.000 po. Un cofre congelado contiene 800 ppt y 21 pequeños zafiros azules por valor de 300 po cada uno, una poción congelada de forma gaseosa, una espada larga +1, un arco largo +1, una armadura de cuero +1, y unos brazaletes de defensa.

DESARROLLO

Si se mata al dragón, los cultistas estarán enfurecidos y buscarán venganza inmediatamente. Los principales dirigentes del culto del Castillo Inalcanzable llamarán a los ogros, despertarán al vampiro, y pedirán a los Magos Rojos que encuentren a los intrusos. Si los personajes están todavía alrededor después de que maten al dragón, el castillo entero estará en alerta máxima hasta que los encuentren y los maten.

TERMINANDO LA AVENTURA

El accidente o captura del Castillo Inalcanzable marca el final de *El Tesoro de la Reina Dragón*. Si se está utilizando la regla de experiencia por hitos, los personajes llegan al octavo nivel por completar la aventura. Al descubrir los planes de la secta y apropiarse de un enorme tesoro, los personajes han ralentizado y dañado las posibilidades de éxito del culto. También pueden haber matado o capturado a líderes importantes del Culto del Dragón. Pero hay mucho más por venir. El culto avanza con su plan para liberar a su reina de cinco cabezas de los Nueve Infiernos, y la simple pérdida de la riqueza no va a parar a los verdaderos fanáticos.

El ascenso de Tiamat tratará del último esfuerzo por destruir el Culto del Dragón, y requerirá de grandiosos poderes y un gran coraje. Las cosas se vuelven mucho

más peligrosas para los aventureros, que buscarán ayuda en lugares extraños, desde El Mar de Hielo en Movimiento hasta lo más profundo de Las Colinas de la Serpiente. Podrán encontrar un gran apoyo entre los gigantes o descubrir un aliado inesperado dentro del propio culto.

A menos que los personajes se esfuercen, la reina de los dragones aún podría establecer su dominio sobre las tierras de las criaturas inferiores. Hay mucho en juego cuando las puertas de los Nueve Infiernos se abren y la fatalidad escamosa sale de su guarida, llena de fuego y colmillos.

El conflicto llega a su culmen en el Pozo de los Dragones, donde los personajes y sus poderosos e inesperados aliados lucharán contra Tiamat y sus grandes secuaces ¡en una lucha a muerte!



MÁSCARA DE LA REINA DRAGÓN

APÉNDICE A: TRASFONDOS

Este apéndice ofrece a los jugadores una manera fácil de crear personajes con vínculos convincentes a los acontecimientos del *Tesoro de la Reina Dragón*.

PLANTILLA DE TRASFONDO

A continuación se muestra unas plantillas de trasfondo que se aplica a cualquier trasfondo seleccionado o creado. Puedes reemplazar o aumentar algunas o todas las opciones en tu elección de trasfondo con uno o más de los elementos que figuran a continuación. Cada sección te indica si reemplaza o se suma a tu trasfondo.

LA HISTORIA HASTA EL MOMENTO...

A medida que el Culto del Dragón se vuelve más audaz, sus acciones han llamado la atención. Tu personaje ha tropezado con los planes del Culto de alguna manera o tiene una conexión con los dragones. Las siguientes tablas ofrecen vínculos adaptados a esta campaña. Úsalos en lugar de los que seleccionaste (o creaste) de tu trasfondo.

VÍNCULO (d10)

1. Leosin Erlanthar, un monje errante, que una vez salvó tu vida, te envió un mensaje urgente para que te reúnas con él en un pequeño pueblo llamado Greenest. Parece que es el momento de pagar esa deuda.
2. Cuando un ataque orco condujo a tu familia a huir de casa, la gente de Greenest te acogió. Cualquiera que amenace a Greenest es tu enemigo jurado.
3. Cada cinco noches, tienes una extraña secuencia de sueños apocalípticos. El mundo es destruido por frío, humos asfixiantes, tormentas eléctricas, olas de ácido y terribles incendios. Cada vez, el sueño termina con diez ojos malvados mirándote en la oscuridad. Sientes una extraña compulsión de viajar a Greenest. Tal vez la respuesta al enigma de tus sueños te espera allí.
4. Ontharr Frume, un guerrero cruzado y campeón del bien, es tu amigo y mentor. Él te ha pedido que viajes a Greenest en busca de rumores del incremento de la actividad de los dragones.
5. Has oído rumores de que tu amiga íntima de la infancia, una semielfa llamada Talis, ha sido secuestrada por un extraño grupo de cultistas del dragón. Tus investigaciones sobre el culto te han llevado a la ciudad de Greenest. ¡Debes salvarla!
6. Ser el nieto de un famoso cazador de dragones es generalmente una buena manera de impresionar a la gente, pero la semana pasada una banda de rufianes te atacaron. Apenas escapaste con vida, pero mientras huías, te dijeron que el Culto del Dragón nunca olvida y siempre se venga. Tienes la esperanza de pasar inadvertido en un pequeño pueblo tranquilo llamado Greenest hasta que esto termine.
7. En su lecho de muerte, tu padre te confesó que se había involucrado con un grupo llamado el Culto del Dragón. Ellos le pagaban por el contrabando de mercancías a través de la Costa de la Espada. Atormentado por la culpa, te rogó que investigaras al culto y deshicieras el mal que pudo haber ayudado a promover. Él te instó a comenzar tu búsqueda en un pueblo llamado Greenest.
8. Los dragones destruyeron todo lo que apreciabas. Mataron a tu familia y destruyeron tu casa. Ahora, con nada más que lo que llevas a la espalda y una horrible cicatriz de las casi fatales heridas que sufriste en el ataque, buscas venganza.
9. Tú y tu familia erais miembros del Culto del Dragón, hasta que tus

rivales en el culto dispusieron que fuerais eliminados. Aunque mataron a tus familiares, tú sobreviviste, pero ellos piensan que estás muerto. ¡Ahora es tu oportunidad de vengarte! Tu lista negra se compone de tres nombres: un sectario humano llamado Frulam Mondath, un semiorco llamado Bog Luck y una semi-dragona llamada Rezmir. Has llegado a Greenest sabiendo que es el siguiente en la lista de objetivos de la secta.

10. Tienes un secreto. Una vez fuiste un dragón de oro que sirvió a Bahamut. Eras muy orgulloso y vanidoso, hasta el punto que Bahamut decidió darte una lección. Has sido atrapado en un débil cuerpo humanoide, con los recuerdos de tu vida pasada pero como una tenue sombra. Únicamente te acuerdas de una cosa con toda claridad: la orden de Bahamut de entrar en el mundo y demostrar tu devoción a la causa del bien. Si demuestras ser digno, cuando mueras, volverás a su lado en tu verdadera forma.

RASGOS OPCIONALES

A continuación se presentan dos características opcionales que se pueden elegir en lugar de la que normalmente es otorgada por el trasfondo.

RASGO OPCIONAL: INFILTRADO EN EL CULTO DEL DRAGÓN

Te has infiltrado en las filas del Culto del Dragón. Después de haber espiado a la organización desde hace bastante tiempo, estás familiarizado con su funcionamiento interno y sus costumbres. Tienes una segunda identidad como un iniciado del culto, una fachada suficiente como para mezclarse como un simple obrero o sirviente.

RASGO OPCIONAL: ERUDITO DE DRAGONES

Has estudiado a los dragones y sus tradiciones durante muchos años. Puedes identificar automáticamente lugares construidos o utilizados por los dragones y puedes identificar huevos y escamas de dragón sólo con mirar. Si fallas una prueba de Inteligencia para recordar conocimientos relacionados con dragones, conoces a alguien o algún libro que puedes consultar para buscar la respuesta a menos que el DM considere que esa información es desconocida.

APÉNDICE B: MONSTRUOS

AZBARA JOS

Humanoide Mediano (humana), legal malvado

Clase de Armadura 13 (16 con armadura de mago)

Puntos de golpe 39 (6d8 + 12)

Velocidad 30 pies (10m).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (0)

Tiradas de salvación Int +5, Sab +3

Habilidades Arcana +5, Engaño +2, Perspicacia +3, Sigilo +5

Sentidos Percepción pasiva 11

Idiomas Común, Dracónico, Infernal, Primordial, Thayano

Desafío 4 (1100 PX)

Equipo Especial. Azbara tiene dos rollos de pergaminos de mago.

Truco Potente. Cuando Azbara lanza un truco de evocación y falla, o el objetivo tiene éxito en su tirada de salvación, el objetivo recibe la mitad de daño del truco pero no sufre ningún otro efecto.

Esculpir Conjuros. Cuando Azbara lanza un conjuro de evocación que afecte a otras criaturas que él pueda ver, puede elegir a un número de ellas igual a 1 + el nivel del conjuro para que tengan éxito en sus tiradas de salvación contra el conjuro en caso de fallar. Esas criaturas no sufren daño si normalmente recibirían la mitad de daño del conjuro como es en caso de una tirada con éxito.

Lanzamiento de conjuros. Azbara es un lanzador de conjuros de nivel 6 que utiliza la Inteligencia como su capacidad de lanzamiento de conjuros (salvación de conjuros CD 13, +5 para golpear con ataques de conjuros). Azbara tiene los siguientes conjuros preparados de la lista de conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): Mano de mago, prestidigitación, rayo de escarcha, contacto electrificante

Nivel 1 (4 espacios): Nube brumosa, proyectil mágico, escudo, onda atronadora

Nivel 2 (3 espacios): Invisibilidad, paso brumoso, rayo abrasador

Nivel 3 (3 espacios): contraconjuro, disparar magia, bola de fuego.

ACCIONES

Daga. Arma Cuerpo a cuerpo o a distancia, Ataque: +5 para golpear, alcance 5 pies o a distancia 20/ 60 pies (7/20m), un objetivo ne. Daño: 5 (1d4 + 3) perforante.

BABA SALPICANTE PHARBLEX

Humanoide Mediano (batraco), caótico malvado

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

Puntos de golpe 59 (7d8 + 28)

Velocidad de 20 pies (7m), Nadar 40 pies (13m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	11 (0)	16 (+3)	7 (-2)

Tiradas de salvación Fue +4, Con +6

Habilidades Percepción +5 Religión +2, Sigilo +3

Sentidos Percepción Pasiva 15

Idiomas común, Batraco

Desafío 3 (700 PX)

Anfibio. Pharblex puede respirar aire y agua.

Golpe Venenoso (3 / día). Una vez por turno, cuando Pharblex golpea con un ataque cuerpo a cuerpo, puede gastar un uso de este rasgo para realizar 9 (2d8) de daño de veneno adicionales.

Lanzamiento de conjuros. Pharblex es un lanzador de conjuros de nivel 6 que utiliza la Sabiduría como su capacidad para lanzar conjuros (salvación de conjuros CD 13, +5 para golpear con ataques con conjuros). Pharblex tiene las siguientes conjuros preparados a partir de la lista del druida:

Trucos (a voluntad): Jagua druidica, nube de veneno, orientación

Nivel 1 (4 espacios): Curar heridas, enmarañar, onda atronadora, palabra sanadora

Nivel 2 (3 espacios): Piel robaliza, sentido animal, brote de espinas

Nivel 3 (3 espacios): Crecimiento vegetal, caminar sobre las aguas

Salto de pie. Como parte de su movimiento y sin necesidad de coger carrerilla, Pharblex puede dar un salto de hasta 20 pies de largo, o de hasta 10 pies de alto.

Camuflaje en pantano. Pharblex tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas para esconderse en terrenos pantanosos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Pharblex ataca dos veces, una con su mordisco y una con su lanza.

Mordisco. Arma cuerpo a cuerpo, Ataque: +5 para golpear, alcance 5pies, un objetivo. Daño: 4 (1d4 + 2) perforante.

Lanza. Arma cuerpo a cuerpo o a distancia Ataque : +5 para golpear, alcance 5 pies o a distancia 20 / 60 pies (7/20m), un objetivo, Daño: 5 (1d6 + 2) perforante.

BLAGOTHKUS

Gigante Enorme (gigante de las nubes), neutral malvado

Clase de Armadura 17 (bandas)

Puntos de golpe 138 (12d12 + 60)

Velocidad 40 pies (13m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	13 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)

Tiradas de salvación Con +9, Sab +6, Car +6

Habilidades Arcano +7, Perspicacia +6, Intimidación +6, Percepción +6

Sentidos Percepción pasiva 6

Idiomas común, Dracónico, gigante

Desafío 9 (5000 PX)

Olfato agudo. Blagothkus tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Lanzamiento de conjuros innatos. Blagothkus puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros (salvación de conjuros CD 15), no requiere componentes materiales:

· 3 / día: Nube brumosa, levitar

Lanzamiento de conjuros. Blagothkus es un lanzador de conjuros de nivel 5 que usa Inteligencia como su capacidad de lanzamiento de conjuros (salvación de conjuros CD 15, +7 para golpear con ataques de conjuros). Blagothkus tiene los siguientes conjuros preparados a partir de la lista de conjuros del mago:

Trucos (a voluntad): Luz, mano de mago, prestidigitación

Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, identificar, proyectil mágico, escudo

Nivel 2 (3 espacios): ráfaga de viento, paso brumoso, estallar

Nivel 3 (2 espacios): Volar, raio relampagueante

ACCIONES

Ataque múltiple. Blagothkus ataca dos veces con su maza.

Lucero del Alba. Arma cuerpo a cuerpo, Ataque: +10 para golpear, alcance 10 pies, un objetivo. Daño: 21 (3d8 + 8) perforante.

CAPITÁN OTHELSTAN

Humanoide Mediano (humana), legal malvado

Clase de Armadura 19 (bandas, escudo)

Puntos de golpe 93 (11D10 + 33)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Tiradas de salvación Fue +7, Con +6

Habilidades Atletismo +7, Intimidación +4, Percepción +5, Religión +4

Sentidos Percepción Pasiva 15

Idiomas Común, Dracónico, Gigante

Desafío 5 (1800)

Oleada de Acción (Se puede volver a usar cuando Othelstan acabe un descanso corto o largo). En su turno, Othelstan puede realizar una acción adicional.

Bendición de Retribución de Tiamat. Cuando Othelstan recibe daño

que lo reduce a 0 puntos de golpe, de inmediato recupera 20 puntos de golpe. Si él tiene 20 puntos de golpe o menos al final de su siguiente turno, se muere.

ACCIONES

Ataque múltiple. Othelstan ataca dos veces con su mayal o lanza, o hace dos ataques a distancia con su lanza.

Mayal. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +7 para golpear, alcabce 5 pies, un objetivo. Daño: 8 (1d8+4) contundente.

Lanza. Arma Cuerpo a cuerpo o a sistancia, Ataque: +7 para golpear, alcance 5 pies o a distancia 20/60 pies (7/20m), un objetivo. Daño: 7 (1d6 + 4) perforante.

DRACO DE EMBOSCADA

Dragón Mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de golpe 22 (4d6 + 8)

Velocidad 30 pies (10 m).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (2)	14 (2)	4 (-3)	11 (0)	6 (-2)

Habilidades Percepción 4, Sigilo 4

Resistencias Daño veneno

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), Percepción pasiva 14

Idiomas entiende Dracónico pero no pueden hablarlo

Desafío 1/2 (100 PX)

Tácticas de Manada. El draco de emboscada tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados está a menos de 5 pies de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Ataque Sorpresa. Si el draco de emboscada sorprende a una criatura y le impacta con un ataque durante el primer round de combate, el objetivo sufre 7 (2d6) puntos de daño extra adicionales.

ACCIONES

Mordisco. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +4 para golpear, Alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 4 (1d6 + 1) de daño perforante.



DRACO DE EMBOSCADA

DRALMORRER BORNGRAY

Humanoide Mediano (alto elfo), neutral malvado

Clase de Armadura 16 (armadura de cuero tachonada, escudo)

Puntos de golpe 52 (7d10 + 14)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (0)	8 (-1)

Tiradas de salvación Fue +6, Con +4

Habilidades Arcano +5, Engaño +1, Perspicacia +2, Percepción +2, Religión +5

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), Percepción Pasiva 12

Idiomas Común, Batracio, Dracónido, Élfico, Goblin, Sylvano

Desafío 3 (700 PX)

Linaje Faerico. Dralmorrer tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser encantado y no puede ser dormido con magia.

Lanzamiento de conjuros. Dralmorrer es un lanzador de conjuros de nivel 7 que utiliza la Inteligencia como su capacidad de lanzamiento de conjuros (salvación de conjuros CD 13, +5 para golpear con ataques de conjuros). Dralmorrer tiene los siguientes conjuros preparados a partir de la lista de conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): Saeta de fuego, prestidigitación, contacto electrificante, rociada de veneno, salpicadura de ácido.

Nivel 1 (4 espacios): Escudo, onda atronadora, proyectil mágico, zancada prodigiosa

Nivel 2 (2 espacios): Arma mágica, paso brumoso

Magia Guerra. Cuando Dralmorrer usa su acción para lanzar un truco, él también puede usar una acción bonificada para realizar un ataque con su arma.

Ligadura de Arma. Como condición que su espada este en el mismo plano, Dralmorrer puede usar una acción bonificada para teletransportarla a su mano.

ACCIONES

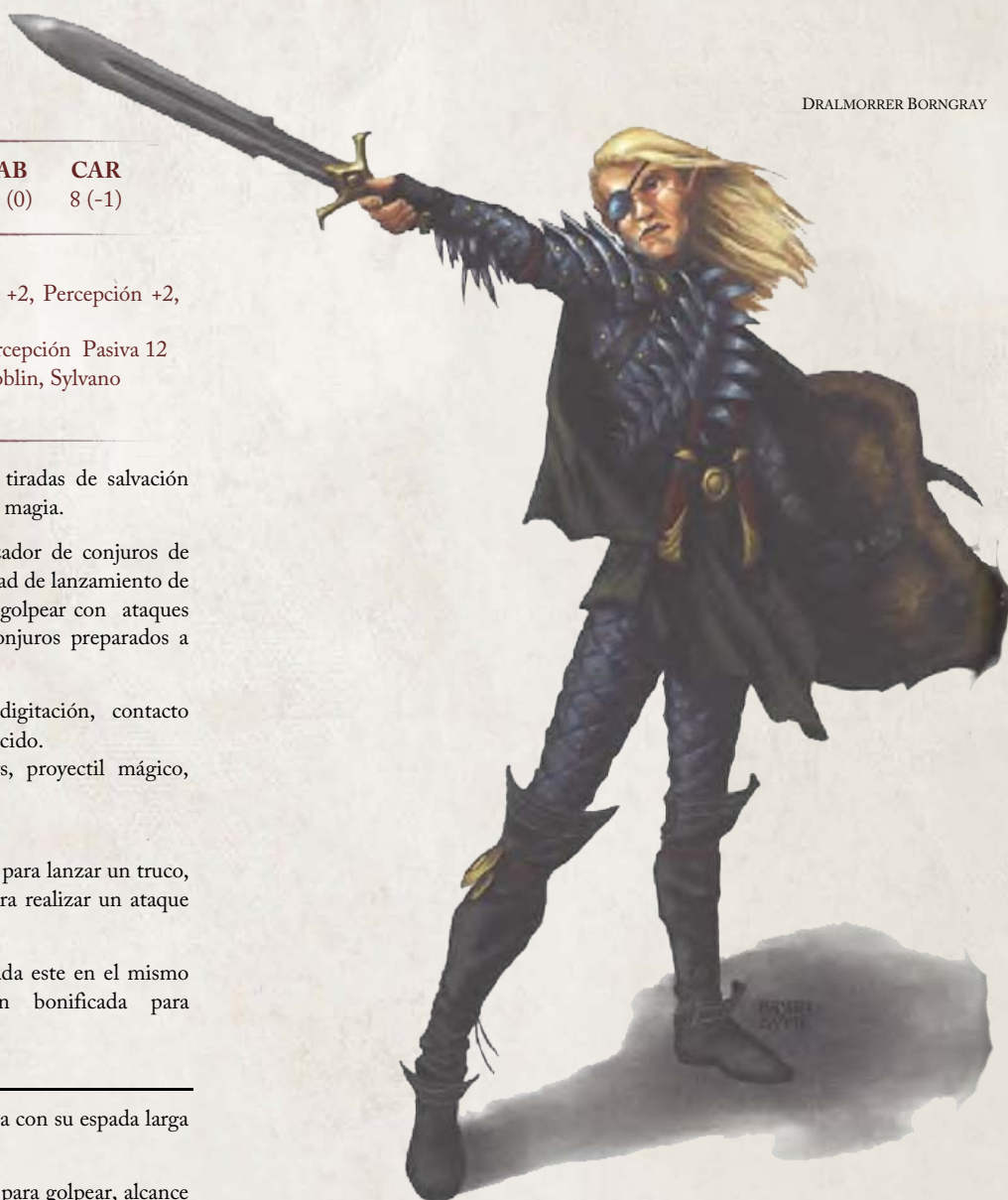
Ataque múltiple. Dralmorrer ataca dos veces, ya sea con su espada larga o su daga.

Espada larga. Arma Cuerpo a cuerpo, ataque: +6 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 8 (1d8 + 4) cortante.

Daga. Arma Cuerpo a cuerpo o a distancia Ataque: +6 para golpear, alcance 5 pies o 20 / 60 pies (7/20m), un objetivo. Daño: 6 (1d4 + 4) perforante.

ENANO

Para PNJ's enanos en la aventura, utiliza el bloque de estadísticas de un PNJ apropiado, a continuación, añade los rasgos raciales enanos (ver el Manual del Jugador o las reglas básicas D&D).



DRALMORRER BORNGRAY

FRULAM MONDATH

Humanoide mediano (humano), legal malvado

Clase de Armadura 16 (cota de malla)

Puntos de golpe 44 (8d8 + 8)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (0)	13 (+1)	11 (0)	18 (+4)	15 (+2)

Tiradas de salvación Sab +6, Car 4

Habilidades Engaño +4, Historia +2, Religión +2

Sentidos Percepción Pasiva 14

Idiomas común, Dracónido, Infernal

Desafío 2 (450 PX)

Lanzamiento de conjuros. Frulam es un lanzador de conjuros de nivel 5 que utiliza la Sabiduría como su capacidad de lanzamiento de conjuros (salvación de conjuros CD 15, +7 para golpear con ataques con conjuros). Frulam tiene los siguientes conjuros preparado a partir de la lista de conjuros de clérigo:

- Oraciones (a voluntad): Luz, llama sagrada, traumaturgia
 Nivel 1 (4 espacios): Curar heridas, orden imperiosa, palabra sanadora, santuario
 Nivel 2 (3 ranuras): Arma espiritual, calmar emociones, restablecimiento menor
 Nivel 3 (2 espacios): Espíritus guardianes, Palabra sanadora de masas, espíritus guardianes

ACCIONES

Ataque múltiple. Frulam ataca dos veces con su alabarda.

Alabarda. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +5 para golpear, alcance 10 pies, un objetivo. Daño: 7 (1d10 + 2) contundente.

GARRADRAGÓN

Humanoide Mediano (humano), neutral malvado

Clase de Armadura 14 (armadura de cuero)

Puntos de golpe 16 (3d8 + 3)

Velocidad 30 pies (10m).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (0)	10 (0)	12 (+1)

Tiradas de salvación Sab +2

Habilidades Engañar +3, Sigilo +5

Sentidos Percepción Pasiva 10

Idiomas común, Dracónico

Desafío 1 (200 PX)

Fanático Dragón. Un garradragón tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser encantado o asustado. Mientras pueda ver a un dragón o a un cultista de mayor rango del Culto del Dragón amistoso con ellos, ignora los efectos de ser encantado o asustado.

Ventaja fanática. Una vez por turno, si el garradragón realiza un ataque de arma con ventaja en la tirada y golpes, hace un daño adicional de 7 (2d6) puntos de golpe.

Tácticas de manada. El garradragón tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados de él está a menos de 5 pies de la criatura y el aliado no está incapacitado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El Garra de dragón hace dos ataques con su cimitarra.

Cimitarra. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +5 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 6 (1d6 + 3) cortante.

ALADRAGÓN

Un aladragón utiliza el bloque de estadísticas de un garradragón excepto que tiene el doble de puntos de golpe normales, el doble de dados de golpe y es de Desafío 2 (450 PX). Una descripción más detallada del bloque de estadísticas del aladragón aparecerá en la aventura El Alzamiento de Tiamat.

DRACO GUARDIÁN

Dragón Mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura 14 (armadura natural)

Puntos de golpe 52 (7d8 + 21)

Velocidad 30 pies (10m).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (0)	16 (+3)	4 (-3)	10 (0)	7 (-2)

Habilidades Percepción +2

Resistencia al daño Eléctrico Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), Percepción Pasiva 12

Idiomas entiende Dracónico pero no puede hablarlo

Desafío 2 (450 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. El draco guardián ataca dos veces, una con su mordisco y una con su cola.

Mordisco. Arma cuerpo a cuerpo, Ataque: +5 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 7 (1d8 + 3) perforante.

Cola. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +5 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 6 (1d6 + 3) contundente.

JAMNA GLEAMSILVER

Humanoide Pequeña (gnoma), neutral

Clase de Armadura 15 (armadura de cuero)

Puntos de golpe 22 (4d6 + 8)

Velocidad 25 pies (8m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	10 (0)	12 (+1)

Tiradas de salvación Des +5, Int +4

Habilidades Acrobacias +5, Engaño + 3, Perspicacia + 2, Percepción +4, Persuasión +3, Sigilo +7

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), Percepción pasiva 14

Idiomas común, gnómico, goblin, silvano

Desafío 1 (200 PX)

Acción astuta. Jamna puede usar una acción bonificada para realizar la acción de Correr, Desengancharse u Ocultarse.

Astucia Gnomica. Jamna tiene ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia. Lanzamiento de conjuros. Jamna es una lanzadora de conjuros de nivel 4 que utiliza la inteligencia como la capacidad para lanzar conjuros (salvación de CD 13, +5 para golpear con ataques con conjuros). Jamna tiene los siguientes conjuros preparados a partir de la lista de mago:

Trucos (a voluntad): Ilusión menor, mano de mago, prestidigitación, rayo de escarcha

Nivel 1 (4 espacios): Disfrazarse, hechizar persona, rociada de color, zancada prodigiosa

Nivel 2 (3 espacios): Contorno borroso, fuerza fantasmal, imagen múltiple, sugestión

Nivel 3 (2 espacios): Contraconjuro, rayo relampagueante

ACCIONES

Ataque múltiple. Jamna ataca dos veces con sus espadas cortas.

Espada corta. Arma cuerpo a cuerpo, Ataque: +5 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 6 (1d6 + 3) o 9 (1d6 + 3 más 1d6) si el objetivo es mediano o grande, ambos daño perforante.

LANGDEDROSA CYANWRATH

Humanoide Mediano (semidragón), legal malvado

Clase de Armadura 17 (Bamda)

Puntos de golpe 57 (6D12 + 18)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (0)	14 (+2)	12 (1)

Tiradas de salvación Fue +6, Con +5

Habilidades Atletismo +6, Intimidación +3, Percepción +4

Resistencia al daño Electrico

Sentidos Vista ciega de 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies (20m), Percepción pasiva 14

Idiomas Común, Dracónico

Desafío 4 (1100 PX)

Oleada de Acción. Se recarga cuando Langdedrosa finaliza un descanso corto o largo). En su turno, Langdedrosa puede usar una acción adicional.

Crítico mejorado. Los ataques con armas de Langdedrosa realizan un golpe crítico con una tirada de 19 o 20.

ACCIONES

Ataque múltiple. Langdedrosa atacados veces, ya sea con su espadón o su lanza.

Espadón. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +6 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 11 (2d6 + 4) cortante.

Lanza. Arma cuerpo a cuerpo o a distancia, ataque: +6 para golpear, alcance 5 pies o a distancia 20 / 60 pies (7/20m), un objetivo. Daño: 7 (1d6 + 4) perforante.

Aliento Eléctrico (Recarga 5-6). Langdedrosa exhala un rayo en una línea de 30 pies y de 5 pies de ancho. Cada criatura dentro del alcance de su aliento debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13, recibiendo 22 (4d10) de daño eléctrico si se falla, o la mitad del daño si se tiene éxito.

RATH MODAR

Humanoide Mediano (humana), legal malvado

Clase de Armadura 13 (16 con armadura de mago)

Puntos de golpe 71 (11d8 + 22)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (0)	16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (0)

Tiradas de salvación Int +7, Sab +5

Habilidades Arcana +7, Engaño +3, Perspicacia +5, Sigilo +6

Sentidos Percepción Pasiva 12

Idiomas común Dracónico, Infernal, Primordial, Thay

Desafío 6 (2300 PX)

Equipo Especial. Rath tiene una caea de fuego y pergaminos de bola de fuego, caída de pluma y puerta dimensional.

Lanzamiento de conjuros. Rath es un lanzador de conjuros de nivel 11 que utiliza la Inteligencia como su capacidad de lanzar conjuros



RATH MODAR

(salvación de conjuros CD 16, +8 para golpear con ataques con conjuros). Rath tiene los siguientes conjuros preparados de la lista de mago:

Trucos (a voluntad): Contacto electrizante, ilusión menor, prestidigitación, saeta de fuego

Nivel 1 (4 espacios): Armadura de mago, orbe cromático, proyectil mágico, rociada de color

Nivel 2 (3 espacios): detectar pensamientos, fuerza fantasmal, imagen múltiple

Nivel 3 (3 espacios): Bola de fuego, contrahechizo, imagen mayor

Nivel 4 (3 espacios): Confusión, invisibilidad mayor

Nivel 5 (2 espacios): Doble engañoso, error, sinilitud

Nivel 6 (1 espacio): Globo de invulnerabilidad

ACCIONES

Bastón. Arma cuerpo a cuerpo Ataque: +4 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo.. Daño: 4 (1d8) contundente.

REACCIONES

Yo ilusorio. (Recarga cuando Rath finaliza un descanso corto o largo). Cuando una criatura que Rath pueda ver hace una tirada de ataque contra él, puede interponer un duplicado ilusorio entre él y el atacante, fallando el ataque y disipando la ilusión.

REZMIR

Humanoide Mediano (semidragón negro), neutral malvado Clase de

Armadura 13 (15 con la máscara del Dragón Negro)

Puntos de golpe 90 (12d8 + 36)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación Des +6, Sab +4

Habilidades Arcana +5, Sigilo +9

Inmune al daño Ácido

Condiciones inmunes encantado, asustado

Sentidos vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 120 pies (40m), Percepción pasiva 11

Idiomas Común, Dracónico, Infernal, Gigante, Nezherino

Desafío 7 (2900 PX)

Equipo Especial. Rezmir tiene la Máscara del Dragón Negro, Hazirawn, y una insignia de garras (véase el apéndice C para todos los objetos).

Anfibio. Rezmir puede respirar aire y agua.

Ventaja Oscura. Una vez por turno, Rezmir puede hacer 10 (3d6) puntos de daños extra cuando impacta con un ataque con armas, siempre que Rezmir tenga ventaja en la tirada de ataque.

Majestad Draconica. Mientras no lleve armadura y este equipada con la Máscara del Dragón Negro, Rezmir añade su Bonificador de Carisma a su CA (ya incluido).

Inmolación. Cuando Rezmir es reducida a 0 puntos de golpe, su cuerpo se desintegra en un montón de cenizas.

Resistencia legendaria (1 / día). Si Rezmir falla una tirada de salvación con la máscara del Dragón Negro puesta, ella puede elegir tener éxito en su lugar.

ACCIONES

Espadón (Hazirawn). Arma cuerpo a cuerpo, Ataque: +9 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Daño: 13 (2d6 + 6) cortante más 7 (2d6) puntos de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, no puede recuperar puntos de golpe durante 1 minuto. El objetivo puede hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15 al final de cada uno de sus turnos, poniendo fin a este efecto con un éxito.

Virote Cáustico Arma a distancia mágico, Ataque: +8 para golpear, alcance 90 pies (30m), un objetivo. Daño: 18 (4d8) por ácido.

Aliento ácido (Recarga 5-6). Rezmir exhala ácido en una línea de 30 pies que mide 5 pies de ancho. Cada criatura en la línea debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 14, recibiendo 22 (5d8) puntos de daño por ácido si se falla la tirada, o la mitad de daño si se tiene éxito.

ACCIONES LEGENDARIAS

Si ella está usando la máscara del Dragón Negro, Rezmir puede realizar hasta dos acciones legendarias entre cada uno de sus turnos, realizando las acciones todas a la vez o divirlas a lo largo del round. Una acción legendaria puede realizarse sólo al inicio o al final de un turno. Rezmir tiene las siguientes opciones de acciones legendarias, algunas de las cuales gastan más de una acción cuando se realizan:

2 acciones. Una oscuridad mágica de 15 (5m) pies de radio se extiende desde un punto que Rezmir pueda ver hasta una distancia de 60 pies (20m) de ella y se extiende alrededor de las esquinas. La

oscuridad dura mientras Rezmir mantiene la concentración, hasta 1 minuto. Una criatura con visión en la oscuridad no puede ver en ella, y la luz natural no puede iluminarla. Si cualquiera zona se superpone con una superficie de luz creada por un conjuro de nivel 2 o inferior, es disipado.

1 acción. Rezmir hace un ataque cuerpo a cuerpo.

1 acción. Rezmir realiza la acción de Ocultarse.

SEMIORCO

Para PNJ's semiorcos en la aventura, utiliza un bloque de estadísticas de un PNJ apropiado de esta sección, a continuación, añade los rasgos raciales del semiorco (ver el Manual del Jugador).

También puedes utilizar el bloque de estadísticas del orco.

TALIS LA BLANCA

Humanoide Mediana (semielfa), legal malvada

Clase de Armadura 18 (cota de escamas +1, escudo)

Puntos de golpe 58 (9d8 + 18)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (0)	16 (+3)	16 (+3)

Tiradas de salvación Sab +6, Car +6

Habilidades Engaño +6, Perspicacia +6, Percepción +6 Persuasión +6

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), Percepción Pasiva 16

Idiomas Común, Dracónico, élfico, infernal

Desafío 5 (1800 PX)

Equipo Especial. Talis tiene una cota de escamas +1 y una vara de invierno (véase el apéndice C).

Linaje feérico. Talis tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser encantado y la magia no puede dormirla.

Lanzamiento de conjuros. Talis es un lanzador de conjuros de nivel 9 que utiliza la Sabiduría como su capacidad de lanzar conjuros (salvación de conjuros CD 15, +7 para golpear con ataques de conjuros). Talis tiene los siguientes conjuros preparados a partir de la lista de clérigo:

- Trucos (a voluntad): Orientación divina, resistencia, taumaturgia
- Nivel 1 (4 espacios) Curar heridas, infligir heridas, orden imperiosa, palabra sanadora
- Nivel 2 (3 espacios): Arma espiritual (lanza), ceguera / sordera, restablecimiento menor
- Nivel 3 (3 espacios): Disipar magia, palabra sanadora de masas, recado
- Nivel 4 (3 espacios): custodia contra la muerte, la libertad de movimiento
- Nivel 5 (1 espacio): plaga de insectos

Impacto invernal (3 / día). Una vez por turno, cuando Talis golpea con un ataque cuerpo a cuerpo, puede gastar un uso de este rasgo para realizar 9 (2d8) de puntos de daño extra por frío.

ACCIONES

Lanza. Arma cuerpo a cuerpo o a distancia, Ataque: +5 para golpear, alcance 5 pies o 20 pies / 60 pies (7/20m), un objetivo. Daño: 6 (1d6 + 2) perforante.

APÉNDICE C: OBJETOS MÁGICOS

HAZIRAWN

Espadón, legendaria, requiere sintonizar

Un espadón sintiente (neutral malvado), Hazirawn es capaz de hablar común y nezherino. Incluso sin estar sintonizado con la espada, ya ganas un +1 en las tiradas de ataque y daño realizadas con esta arma. Si estas sintonizado con Hazirawn, realizas 1d6 extra de daño necrótico cuando golpeas con el arma.

Potencia aumentada. Mientras estes en sintonía con esta arma, su bonificador en las tiradas de ataque y daño aumenta a +2, y un golpe con ella hace 2d6 puntos de daño extra necrótico (en vez de 1d6).

Conjuros. Hazirawn tiene 4 cargas para lanzar conjuros. Mientras la espada está sintonizada contigo y estes sosteniéndola en la mano, puedes lanzar Detectar Magia (1 carga), Detectar el mal y el bien (1 carga) o Detectar pensamientos (2 cargas). Cada noche, a medianoche, Hazirawn recupera 1d4 cargas gastadas.

Hiriente. Mientras esté sintonizado con el arma, cualquier criatura que sea golpeada con Hazirawn no puede recuperar puntos de golpe durante un 1 minuto. El objetivo puede hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15 o al final de cada uno de sus turnos, terminando este efecto cuando se tenga éxito.

INSIGNIA DE LAS GARRAS

Objeto maravilloso, raro

Las joyas en esta insignia del Culto del Dragón brillan con luz púrpura cuando entras en combate, potenciando tus puños o armas naturales.

Mientras usas la insignia, ganas +1 a las tiradas de ataque y daño que se haga con ataques sin armas y armas naturales. Este tipo de ataques se consideran mágicos.

MÁSCARA DEL DRAGÓN NEGRO

Objeto maravilloso, legendario, requiere sintonizarse

Esta máscara cornuda de ébano brillante tiene el aspecto como un cráneo con cuernos. la máscara cambia su tamaño para adaptarse al usuario que este en sintonía con ella. Mientras estes usando la máscara y en sintonía con ella, puedes acceder a las siguientes propiedades.

Absorción de Daño. Tienes resistencia al daño por ácido. Si ya tienes resistencia a ese daño por otra fuente, ganas inmunidad al daño por ácido. Si ya tienes inmunidad por otra fuente, recuperas puntos de golpe igual a la mitad de cualquier daño por ácido que recibas.

Majestad Draconica. Mientras no estes usando una armadura, puedes añadir tu bonificador de Carisma a tu Clase de Armadura.

Aliento del Dragón. Si tienes un arma de aliento que requiera un descanso para recargarse, ganas una recarga de 6.

Vista del Dragón. Ganas visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies (20m) o aumenta en 60 pies (20m) adicionales de visión en la oscuridad si ya tienes ese sentido.

Una vez al día, puedes obtener visita ciega en un radio de 30 pies (10m) durante 5 minutos.

Lengua del Dragón. Puede hablar y entender Draconico.

También tienes ventaja en cualquier prueba de Carisma que hagas contra dragones negros.

Resistencia Legendaria (1 / día). Si fallas una tirada de salvación, puedes elegir que has tenido éxito en su lugar.

Respiración acuática. Puedes respirar bajo el agua.

VARITA DE INVIERNO

Varita, rara

Esta varita tiene el aspecto y el tacto como un carámbano. Debes estar sintonizado con la para usarla.

La varita tiene 7 cargas, que se utilizan para lanzar los conjuros de dentro de ella. Con la varita en la mano, puedes usar tu acción para lanzar uno de los siguientes conjuros de la varita, incluso sin tener la capacidad de lanzar conjuros: *rayo de escarcha* (ninguna carga o 1 carga para lanzarlo a nivel 5; +5 para golpear con ataque de conjuros a distancia), *tormenta de aguanieve* (3 cargas; tirada de salvación CD 15) o *tormenta de hielo* (4 cargas; tirada de salvación CD 15). No se requieren componentes.

La varita recupera 1d6 + 1 cargas gastadas cada día al amanecer. Si gastas la última carga de la varita, lanza un d20. Con un 20, la varita se derrite, destruyéndose para siempre.



VARITA DE INVIERNO



¿QUÉ PASA DESPUÉS?

LA AVENTURA NO HA ACABADO TODAVIA, AL CULTO DEL DRAGÓN NO SE LE PUEDE DERROTAR TAN FÁCILMENTE. Todavía, los restantes líderes del culto conspiran para acabar con los aventureros. Mientras tanto, en el Pozo de los Dragones, el culto y sus aliados dragones se reúnen. Los cantos profanos y los rugidos de los dragones hacen eco a través de la desolación de la caldera volcánica, prometiendo el regreso de Tiamat. Y en los Nueve Infiernos, Tiamat se enfurece, demanda a sus seguidores que reúnan más tributos antes de que ella ponga un pie en los Reinos Olvidados. Pero aún hay esperanzas, el viento lleva susurros de una gran reunión de facciones en Aguas Profundas. Si estos rumores son ciertos, se necesitarán héroes para unir a estos grupos contra su enemigo común.

Más allá de este libro, la historia de la *Tiranía de los Dragones* alza el vuelo. Haz que cobre vida el juego de la *Tiranía de los Dragones* con las miniaturas y accesorios de juego de D&D. En los comics de la *Tiranía de los Dragones*, visita Puerta de Baldur y descubre cómo un joven mago conspira para probar su valía como líder del culto. En el videojuego *Neverwinter*, crea un personaje para enfrentarte al Culto del Dragón antes de hacer frente a la propia Reina de los Dragones. Y encuentra un juego estándar de D&D en tu tienda más cercana. Conoce más en DungeonsandDragons.com.

TODO LOS CAMINOS CONDUCE
A LA ÉPICA CONFRONTACIÓN CON
LA REINA DE LOS DRAGONES Y LA
CONCLUSIÓN DE LA *TIRANÍA DE
DRAGONES* EN EL *ALZAMIENTO DE
TIAMAT*.