



LOST MINE OF PHANDELVER™



DUNGEONS & DRAGONS®

INTRODUCCIÓN.....	2	Pozo del Viejo Búho.....	29
Dirigiendo la Aventura.....	2	Ruinas de Árbol del Trueno.....	29
Trasfondo.....	3	Peña del Wyvern.....	34
Visión General.....	3	Castillo Bocapeñasco.....	35
Gancho de la Aventura.....	4	PARTE 4: LA CUEVA DEL OLEAJE.....	41
Los Reinos Olvidados.....	4	Nivel de los Personajes.....	41
PARTE 1: FLECHAS GOBLIN.....	6	Puntos de Experiencia Recibidos.....	41
Emboscada Goblin.....	6	Monstruos Errantes.....	41
La Guarida Bocapeñasco.....	8	Características Generales.....	41
PARTE 2: PHANDALIN.....	15	Encuentros Clave.....	41
Encuentros en Phandalin.....	15	Conclusión.....	49
PNJs Importantes.....	16	APÉNDICE A: OBJETOS MÁGICOS.....	50
Descripción de la Ciudad.....	16	Usar Objetos Mágicos.....	50
Rufianes de la Marca Roja.....	19	Descripción de Objetos.....	50
Escondite de la Marca Roja.....	20	APÉNDICE B: MONSTRUOS.....	52
PARTE 3: LA TELARAÑA.....	27	Estadísticas.....	52
Sendero de Triboar.....	27	Descripción de Monstruos.....	54
Conyberry y la Guarida de Agatha.....	28		

INTRODUCCIÓN

Este libro está escrito para el Dungeon Máster. Contiene una aventura completa de DUNGEONS & DRAGONS, así como descripciones para cada criatura y objeto mágico que aparece en la aventura. También presenta el mundo de los Reinos Olvidados, uno de los escenarios más longevos del juego, y también te enseña cómo dirigir DUNGEONS & DRAGONS.

El pequeño libro que acompaña a este (a partir de ahora llamado Libro de Reglas) contiene todo lo que necesitas para juzgar las situaciones que aparecerán durante la aventura.

DIRIGIENDO LA AVENTURA

La Mina Perdida de Phandelver es una aventura para cuatro o cinco jugadores de primer nivel. Durante el desarrollo de la aventura, los personajes avanzarán hasta nivel cinco. La aventura se desarrolla a corta distancia de la ciudad de Neverwinter en la Costa de la Espada, una región de los Reinos Olvidados. La Costa de la Espada es parte del norte, un vasto reino de asentamientos libres rodeados por yermos y aventura. No necesitas ser un experto en los Reinos Olvidados para dirigir esta aventura, todo lo que necesitas saber acerca de este escenario se encuentra en este libro.

Si ésta es la primera vez que diriges una aventura de D&D, lee la sección “El Dungeon Máster”; te ayudará a comprender mejor tu papel y tus responsabilidades.

La sección “Trasfondo” te dirá todo lo que necesitas saber para ambientar la aventura. La sección “Visión general” describe cómo se espera que dirijas la aventura y aporta una idea clara de lo que los personajes jugadores deberían estar haciendo en cada momento.

EL DUNGEON MÁSTER

El Dungeon Máster tiene un papel especial en el juego DUNGEONS & DRAGONS.

El DM es un **árbitro**. Cuando no está claro lo que debe ocurrir a continuación, él decide cómo aplicar las reglas y mantener avanzando la historia.

El DM es un **narrador** y establece el ritmo de la historia y presenta los diversos retos y encuentros que los jugadores deben superar. Es la interfaz que conecta a los jugadores con el mundo de DUNGEONS & DRAGONS, así como el único que lee (y en ocasiones también escribe) la aventura y describe lo que ocurre como respuesta a las acciones de los personajes.

El DM **interpreta y maneja a los monstruos y villanos** contra los que combaten los aventureros, escogiendo sus acciones y tirando los dados para sus ataques. Y también interpreta a todos los demás personajes que los jugadores se encuentran a lo largo de sus aventuras, como el prisionero encerrado en la guarida goblin o el tabernero del pueblo.

¿Quién debería ser el DM en tu grupo de juego? ¿Quién quiera serlo! La persona que tenga más iniciativa a la hora de mantener a un grupo unido y comenzar una partida a menudo termina siéndolo, pero ese no tiene por qué ser el caso.

Aunque él controla a los monstruos y villanos en la aventura, la relación entre los jugadores y el DM no es de adversarios. Su trabajo es retar a los personajes con encuentros interesantes y pruebas, mantener el juego en movimiento y aplicar las reglas de un modo justo.

Lo más importante que hay que recordar acerca de ser un buen DM es que las reglas son una herramienta para ayudarte a pasar un buen

rato. No están al mando. Tú eres el DM, tú eres quien está al mando en el juego. Guía la experiencia de juego y usa las reglas de forma que todo el mundo se divierta.

Muchos jugadores de DUNGEONS & DRAGONS encuentran que ser el DM es la mejor parte del juego. Con la información que se encuentra en esta aventura, estarás preparado para llevar a cabo ese papel en tu grupo.

REGLAS PARA JUGAR

Como Dungeon Máster eres la autoridad final en lo que respecta a cuestiones sobre las reglas o disputas durante el juego. Aquí tienes algunos consejos para ayudarte a arbitrar ciertos asuntos cuando surjan.

¡**Cuando tengas dudas, invéntatela!** Es mejor mantener el juego en movimiento que quedarse atascado con las reglas.

Esto no es una competición. El DM no está compitiendo contra los personajes jugadores. Tú estás ahí para llevar a los monstruos, arbitrar las reglas, y mantener la historia en movimiento.

Es una historia compartida. Es la historia del grupo, así que permite que los jugadores contribuyan al resultado final a través de las acciones de sus personajes. DUNGEONS & DRAGONS trata sobre la imaginación y la capacidad de poder contar una historia entre todos. Permite que los jugadores participen en el relato.

Sé consistente. Si tú decides que una regla funciona de una cierta manera en una sesión de juego, asegúrate que funciona de esa misma manera la próxima vez que entre en juego.

Asegúrate que todo el mundo está involucrado. Procura que todos los personajes tengan una oportunidad de destacar. Si algunos jugadores sienten vergüenza para hablar, recuerda preguntarles qué es lo que sus personajes están haciendo.

Sé justo. Usa tus poderes como Dungeon Máster sólo para el bien. Trata las reglas y a los personajes de una forma justa e imparcial.

Pon atención. Asegúrate de echar un vistazo a la mesa de vez en cuando para comprobar que la partida está yendo bien. Si todos parecen estar divirtiéndose, relájate y continúa. Si la diversión se está diluyendo, quizás sea un momento adecuado para un descanso, o puedes intentar avivar las cosas un poco.

IMPROVISANDO TIRADAS DE HABILIDAD

La aventura a menudo te dice qué tiradas de habilidad deben realizar los personajes en una situación concreta y también la Clase de Dificultad de esas tiradas. En ocasiones los aventureros intentan cosas que es imposible que la aventura haya podido anticipar. Depende de ti el decidir si sus intentos son exitosos. Si te da la sensación que cualquiera podría hacerlo fácilmente, no pidas una tirada de habilidad; tan sólo cuenta a los jugadores lo que ocurre. Del mismo modo, si es imposible que alguien pueda conseguir el objetivo, simplemente di al jugador que no se puede.

De cualquier otra manera, responde a estas tres simples preguntas:

- ¿Qué clase de prueba de habilidad?
- ¿Cuán difícil es?
- ¿Cuál es el resultado?

Usa las descripciones de las puntuaciones de habilidad y sus habilidades asociadas en el Libro de Reglas para ayudarte a decidir qué clase de tirada de habilidad usar. Después determina cuán difícil es la acción para que puedas establecer la Clase de Dificultad de la tirada. Mientras más alta sea la Clase de Dificultad, más difícil será la prueba. El modo más fácil de establecer una dificultad es decidir si la prueba es fácil, moderada o difícil, y usar estas tres clases de dificultad:

- **Fácil (CD 10).** Una tarea fácil requiere un nivel mínimo de competencia o un poco de suerte para llevarla a cabo.
- **Moderada (CD 15).** Una prueba moderada requiere un nivel ligeramente mayor de competencia para llevarse a cabo. Un personaje con la combinación de aptitud natural y un entrenamiento especializado puede llevar a cabo una prueba moderada la mayor parte de las veces.
- **Difícil (CD 20).** Las pruebas difíciles incluyen algún esfuerzo que está por encima de las capacidades de la mayoría de la gente si no disponen de ayuda o una habilidad excepcional. Incluso con aptitudes y entrenamiento, un personaje necesita una cierta cantidad de suerte -o mucho entrenamiento especializado- para conseguir superar una prueba difícil.

El resultado de una tirada exitosa es habitualmente fácil de determinar: el personaje tiene éxito en lo que sea que intentase llevar a cabo. Lo normal es que sea igualmente fácil imaginar lo que ocurre cuando un personaje falla una tirada: el personaje simplemente no consigue su propósito.

GLOSARIO

La aventura usa términos que puede que no te sean familiares. Algunos de estos términos son descritos aquí. Para descripciones de términos específicos de las reglas, consulta el Libro de Reglas.

Personajes. Este término hace referencia a los aventureros interpretados por los jugadores. Son los protagonistas de cualquier aventura de DUNGEONS & DRAGONS. A la cuadrilla de aventureros se le llama grupo.

Personajes no jugadores (PNJs). Este término hace referencia a aquellos personajes interpretados por el DM. El comportamiento de un PNJ está dictaminado por la aventura y el DM.

Textos en recuadros. En diversos lugares la aventura presenta textos descriptivos que están pensados para ser leídos o parafraseados en voz alta a los jugadores. Estas narraciones en voz alta están presentadas en recuadros. El texto se utiliza habitualmente para describir habitaciones o presentar fragmentos de diálogo guionizado.

Bloques de estadísticas. Cualquier monstruo o PNJ que vaya a verse envuelto en un combate requiere estadísticas de juego para que el DM pueda interpretarlo correctamente. Están presentadas en un formato llamado bloques de estadísticas. Los encontrarás en el apéndice B.

Decana. En los Reinos Olvidados, una semana tiene diez días y se la llama Decana. Cada mes tiene tres Decanas, 30 días en total.

OBJETOS MÁGICOS Y MONSTRUOS

Siempre que el texto se refiera a un objeto mágico, su nombre será presentado en *cursiva*. Para una descripción del objeto y sus propiedades mágicas, consulta el apéndice A.

De igual manera, siempre que el texto de la aventura presente el nombre de una criatura en **negrita**, se trata de una guía visual que te llevará directamente hasta las estadísticas de la criatura en el apéndice B.

ABREVIATURAS

Las siguientes abreviaturas se usan en esta aventura.

CD = Clase de Dificultad	PE = Puntos de experiencia
po = pieza(s) de oro	ppt = pieza(s) de platino
pp = pieza(s) de plata	pe = pieza(s) de electro
pc = pieza(s) de cobre	

TRASFONDO

Hace más de cien años, clanes de enanos y gnomos llegaron a un acuerdo conocido como el Pacto de Phandelver, gracias al cual compartirían una valiosa mina en una maravillosa caverna conocida como la Cueva del Oleaje. Además de su valor mineral, la mina albergaba grandes poderes mágicos. Los lanzadores de conjuros humanos se aliaron con los enanos y gnomos para canalizar y concentrar la energía en el interior de una gran forja llamada la Forja de los Conjuros, donde podían crearse objetos mágicos. Los tiempos fueron buenos, y la cercana ciudad humana llamada Phandalin (pronunciado fan-da-lin) prosperó también. Pero entonces les golpeó la desgracia cuando los orcos llegaron a través del norte y convirtieron en yermos las tierras que cruzaron en su camino.

Una poderosa fuerza de orcos apoyados por malvados magos mercenarios atacó la Cueva del Oleaje para hacerse con sus riquezas y tesoros mágicos. Los magos humanos lucharon junto a sus aliados enanos y gnomos para defender la Forja de los Conjuros, y la consiguiente batalla mágica destruyó la mayor parte de la caverna. Pocos sobrevivieron en el interior de la gruta por los temblores y derrumbes, y la ubicación original de la Cueva del Oleaje se perdió.

Durante siglos, los rumores de riquezas enterradas han atraído a buscadores de tesoros y oportunistas a los alrededores de Phandalin, pero ninguno ha tenido éxito a la hora de localizar la mina perdida. En los últimos años, la gente ha vuelto a repoblar la zona instalándose allí. Phandalin es ahora una destartalada y tumultuosa ciudad fronteriza. Aún más importante, los hermanos Buscarrocas, un trío de enanos, han descubierto la entrada a la Cueva del Oleaje, y tienen la intención de reabrir las minas.

Desafortunadamente para los Buscarrocas, no son los únicos que están interesados en ella. Un misterioso villano conocido como la Araña Negra controla una red de bandidos, salteadores y tribus goblin en la zona, y sus agentes han seguido a los Buscarrocas hasta su recompensa. Ahora la Araña Negra quiere la Cueva del Oleaje para sí mismo, y está dando pasos en la dirección correcta para asegurarse que nadie más sepa dónde se encuentra.

VISIÓN GENERAL

La Mina Perdida de Phandelver está dividida en cuatro partes. En la parte 1, "Flechas goblin", los aventureros van por el camino que lleva al pueblo de Phandalin cuando caen en una emboscada goblin. Descubrirán que los goblins, que pertenecen a la tribu Bocapeñasco, han capturado a su amigo enano Gundren Buscarrocas y a su escolta, un guerrero humano llamado Sildar Hallwinter. Los personajes deben vérselas con los asaltantes y luego seguir su rastro hasta la guarida de los goblins. Rescatarán a Sildar y sabrán a través de él que Gundren y sus hermanos descubrieron una famosa mina perdida. Sildar solo sabe que Gundren y su mapa han sido llevados a un lugar llamado Castillo Bocapeñasco.

En la parte 2, "Phandalin", los personajes llegan a Phandalin para descubrir que está bajo el yugo del terror de la Marca Roja, una banda de matones liderada por una misteriosa figura llamada Vara de Cristal. En Phandalin hay también un buen número de PNJs interesantes, con ganchos para pequeñas aventuras en la parte 3. La Marca Roja intentará echar a los personajes del pueblo, por lo que éstos podrán devolverles el favor y asaltar la guarida de los ladrones. En una

fortaleza escondida bajo una vieja mansión, encontrarán a Iarno “Vara de Cristal” Albrek, el líder de la banda, y verán que recibe sus órdenes de alguien llamado la Araña Negra - que quiere que los aventureros desaparezcan de la historia.

La parte 3, “La telaraña”, proporciona a los personajes varias aventuras cortas que se desarrollan en la región en torno a Phandalin, y que podrán llevar a cabo mientras buscan más información acerca de la Araña Negra y la mina perdida de los enanos. Las pistas que los personajes encuentren en Phandalin pueden hacerles desde espiar a un misterioso mago en las ruinas del Pozo del Viejo Búho, hasta buscar el consejo de una peligrosa banshee, atacar a una banda de orcos que mora en el Peña del Wyvern, e incluso investigar las ruinas del pueblo de Árbol del trueno.

Varias de estas pistas apuntan hacia el Castillo Bocapeñasco, el bastión del Rey Grol, líder de los goblins de Bocapeñasco. Aquí los personajes descubren que la Araña Negra es en realidad un aventurero drow llamado Nezznar, y que los goblins de Bocapeñasco trabajan para él (los drow son elfos que provienen de un reino que se encuentra bajo tierra). Aún más importante, recuperarán el mapa de la mina perdida de Gundren Buscarrocas, o descubrirán la localización de la mina por alguna de las otras pistas que conseguirán desentrañar durante la parte 3.

Seguir el mapa o las indicaciones hacia la mina perdida, llevará a los personajes hasta la parte 4, “La Cueva del Oleaje”. Este olvidado complejo subterráneo se encuentra ahora infestado por no muertos y extraños monstruos. Nezznar, la Araña Negra, se encuentra allí con sus fieles servidores, explorando las minas y buscando la legendaria Forja de los Conjuros. Los aventureros tienen la oportunidad de vengar a Gundren Buscarrocas, de asegurar la prosperidad y seguridad de Phandalin limpiando la rica mina de sus monstruos y de poner fin a los tejemanejes de la Araña Negra -si sobreviven a los peligros de la Mina Perdida de Phandelver.

GANCHO DE LA AVENTURA

Puedes dejar que los jugadores se inventen sus propias razones para visitar Phandalin, o puedes usar el siguiente gancho de aventura. Los trasfondos y objetivos secundarios que se encuentran en las hojas de personaje también proveen a los personajes de motivaciones para visitar Phandalin.

Encontraos conmigo en Phandalin. Los personajes están en la ciudad de Neverwinter donde su patrón y amigo enano, Gundren Buscarrocas, les ha contratado para escoltar un carromato hasta Phandalin. Gundren habrá salido previamente con un guerrero, Sildar Hallwinter, para atender los negocios que tiene en la ciudad mientras los personajes le siguen con los suministros. Los personajes serán pagados con 10 po cada uno por el dueño de Suministros Barthen en Phandalin, cuando entreguen el carromato a salvo en dicho puesto comercial.

LOS REINOS OLVIDADOS

Igual que en una novela de fantasía o en una película, una aventura se ambienta en un mundo más grande. De hecho, el mundo puede ser de cualquier forma que el DM y los jugadores puedan imaginar. Puede ser una ambientación de espada y brujería en los albores de la civilización, donde los bárbaros combaten contra malvados hechiceros, o una fantasía post apocalíptica donde elfos y enanos portan su magia entre las ruinas de una avanzada civilización tecnológica. La mayoría de las ambientaciones de DUNGEONS & DRAGONS se encuentran en alguna parte entre esos dos extremos: mundos de alta fantasía medieval con caballeros y castillos, así como ciudades élficas, minas enanas y monstruos terribles.

El mundo de los Reinos Olvidados es una ambientación de ese estilo, y ahí es donde tiene lugar la historia de esta aventura. En los

Reinos hayamos caballeros que se adentran en las criptas de los caídos reyes enanos de Delzoun en busca de gloria y tesoros. Pícaros que rondan los callejones oscuros de ciudades como Neverwinter y Puerta de Baldur. Clérigos al servicio de los dioses blandiendo mazas y conjuros, en gestas contra los terroríficos poderes que atemorizan la tierra. Magos que saquean las ruinas del imperio caído de Netheril, adentrándose en secretos demasiado oscuros para la luz del día. Dragones, gigantes, demonios y abominaciones inimaginables acechan en mazmorras, cavernas, ciudades en ruinas y los vastos territorios salvajes de este mundo.

Por los caminos y ríos de los Reinos viajan juglares, vendedores ambulantes, mercaderes, guardias, soldados, marineros y aventureros valerosos llevando historias sobre lugares extraños, gloriosos y lejanos. Buenos mapas y sendas despejadas pueden llevar, incluso a jóvenes inexpertos que sueñan con la gloria, muy lejos a través del mundo. Miles de proto-héroes incansables salidos de granjas y aldeas soñolientas llegan tanto a Neverwinter como a cualquiera de las otras grandes ciudades cada año en busca de riqueza y renombre.

Puede viajarse bien por los caminos conocidos, pero éstos no son necesariamente seguros. Magos caídos, monstruos letales y crueles gobernantes locales son algunos de los peligros a los que puedes enfrentarte mientras viajas por los Reinos Olvidados. Incluso las granjas y refugios que se encuentran a un día de camino de una ciudad pueden caer presa de los monstruos, y no existe ningún lugar a salvo de la ira repentina de un dragón.

El mapa regional muestra tan solo una pequeña parte de este mundo, en una región llamada la Costa de la Espada. Esta es una región de aventura, donde las almas atrevidas se adentran entre las ruinas de antiguos bastiones y exploran los restos de culturas desaparecidas hace largo tiempo. Entre una tierra salvaje de picos escarpados y nevados, bosques alpinos, pueblos sin ley y monstruos, la costa alberga los baluartes más grandes de la civilización, incluyendo la ciudad costera de Neverwinter.

INTERPRETACIÓN E INSPIRACIÓN

Una de las cosas que puedes hacer como DM es recompensar a los jugadores por interpretar bien a sus personajes.

Cada uno de los personajes incluidos en este set tiene dos rasgos personales, uno positivo y otro negativo, un ideal, un vínculo y un defecto. Estos elementos pueden hacer que el personaje sea más fácil y divertido de interpretar. Los rasgos de personalidad aportan una pincelada de los gustos del personaje, aquello que les agrada, sus quejas, temores, actitudes, o costumbres. Un ideal es algo en lo que el personaje cree o en lo que piensa por encima de todo. El vínculo del personaje representa la conexión con una persona, un lugar, o un evento dentro del mundo, alguien por quién se preocupa el personaje, un lugar con el que tiene alguna conexión especial, o una posesión que atesora. Un defecto es una característica que alguien puede explotar para llevar al personaje a la ruina o causar que el personaje actúe en contra de sus mejores intenciones.

Cuando un jugador interpreta un rasgo negativo de personalidad o da la vuelta al rasgo presentado por un vínculo o un defecto, puedes otorgar a ese jugador una inspiración como recompensa. El jugador podrá gastarla cuando su personaje realice una tirada de habilidad, una tirada de ataque o una tirada de salvación. Gastar inspiración aporta al personaje ventaja en la tirada. Un jugador inteligente puede gastar la inspiración para contrarrestar desventajas en una tirada.

Un personaje solo puede tener una inspiración al mismo tiempo.



PARTE 1: FLECHAS GOBLIN

La aventura comienza con los personajes escoltando un carromato lleno de provisiones y suministros desde Neverwinter hasta Phandalin. El viaje les lleva hacia el sur a través del Gran Camino hasta el Sendero de Triboar, que les lleva al este tal y como se muestra en el mapa. Cuando estén a medio día de marcha de Phandalin tendrán problemas con asaltadores goblins de la tribu Bocapeñasco.

Lee el texto del recuadro cuando estés listo para comenzar. Si creaste un gancho de aventura diferente, salta hasta el segundo párrafo y procura ajustar los detalles que sean necesarios, ignorando la información relativa al carro.

En la ciudad de Neverwinter, un enano llamado Gundren Buscarrocas os pidió que llevaseis un carromato lleno de provisiones hasta la ciudad de Phandalin, a un par de días de viaje al sudeste de la ciudad. Gundren se mostraba claramente emocionado y más que reservado sobre sus razones para el viaje, dejando caer tan solo que junto a sus hermanos había encontrado algo grande, y que haría que os pagasen diez piezas de oro a cada uno por escoltar sus suministros a salvo hasta Suministros Barthen, un puesto de compra-venta de Phandalin. Él se os adelantó a caballo, junto a un guerrero llamado Sildar Hallwinter que le hacía de escolta, declarando que necesitaba llegar con antelación para “ocuparse del negocio”.

Habéis pasado los últimos días siguiendo el Gran Camino en dirección sur desde Neverwinter, y recientemente habéis virado hacia el este a lo largo del Sendero de Triboar. No habéis encontrado problemas hasta ahora, pero este territorio puede resultar peligroso. Se sabe que hay bandidos y salteadores merodeando a lo largo del camino.

Antes de continuar con la aventura, tómate unos minutos para hacer lo siguiente:

- Insta a los jugadores a presentar sus personajes los unos a los otros si no lo han hecho ya.
- Pide a los jugadores que piensen en cómo conocieron sus personajes a su patrón enano, Gundren Buscarrocas. Permite que conecten sus propias historias. Si un jugador se siente presionado y no se le ocurre nada, sugiérele una idea simple. Por ejemplo, Gundren puede ser un amigo de la infancia o alguien que ayudó al personaje del jugador a salir de un bache. Este ejercicio es una gran oportunidad para que los jugadores contribuyan al trasfondo de la aventura.
- Pide a los jugadores que te digan cuál es el orden de marcha del grupo y que expliquen cómo están viajando sus personajes. ¿Quién va al frente y quien está colocado en último lugar? Si los personajes están escoltando la carreta de suministros de Gundren, será necesario que uno o dos personajes se encuentren conduciendo en el pescante. El resto pueden ir montados en el carro, caminando a su lado, o explorando por delante, como deseen.

CONDUCIENDO LA CARRETA

Cualquier personaje puede conducir un carro y no se necesita una habilidad particular para ello. Dos bueyes tiran de la carreta. Si no hay nadie que lleve las riendas, los bueyes se pararán allí donde estén.

El carro está completamente cargado de toda clase de suministros para minería y comida. Esto incluye una docena de sacos de harina,

varias barricas de cerdo curado, dos toneles de una fuerte cerveza, palas, picos, palancas (como una docena de cada), y cinco linternas con un pequeño barril de aceite (con un volumen equivalente a unos 50 frascos). El valor total de la carga es de 100 po.

Cuando estés listo, continúa con la sección “Emboscada goblin”.

EMBOSCADA GOBLIN

Lee el siguiente cuadro de texto para comenzar con el encuentro:

Lleváis en el Sendero de Triboar sobre medio día. Mientras os acercáis a un recodo, alcanzáis a ver dos caballos muertos tendidos en el suelo a unos 50 pies por delante de vosotros, bloqueando el paso. Cada uno tiene varias flechas de penachos negros que sobresalen de ellos. En este lugar los bosques se cierran en torno a la senda, con un empinado terraplén y densos matorrales a cada lado.

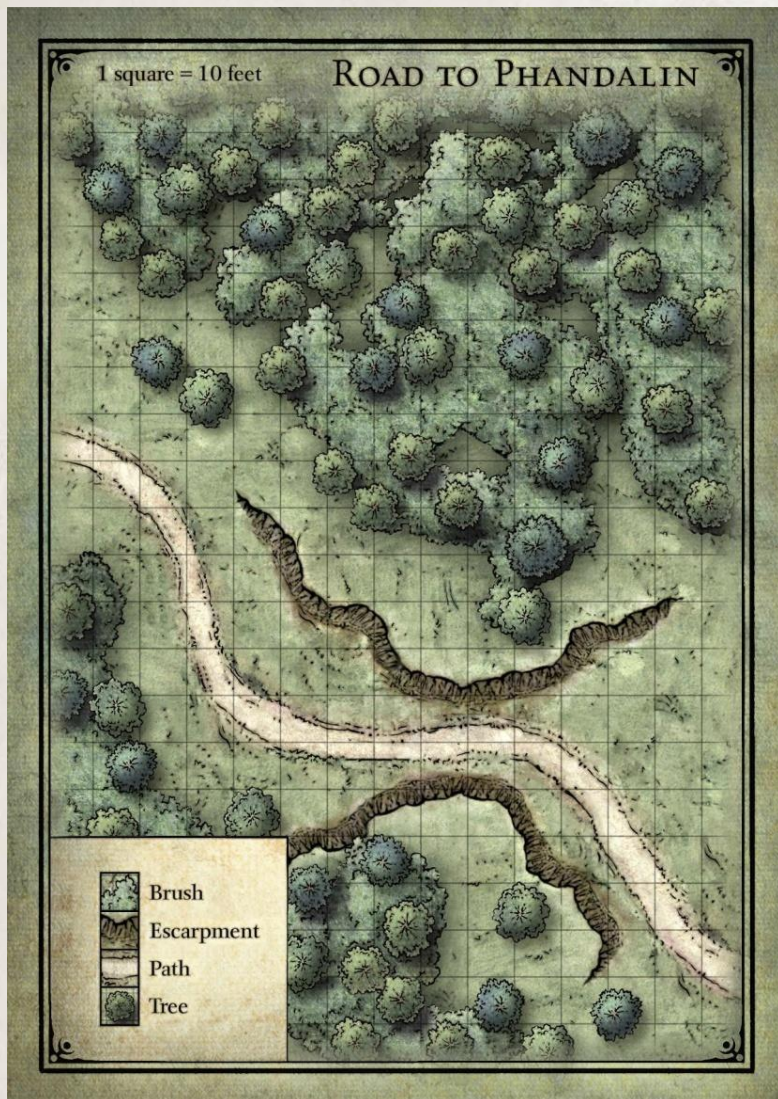
Si estás usando el gancho de la aventura “Encontraos conmigo en Phandalin”, cualquier personaje que se aproxime para realizar una investigación más profunda puede identificar los caballos como pertenecientes a Gundren Buscarrocas y Sildar Hallwinter. Llevan muertos casi un día, y está claro que son las flechas las que acabaron con los caballos. Cuando los personajes inspeccionen el lugar más a fondo, lee lo siguiente:

Las alforjas han sido saqueadas. Cerca se encuentra un estuche para mapas de cuero vacío.

Cuatro goblins están escondidos en el bosque, dos a cada lado del camino. Están esperando a que alguien se aproxime a los cadáveres para atacarles.

Éste probablemente será el primero de los muchos encuentros de combate que haya en la aventura. Estos son los pasos que deberás seguir para dirigirlo con éxito:

- Revisa los bloques de estadísticas de los goblins en el apéndice B. Ya que los goblins se están escondiendo, necesitarás saber su modificador de Sigilo; +6.
- Haz una prueba para comprobar si alguien es cogido por sorpresa. El grupo de aventureros no puede sorprender a los goblins, pero los goblins pueden sorprender a alguno de los personajes, o puede que a todos. Realiza una prueba de Destreza (Sigilo) para los goblins, tirando sólo una vez por todos ellos. Tira un d20, añade el modificador de sigilo de los goblins (+6) a la tirada, y compara el resultado con el valor pasivo de Sabiduría (Percepción) de los personajes. Cualquier personaje cuya puntuación sea más baja que el resultado de la tirada de los goblins se considerará sorprendido y perderá su capacidad de actuar durante el primer turno de combate (consultar “Sorpresa” en el Libro de Reglas).
- Usa las reglas de iniciativa que aparecen en el Libro de Reglas para determinar quien actúa primero, segundo, tercero y así sucesivamente. Anota la iniciativa de todo el mundo en los márgenes de este libro o en un trozo de papel aparte.
- Cuando llegue el momento en que los goblins tengan que atacar, dos de ellos se lanzarán hacia delante para realizar ataques cuerpo a



cuerpo mientras que los otros dos se mantendrán a 30 pies de distancia del grupo para realizar ataques a distancia. El bloque de estadísticas de los goblins contiene la información que necesitas para resolver estos ataques. Para obtener más información acerca de lo que pueden hacer los goblins en su turno, consulta el capítulo 2, “Combate”, en el Libro de Reglas.

- Cuando tres de los goblins sean derrotados, el último intentará huir en dirección al sendero goblin.

DESARROLLOS

En el caso poco probable de que los goblins derroten a los aventureros, les dejarán inconscientes, saquearán sus bolsillos y también la carreta y después regresarán a la guarida Bocapeñasco. Los personajes pueden continuar hasta Phandalin, comprar equipo nuevo en Suministros Barthen, regresar hasta el lugar de la emboscada y encontrar el rastro de los goblins.

Los personajes pueden capturar a uno o más goblins tras dejarlos inconscientes en lugar de matarlos. Un personaje puede usar cualquier arma cuerpo a cuerpo para dejar a un goblin inconsciente, y tendrá éxito si el ataque realiza suficiente daño como para dejar al goblin con 0 puntos de golpe. Una vez que recupere la consciencia tras unos minutos, se puede convencer al goblin capturado que comparta lo que sabe (consulta la sección “Lo que los goblins saben” en la página 8). También se puede persuadir a un goblin que guíe al grupo hasta la

guarida de la tribu Bocapeñasco mientras evitan las trampas que se encuentran a lo largo del camino (Consulta la sección “El sendero goblin”).

Los personajes podrían no encontrar el camino goblin o decidir continuar hacia Phandalin. En ese caso salta directamente a la parte 2, “Phandalin”. Elmar Barthen (el dueño de Suministros Barthen) buscará a los personajes y les informará que Gundren Buscarrocas nunca llegó. Les hablará acerca de los problemas con los goblins y sugerirá a los personajes que vuelvan hasta el lugar de la emboscada para investigar más a fondo (después que hayan descansado). Barthen también dirá al grupo que Linene Viento Gris de la Ámbula Escudo de León puede proporcionarles más información acerca de los ataques goblin.

DESCANSOS

El grupo puede necesitar un descanso tras sufrir la emboscada goblin, dependiendo de cómo haya resultado la batalla. Consulta el Libro de Reglas para más información acerca de los descansos breves y los descansos prolongados.

EL SENDERO GOBLIN

Después que los personajes derrotan a los goblins, cualquier inspección del área revelará que estas criaturas han estado usando este lugar para preparar emboscadas durante una temporada. Un sendero oculto detrás de los matorrales en el lado norte de la carretera lleva hacia el noroeste. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 10 reconocerá que cerca de una docena de goblins han estado yendo y viniendo a lo largo del sendero, así como rastros de dos cuerpos de tamaño humano que han sido arrastrados lejos del lugar de la emboscada.

El grupo puede fácilmente colocar el carro lejos del camino y desenganchar a los bueyes mientras persiguen a los goblins.

El sendero avanza cinco millas en dirección noroeste y termina en la guarida de los Bocapeñasco (consultar esa sección). Pide a los jugadores que determinen el orden de marcha de sus personajes mientras avanzan por el sendero. El orden en este caso es importante, porque los goblins han preparado dos trampas para frustrar a los perseguidores.

El lazo. Después de diez minutos siguiendo el rastro, el grupo encontrará una trampa de lazo escondida. Si los personajes están buscando trampas, quien vaya delante avistará la trampa automáticamente si su valor de Percepción Pasiva es de 12 o más. De otro modo, deberá tener éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 para descubrir la trampa. Si el personaje falla al descubrir la trampa, activará el lazo y deberá tener éxito en una salvación de Destreza CD 10. Si falla, el personaje quedará suspendido boca abajo a 10 pies de altura sobre el suelo. El personaje quedará neutralizado hasta que se realicen 1 o más puntos de daño cortante a la cuerda del lazo. (Consulta el apéndice del Libro de Reglas para el efecto del estado neutralizado.) Cualquier personaje que no sea bajado con cuidado sufrirá 1d6 de daño contundente por la caída.

El foso. Tras otros diez minutos avanzando por el sendero se encontrarán con un foso que los goblins han camuflado. Tiene seis pies de ancho, diez pies de profundidad, y se activa cuando una criatura pasa por encima. El personaje que vaya adelante lo avistará automáticamente si su Percepción Pasiva es de 15 o superior. De cualquier otro modo, el personaje tendrá que tener éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para poder avistarlo. Si no consiguen detectar la trampa, el personaje que vaya en cabeza deberá tener éxito en una salvación de Destreza CD 10 o caerá dentro, sufriendo 1d6 de daño contundente a causa de la caída. Los muros de la fosa no son escarpados, por lo que no se requiere ninguna tirada de habilidad para poder salir.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Derrotar a los emboscadores goblins y encontrar la guarida Bocapeñasco completa un hito dentro de la aventura. Cuando el grupo llegue hasta la guarida, premia a cada personaje con 75 PE. Asegúrate que los jugadores anotan esta ganancia de puntos en sus respectivas hojas de personaje.

LA GUARIDA BOCAPENASCO

La tribu goblin Bocapeñasco se ha establecido en una guarida desde la que pueden hostigar y saquear fácilmente el tráfico que se mueve a lo largo del Sendero de Triboar o del camino que lleva hasta Phandalin. La tribu Bocapeñasco se llama así porque cada miembro afila sus dientes para que tengan un aspecto feroz e irregular.

El líder de los bandidos Bocapeñasco que se esconden aquí es un osgo llamado Klarg, que tiene órdenes directas del jefe de los Bocapeñasco de saquear cualquier caravana pobremente defendida o a viajeros que vengán por este camino. Hace unos días, un mensajero del castillo Bocapeñasco le trajo nuevas instrucciones: detener al enano Gundren Buscarrocas y a cualquiera que viajase con él.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

La cueva Bocapeñasco tiene una fuerte pendiente hacia arriba. La entrada se encuentra al pie de una colina de gran tamaño, y las cuevas y pasadizos se encuentran en el interior.

Techos. La mayor parte de las zonas tienen techos inclinados que crean bóvedas cubiertas por estalactitas que se alcanzan a 20 o 30 pies sobre el suelo.

Luz. Las zonas uno y dos están al aire libre. El resto del complejo está oscuro a no ser que se diga lo contrario. El cuadro de texto relativo a esas localizaciones asume que los personajes cuentan con visión en la oscuridad o alguna fuente de luz.

Escombros. Las zonas de roca derruida y grava son terreno difícil (consulta “Terreno difícil” en el Libro de Reglas).

Sonido. El sonido del agua dentro de la cueva amortigua los ruidos para cualquier criatura que no esté poniendo especial cuidado en escuchar. Las criaturas pueden hacer una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para intentar escuchar movimiento en las estancias cercanas.

Estalagmitas. Estos pinchos verticales de roca pueden servir como cobertura (consulta “Cobertura” en el Libro de Reglas).

LO QUE LOS GOBLINS SABEN

Si los personajes capturan o hechizan a cualquiera de los goblins aquí, puede ser persuadido a divulgar cierta información útil:

- Actualmente hay menos de 20 goblins morando en esta guarida.
- Su líder es un osgo llamado Klarg. Él sólo responde ante el Rey Grol, jefe de la tribu, que mora en el castillo Bocapeñasco. (los goblins pueden proporcionar a los jugadores indicaciones básicas para llegar al castillo. Se encuentra como a 20 millas al noreste de la cueva, en el bosque de Neverwinter).
- Klarg recibió a un mensajero goblin enviado por el Rey Grol hace unos días. Le dijo que alguien llamado la Araña Negra estaba pagando a los Bocapeñasco para que acechasen al enano Gundren Buscarrocas, lo capturasen y se lo llevaran junto con cualquier cosa que llevase encima ante el Rey Grol. Klarg siguió sus órdenes. Gundren fue emboscado y capturado junto con sus efectos personales, incluyendo un mapa.
- El enano y su mapa fueron entregados al Rey Grol, tal y como se había ordenado. El acompañante humano del enano se encuentra retenido en la gruta comedor (área 6).

Corriente. El riachuelo que fluye a través del complejo de cuevas solo tiene dos pies de profundidad, es fría, y se mueve lentamente, permitiendo a las criaturas cruzarla fácilmente.

1. LA ENTRADA DE LA CUEVA

El rastro que se iniciaba donde tuvo lugar la emboscada goblin lleva hasta la entrada de la guarida Bocapeñasco.

Siguiendo el rastro de los goblins, os encontraréis con una gran cueva que se abre en la falda de una colina a cinco millas de donde tuvo lugar la emboscada. Un estrecho riachuelo surge de la entrada de la cueva, que está enmarcada por densos arbustos de brezo. Un estrecho camino seco discurre a la derecha de la corriente adentrándose en la caverna.

La zona de arbustos del área 2 es impenetrable desde el lado oeste de la corriente.

DESARROLLOS

Los goblins del área 2 se supone que están montando guardia en esta zona, pero lo cierto es que no están poniendo mucha atención (los goblins pueden ser perezosos hasta ese punto). En cambio, si los personajes hacen mucho ruido aquí, por ejemplo discutiendo en voz alta acerca de lo que van a hacer a continuación, estableciendo un campamento base, cortando madera, etc., los goblins del área 2 se darán cuenta de su presencia y les atacarán a través de los arbustos, cosa que proporcionará a los goblins una cobertura de tres cuartos (consultar el Libro de Reglas para las reglas de cobertura).

2. EL PUESTO GOBLIN

Cuando los personajes crucen hacia el lado este de la corriente, podrán ver más allá de los arbustos que flanquean el área 2. Este lugar es un puesto de guardia goblin, aunque los que están aquí se encuentran bastante aburridos e inactivos.

En el lado este de la corriente que fluye desde la entrada de la cueva, una pequeña zona entre los arbustos de brezo ha sido vaciada para formar un puesto de vigilancia. Mediante tabloncillos de madera que los aplanan han generando así un espacio para los guardas donde pueden mantenerse ocultos y vigilar la zona, ¡incluyendo un par de goblins que se encuentran rondando por allí ahora mismo!

Aquí hay apostados dos **goblins**. Si descubren a los intrusos en el área 1, abrirán fuego con sus arcos, disparando a través de los arbustos y probablemente cogiendo a los personajes por sorpresa. Si los goblins no descubren a los aventureros en el área 1, los avistarán en cuanto oigan el chapoteo a través del riachuelo, por lo que ningún bando se considerará sorprendido.

Aquellos personajes que se muevan con cuidado o explorando el terreno por delante pueden tener la oportunidad de sorprender a los guardianes goblins. Haz que cada personaje que se mueva por delante del resto realice una prueba de Destreza (Sigilo) que tendrás que comparar con la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de los goblins para evitar ser sorprendidos. Consulta el Libro de Reglas para más información sobre las pruebas de habilidad enfrentadas.

Arbustos. Los arbustos que se encuentran alrededor del claro se consideran terreno difícil pero no son peligrosos, solo molestos. Otorgan media cobertura a las criaturas que ataquen a través de ellos. (Consulta “Terreno Difícil” y “Cobertura” en el Libro de Reglas para obtener más información).



MAPAS EN LAS AVENTURAS

Los mapas que aparecen en esta aventura son sólo para los ojos del DM. Un mapa no sólo muestra la localización de una aventura en su totalidad sino que también muestra las puertas secretas, las trampas escondidas, y otros elementos que los jugadores no deben ver, de ahí la necesidad de cierto secretismo.

Los mapas tienen un mejor uso cuando se trata de mostrar guaridas con múltiples habitaciones y otras localizaciones que tienen muchos lugares que explorar. Por tanto, no todas las localizaciones necesitan un mapa.

Cuando los jugadores llegan hasta una localización marcada en un mapa, puedes simplemente basarte en una buena descripción verbal para darles una imagen mental clara de la localización, o puedes dibujar lo que ven en un trozo de papel milimetrado, copiando lo que se encuentra en tu mapa aunque omitiendo los detalles inapropiados.

Escala y cuadrícula. La escala te permite medir distancias y dimensiones de una forma precisa, lo cual es importante para los encuentros de combate, los efectos mágicos, y las fuentes de luz, entre otras cosas. Los mapas de interiores usan cuadrículas que son tanto de cinco como de diez pies de lado.

Rosa de los vientos. Una brújula o rosa de los vientos resulta bastante útil cuando estás describiendo las localizaciones. Por ejemplo, puede que necesites decir a los jugadores que “hay barriles a lo largo del muro norte” o que “la escalera desciende en dirección oeste”.

3. LA PERRERA

Los Bocapeñasco tienen una perrera de lobos sarnosos con malas pulgas que están siendo entrenados para la batalla.

Justo al pasar la entrada de la cueva, nos pocos escalones desiguales de piedra llevan hasta una pequeña gruta en el lado este del pasadizo. La cueva se estrecha hasta una pequeña fisura en su extremo final, y está llena con el hedor de animales. El sonido de cadenas moviéndose y gruñidos salvajes llega a vuestros oídos de tres lobos que se encuentran encadenados en el interior de la apertura. La cadena de cada lobo lleva hasta una vara de hierro clavada en la base de una estalagmita.

Tres lobos están aquí confinados. No pueden alcanzar a objetivos que se encuentren en los escalones, pero los tres atacarán a cualquier criatura, excepto un goblin, que se mueva por la sala (consultar la sección “Desarrollos”). Los goblins de las cuevas cercanas ignorarán el sonido de los lobos peleando, ya que constantemente están gruñéndose y mordiendo los unos a los otros.

Un personaje que intente calmar a los animales puede intentar realizar una prueba de Sabiduría (Trato animal) CD 15. Con un éxito, los lobos permitirán al personaje moverse a través de la habitación. Si se les da comida, la CD descenderá a 10.

Fisura. Una apertura estrecha en el muro este lleva hasta una chimenea natural que asciende 30 pies hasta el área 8. En la base de esta fisura se encuentran desperdicios que han sido arrojados desde la apertura superior. Un personaje que intente ascender o descender por la chimenea debe hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10. Si

la tirada tiene éxito, el personaje podrá moverse a la mitad de su velocidad hacia arriba o hacia abajo a través del hueco. Con un resultado en la prueba de 6 a 9, el personaje ni gana ni pierde terreno; con un resultado de 5 o menos, el personaje cae y sufre 1d6 de daño contundente por cada 10 pies de caída, cayendo bocabajo en la base del hueco.

DESARROLLOS

Si los lobos son provocados por enemigos que se encuentran lejos de su alcance, entrarán en un estado de frenesí que les permitiría arrancar la vara de hierro que asegura sus cadenas al suelo. Cada turno que cualquier personaje quede a la vista, los lobos intentarán una única prueba de Fuerza CD 15. Con el primer éxito, aflojarán la vara y la CD descenderá a 10. Con un segundo éxito, la arrancarán, doblándola hasta que sus cadenas estén libres.

Un goblin o un osgo puede usar su acción para liberar a un lobo de sus cadenas.

4. EL PASADIZO ESCARPADO

A partir de este punto, los personajes sin visión en la oscuridad necesitarán luz para ver lo que les rodea.

El pasadizo principal va empinándose cada más desde la entrada de la cueva, con la corriente de agua bajando y salpicando en su lado oeste. En las sombras, un pasadizo lateral avanza en dirección oeste a través del otro lado del riachuelo.

Aquellos personajes que estén usando luz o visión en la oscuridad para mirar hacia adelante por el pasadizo avistarán el puente del área 5. Añade lo siguiente:

Entre las sombras del techo en dirección norte, podéis apreciar la forma de un desvencijado puente de madera y cuerdas que cruza sobre el pasadizo justo delante de vosotros. Otro pasadizo se cruza con éste, solo que a una altura de 20 pies sobre el suelo.

Cualquier personaje que pueda ver el puente del área 5 puede también darse cuenta de que hay un goblin vigilando el puente. Conseguir esto requiere una prueba de Sabiduría (Percepción) enfrentada con una de Destreza (Sigilo) del goblin.

El goblin descubrirá a los personajes si llevan cualquier tipo de luz o no están usando sigilo mientras se aproximan al puente. El goblin no les atacará. En cambio, intentará escabullirse en dirección este para informar a sus compañeros que se encuentran en el área 7 y liberar una riada (consulta la sección “Riada” en el área 5). El goblin se mueve sin ser detectado si su prueba de Destreza (Sigilo) supera el valor pasivo de Sabiduría (Percepción) de cualquier personaje que pueda descubrir sus movimientos.

El pasadizo Oeste. Este pasadizo está atascado por escombros y tiene zonas escarpadas y empinadas. Trata la zona como terreno difícil (consulta “Terreno Difícil” en el Libro de Reglas).

La cornisa entre las dos escarpaduras es frágil. Cualquier peso que exceda las 100 libras desestabilizará todas las piedras y se derrumbará en dirección este. Cualquier criatura que se encuentre en la cornisa cuando se derrumbe debe realizar una salvación de Destreza CD 10, sufriendo 2d6 de daño contundente si falla, o la mitad del daño si obtiene éxito. La criatura también cae bocabajo con una salvación fallida (consulta “Caer Bocabajo” en el Libro de Reglas).

5. EL PASO SUPERIOR

Los goblins han establecido un puente como puesto de guardia allí donde el túnel superior se cruza con la gruta principal que se encuentra debajo.

El pasadizo del riachuelo continúa hacia arriba tras otro grupo de escalones desnivelados que se encuentran delante.

Un sonido de cascada sale de una caverna mayor en algún lugar frente a vosotros.

Si los personajes no avistaron el puente mientras se encontraban en la zona 4, lo verán ahora. Añade:

Un desvencijado puente se extiende sobre el hueco del pasadizo, conectando dos túneles que se encuentran a 20 pies de altura sobre la corriente de agua.

Un goblin está montando guardia sobre el puente. Está escondido, y los personajes pueden avistarlo gracias a una prueba de Sabiduría (Percepción) enfrentada con una de Destreza (Sigilo) del goblin. Este guardia es perezoso y no pone mucha atención en su trabajo. Si no hay personajes que estén usando fuentes de luz, cada uno puede intentar una prueba de Destreza (Sigilo) contra la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) del goblin para arrastrarse por debajo sin ser descubierto.

Si el goblin descubre a los aventureros, dará la señal de alarma a los goblins que se encuentran en el área 7 para que liberen una riada (consulta la sección “¡Riada!”), justo después se dedicará a arrojar jabalinas a los personajes que se encuentran debajo.

Puente. Este puente cubre el pasadizo a 20 pies de altura sobre la corriente. Los muros de la caverna se pueden escalar desde el pasadizo inferior hasta el puente. Los muros de 20 pies de altura son bastos pero resbaladizos por las salpicaduras, lo que implica una prueba exitosa de Fuerza (Atletismo) CD 15 para escalarlos.

El puente tiene una Clase de Armadura (CA) de 5 y 10 Puntos de Golpe. Si éstos se reducen a 0, se derrumbará viniéndose abajo. Las criaturas que se encuentren en el puente mientras se cae deben tener éxito en una salvación de Destreza CD 10 o caer, sufriendo 2d6 puntos de daño contundente y aterrizando bocabajo (consulta “Encontrarse Bocabajo” en el libro de reglas). Aquellos que tengan éxito conseguirán aferrarse al puente y deberán escalarlo hasta llegar a un lugar seguro.

¡RIADA!

Los grandes depósitos del área 7 cuentan con muros fácilmente derrumbables que pueden ser reventados para liberar una gran masa de agua que bajaría a través del pasadizo principal de la guarida. En el turno siguiente a que los goblins del área 7 hayan sido avisados por el guardián del área 5, comenzarán a golpear los soportes de los muros. En el siguiente turno en la cuenta de iniciativa de los goblins, un tremendo oleaje surgirá desde la zona 7 y bajará hasta el área 1.

¡De repente el pasadizo se llena completamente con un poderoso rugido, mientras una gigantesca masa de agua se precipita desde arriba!

La riada amenaza a todas las criaturas que se encuentren en el túnel. (Las criaturas que se encuentran en el puente del área 5 están fuera de peligro, al igual que cualquier personaje que haya conseguido escalar exitosamente los muros de la caverna). Cualquier criatura que se encuentre a 10 pies del pasadizo en el área 4 o en los escalones que llevan al área 3 puede intentar una salvación de Destreza CD 10 para evitar ser arrastrado. Una criatura que falle al conseguir quitarse del camino del agua puede intentar una salvación de Fuerza CD 15 para conseguir agarrarse. En una salvación fallida, el personaje cae bocabajo y es arrastrado por el agua hasta el área 1, sufriendo 1d6 de daño contundente a lo largo del camino.

Los goblins que se encuentran en la zona 7 pueden liberar una segunda riada abriendo el segundo depósito, pero no lo harán a no ser

que el goblin que se encuentra en el puente les ordene que lo hagan. El goblin del puente esperará a ver si la primera riada se ha deshecho de todos los intrusos antes de llamar a sus compañeros para que liberen la segunda.

6. LA MADRIGUERA GOBLIN

Los saltadores Bocapeñasco instalados en este escondite usan esta zona como una habitación comunal y como barracones.

Esta enorme cueva está dividida por la mitad por un risco de 10 pies de alto. Una escalinata de peldaños naturales lleva desde la zona inferior hasta la cornisa superior. El aire está brumoso con el humo de un fuego de cocina, e impregnado del hedor de pieles mal curtidadas y goblins que llevan un tiempo sin lavarse.

Esta madriguera está habitada por seis goblins, y uno de ellos es un líder con 12 Puntos de Golpe. Los cinco goblins normales se encuentran atendiendo el fuego del hogar en la parte más baja (el lado norte) de la cueva cerca del pasadizo de entrada, mientras que el líder descansa en la zona superior (el lado sur) de la cueva.

Sildar Hallwinter, un guerrero humano, se encuentra prisionero en esta sala. Está fuertemente atado en la cornisa de la parte sur de la caverna. Los goblins han estado golpeándole y torturándole, por lo que ahora se encuentra bastante débil y sólo le queda un Punto de Golpe.

El líder goblin, Yeemik, es el segundo al mando de toda la guarida. Si ve que los personajes están obteniendo ventaja, agarrará a Sildar colocándolo en el borde de la cornisa superior. Les gritará “¡tregua, o este humano morirá!”.

Yeemik quiere expulsar a Klarg y convertirse en el nuevo jefe. Si los aventureros acceden a parlamentar, Yeemik intentará convencerlos que maten a Klarg en la zona 8, prometiendo liberar a Sildar cuando traigan de vuelta la cabeza del osgo. Aunque aturdido, Sildar intentará avisar a los personajes que no deben confiar en el goblin, y tiene toda la razón. Si los personajes aceptan el trato, Yeemik intentará obligarles a pagar un rescate muy caro por Sildar incluso después de que hayan cumplido con su parte del trato.

Si los personajes se niegan a parlamentar, Yeemik arrojará a Sildar por el borde del risco y continuará con el combate. Sildar sufrirá 1d6 puntos de daño contundente por la caída, lo que es suficiente para dejarle a 0 Puntos de Golpe. Aquellos personajes que actúen lo suficientemente rápido pueden intentar estabilizarle antes que muera (consulta “Daño, Curación y Muerte” en el libro de reglas).

INTERPRETANDO A SILDAR

Sildar Hallwinter es un hombre con un corazón de oro entrado en la cincuentena que tiene un lugar de honor en la famosa Caballería de los Grifos de la gran ciudad de Aguas Profundas. Es un agente de la Alianza de los Señores, un grupo de poderes políticos aliados, unidos por la prosperidad y la seguridad mutuas. Los miembros de la orden aseguran la seguridad de ciudades y otros asentamientos eliminando proactivamente las amenazas de cualquier tipo, llevando así honor y gloria a sus líderes y patrias.

Sildar conoció a Gundren Buscarrocas en Neverwinter y accedió a acompañarle de vuelta a Phandalin. Sildar quiere investigar el destino de Iarno Albrek, un mago humano miembro de la Alianza de los Señores que desapareció poco después de llegar a Phandalin. Sildar espera descubrir qué le ocurrió a Iarno, ayudar a Gundren a reabrir la vieja mina, y ayudar a reconvertir Phandalin en un centro civilizado de riqueza y prosperidad.

Sildar se encarga de aportar a los personajes cuatro puntos de información útil:

- Los tres Hermanos Buscarrocas (Gundren, Tharden, y Nundro) encontraron recientemente una entrada a la hace tiempo perdida

Cueva del Oleaje, lugar de las minas del Pacto de Phandelver. (Comparte con los jugadores en este momento la información que se encuentra en los dos primeros párrafos de la sección “Trasfondo”).

- Klarg, el osgo que lidera a esta banda de goblins, tenía órdenes de interceptar a Gundren. Sildar había oído a los goblins decir que la Araña Negra había ordenado que le llevaran al enano. Sildar no tiene ni idea de quién o qué es la Araña Negra.
- Gundren tenía un mapa que mostraba la ubicación secreta de la Cueva del Oleaje, pero los goblins se lo quitaron cuando le capturaron. Sildar cree que Klarg envió al enano y el mapa al jefe de los Bocapeñasco que se encuentra en un lugar llamado Castillo Bocapeñasco. Sildar no tiene ni idea de donde puede estar eso, pero sugerirá que es posible que alguien de Phandalin lo sepa. (Esto no es algo que se le ocurrirá a Sildar inmediatamente, pero un Goblin capturado podría también ser persuadido para que revele la ubicación del castillo. Consulta “Lo que los goblins saben” en la página 8.)
- El contacto de Sildar en Phandalin es un mago humano llamado Iarno Albrek. El mago viajó hasta el pueblo hace dos meses para poner orden allí. Después que la Alianza de los Señores no recibiese noticia alguna de Iarno, Sildar decidió investigar.

Sildar les dirá a los personajes que tiene intención de continuar hasta Phandalin, ya que es el asentamiento más cercano. Se ofrecerá a pagar al grupo 50 po por escoltarle. Aunque no lleva dinero encima, Sildar puede conseguir un préstamo para pagar a los personajes un día después de su llegada a Phandalin. Aunque primero espera que los personajes pongan fin a las emboscadas goblin limpiando estas cuevas.

PNJS MIEMBROS DEL GRUPO

Un PNJ puede unirse al grupo, aunque sea por un corto espacio de tiempo. A continuación tienes algunos consejos que te ayudarán a llevar a un PNJ que forme parte del grupo:

- Deja siempre que los personajes tomen las decisiones importantes. Ellos son los protagonistas de la aventura. Si los personajes se acercan a un PNJ que forme parte del grupo pidiéndole consejo o indicaciones, recuerda que los PNJs también cometen errores.
- Un PNJ no se pondrá a sí mismo deliberadamente en peligro a no ser que exista una buena razón para hacerlo.
- Un PNJ no tratará a todos los miembros del grupo de la misma manera, cosa que puede crear ciertas fricciones muy divertidas. Cuando un PNJ conoce a los personajes, piensa primeramente en qué personajes le gustan más y cuáles le desagradan, y deja que ese gusto y rechazo afecte a como el PNJ interactúa con los miembros del grupo.
- En un encuentro de combate, haz que las acciones del PNJ sean simples y unidireccionales. De igual modo, busca también cosas que el PNJ pueda hacer aparte de luchar. Por ejemplo, un PNJ puede estabilizar al personaje que se esté muriendo, vigilar al prisionero, o ayudar a colocar una barricada contra la puerta.
- Si un PNJ contribuye enormemente al éxito del grupo en una batalla, el PNJ deberá recibir una cantidad equitativa durante el reparto de PE conseguidos gracias al encuentro. (Como consecuencia los personajes recibirán menos PE).
- Los PNJs tienen sus propias vidas y objetivos. Consecuentemente, un PNJ se quedará junto al grupo mientras lo que estén haciendo tenga sentido con respecto a sus objetivos personales.

DESARROLLOS

Si es rescatado y curado, Sildar Hallwinter se quedará con el grupo aunque se mostrará ansioso por llegar hasta Phandalin lo más rápido posible. No lleva ni armas ni armadura, pero siempre puede coger la espada corta de algún goblin caído o usar algún arma que pueda prestarle uno de los personajes.

Si Sildar se une al grupo, consulta la sección “PNJs miembros del grupo” para algunos consejos útiles acerca de cómo llevarle.

TESORO

Yeemik lleva una bolsita de cuero que contiene tres dientes de oro (valorados en 1 po cada uno) y 15 pp. Los objetos del equipo de Sildar, junto con todos los efectos personales de Gundren Buscarrocas, fueron llevados hasta el Castillo Bocapeñasco.

7. LA CUEVA DE LAS PISCINAS GEMELAS

Si los goblins han drenado cada depósito para inundar el pasadizo, procura ajustar el siguiente texto de acuerdo a esos hechos.

Esta caverna está medio ocupada por dos grandes piscinas de agua. Una estrecha cascada nutre una de las piscinas cayendo por el muro este, que discurre hasta el extremo oeste de la cámara para formar el chorro que fluye saliendo por la entrada de la cueva mucho más abajo. Muros bajos fabricados con cantos rodados hacen las veces de presa para mantener el agua dentro. Al sur se encuentra una amplia salida, mientras que dos pequeños pasadizos se encaminan hacia el oeste. El sonido de la cascada produce ecos que cruzan la caverna, haciendo que resulte muy difícil escuchar cualquier otro sonido.

Hay tres goblins montando guardia en esta cueva. Si el goblin del área 5 ha visto a los personajes y dio la voz de alarma a los goblins de aquí, se encontrarán listos para el combate. El ruido que produce la cascada significa que las criaturas que se encuentran en el área 8 no podrán escuchar cualquier ruido de lucha que provenga de aquí, y viceversa. Además, tan pronto como se inicie aquí una pelea, uno de los goblins huirá al área 8 para avisar a Klarg.

Presas de roca. Los goblins han construido presas simples para controlar la corriente de agua a través del corazón del complejo. Si el centinela goblin del área 5 ha avisado a los goblins de aquí para que liberen la riada, una de las dos piscinas estará prácticamente vacía y la corriente estará fluyendo sin obstáculo alguno.

8. LA CAVERNA DE KLARG

El líder de los goblinoides insiste en mantener el grueso de los bienes robados en su guarida. El botín de los Bocapeñasco ha estado acumulándose aquí tras un mes de robos y emboscadas a las caravanas.

Sacos y cajones de provisiones robadas se encuentran apilados en el extremo sur de esta gran cueva. Hacia el oeste, el suelo se solapa junto a una apertura estrecha que descende hacia la oscuridad. Una apertura de mayor tamaño lleva en dirección norte bajando por una serie de escalones de piedra creados de forma natural, el rugido de una cascada produce un eco que llega desde más allá. En mitad de la caverna, todavía brillan los rescoldos de una enorme hoguera.

Klarg el osgo comparte esta cueva con su sarnoso lobo mascota, Destripador, y dos goblins. El osgo está atiborrado de delirios de grandeza por lo que se ve a sí mismo como un poderoso señor de la guerra que acaba de comenzar su carrera de conquista. No está completamente cuerdo, habla de sí mismo en tercera persona (“¿quién

se atreve a desafiar a Klarg?” o “Klarg se construirá un trono con vuestros huesos, escuchimizadas criaturas”). Los goblins que se encuentran bajo su mando llevan un tiempo resentidos por su maltrato.

El pozo de fuego. Las brasas que se encuentran en el pozo de fuego central provocan 1 punto de daño por fuego a cualquier criatura que entre en el pozo, o 1d6 de daño por fuego a cualquier criatura que caiga bocabajo allí. Una criatura puede sufrir cada tipo de daño solo una vez por turno.

La chimenea natural. Un nicho en el muro conforma la cúspide de una oquedad que descende 30 pies hasta el área 3. Consulta la descripción de esa área para más información acerca de cómo escalar la chimenea natural.

Suministros. Las montañas de sacos y cajas pueden proporcionar cobertura media a cualquier criatura que se encuentre luchando o escondiéndose tras ellas. La mayoría están selladas con la imagen de un león azul—el símbolo de la Ámbula Escudo de León, una compañía de mercaderes que cuenta con un almacén y un puesto comercial en Phandalin. Escondido entre los suministros se encuentra un cofre de tesoro con la cerradura abierta que pertenece a Klarg (consulta la sección “Tesoros”). Cualquier personaje que busque entre los suministros encontrará este cofre.

DESARROLLOS

Si Klarg ha sido avisado por los goblins del área 7 de que la guarida está siendo atacada, tanto él como su lobo se esconderán tras las estalagmitas mientras que los goblins buscan cobertura detrás de los montones de suministros, esperando así realizar una emboscada a los personajes cuando se adentren en la cueva.

Si Klarg y compañía no han sido avisados de que existen posibles atacantes, los personajes tendrán una buena oportunidad de sorprenderles. El modo más fácil para que los personajes consigan esto es escalar por el hueco de la chimenea desde el área 3, ya que Klarg no espera un ataque y mucho menos desde esa dirección.

Si matan al lobo, el osgo intentará bajar trepando por la chimenea hasta el área 3 y después huirá del complejo de cavernas.

TESORO

La montaña de bienes robados es enorme, y los personajes necesitarán al menos un carro para conseguir transportarlos. Si devuelven los suministros a la Ámbula Escudo de León en Phandalin (consulta la parte dos, “Phandalin”), se habrán ganado una recompensa de 50 po y la amistad de Linene y sus compañeros.

Además de las provisiones robadas, Klarg tiene un cofre de tesoro que contiene 600 pc, 110 pp, 2 *pociones curativas*, y una estatuilla de jade que representa a una rana con diminutos orbes dorados en lugar de ojos (40 po). La figurilla de la rana es lo suficientemente pequeña como para caber en un bolsillo o en una bolsa pequeña.



¿QUÉ ES LO PRÓXIMO?

La próxima etapa de la aventura tiene lugar en Phandalin. Los aventureros a estas alturas deben de tener muchas razones para visitar este poblado:

- Si los personajes comenzaron con el gancho de aventura “Encontraos conmigo en Phandalin”, Suministros Barthen les pagará por entregar la carga de la carreta de suministros.
- Si los personajes rescataron a Sildar Hallwinter, el guerrero herido apreciará muchísimo la ayuda de una escolta hasta la ciudad de Phandalin (y pagará 50 po por este servicio).
- Detalles diversos que se encuentren dentro del trasfondo de los personajes pueden instarles a buscar a ciertos PNJs específicos en el poblado.

También es posible que los personajes decidan hacer algo diferente, como salir en desbandada en busca del Castillo Bocapeñasco (en la parte 3 de la aventura). Si ese es el caso, salta directamente hasta esa sección.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Explorar la guarida Bocapeñasco y derrotar a Klarg y sus aliados completa un hito dentro de la trama. Premia a cada personaje con 275 PE. Esto debe aportar suficientes PE a los personajes como para llegar al 2º nivel.

Las reglas de subida de nivel para los personajes se encuentran en hojas sueltas incluidas en este set. Pasa estas hojas a los jugadores, y permíteles avanzar sus personajes hasta el 2º nivel antes de continuar la aventura. Asegúrate de que han apuntado el total de sus PE en sus respectivas hojas de personaje.

En la siguiente parte de la aventura, recompensarás con PE de forma diferente. Los personajes ganarán puntos de experiencia basados en los monstruos y trampas que consigan superar, los PNJs con que interactúen, y los objetivos que cumplan.

Si los aventureros salen adelante gracias a una forma no violenta de neutralizar la amenaza que supone un monstruo, prémiales con tantos puntos de experiencia como si lo hubiesen derrotado.



PARTE 2: PHANDALIN

La ciudad fronteriza de Phandalin está construida sobre las ruinas de un asentamiento mucho más antiguo. Hace cientos de años, la vieja Phandalin era una floreciente ciudad humana cuyos habitantes eran firmes aliados de los enanos y gnomos del Pacto de Phandelver. Sin embargo, la misma horda orca que saqueó las minas de la Cueva del Oleaje arrasó también el asentamiento y Phandalin fue abandonada durante siglos.

En los últimos 3 o 4 años, duros colonos de las ciudades de Neverwinter y Aguas Profundas han comenzado el duro trabajo de reclamar las ruinas de Phandalin. Un bullicioso asentamiento fronterizo ha crecido en el lugar de la antigua ciudad, y acoge ahora a granjeros, leñadores, comerciantes de pieles y buscadores atraídos por la historia del oro y el platino de las estribaciones de las Montañas de la Espada. Desgraciadamente, algunos bandoleros y bandidos se han asentado también aquí, aprovechando el hecho de que la zona no tiene señor local o autoridad alguna que les de caza. Una banda conocida como la Marca Roja ha tomado el control de Phandalin durante los últimos dos meses, extorsionando y acosando a todos en el pueblo. La banda la dirige una misteriosa figura conocida entre los aldeanos como Vara de Cristal.

Cuando los personajes lleguen por primera vez a Phandalin, lee:

La senda llena de baches emerge de una boscosa colina y posáis la vista por primera vez sobre Phandalin. El pueblo consta de cuarenta o cincuenta sencillos edificios de troncos, algunos contruidos sobre viejos cimientos de piedra. Restos de ruinas más viejas (muros desmoronados recubiertos de hiedra y zarzas) rodean las casas y tiendas más modernas, mostrando cómo este lugar debió ser una ciudad mayor hace siglos. La mayoría de los nuevos edificios están colocados a los lados del camino, que se ensancha en una fangosa calle mayor mientras asciende hacia una ruinoso mansión en la falda de una colina al este del pueblo.

Al aproximarnos, veis a niños jugando en el prado del pueblo y a aldeanos atendiendo sus tareas o haciendo recados en los comercios. Muchos os miran al acercaros, pero todos vuelven a sus asuntos cuando pasáis.

Si Sildar Hallwinter está con el grupo, añade:

Sildar parece mucho más a gusto.
“Amigos míos,” dice, “procurémosnos alojamiento. Me han dicho que la posada local es muy pintoresca.”

El plan de Sildar es descansar en la posada Colina de Piedra, y luego buscar por Phandalin pistas sobre el mago desaparecido, Iarno Albrek. Cuando sus investigaciones lleguen a un callejón sin salida, organizará una reunión con el Burgomaestre Harbin Wester (consulta la sección “El salón del burgomaestre”).

Durante esta parte de la aventura, los personajes pueden visitar las distintas localizaciones de Phandalin y hablar con los PNJs de aquí. (consulta la sección “Descripción de la ciudad” para más detalles). La ciudad es lo suficientemente pequeña para que solo lleve unos minutos caminar de un extremo al otro. Sin embargo los personajes llegarán al final del día y solo tendrán tiempo de ir a una o dos localizaciones antes de tener que buscar alojamiento para pasar la noche.

Entre los lugares que los personajes pueden visitar están los siguientes:

- **Suministros Barthen.** Si los personajes tienen el carro de mercancías del gancho de aventura “Encontraos conmigo en Phandalin” se supone que lo llevarán a esta tienda.
- **Ámbula Escudo del León.** Si los personajes recuperaron los bienes robados del escondite de los Bocapeñasco, quizás quieran devolverlos a su legítimo dueño.
- **Posada Colina de Piedra.** Si los personajes llevan a Sildar Hallwinter con ellos, el caballero sugerirá que se dirijan a esta posada para encontrar alojamiento. Si por el contrario los personajes están buscando algún lugar para comer y dormir, descubrirán que la Colina de Piedra parece ser la mejor opción.

ENCUENTROS EN PHANDALIN

Cuando los personajes exploren Phandalin no necesitas llevar constancia de cuánto tiempo están en cada localización. En su lugar, imagina que estás dirigiendo una vieja película del oeste. Tu objetivo es presentar algunas escenas donde los aventureros entran en alguna tienda o *saloon* y conocen a la gente de allí. Interaccionando con esos PNJs, los aventureros sabrán qué necesitan los PNJs o qué información quieren compartir, entonces pueden pasar a la siguiente localización. Estas escenas son una sucesión de encuentros de interpretación que tienen lugar en el transcurso de un par de días de juego.

Para empezar, pregunta a los jugadores dónde quieren ir y qué quieren hacer en la ciudad. Por ejemplo, puedes decirles, “hay una posada, un ayuntamiento, un santuario, tiendas varias y comercios, y algunas otras casas y negocios. ¿Dónde queréis ir?” Cuando los jugadores escojan un lugar, usa la descripción de la siguiente sección, presenta a los PNJs que haya, y deja que la interacción comience.

La Posada Colina de Piedra. Si los jugadores no están seguros sobre qué deberían hacer sus personajes, animales a que empiecen por la Posada Colina de Piedra. Los PNJs que hay allí son “marcadores” que pueden dirigir a los personajes hacia varias oportunidades de aventura e importantes rumores que pueden encontrarse en otros lugares del pueblo. Visitando la posada, los personajes aprenderán qué otros lugares pueden visitar.

Los Rufianes de la Marca Roja. Antes o después, los aventureros se encontrarán con los matones que dirigen Phandalin. Todo lo que tienes que hacer es escoger cuando aparecerán los rufianes. Puede que tras haber tenido la oportunidad de visitar algunos lugares de la ciudad y de hablar con algunos lugareños, los personajes decidan ir en busca de la Marca Roja. Cuando lo hagan, utiliza el encuentro “Rufianes de la Marca Roja”. Por otro lado, si los personajes se muestran reacios a buscar a los rufianes, la Marca Roja irá a buscarles a ellos en el momento que tú elijas.

Buscando el Castillo Bocapeñasco. Los personajes pueden querer buscar el Castillo Bocapeñasco para rescatar a Gundren Buscarrocas. La mayor parte de los lugareños están preocupados por la Marca Roja, y nadie en la ciudad conoce la localización del Castillo Bocapeñasco. Qelline Hoja de Aliso, Sildar Hallwinter y Halia Thornton pueden hacer sugerencias sobre cómo encontrar a alguien que conozca su paradero.

PNJs IMPORTANTES

Aquí tienes un listado rápido de los PNJs más importantes de Phandalin y su relevancia para la aventura.

Toblen Stonehill	Posadero.
Elmar Barthen	Dueño de un puesto comercial; le debe dinero al grupo si estás usando el gancho de aventura “Encontraos conmigo en Phandalin”.
Daran Edermath	Miembro de la Orden del Guantelete, tiene una misión para el grupo.
Linene Viento Gris	Regenta un puesto comercial y ofrece una recompensa por recuperar sus suministros.
Halia Thornton	Miembro de los Zhentarim, tiene una misión para el grupo.
Qelline Hoja de Aliso	Amable granjera halfling cuyo hijo, Carpa, conoce una entrada secreta al escondite de la Marca Roja.
Hermana Garaele	Elfa clériga de Tymora y agente Arpista, tiene una misión para el grupo.
Harbin Wester	Burgomaestre de Phandalin, tiene una misión para el grupo.
Sildar Hallwinter	Miembro de la Alianza de los Señores, tiene dos misiones para el grupo.

INTERPRETANDO A LOS PNJs DE PHANDALIN

Si no estás seguro de cómo manejar a un PNJ, una buena manera de empezar es dejando que el personaje se presente, le dé a los aventureros la bienvenida a Phandalin y les pregunte quiénes son y qué es lo que quieren. No necesitas ser ni un actor ni un cómico para extraer una buena dosis de dramatismo o de humor a tu PNJ, pero si quieres profundizar, aquí tienes algunos consejos:

- **Relájate.** No intentes impresionar a tus jugadores con tus habilidades dramáticas (o con su falta de ellas).
- **Entra en la mente de los PNJs.** Imagina como podrían reaccionar ante los personajes, esfuérzate en ser realista.
- **Gesticula.** Frunce el ceño, sonríe, gruñe, pestañea, pon mala cara, bizquea, frótate las manos... cualquier cosa que haga que tus PNJs cobren vida.
- **Prueba con diferentes voces.** Toma prestadas de la vida real, del cine o de la televisión distintas formas de hablar. Ajusta el volumen según sea necesario. Un PNJ puede ser ruidoso, de voz suave, o algo a medias.
- **Mantén el juego en movimiento.** Deja que los jugadores conduzcan la interacción con los PNJs.

Los personajes no tienen ninguna razón para luchar con simples aldeanos. Por lo que no hay estadísticas para ellos. Si éstas resultan ser necesarias, usa el bloque de estadísticas del plebeyo para representar a un PNJ adulto de cualquier raza.

DESCRIPCIÓN DE LA CIUDAD

Phandalin es pequeña, por lo que los personajes podrán visitar muchas localizaciones y PNJs durante un mismo día. Si los jugadores deciden separar a sus personajes podrán cubrir más terreno, pero tendrás que llevar turnos para manejar los encuentros de cada personaje. Dividir al grupo también convierte al encuentro “Rufianes de la Marca Roja” en uno potencialmente más peligroso.

Los siguientes apartados detallan lugares específicos de la ciudad.

POSADA COLINA DE PIEDRA

En el centro de la ciudad hay una gran venta de reciente construcción, hecha de mampostería de piedra y toscos maderos. La sala comunal está llena de parroquianos empujando jarras de cerveza o de sidra, todos ellos os miran con curiosidad.

Esta modesta posada tiene seis habitaciones disponibles (Sildar Hallwinter cogerá una). Si los personajes deciden quedarse aquí, consulta en “Comida, Bebida y Alojamiento” en el libro de reglas para ver los precios. (La otra alternativa de alojamiento para los personajes es acampar fuera de la ciudad o bien convencer a algún granjero como Daran Edermath o Qelline Hoja de Aliso para dejarles dormir en un pajar.)

El propietario es un humano joven y bajito llamado Toblen Stonehill. Toblen procede de la ciudad de Triboar en el este. Vino a Phandalin para buscar oro, pero pronto se dio cuenta que sabía bastante más sobre llevar una posada que sobre su trabajo de minero. La nueva ciudad le ofreció una buena oportunidad para prosperar. Toblen está molesto porque han permitido a la Marca Roja aterrizar a la ciudad, y porque Harbin Wester, el burgomaestre, no ha hecho nada para reducirles. Sin embargo, intenta no alentar ningún problema por miedo a que la Marca Roja pueda tomar represalias con su mujer y en sus hijos.

Rumores. Estar algún tiempo en la sala comunal y charlar con los lugareños puede aportar a los personajes un buen número de pistas para explorar dentro y fuera de la ciudad. Los PNJs presentes en la Posada Colina de Piedra y los rumores que pueden transmitir son:

- **Narth**, un viejo granjero: “La Hermana Garaele, que supervisa el Santuario de la Suerte, dejó recientemente la ciudad por unos días, y luego volvió herida y exhausta.” (Consulta el apartado “Santuario de la Suerte” para más información.)
- **Elsa**, una camarera chismosa: “Daran Edermath, el guarda del huerto, es un antiguo aventurero.” (Consulta la sección “El huerto de Edermath” para más información.)
- **Lanar**, un minero: “Se han visto asaltantes orcos en el extremo este del Sendero de Triboar. El burgomaestre está buscando a alguien que los expulse.” (Consulta el apartado “Salón del Burgomaestre” para más información.)
- **Trilena**, la mujer del posadero: “Thel Dendrar, un tallista local, se alzó contra la Marca Roja hace una decena cuando fueron a su tienda y miraron lascivamente a su mujer. Los rufianes le mataron. Algunos habitantes vieron como ocurrió. La Marca Roja se llevó su cuerpo, y ahora su mujer, su hija y su hijo también han desaparecido. (Lo que Trilena y los otros ciudadanos no saben es que la Marca Roja se llevó a la mujer de Thel y a sus hijos a su escondite secreto.)
- **Pip**, el hijo menor de Toblen: “Carpa, el hijo de Qelline Hoja de Aliso, dijo haber encontrado un túnel secreto en los bosques, pero la Marca Roja casi le atrapa.” (Consulta la sección “La granja Hoja de Aliso” para más información.)
- **Freda**, una tejedora: “La Marca Roja molesta a todos los comercios de la ciudad, excepto a la Lonja Minera de Phandalin. No quieren problemas con Halia Thornton que es quien la regenta.” (Consulta el apartado “Lonja Minera de Phandalin” para más información.)

Estas pistas pueden marcar oportunidades de aventura para los personajes tanto dentro como fuera de Phandalin. Además, cada PNJ en la posada puede contar que los miembros de la Marca Roja frecuentan la cervecería El Gigante Durmiente, en el extremo este de la ciudad, y que son rufianes problemáticos.

SUMINISTROS BARTHEN

El de Barthen es el mayor comercio de Phandalin. En sus estantes almacena sobre todo bienes comunes y suministros, incluidas mochilas, sacos de dormir, cuerda y raciones. El local está abierto desde que sale el sol hasta que cae. Barthen no tiene armas o armaduras, pero los personajes pueden comprar aquí cualquier otro equipo propio de un aventurero, excepto aquellos que cuesten más de 25 po. (Los precios aparecen en “Equipo Aventurero” del libro de reglas). A los personajes que necesiten armas o armaduras se les dirigirá al Ámbula Escudo del León (consulta esa sección).

El propietario es Elmar Barthen, un tendero humano enjuto y medio calvo de unos cincuenta años y amables maneras. Tiene contratados a un par de dependientes (Ander y Thistle) que le ayudan a cargar y descargar los carros, y atienden a los clientes cuando Barthen no está.

Entregando las mercancías. Si los personajes empezaron a jugar con el gancho de “Encontraos conmigo en Phandalin”, sus órdenes son entregar el carro de mercancías a Barthen. Éste les pagará la cantidad acordada (10 po para cada personaje) y se hará cargo del carro y sus bienes. Si los personajes le hablan de la captura de Gundren Buscarrocas, Barthen se entristecerá con la noticia y les animará a que busquen y rescaten al enano. Considera a Gundren un amigo y estaba muy emocionado con el relato del descubrimiento de la mina perdida del Pacto de Phandelver en las colinas cercanas. Si los personajes aún no han obtenido detalles de la mina de mano de Sildar Hallwinter, una prueba de Inteligencia (Historia) CD 15 puede otorgar la información de los dos primeros párrafos de la sección “Trasfondo” del comienzo de la aventura.

Barthen también mencionará que otros dos hermanos Buscarrocas, Nundro y Tharden, están acampados en algún lugar fuera de la ciudad. Barthen no les ha visto en una decana y espera que los hermanos vuelvan en cualquier momento para abastecerse. Lo que Barthen no sabe es que Tharden está muerto y Nundro prisionero en la mina. Consulta la parte 4, la sección “Cueva del Oleaje” para más información.

Noticias de Barthen. Si los personajes le preguntan cómo va el negocio, el tendero les dirá que la Marca Roja está poniéndoselo difícil a todo el mundo, zarandeando los comercios locales y burlándose de la autoridad del burgomaestre. Si los personajes parecen estar pensando hacer algo al respecto, les dirá que los de la Marca Roja frecuentan la cervecería El Gigante Durmiente.

EL HUERTO DE EDERMATH

Daran Edermath es un aventurero retirado que vive en una pequeña y ordenada cabaña al lado de un huerto de manzanos. Semielfo de pelo plateado, en buena forma y bastante por encima de los cien años de edad, Daran es un guerrero que sirvió como alguacil y emisario durante muchos años en las tierras de la Costa del Dragón, lejos en el sudeste. Tras retirarse, volvió a la región de Neverwinter, su lugar de origen.

Daran es un miembro de la Orden del Guantelete, un grupo devoto y vigilante que busca proteger a los demás de los estragos de los malhechores. La orden siempre está en guardia, lista para castigar el mal, hacer valer la justicia y proporcionar un escarmiento a quienes intenten subyugar o dañar a los demás. Aunque ya no está en activo en la orden, siempre tiene un ojo puesto sobre todo lo que pasa cerca de Phandalin. Se mostrará contento de intercambiar noticias con colegas aventureros, especialmente con aquellos que parezcan compartir estas virtudes.

Daran está preocupado por la Marca Roja, y le gustaría ver como un grupo de aventureros les da a esos rufianes una lección. Les dirá a los aventureros que ya es hora de que alguien se enfrente al líder de la

Marca Roja, Vara de Cristal. Daran sabe que los de la Marca Roja suelen estar por la cervecería El Gigante Durmiente, pero también les contará que su refugio principal yace bajo la Mansión Tresendar, las ruinas en el extremo este de la ciudad. (Consulta la sección “Mansión Tresendar” para más información).

Misión: Problemas en el Viejo Búho. Daran ha oído historias de los buscadores de oro de las colinas al noreste de Phandalin sobre alguien que está excavando en las ruinas conocidas como el Pozo del Viejo Búho. Y lo que es más inquietante, algunos buscadores han declarado haber sido perseguidos por muertos vivientes en esa zona. Éste les pedirá a los personajes que visiten las ruinas, a un par de días de marcha al noreste de Phandalin, y descubran quien hay allí y en qué anda metido. Daran sabe que en las ruinas hay una vieja torre de vigilancia de un antiguo imperio mágico conocido como Netheril, y se teme que allí pueda haber dormida alguna magia peligrosa. Si el grupo sigue esta misión, consulta “El Pozo del Viejo Búho” (página 28).

UNIRSE A LA ORDEN DEL GUANTELETE.

Si los personajes se encargan de la Marca Roja e investigan el Pozo del Viejo Búho, Daran Edermath se acercará a ciertos miembros del grupo de forma privada para animarles a que se unan a la Orden del Guantelete. Hablará con aquellos que ejemplifiquen las virtudes de la orden, como el honor y la vigilancia. Si algún personaje acepta, Daran le otorgará el título de “Chevall”.

ÁMBULA ESCUDO DEL LEÓN

Colgando sobre la puerta principal de este modesto establecimiento hay un letrero con la forma de un escudo de madera con un león azul pintado en él.

Este edificio es propiedad de Escudo del León, una compañía mercante con base en la ciudad de Yartar, a unas cien millas al este. Éstos envían bienes de primera necesidad a Phandalin y otros pequeños asentamientos de la región, pero este enclave ha sido duramente golpeado por el banditaje. La última caravana de Escudo del León hacia Phandalin nunca llegó. (Fue atacada y su carga capturada por los goblins de Bocapeñasco)

La dueña del establecimiento de Phandalin es una humana de lengua afilada y unos treinta y cinco años llamada Linene Viento Gris. Sabe que hay bandidos que han asaltado las caravanas de Escudo del León, pero no sabe quiénes son los responsables.

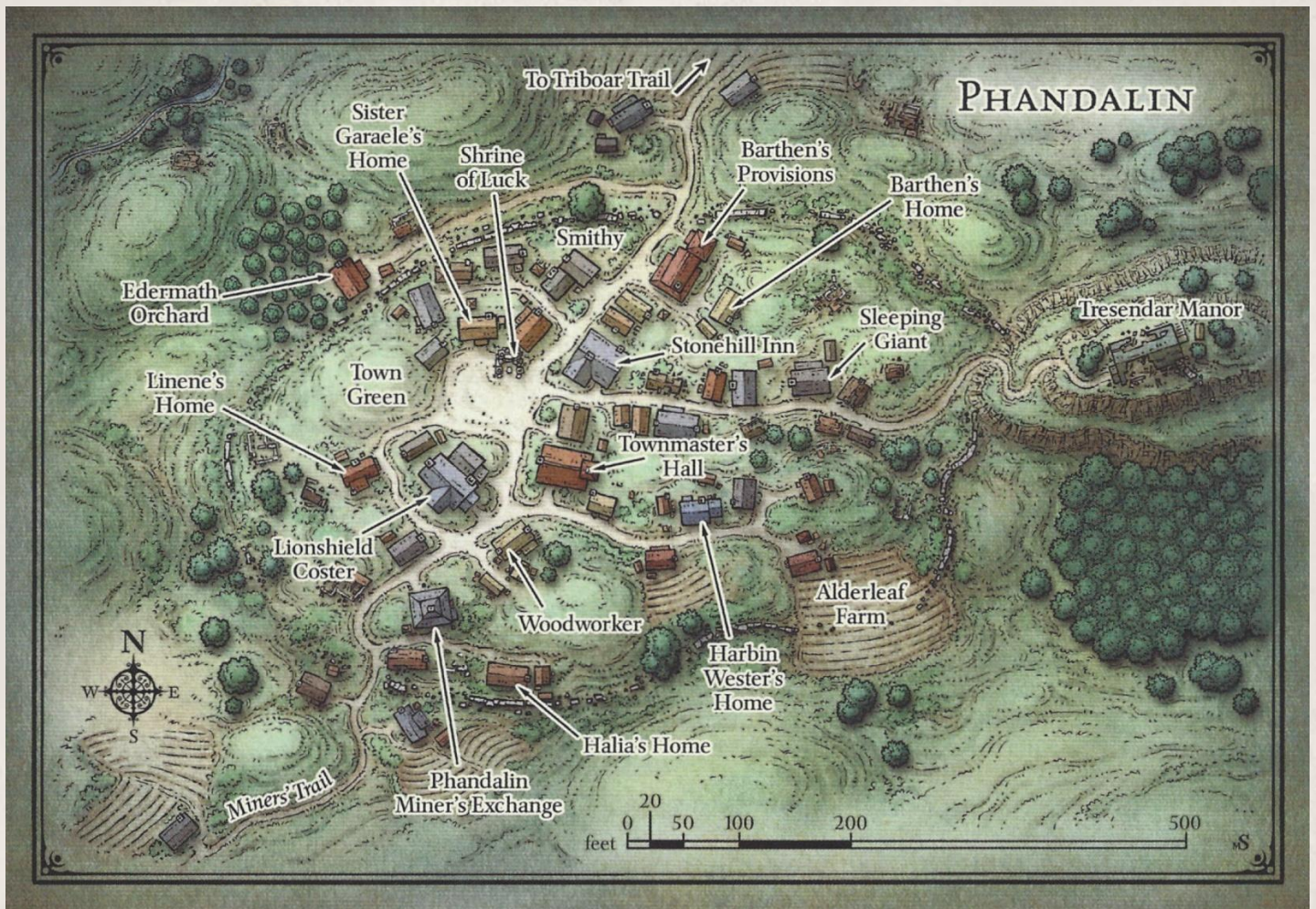
En una habitación trasera Linene tiene una reserva de armas y armaduras, todas en venta para compradores interesados. (Para ver precios, consulta “Equipo Aventurero” en el libro de reglas.)

Sin embargo, Linene conserva algunos escrúpulos y no venderá armas a nadie que piense que pueda ser una amenaza para la ciudad. Entre aquellos con los que se niega a hacer negocios está la Marca Roja. Alertará a los personajes de que los rufianes son problemáticos y les aconsejará que eviten la cervecería El Gigante Durmiente.

Bienes recuperados. Si los personajes devuelven los bienes robados que encontraron en el área 8 de la guarida de los Bocapeñasco (o si los dejaron allí pero revelan donde pueden encontrarse), Linene les dará una recompensa de 50 po y prometerá ayudar a los aventureros de la manera que pueda.

LONJA MINERA DE PHANDALIN

La lonja minera es un puesto comercial donde los mineros locales pueden pesar, calcular y cobrar sus hallazgos valiosos. En ausencia de cualquier señor local o autoridad, la lonja también sirve como una oficina de registro no oficial, registrando concesiones de varios arroyos y excavaciones de los alrededores. En realidad no hay ninguna fiebre del oro en Phandalin, pero hay suficiente riqueza oculta en los arroyos



y valles cercanos como para mantener a un buen número de buscadores de oro independientes.

La lonja es un gran lugar donde conocer gente que pasa un montón de tiempo yendo y viniendo por la región. La maestra gremial es una mujer ambiciosa y calculadora llamada Halia Thornton. En sus intentos de convertir la Lonja minera en lo más cercano en la ciudad a una figura de gobierno, suele actuar como algo más que una simple mercader. También es una agente de los Zhentarim, una poderosa organización que busca ejercer un control secreto sobre el Norte mediante riqueza e influencia. Halia trabaja despacio para tener a Phandalin bajo su control, y puede convertirse en un valioso patrocinador de los personajes si no se cruzan en su camino.

Halia no conoce la localización del Castillo Bocapeñasco, pero ha oído que la Marca Roja tiene a un esbirro goblin sirviéndoles. Sugerirá que el goblin podría conocer dicha localización. Hará uso de esta información para intentar convencer a los personajes de que ayuden en sus tratos con la Marca Roja.

Misión: Oferta de trabajo de Halia. Si es abordada por aquellos personajes que ella cree que puede mantener bajo su control, Halia explicará que la Marca Roja es un problema. Contará como los rufianes holgazanean alrededor de la cervecería El Gigante Durmiente y que tienen su base bajo la Mansión Tresendar, en el extremo este de la ciudad. Entonces ofrecerá a los personajes 100 po por eliminar al líder de la Marca Roja, que los forajidos llaman Vara de Cristal, y traerle cualquier correspondencia que encuentren en su alojamiento. Halia no revelará que quiere tomar el mando de las operaciones de la Marca Roja. Una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 15 indicará que tiene motivos ocultos para querer muerto al líder de la Marca Roja.

UNIRSE A LOS ZHENTARIM

Si el grupo despacha al líder de la Marca Roja, Halia Thornton se aproximará a ciertos miembros del grupo para animarles a unirse a los Zhentarim. Hablará con aquellos que compartan los fines de los

Zhentarim, como la riqueza y el poder. Incluso si el grupo elimina a la banda de la Marca Roja, Halia podría aún realizar la oferta en un esfuerzo por ganar amigos (y espías) dentro del grupo. Si un personaje acepta, Halia le otorgará el título de Colmillo.

GRANJA HOJA DE ALISO

Qelline Hoja de Aliso, una sabia halfling de unos cuarenta y cinco años, es una pragmática granjera que parece saber todo lo que ocurre en la ciudad. Resulta una amable anfitriona, y dejará que los personajes se queden en su pajar si no quieren quedarse en la Posada Colina de Piedra.

La historia de Carpa. El hijo de Qelline, Carpa, es un vivaz y precoz chaval de diez años. Está encantado con la idea de ser un aventurero y contará que estaba jugando en los bosques cercanos a la Mansión Tresendar cuando encontró un túnel secreto en un matorral. Un par de “bandidos grandes y feos” salieron del túnel cuando estaba allí y se reunieron con una pareja de la Marca Roja. No le vieron, pero estuvieron muy cerca. Carpa cree que los bandidos tienen una guarida secreta bajo la vieja mansión. Puede llevar a los personajes hasta el túnel o darles indicaciones para encontrarlo. El túnel conduce al área 8 del escondite de la Marca Roja.

Misión: Reidoth el druida. Qelline es amiga desde hace tiempo de un druida llamado Reidoth. Si se percata de que los personajes están buscando lugares específicos de la zona, como el Castillo Bocapeñasco o la Cueva del Oleaje, sugerirá que visiten a Reidoth y le pidan ayuda, “ya que no hay una pulgada de tierra que él no conozca”. Contará a los personajes que Reidoth salió recientemente hacia las ruinas de una ciudad llamada Árbol del Trueno, justo al oeste del Bosque de Neverwinter. Las ruinas están a unas cincuenta millas de Phandalin, y les dará indicaciones para que puedan encontrarlas fácilmente. Si el grupo sigue esta misión, consulta “Ruinas de Árbol del Trueno” (página 28).

SANTUARIO DE LA SUERTE

El único templo de Phandalin es un pequeño santuario hecho de piedras tomadas de las ruinas cercanas. Está dedicado a Tymora, diosa de la suerte y la buena fortuna.

El santuario está al cuidado de una acólita erudita llamada Hermana Garaele, una fervorosa joven elfa que ha perdido la esperanza de que Phandalin se libre de la Marca Roja. La Hermana Garaele es un miembro de los Arpistas, una dispersa red de aventureros y espías que abogan por la igualdad y se oponen encubiertamente a los abusos de poder. Los Arpistas comparten información por todo el país para frustrar a tiranos y a cualquier líder, gobierno o grupo que se hagan demasiado fuertes. Ayudan a los débiles, los pobres y los oprimidos. La Hermana Garaele informa regularmente a sus superiores sobre los acontecimientos que tienen lugar alrededor de Phandalin.

Misión: El trato de la Banshee. Recientemente los superiores de Garaele le pidieron que llevara a cabo una delicada misión. Querían que convenciera a una banshee llamada Agatha para que contestara una pregunta sobre un libro de conjuros. Garaele buscó a Agatha en su guarida, pero la criatura no se mostró ante ella.

Garaele quiere un intermediario para llevarle a Agatha un regalo apropiado, un peine de plata enjoyado, y convencer a la criatura de que cuente lo que sabe sobre la localización de un libro de conjuros perteneciente a un mago legendario llamado Bowgentle. La Hermana Garaele cree que un personaje que apele a la vanidad de Agatha podría ser capaz de cambiar el peine por una respuesta. Ofrecerá la misión a los personajes y les ofrecerá también tres *potiones de curación* como pago por sus esfuerzos. Si el grupo prosigue con esta misión, consulta “Conyberry y la guarida de Agatha” (página 27).

UNIRSE A LOS ARPISTAS

Si el grupo ayuda a Garaele a conocer el destino del libro de conjuros de Bowgentle, la elfa se acercará en privado a algunos miembros del grupo para animarles a unirse a los Arpistas. Hablará con aquellos que ejemplifiquen las virtudes de la red y que posean un deseo de producir cambios positivos mediante la información y el secreto. Si un personaje acepta, la Hermana Garaele le recompensará con el título de Vigilante.

EL GIGANTE DURMIENTE

Esta destartalada cervecería es un antro sucio y peligroso situado al final de la calle principal de Phandalin. Es frecuentada por los matones de la Marca Roja y está regida por una enana gruñona llamada Grista. Si los personajes eligen visitar este lugar, usa el encuentro “Rufianes de la Marca Roja”.

SALÓN DEL BURGOMAESTRE

El salón del Burgomaestre tiene recios muros de piedra, un puntiagudo tejado de madera y un campanario en la parte de atrás. Pegado en un tablón cercano a la puerta principal hay una nota escrita en común. Reza; “RECOMPENSA – ¡Orcos cerca de la Peña del Wyvern! Aquellos que quieran encargarse de la amenaza orca deben preguntar dentro.” La nota lleva el sello de la ciudad y una firma indescifrable.

Phandalin no tiene gobierno en funciones, pero los lugareños eligen a alguien para que sirva como Burgomaestre cada año. El Burgomaestre actúa como juez en disputas menores, y mantiene cualquier registro que deba ser mantenido. El actual Burgomaestre es un banquero humano llamado Harbin Wester – un viejo tonto, gordo y pomposo. Completamente intimidado por la Marca Roja, afirma que “tan solo son un gremio de mercenarios, y realmente no de los más problemáticos.”

El salón del Burgomaestre tiene una pequeña pero útil cárcel en el sótano. La prisión consiste en dos celdas, y Harbin lleva las llaves de sus puertas.

Misión: Problema orco. Harbin está buscando a alguien que se dirija al este por el Sendero de Triboar, donde los viajeros han informado de problemas con una banda de orcos cerca de la Peña del Wyvern. Ofrece 100 po a cualquier grupo que pueda encargarse del problema. Si el grupo persigue esta misión, consulta “La Peña del Wyvern” (página 35)

Misión: Buscando el Castillo Bocapeñasco. Tras descansar en la Posada Colina de Piedra, Sildar Hallwinter se establecerá en el salón del Burgomaestre. Como agente de la Alianza de los Señores, su objetivo es traer ley y orden a Phandalin. Por ese motivo quiere encontrar la mina perdida de la Cueva del Oleaje y ayudar a los hermanos Buscarrocas a reactivar la producción, pues cree que trayendo prosperidad a la región ayudará a civilizar la ciudad.

Sildar también alentará a los personajes a mantener la presión sobre los goblins de Bocapeñasco. Ofrecerá al grupo una recompensa de 500 po si pueden localizar el Castillo Bocapeñasco y derrotar o expulsar al jefe de la tribu. Sildar sugerirá que el grupo puede encontrar el castillo buscando más grupos incursores por las tierras alrededor del Sendero de Triboar (consulta “Encuentros en la Naturaleza” en la sección “Sendero de Triboar” de la parte 3).

Misión: Buscando a Iarno. Tras preguntar a algunos vecinos, Sildar descubrirá que Iarno Albrek, un colega miembro de la Alianza de los Señores, desapareció mientras exploraba la zona alrededor de la Mansión Trenderar hace unos dos meses, poco después de llegar a Phandalin. Sildar pedirá a los personajes que investiguen la mansión y sus alrededores para encontrar y traer a Iarno – o lo que quede de él, si algo lo ha matado. Sildar describirá a Iarno como “un mago humano bajito y con barba oscura, de unos treinta y tantos.”

Si el grupo lo sepa, Iarno creó la Marca Roja, se convirtió en su líder, y tomó el alias de Vara de Cristal para ocultar su identidad. (Los de la Marca Roja le llaman así porque lleva una vara de cristal.) Cuando descubra la verdad sobre Iarno, Sildar expresará su deseo de capturar al mago y transportarlo a Neverwinter para que afronte un juicio de una autoridad superior. Sin importar el destino de Iarno, Sildar recompensará al grupo con 200 po si eliminan la amenaza de la Marca Roja.

UNIRSE A LA ALIANZA DE LOS SEÑORES

Si el grupo elimina la amenaza goblin del Castillo Bocapeñasco o desenmascara la traición de Iarno, Sildar Hallwinter se acercará en privado a algunos miembros del grupo para animarles a unirse a la Alianza de los Señores. Hablará con aquellos que ejemplifiquen el deseo por la seguridad de la civilización mediante la acción. Si un personaje accede, Sildar Hallwinter le recompensará con el título de Capa.

MANSIÓN TRENDENDAR

Más un castillo que una casa, la Mansión Trenderar está situada en el extremo este de la ciudad en una baja colina entre bosques y matorrales. La antigua mansión fue abandonada hace mucho, pero su sótano se ha convertido en una fortaleza de la Marca Roja. Si los personajes investigan este lugar, encontrarán la entrada al escondite de la Marca Roja.

RUFIANES DE LA MARCA ROJA

Más o menos un día tras la llegada de los aventureros a Phandalin, un enfrentamiento con la Marca Roja será inevitable. Esto puede ocurrir de diversas formas:

- Tras hablar con varios PNJs en la ciudad, los personajes deciden enfrentarse con los Marca Roja en la cervecería El Gigante Durmiente.
- Los personajes deciden investigar la Mansión Tresendar. Sáltate el encuentro y ve directo a “El Escondite de la Marca Roja”.
- Si los personajes no muestran interés en la Marca Roja, un grupo de rufianes les buscarán para iniciar una pelea en la calle. Usa este encuentro cuando los personajes salgan de alguna localización en la ciudad.

CONFRONTACIÓN

Si los personajes se enfrentan a los Marca Roja en El Gigante Durmiente, lee:

El Gigante Durmiente es un destartado bar en el extremo este de la ciudad. Cuatro rufianes humanos merodean el porche cubierto, posados en barriles vacíos de cerveza o reclinados contra la pared. Todos visten mugrientas capas escarlatas, con sus hoscas miradas clavadas en vosotros mientras os acercáis.

Uno de los matones escupe en el suelo. “Bien, bien,” gruñe. “He aquí toda una manada de cachorritos. ¿Qué queréis, cachorros? ¿Venir aquí a ladrarnos?”

Si los Marca Roja se enfrentan a los personajes en la calle, lee:

Cuando volvéis a la calle, veis cuatro rufianes armados esperándoos. Todos son humanos que visten mugrientas capas escarlatas, sus manos sobre las armas mientras os miran.

Uno de los rufianes escupe en el suelo. “Hora de largaros, forasteros. Dadnos vuestro equipo, y seguid vuestro camino.”

Continúa con los insultos y provocaciones todo lo que quieras. Los Marca Roja atacan en uno o dos asaltos si los personajes no lo hacen. Ningún bando se ve sorprendido, ya que es obvio que se está cocinando una pelea.

El grupo consiste en cuatro Rufianes de la Marca Roja. Si tres de ellos son derrotados, el último huirá hacia la Mansión Tresendar.

DESARROLLOS

Los Marca Roja que sean capturados o hechizados por los personajes pueden contar información útil. (Consulta la barra lateral de la página 20 “Lo que los Marca Roja saben”.) El Burgomaestre Harbin Wester no querrá mantener prisioneros a los Marca Roja hasta que no sepa que la banda al completo ha sido derrotada, pero los personajes pueden convencerle o intimidarle fácilmente para encerrar a cualquier prisionero que capturen durante al menos algunos días.

Si los personajes matan a los rufianes, muchos ciudadanos se mostrarán agradecidos. Una excepción es el Burgomaestre, que teme represalias de la Marca Roja. Harbin no castigará a los personajes pero les advertirá que no causen problemas.

¿LOS JUGADORES NECESITAN INDICACIONES?

Después del encuentro “Rufianes de la Marca Roja”, los jugadores pueden sentir que es hora de encargarse del resto de la banda. Si no tienen claro que investigar el escondite de la Marca Roja debería ser su próximo movimiento, haz que un PNJ que ya hayan conocido en la ciudad les haga la sugerencia directamente y les dirija hacia la Mansión Tresendar. Si los jugadores quieren seguir otros intereses en la zona está bien pasar a la parte 3 de la aventura y dejar que los rufianes esperen. La próxima vez que los personajes vuelvan a Phandalin, deja claro que la Marca Roja ha causado aún más problemas, y que necesita que se encarguen de ellos.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 400 pe a partes iguales entre los personajes si el grupo derrota a los rufianes.

ESCONDITE DE LA MARCA ROJA

La base de la Marca Roja en Phandalin es un complejo subterráneo bajo la Mansión Tresendar. Antes de que ésta quedara en ruinas, sus bodegas servían como un seguro almacén de comida y agua en el hipotético caso de que la hacienda fuera atacada, mientras que una cripta contigua proporcionaba un lugar de descanso a los miembros fallecidos de la familia Tresendar. La Marca Roja ha expandido las bodegas para adecuarlas a sus propios propósitos, añadiendo un recinto para esclavos, talleres y barracones.

Si los personajes comienzan su búsqueda por la Mansión Tresendar, entrarán a la mazmorra por el área 1. Si en su lugar siguen a Carpa Hoja de Aliso hasta el túnel secreto que el chaval encontró, entrarán por el camino del área 8.

LO QUE SABEN LOS MARCA ROJA

Si un personaje hechiza o interroga con éxito a alguno de los Marca Roja, podrán saber la localización de su escondite bajo la Mansión Tresendar además de las siguientes informaciones de utilidad:

- El líder de la Marca Roja es un mago humano conocido como Vara de Cristal, llamado así porque su vara mágica está hecha de cristal (solo Iarno Albrek y la Araña Negra conocen el nombre real de Vara de Cristal). Las estancias de Vara de Cristal están en el extremo oeste de la fortaleza (ver áreas 11 y 12).
- Una misteriosa figura llamada la Araña Negra ha contratado a la Marca Roja por motivos desconocidos para espantar a los aventureros e intimidar a los lugareños. La Araña Negra ha enviado a unos Osgos para reforzar a la Marca Roja y añadir músculo extra (ver área 9).
- La parte baja del complejo está protegida por un horrible “monstruo ocular” (ver área 8).
- La Marca Roja tiene a un puñado de cautivos en una zona de retención “cerca de las viejas criptas”, que están protegidas por esqueletos (ver áreas 4 y 5).

RASGOS GENERALES

El escondite consiste en varias cámaras subterráneas bien construidas con suelos enlosados y muros de bloques de piedra tallada. El extremo oeste del complejo es más bajo que el este, con escalones que descienden conforme los personajes exploran.

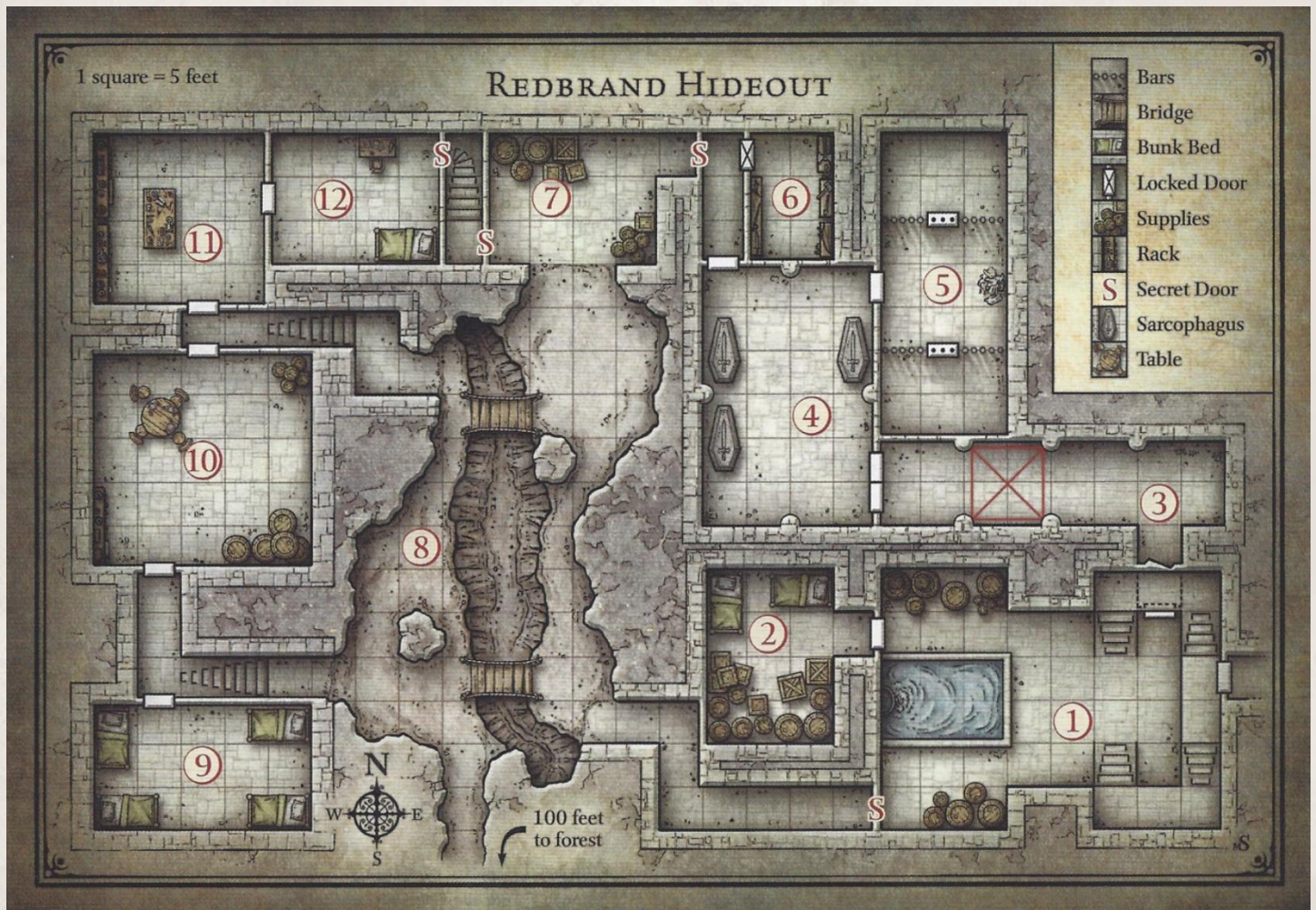
Techos. Los túneles y cámaras tienen 10 pies de alto si no se indica de otra forma.

Puertas. Todas las puertas están hechas de madera con tiradores y bisagras de hierro y cerraduras integradas. No estarán cerradas a no ser que el texto así lo determine. Iarno Albrek (área 12) y el Osgo llamado Mosk (área 9) llevan cada uno una llave de hierro que pueden abrir y cerrar cada cerradura del complejo.

Una puerta que esté cerrada puede ser forzada con herramientas de ladrón y una prueba exitosa de Destreza CD 10. También puede ser derribada con una prueba exitosa de Fuerza CD 20.

Puertas secretas. Una “S” en el mapa del Escondite de la Marca Roja indica la localización de una puerta secreta.

Las puertas secretas están hechas de piedra y camufladas entre los muros que la rodean. Avistar una puerta secreta desde una distancia no mayor de 10 pies sin buscar activamente requiere una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o más, mientras que un personaje que se tome su tiempo en buscar el muro podrá encontrar la



puerta secreta con un chequeo con éxito de Sabiduría (Percepción) CD 10. Las puertas secretas se abren girando sobre bisagras de hierro ocultas y no están cerradas con llave.

Luz. Muchas zonas están brillantemente iluminadas mediante lámparas de aceite colocadas con apliques en los muros, rellenándose cada pocas horas según se necesite.

1. BODEGA

Cualquier exploración de los terrenos de la mansión llevará a la conclusión de que se encuentra desierta, pero con multitud de rastros que conducen a unos escalones de piedra que parten de las vacías ruinas de una gran cocina. Al fondo de las escaleras hay una puerta sin cierres con un sótano tras ella.

Cuando los personajes abran la puerta, lee lo siguiente:

La puerta se abre a un rellano de 5 pies de ancho que se alza 15 pies sobre una amplia bodega, con escalones de piedra que descienden hasta el suelo en dos cortos tramos. Otra puerta se yergue más allá de las escaleras hacia el norte. Una gran cisterna de piedra ocupa la parte oeste de la habitación, con sus muros llenos de barriles y toneles alineados.

Esta habitación parece ser una amplia bodega de almacenamiento, exactamente el tipo de cosa que uno espera encontrar bajo una vieja mansión. La Marca Roja quiere mantener su base de operaciones oculta, por lo que salvo por los barriles llenos de provisiones frescas, nada en esta habitación revela su presencia.

Los barriles contienen cerdo y ternera en salazón, harina, azúcar,

manzanas y cerveza. Mover los barriles para buscar en ellos a fondo es una actividad ruidosa que atraerá la atención de los Marca Roja del área 2.

Cisterna. Este depósito rectangular está limpio y lleno de agua fría y fresca. Tiene 10 pies de profundidad con un borde de 2 pies por encima del suelo (por lo que el fondo de la cisterna está a 8 pies bajo el suelo). Tuberías de drenaje desde el techo de la vieja mansión llenan la cisterna con agua.

Un morral impermeable está colgado de una cuerda sumergida atada a lo largo del muro sur de la cisterna, a unos dos pies por debajo de la superficie del agua. No es visible desde fuera del agua, pero puede ser encontrado con una prueba con éxito de Sabiduría (Percepción) CD 15 o automáticamente por un personaje que explore con un palo o saltando dentro. El morral contiene algunos objetos valiosos (ver la sección "Tesoro").

Puerta secreta. Hay una puerta secreta en la esquina suroeste de la habitación. Consulta la sección "Rasgos Generales" (página 19) para más información sobre puertas secretas.

DESARROLLOS

No hay ni monstruos ni villanos en esta área, pero si los personajes hacen un montón de ruido aquí, los rufianes del área 2 pueden percatarse de su presencia. Se deslizarán en la habitación, consiguiendo sorprenderles si los personajes no consiguen oírles (ver "Sorpresa" en el libro de reglas). Si los rufianes luchan en esta área y dos de ellos son derrotados, el último podría revelar la puerta secreta al huir en esa dirección.

TESORO

El morral oculto en la cisterna es impermeable y contiene una *poción de curación*, una *poción de invisibilidad*, 50 po y una sencilla muda de viaje limpia. Se trata de un kit de fuga que Iarno mantiene aquí en caso de emergencia.

2. BARRACONES

La mayor parte de los miembros humanos de la Marca Roja se alojan en Phandalin. Estos barracones son un buen lugar donde agazaparse tras sacarles la pasta a los mineros y comerciantes de pieles locales.

Esto parece ser una despensa que está siendo utilizada como vivienda. Dos literas dobles se alzan contra la pared cercana a la puerta, mientras que barriles y cajas llenan la mitad sur de la cámara.

Tres **Rufianes de la Marca Roja** están descansando en esta habitación. Si escuchan una buena cantidad de ruido en el área 1 (incluidas voces fuertes o barriles rodando), se prepararán para luchar e intentarán sorprender a los intrusos.

Los barriles contienen provisiones similares a las del área 1.

TESORO

Los tres Marca Roja llevan bolsas de cintura que contienen tesoro. La primera tiene 16 pp y 7 po; la segunda 12 pp y 5 po, y la tercera 15 pe y dos granates (10 po cada uno). Además, hay tres capas escarlatas sucias colgadas de las literas.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 300 pe a partes iguales entre los personajes si el grupo derrota a los rufianes.

3. PASILLO CON TRAMPA

Este área era parte de las bodegas originales de la Mansión Tresendar. La Marca Roja ha excavado la tierra bajo el suelo de piedra creando una trampa de foso oculto.

Una gruesa capa de polvo cubre las losas de este sombrío pasillo. Los muros están decorados con falsas columnas cada diez pies, y las puertas dobles en el extremo oeste del pasillo están forradas con láminas de cobre, ahora verdoso debido al tiempo. Un relieve tallado que muestra a un ángel afligido adorna las puertas.

La trampa de foso de mitad del pasillo está oculta bajo un falso suelo consistente en baldosas de piedra sueltas, colocadas sobre frágiles tableros. Las baldosas y maderos se desplomarán bajo 100 libras de peso o más. Un personaje que busque trampas en el pasillo puede avistar el foso cubierto con una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 15. Una prueba con éxito también revelará estrechos salientes en los lados norte y sur del foso. Una criatura que trate de bordear el foso usando dichos salientes debe tener éxito en una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10.

Una criatura que active la trampa o que falle la prueba de Destreza para bordearlo debe intentar una salvación de Destreza CD 15 para agarrarse al borde. Si falla la salvación, la criatura cae 20 pies hacia el sucio suelo del foso, sufriendo 2d6 de daño contundente y quedando tumbado.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 100 pe a partes igual entre los personajes si el grupo evita o sobrevive a la trampa de foso.

4. CRIPTAS TRESENDAR

Los ancianos de la familia Tresendar, desaparecida hace tiempo, se enterraron en su día en este mausoleo.

Hay tres grandes sarcófagos de piedra dentro de esta polvorienta cripta, y apoyados en cada uno de ellos hay un esqueleto humano vestido con restos de mallas oxidadas. Las falsas columnas en los muros están talladas con la imagen de robles con ramas extendidas. Las puertas dobles en la esquina sureste están forradas con láminas de cobre deslustrado.

Los tres **esqueletos** están reanimados y atacarán a cualquier criatura que llegue a 10 pies de las puertas que conducen al área 5 o a la puerta hacia el área 6, a no ser que la criatura lleve una capa escarlata de la Marca Roja o diga la contraseña "Illefarn" (el nombre de una antigua nación élfica, que una vez se extendió por gran parte de la Costa de la Espada).

La tapa de piedra de cada sarcófago está tallada mostrando a la persona enterrada dentro – dos hombres y una mujer, todos humanos y de porte noble. Si se abren, las tumbas contienen huesos casi hechos polvo y harapos, pero mira la sección "Tesoro".

DESARROLLOS

Pelear en esta habitación alertará a los Marca Roja del área 5 de que hay problemas a la vista.

TESORO

Entre los huesos en cada sarcófago hay un anillo de platino con sello (50 po).

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 150 pe a partes iguales entre los personajes si el grupo derrota a los esqueletos.

5. RECINTO PARA ESCLAVOS

Durante los últimos cuatro meses, la Marca Roja ha estado capturando a viajeros por la zona y reteniéndolos en estos corrales hasta que puedan ser vendidos como esclavos.

Esta gran sala está dividida en otras tres, con barrotes de metal creando un muro en el norte y otro en el sur. Jergones mugrientos se alinean en el suelo de estas celdas, cada una de sus puertas asegurada con cadenas y candados. Un par de mujeres desaliñadas están retenidas en la celda del sur, mientras que un muchacho está confinado en la norte. Todos están vestidos con simples túnicas grises y llevan grilletes fijados alrededor de sus cuellos. Un montón de ropa desechada está apilada sin ningún cuidado contra la pared más alejada.

Aquí hay dos **Rufianes de la Marca Roja** con capas escarlatas que están de guardia, aunque pasan la mayor parte de su tiempo burlándose de los desdichados prisioneros (ver la sección "Cautivos"). Si escuchan una pelea en el área 4, tomarán posiciones contra el muro cercano a la puerta, intentando sorprender a los intrusos. Los prisioneros están demasiado intimidados para gritar alguna advertencia o pedir ayuda.

La pila de ropa pertenece a los distintos cautivos que han sido acomodados aquí durante los últimos dos meses – al menos una docena de personas a juzgar por el tamaño de la pila.

Puertas de las celdas. Las puertas de las celdas presentan cerraduras sencillas que necesitan herramientas de ladrón y una prueba exitosa de Destreza CD 10 para poder ser forzadas. Las puertas también pueden

abrirse mediante la fuerza bruta con una prueba con éxito de Fuerza CD 22.

CAUTIVOS

Los tres campesinos humanos que están prisioneros aquí son Mirna Dendrar y sus dos hijos adolescentes, Nars de trece años y Nilsa de dieciocho. Hace unos días, la Marca Roja asesinó al marido de Mirna, Thel, por desafiarles. (Su cuerpo puede encontrarse en el área 8). Esa noche, la banda volvió y se llevó a la familia de su casa en Phandalin. La banda planea venderles como esclavos.

Los Dendrar agradecerán a los personajes que les rescaten, pero no pueden aportar demasiada información sobre el escondite de la Marca Roja. Todo lo que saben es que su jefe es un mago (aunque no le han conocido y no saben su nombre), y que tiene trabajando para él a “monstruos altos y peludos de grandes orejas” (Osgos).

Misión secundaria: Reliquias familiares de Mirna. Aunque su familia no tiene nada que ofrecer como recompensa, Mirna contará a los personajes que podría saber dónde está escondida una valiosa reliquia familiar. Cuando era una jovencita, ella y su familia huyeron de la ciudad de Árbol del Trueno después de que unos muertos vivientes invadieran el lugar. Su familia tenía una tienda de alquimia y hierbas, donde había escondida una caja con un collar de esmeraldas tras una sección de estanterías. Nunca se preocupó de volver y recuperarla. La tienda estaba en la parte sureste de Árbol del Trueno. Si los personajes deciden explorar las ruinas de Árbol del Trueno, consulta la parte 3 de la aventura.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 200 pe a partes iguales entre los personajes si el grupo derrota a los rufianes. Divide 100 pe más si los Dendrar vuelven vivos a la ciudad.

6. ARMERÍA

La puerta a esta habitación está cerrada desde el exterior. Frente a la puerta cerrada hay una puerta secreta que conduce al área 7. Para más información sobre puertas cerradas y secretas, consulta la sección “Rasgos generales” (página 19).

Panoplias de armas llenan las paredes de esta cámara, conteniendo lanzas, espadas, ballestas y virotes. Una docena de capas rojas sucias cuelgan de ganchos tras la puerta.

La Marca Roja tiene planes ambiciosos para expandir su número en un futuro cercano, por lo que han estado acumulando armas y armaduras.

Las panoplias tienen 12 lanzas, seis espadas cortas, cuatro espadas largas, seis ballestas ligeras y ocho carcajes con 20 virotes de ballesta cada uno.

7. ALMACÉN Y ZONA DE TRABAJO

En esta cámara la Marca Roja hace inventario de sus mercancías robadas, para luego enviarlas al exterior a través de la caverna del sur o empaquetándolas para almacenarlas en la fortaleza.

Esta área es el extremo norte de una gran caverna natural, pero ha sido rematada con muros de bloques de piedra tallada y un suelo de losas. Algunos barriles están almacenados contra las paredes, además de un buen número de cajas vacías, paja para empaquetar, martillos, palancas y clavos.

La caverna se extiende cierta distancia hacia el sur. Podéis atisbar varios pasajes que se abren desde la gran caverna y lo que parece ser un profundo pozo o grieta en el suelo.

La habitación tiene dos puertas secretas, una que lleva al área 6 y la otra al área 12. Consulta la sección “Rasgos generales” (página 20) para más información sobre puertas secretas.

TESORO

La mayor parte de las provisiones y bienes de aquí no tienen valor, pero junto a ellas hay treinta pieles de castor (2 po cada una). Fueron saqueadas de una caravana en el Sendero de Triboar hace unos días.

8. GRIETA

Los personajes pueden llegar hasta aquí por una de estas tres rutas: el túnel desde el área 1, el almacén del área 7, o el tosco pasaje que va hacia el sur, que continúa fuera del mapa durante unos 100 pies y que emerge por un túnel a los bosques al sur de la Mansión Tresendar. El pasaje es una excelente ruta para hacer contrabando de personas o bienes tanto hacia Phandalin como fuera de ella sin ser visto, por lo que es perfecto para una banda de esclavistas y ladrones.

Una fría brisa recorre esta amplia caverna natural, trayendo consigo un débil olor a carne en descomposición. Una grieta divide la cueva, flanqueada por dos toscas columnas de piedra que sujetan el techo de unos 20 pies de altura. Dos curvos puentes de madera salvan el abismo.

El guardián de esta cueva es un **nothic** – un loco monstruo subterráneo que se alimenta de carne. La criatura, oculta por un débil efecto mágico que emana de la grieta, ya ocupaba la zona cuando la Marca Roja se trasladó. Iarno consiguió hacer un trato con el



NOTHIC

monstruo, convenciéndole de ayudar a proteger la fortaleza a cambio de tesoro y algo de carne fresca de vez en cuando. Sin embargo, el nothic no es de confianza.

El nothic acecha cerca del extremo oeste de los dos puentes. Si detecta a intrusos entrando en la cueva, se ocultará tras una de las grandes columnas de piedra y les observará, intentando usar su “Extraña Perspicacia” (ver el bloque de estadísticas de la criatura) para discernir los secretos de los personajes.

El nothic se comunica usando telepatía. Si es detectado, prefiere negociar y no descarta traicionar a la Marca Roja con los incentivos adecuados, como la promesa de comida. Cuando interpretes al nothic, plantéate hablar en susurros y ve soltando algunas risotadas locas y balbuceos de vez en cuando. Asegúrate además de mencionar que la criatura no está hablando en realidad, sino más bien llenando la cabeza de los personajes con sus locos murmullos y demandas de comida. El nothic sabe todo lo que saben los Marca Roja; consulta la barra lateral “Lo que saben los Marca Roja” en la página 20.

Puentes. Estos puentes están hechos de planchas de madera sin barandillas. El del sur se derrumbará cuando una criatura de más de 50 libras se mueva sobre él. Un personaje junto al puente puede averiguar que la construcción es defectuosa con una prueba con éxito de Inteligencia (Investigación) CD 15. Cualquier criatura puede usar una acción para desanclar uno de los extremos de cualquiera de los dos puentes, que caerá a la grieta.

Grieta. Esta empinada fisura tiene entre 5 y 10 pies de ancho y 20 de profundidad. Sus toscas paredes son fácilmente escalables y no requieren tirada de habilidad. Una criatura que caiga a la grieta sufrirá 2d6 de daño contundente y quedará tumbado entre un revoltijo de escombros que se considera terreno difícil. (Consulta “Terreno difícil” en el libro de reglas).

El fondo de la grieta está antinaturalmente frío. Si se examina con un conjuro de detectar magia, la zona emana un débil aura nigromántica. La magia hace que cualquier sustancia orgánica en la grieta se descomponga y envejezca a la mitad de la velocidad normal.

En el fondo, entre huesos rotos y bien roídos, está el cuerpo medio devorado de Thel Dendrar, el tallista de Phandalin que fue asesinado por la Marca Roja. Los forajidos dejaron el cuerpo aquí para que el nothic se alimentara de él.

TESORO

El nothic tiene su botín en un machacado cofre de madera escondido en un zulo en el fondo de la grieta, bajo el puente norte. El cofre no puede ser visto desde el borde de la grieta, pero será obvio para cualquier personaje que descienda a la misma. El cofre contiene 160 pp, 120 po, cinco malaquitas (15 po cada una), dos *poções de curación* y un *pergamino de Augurio*.

El cofre también tiene una *espada larga +1* en una vaina de plata cincelada. La espada tiene inscrito el nombre “Garra”, y su empuñadura está trabajada con la forma de un pájaro de rapiña con las alas extendidas. En su día perteneció a un gran caballero llamado Aldith Tresendar, conocido como el Halcón Negro. Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 15 reconocerá la espada y recordará este dato.

Sir Aldith murió luchando contra los orcos que atacaron a través de las cuevas ocultas bajo su mansión. Garra se perdió aquí hasta que el nothic la encontró.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 450 pes a partes iguales entre los personajes si el grupo derrota al nothic o negocian una tregua con él.

9. BARRACONES DE LOS GUARDIAS

Un personaje que escuche en esta puerta oír, con una prueba exitosa

de Sabiduría (Percepción) CD 10, algunas voces bruscas emitiendo órdenes denigrantes en lengua Goblin. Algunos ejemplos son “¡Lame el suelo!” o “¡Rueda como un perro!”. Los osgos que hay aquí están acosando a su esclavo goblin.

Este barracón contiene cuatro toscas literas de madera con mantas amontonadas y platos sucios esparcidos a su alrededor. Un fuerte olor a cuerpos sin asear y carne podrida llena el aire. Tres humanoides altos y peludos descansan entre el desorden, ladrando órdenes a un triste y pequeño goblin al que humillan para entretenerse. Vuestra súbita aparición hace que el goblin se desmaye.

Aquí hay tres **osgos** y un **goblin**. El goblin, Cae, caerá inconsciente cuando vea al grupo, pero cualquier otra criatura puede usar una acción para despertarlo. De otro modo, Cae estará inconsciente durante 1d10 minutos.

Los osgos trabajan para la Araña Negra y han sido enviados aquí para ayudar a Iarno a mantener a raya a los Marca Roja y a los ciudadanos de Phandalin. Su líder se llama Mosk. Lleva un parche enojado aunque conserva sus dos ojos. Mosk lo lleva porque cree que es elegante.

Los osgos evitan a los miembros humanos de la Marca Roja. Si los personajes llevan capas escarlatas cogidas de algún otro sitio, los osgos supondrán que sirven a Iarno. Algún personaje astuto puede incluso convencer a los osgos de que les ayuden a encargarse de “traidores” o “impostores” en algún lugar del complejo. Si no crees que los jugadores hayan hecho un buen trabajo interpretando el engaño puedes pedirle al personaje que haya llevado la voz cantante que haga una prueba de Carisma (Engaño) CD 15 para convencer a los osgos de lo que el grupo quiere.

INTERPRETANDO A CAE

El goblin, Cae, no es una amenaza para el grupo. Ha estado acobardado por los osgos y siguiendo sus órdenes hasta que viniese alguien más fuerte.

Si vuelve a la consciencia durante el combate, Cae se esconderá y evitará la lucha. Es tan cobarde que si se le ordena combatir, lo hará con desventaja (como se explica en el libro de reglas).

Cae conoce la distribución general del escondite de la Marca Roja, así como la localización de sus puertas secretas y trampas. No tiene intención de compartir esa información, pero si se le pide, revelará todo lo que pueda recordar en un intento de serle útil al grupo. Algunos detalles pueden quedar confusos o entremezclados. Es un goblin, después de todo.

Si se despacha a los osgos, Cae intentará congraciarse con el grupo. No se acuerda de la ruta hacia el Castillo Bocapeñasco, pero sabe que está al norte, en el bosque. También sabe que los goblins Bocapeñasco patrullan los alrededores de Phandalin, y sugerirá a los personajes que si son capaces de capturar a una patrulla podrían aprender más sobre el castillo.

Puede que los personajes quieran tener a Cae con ellos durante un tiempo. Mira la barra lateral “PNJs miembros del grupo” (página 11) en busca de consejos sobre cómo llevar a Cae como miembro del grupo.

DESARROLLOS

Los osgos son los únicos en el escondite que conocen la localización de la Cueva del Oleaje. No querrán divulgar dicha información de forma voluntaria, ya que temen a la Araña Negra más que a los personajes.

Los osgos también conocen la localización del Castillo Bocapeñasco, pero una vez más no compartirán esa información fácilmente. Un personaje que interroge a un osgo capturado puede extraer esa información con una prueba exitosa de Carisma (Intimidar) CD 15.

TESORO

Mosk lleva una bolsa de cintura con 33 pp y viste un parche de cuero negro con piedras semipreciosas incrustadas (50 po). También tiene una llave de hierro que abre y cierra todas las puertas del escondite de la Marca Roja.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 600 pe a partes iguales entre los personajes si el grupo derrota a los osgos.

10. SALA COMUNAL

Esta área sirve de cuartel general y sala de reuniones para la Marca Roja. Cuando no hay ningún asunto oficial que discutir, se desdobra como sala comunal donde los guardias de la fortaleza pueden relajarse cuando no están de servicio.

Un personaje que escuche en la puerta, con una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 10 oír a los villanos inmersos en un juego de tabas. Esto produce un misterioso traqueteo, seguido de gritos y gruñidos y una repentina algarabía de voces cuando se cobran las apuestas. Si los personajes irrumpen en la sala, sorprenderán automáticamente a sus ocupantes.

Algunas mesas y sillas desgastadas están dispersas por esta amplia habitación. Hay bancos de madera alineados contra los muros decorados con cortinas pardas y rojas, y algunos barriles de cerveza están abiertos y espitados.

Cuatro guerreros humanos de aspecto duro y que visten capas escarlatas están reunidos alrededor de una de las mesas. Un montón de monedas y baratijas se apilan ante ellos.

Cuatro **Rufianes de la Marca Roja** están bebiendo y jugando a las tabas cuando entran los personajes. El juego está a punto de encontrarse, como ocurre muchas veces. Los dados están cargados, y el rufián a quien pertenecen va, naturalmente, ganando. Los cuatro han estado bebiendo mucho, y están envenenados (mira el apéndice en el libro de reglas para los efectos de estar envenenado).

Los Marca Roja reconocerán inmediatamente como intrusos a cualquier personaje que lleve una capa escarlata. Sin embargo, los personajes de lengua rápida podrían ser capaces de hacerse pasar por “nuevos reclutas”, especialmente si se ofrecen a unirse al juego. Si no crees que los jugadores hayan hecho un gran trabajo interpretando el engaño, puedes pedirle al personaje que haya llevado la voz cantante una prueba de Carisma (Engañar) CD 10 para engañar a los Marca Roja.

TESORO

Todo lo de valor de la sala está en la mesa, habiendo sido apostado en el juego. (Golpear sobre la mesa o mezclar el botín de todos los enemigos es una gran manera de distraerles por un momento) La cantidad total es 75 pc, 55 pp, 22 pe, 15 po y un pendiente de oro con un pequeño rubí engastado (30 po).

11. LABORATORIO DEL MAGO

Un débil burbujeo y goteo puede oírse a través de ambas puertas de esta sala con una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 15.

Esta cámara parece ser el laboratorio de un mago. Una rata se escabulle por el suelo y se refugia bajo una gran mesa llena de alambiques, retortas, bobinas de destilación y otros aparatos alquímicos, todos hirviendo y burbujeando. Las estanterías están atestadas con hojas de pergamino y tomos de aspecto extraño.

Iarno ha dejado a su familiar rata aquí para vigilar a cualquier intruso.

La rata comparte un vínculo telepático con su amo, y mandará un breve mensaje de advertencia a Iarno en cuanto detecte algún intruso. La rata se mueve a una velocidad de 20 pies y tiene CA 10, 1 pg, y no tiene ningún ataque efectivo. Si la rata muere, desaparece.

Si los personajes dejan intacta a la rata, les seguirá como si tuviera curiosidad o hambre. Puede incluso fingir afecto por algún personaje que la alimente, pero seguirá siendo absolutamente leal a Iarno.

Libros y Notas. Iarno está intentando dominar el arte de fabricar pociones e inventar fórmulas alquímicas. Los libros y notas esparcidos por la sala son textos básicos de alquimia. Cualquier personaje competente en Arcanos puede ver que los aparatos de Iarno están ajustados para destilar *pociones de invisibilidad* – pero no si ha tenido éxito por el momento.

Entre los libros hay un tomo escrito en Enano. El diario de un aventurero llamado Urmon que describe la historia de la Mina Perdida de Phandelver y la Forja de los Conjuros. (Puedes compartir la información del primer y segundo párrafo de la sección “Trasfondo” si aún no lo has hecho.) Además, Urmon anotó que una maza mágica llamada *Portadora de Luz* fue encargada por clérigos de Lathander, el dios del alba, a los magos que trabajaban con los gnomos y enanos del Pacto de Phandelver. La maza se perdió cuando la Cueva del Oleaje y su mina se desvanecieron de la historia. (Los personajes pueden encontrar la maza en la parte 4, “La Cueva del Oleaje”)

DESARROLLOS

Ya que Iarno y su familiar rata comparten un vínculo telepático, el mago (en el área 12) sabrá que los personajes se acercan y tendrá tiempo para prepararse.

TESORO

La mayor parte del material de esta sala no tiene valor, pero tres pequeñas botellas contienen raros reactivos: mercurio, bilis de dragón y polvo de hierba mora. Pueden valer 25 po cada uno para algún boticario o alquimista.

12. ALOJAMIENTO DE VARA DE CRISTAL

Si lo personajes se acercan a esta habitación a través del pasaje secreto del área 7, podrán sorprender al líder de la Marca Roja – Iarno “Vara de Cristal” Albrek. De otro modo, su familiar rata le advertirá de cualquiera que se acerque desde el área 11, y huirá antes de que los personajes lleguen.

Los muros de este dormitorio están cubiertos con cortinas de tela escarlata. El mobiliario incluye un pequeño escritorio con una silla a juego, una cama de aspecto confortable y un cofre de madera a los pies de la misma.

Si Iarno es sorprendido, añade lo siguiente al párrafo:

Sentado al escritorio hay un hombre en bata, bajito y de barba oscura estudiando un tomo. Viste un principesco manto de armiño. Un bello bastón de cristal se apoya en su silla, fácilmente accesible.

Si la rata del área 11 le avisa de que se aproximan problemas, Iarno el **mago maligno** agarrará su *bastón de defensa* (ver apéndice A) y los pergaminos en su cofre (ver la sección “Tesoro”) y huirá por el túnel secreto en el noreste de la habitación. Con las prisas, Iarno dejará atrás una carta de la Araña Negra (ver la sección “Desarrollos”) y olvidará asegurarse de que la puerta secreta queda bien cerrada. Los personajes ganarán ventaja en las pruebas de habilidad realizadas para encontrar la ligeramente entreabierta puerta secreta (consulta la sección “Ventaja y Desventaja” en el libro de reglas). Para más información sobre puertas secretas consulta la sección “Rasgos Generales” (página 20).

Si consigue escapar, Iarno huirá al área 1 (a través de las áreas 7 y 8) y cogerá el morral escondido en la cisterna que hay allí. Si el nothic sigue vivo en el área 8, Iarno le dará instrucciones para acechar a cualquier perseguidor. Si los personajes le alcanzan, Iarno beberá de un trago la *poción de invisibilidad* del morral y huirá del escondite. A tu criterio, puede reaparecer más tarde durante la aventura.

INTERPRETANDO A IARNO

Ex miembro de la Alianza de los Señores, Iarno aprovechó una oportunidad en Phandalin para llenarse sus propios bolsillos. Originalmente se le encargó crear una policía, pero en su lugar montó un grupo de forajidos y rufianes locales para asegurar su propia posición en la ciudad.

Iarno conoció a la Araña Negra mediante sus contactos en la Alianza de los Señores, y negoció un encuentro. El drow prometió compartir los secretos y riquezas de la Forja de los Conjuros con el mago a cambio de su ayuda y lealtad.

Iarno se da aires de amabilidad y maneras corteses, dirigiéndose a sus rufianes como “mi buenos caballeros” y refiriéndose a actos sórdidos como secuestros o incendios como “aquel desagradable asunto” o “aquellos desafortunados eventos”. Se dirigirá a los personajes como “invitados” y expresará sus disculpas por no poder ofrecerles un entretenimiento adecuado para su visita. Bajo su comportamiento gentil, sin embargo, Iarno es tan gamberro y arrogante como cualquier otro forajido Marca Roja.

Si es amenazado, Iarno usará su *bastón de defensa* para lanzarse *armadura de mago*. Luego lanzará conjuros ofensivos a los enemigos que pueda ver. El bloque de estadísticas de Iarno contiene una lista con los conjuros que ha preparado. Para las descripciones de esos conjuros y sus efectos consulta el libro de reglas. Iarno usará el poder *escudo* de su bastón para una mayor protección.

Si es reducido a 8 pgs o menos y no tiene vías de escape, Iarno se rendirá. Valora su vida más que a nada, y será un prisionero modélico con la esperanza de que la Araña Negra se entere de algún modo de su aprieto y “negocie por su liberación”.

Si es interrogado mientras esta cautivo, Iarno contará la siguiente información, toda la cual es cierta:

- La Araña Negra es un drow (elfo oscuro).
- La Araña Negra envió tres osgos para ayudar a Iarno a mantener bajo control a la población de Phandalin, pero la Marca Roja se las ha apañado sin ellos. Los osgos conocen el camino a la Cueva del Oleaje, pero Iarno no.
- La Araña Negra está buscando la Cueva del Oleaje por la Forja de los Conjuros. Los enanos y gnomos del Pacto de Phandelver usaron la forja mágica para fabricar poderosos objetos mágicos.
- Ningún otro miembro de la Alianza de los Señores conoce la traición de Iarno.

DESARROLLOS

Varios papeles y notas están cuidadosamente apilados en el escritorio, la mayor parte consiste en encargos escritos por Iarno a boticarios y alquimistas de asentamientos cercanos pidiendo más materiales para su laboratorio. Los personajes también encontrarán una carta firmada con el símbolo de la Araña Negra.

Lord Albrek,

Mis espías en Neverwinter me cuentan que unos forasteros están a punto de llegar a Phandalin. Puede que trabajen para los enanos. Captúrales si puedes, mátales si debes, pero no les permitas estorbar nuestros planes. Procura que cualquier mapa enano en su poder me sea enviado con urgencia. Cuento contigo, Iarno. No me decepciones.



Si Iarno es puesto bajo custodia, Sildar Hallwinter se encargará personalmente de que el mago sea encarcelado en el salón del Burgomaestre hasta que pueda ser llevado con seguridad de vuelta a Neverwinter. Cómo afronte Iarno el juicio por sus crímenes está más allá del objetivo de esta aventura. La Araña Negra está demasiado preocupada como para intervenir en el destino del mago.

TESORO

A los pies de la cama de Iarno hay un recio cofre de madera sin cierre que contiene las mejores piezas del pillaje que la Marca Roja ha robado en los últimos dos meses. Contiene 180 pp, 130 po y una bolsa de seda con cinco cornalinas* (10 po cada una), dos peridotitos (15 po cada uno) y una perla (100 po). También contiene dos objetos mágicos que Iarno trajo consigo de Neverwinter: un *pergamino de hechizar persona* y un *pergamino de bola de fuego*.

Iarno también lleva un *bastón de defensa* (ver apéndice A).

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 200 pe a partes iguales entre los personajes si el grupo mata a Iarno Albrek. Dobra la recompensa en PE si capturan a Iarno y lo entregan a Sildar Hallwinter en Phandalin.

¿Y AHORA QUÉ?

La próxima etapa de la aventura continúa con la parte 3, “La tela de araña”, donde los personajes emprenden ciertas aventuras cortas que harán avanzar la historia. En algún punto durante la parte 2 los personajes seguramente habrán alcanzado el 3er nivel, así que asegúrate que los jugadores están llevando la cuenta de sus PE.



PARTE 3: LA TELARAÑA

En esta parte de la aventura, los personajes seguirán pistas y líneas de investigación ya existentes. No podrán averiguar mucho más en Phandalin, por lo que tendrán que salir a los bosques y colinas que rodean el pueblo para descubrir las tramas más amplias en las que están envueltos. Los personajes no están obligados a visitar todos los lugares de esta sección.

Dependiendo de con que PNJs se hayan encontrado los personajes y que misiones o pistas hayan ido cogiendo, podrán conocer toda o parte de la siguiente información:

- La Hermana Garaele quiere que los personajes busquen a la banshee Agatha en la ciudad en ruinas de Conybery y que le pregunten sobre el libro de conjuros de Bowgentle.
- Daran Edermath quiere que los personajes averigüen quién acecha cerca de las ruinas del Pozo del Viejo Buho.
- Qelline Hoja de Aliso sugirió que los personajes fueran a la ciudad en ruinas de Árbol del Trueno y consultaran con el druida Reidoth, quien podría saber el paradero del Castillo Bocapeñasco, la Cueva del Oleaje, o de ambos.
- El alcalde Harbin Wester quiere que los personajes busquen un campamento de orcos cerca de la Peña del Wyvern y que los expulsen de la zona.
- Sildar Hallwinter quiere que los personajes encuentren el Castillo Bocapeñasco, busquen a Gundren Buscarrocas, lo rescaten y recuperen su mapa.

Cada una de estas posibles misiones tiene su propia sección en esta parte de la aventura. Los personajes pueden permanecer en Phandalin el tiempo suficiente para descansar y comprar suministros. Cuando hayan terminado, pídeles que elijan una historia a investigar y que luego salgan hacia el lugar adecuado.

SENDERO DE TRIBOAR

Phandalin se encuentra en una parte del Norte conocida como "el Sendero de Triboar", "el Límite de Triboar" o "el Salto del Conejo". Esta franja de estribaciones y colinas poco boscosas se extiende entre las Montañas de la Espada en el sur y el Bosque de Neverwinter al norte. La zona recibe su nombre de un viejo sendero que va desde la lejana ciudad de Triboar en el este, serpenteando hacia el oeste unas cien millas a través de la aldea abandonada de Conyberry, y pasando al norte de Phandalin en su camino hacia la Gran Carretera junto a la costa.

Describe el viaje por tierra del grupo tan vívidamente como quieras, pero mantén la historia en movimiento. "Camináis varias millas y no encontráis nada de interés" es mucho menos evocador y memorable que "Una ligera lluvia humedece las ondulantes llanuras a medida que viajáis hacia el norte. Alrededor del mediodía, hacéis una parada para el almuerzo bajo un árbol solitario. Allí, el pícaro encuentra una pequeña roca que parece un rostro sonriente, pero por lo demás no veis nada fuera de lo normal."

USO DEL MAPA TERRESTRE

Durante esta parte de la aventura los personajes estarán frecuentemente caminando de un punto de interés a otro. Como puede verse en el mapa regional de la página 5, algunas de estas áreas

están a sus buenas cuarenta o cincuenta millas de distancia, lo que requiere varios días de marcha por tierra para alcanzar la siguiente localización de aventura.

Tiempos del Viaje. Supón que el grupo viajará veinticuatro millas por día durante un período de diez horas. Los personajes deben descansar ocho horas al día, lo que deja otras seis horas para montar y levantar el campamento, preparar comida y un poco de forrajeo o caza si hay oportunidad de ello.

ENCUENTROS EN LA NATURALEZA

Pregunta a los jugadores el orden de marcha del grupo, con lo que sabrás que personajes están delante y quienes están cerrando la marcha. Cuando el grupo acampe, pregunta que personajes están de guardia. Esta información es importante si el grupo se encuentra con algo peligroso.

El Sendero de Triboar no es seguro. Cuando los aventureros viajen por esta zona, podrán toparse con bestias hambrientas, bandidos codiciosos o monstruos sanguinarios. Haz una tirada de encuentros una vez durante el día y otra por la noche con un d20. Con un resultado de 17-20, tiene lugar un encuentro. Tira un d12 y consulta la tabla Encuentros en la Naturaleza para determinar lo que el grupo se encuentra.

Cuando se produce un encuentro, los aventureros ganan PE si derrotan a los monstruos. El bloque de estadísticas de cada criatura tiene el valor de PE que conceden. Multiplica ese valor por el número de criaturas encontradas, luego divide el total a partes iguales entre los personajes.

TABLA DE ENCUENTROS EN LA NATURALEZA

Tirada de Día	Tirada de Noche	Resultado
1-2	1-3	Estirges (1d8 + 2)
—	4	Ghouls (1d4 + 1)
3-4	—	Ogro (1)
5-6	5	Goblins (1d6 + 3)
7-8	6	Hobgoblins (1d4 + 2)
9-10	7-8	Orcos (1d4 + 2)
11	9-10	Lobos (1d4 + 2)
12	11-12	Oso-Lechuza (1)

Estirges. Estos depredadores voladores drenan la sangre de su víctimas y se sienten atraídas por la luz de las hogueras en la noche.

Ghouls. Muertos vivientes hambrientos de carne viva.

Ogro. Está buscando una presa fácil. Es demasiado estúpido para huir una vez que empiece el combate.

Goblins. Saben la ubicación del Castillo Bocapeñasco y pueden proporcionar indicaciones de su ubicación si son capturados y amenazados. Cada uno lleva una bolsa que contiene 1d10 pc.

Hobgoblins. Están buscando activamente a los aventureros con la esperanza de cobrar una recompensa. Saben la ubicación del Castillo Bocapeñasco pero no darán indicaciones de su ubicación a menos que estén hechizados. Uno de ellos lleva un boceto toscamente dibujado de uno de los miembros del grupo, con "25 piezas de oro por éste" y un símbolo de una araña negra dibujada debajo del retrato.

Orcos. Estos exploradores son parte de la banda establecida actualmente en la Peña del Wyvern. Mientras vagabundean, buscan viajeros que emboscar o haciendas que quemar.



Oso Lechuza. Este depredador hambriento percibe el olor de los personajes y los persigue implacablemente.

CONYBERRY Y LA GUARIDA DE AGATHA

La ciudad de Conyberry fue saqueada por bárbaros hace años y ahora se encuentra en ruinas. El Sendero de Triboar pasa justo a través de la ciudad abandonada, lo que proporciona un punto de referencia fácil para la localización de la guarida de la banshee Agatha. Desde las ruinas de Conyberry, un viejo sendero lleva al noroeste, al interior del Bosque de Neverwinter. La guarida de Agatha está a pocas millas de la ciudad.

El bosque se vuelve más oscuro y silencioso a medida que el sendero serpentea más profundamente entre los árboles. Densas enredaderas y gruesas capas de musgo cubren las ramas, y el aire es notablemente más frío de lo que era en el pueblo en ruinas. Al doblar una curva del camino, veis una barrera hecha con las ramas retorcidas de unos árboles que están muy juntos, entrelazadas con la forma de un refugio abovedado entre las sombras. Una puerta baja conduce al interior.

Si los personajes tienen cuidado y recuerdan a lo que han venido, serán capaces de hablar con la banshee. Cuando entren en el refugio, lee lo siguiente:

Dentro de la cúpula de ramas entrelazadas hay algo parecido a una vivienda. Está escasamente amueblada con baúles, estantes, una mesa y un largo sofá, todos viejos y de manufactura élfica.

Agatha sentirá la intrusión de los personajes y se manifestará poco después de que entren en su casa.

El aire se enfría y os apresa una poderosa sensación de temor. Una pálida luz parpadea en el aire, tomando rápidamente la forma de una mujer elfa con el pelo y la ropa ondeando en un viento espectral.

Debía haber sido hermosa hace tiempo, pero ahora su rostro se retuerce en una expresión de odio. "Estúpidos mortales", gime. "¿Qué es lo que buscáis aquí? ¿No sabéis que buscarme significa la muerte?"

Si los personajes son groseros, irrespetuosos o amenazantes, Agatha frunce el ceño y desaparece. No les atacará ni tampoco volverá si los personajes la llaman.

TRATANDO CON AGATHA

Si los personajes son respetuosos y educados, podrán persuadir a Agatha para ayudarles con una prueba exitosa de Carisma (Persuasión) CD 15. El jugador cuyo personaje encabece la conversación con la banshee es el que hace la prueba de habilidad. Si ese jugador interpreta el encuentro bien, permítele hacer la tirada con ventaja. Si algún personaje tiene el peine de plata de la Hermana Garaele y se lo presenta a Agatha como regalo, la prueba tiene éxito automáticamente.

La figura fantasmal sonrío con frío regocijo. "Muy bien", dice. "Sé que buscáis muchas cosas. Hacedme una pregunta y os daré una respuesta."

Si los personajes preguntan por el libro de conjuros de Bowgentle, Agatha les dice que vendió el libro a un nigromante llamado Tsernoth de la ciudad de Iriebor hace más de cien años. No sabe qué ha sido de el libro después. Dice la verdad y es toda la información que la Hermana Garaele necesita para que los Arpistas reanuden su búsqueda.

Los personajes pueden, en lugar de eso, preguntar a Agatha sobre cualquier otra cosa - por ejemplo, la ubicación del Castillo Bocapeñasco, la ubicación de la Cueva del Oleaje, la identidad de la Araña Negra o la pregunta de Hamun Kost sobre el Pozo del Viejo Búho (consulta esa sección). Agatha está bien informada y es una adivina competente, así que puede responder a casi cualquier pregunta relacionada con la aventura que los personajes pregunten. Sin embargo, la banshee solo responde a una única pregunta, por lo que los personajes deben elegir con cuidado.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los personajes ganan puntos de experiencia por persuadir con éxito a Agatha para que responda a una pregunta. Si lo hacen, se dividen 200 PE a partes iguales entre los personajes.

¿DÓNDE ESTÁ EL MAPA?

No se proporcionan mapas para la guarida de Agatha, el Pozo del Viejo Búho o la Peña del Wyvern. Estos lugares de aventura contienen sólo uno o dos puntos de interés y no necesitas mapas para los encuentros. Si sientes la necesidad de un mapa, crea el tuyo propio usando el texto de la aventura como guía.

POZO DEL VIEJO BÚHO

Construido hace miles de años por un imperio largo tiempo desaparecido, el Pozo del Viejo Búho es una torre de vigilancia en ruinas que ahora consiste en poco más que un par de muros derruidos y la base rota de una torre. En el patio se erige un viejo pozo que todavía suministra agua limpia y fresca. El Pozo se halla en las colinas salvajes y agrestes al sur del Sendero de Triboar. El sitio es relativamente fácil de encontrar y cualquier PNJ en Phandalin puede proporcionar indicaciones para ir a las ruinas.

Recientemente, los buscadores de oro de la zona han señalado que alguien ha establecido un campamento allí, y que guardianes muertos vivientes han sido apostados para mantener fuera a los intrusos.

Cuando alcanzáis la cima de una baja estribación del terreno, divisáis las ruinas desmoronadas de una antigua torre de vigilancia de pie en medio de las escarpadas colinas. El lugar es tan viejo que las paredes son sólo montones de escombros que delimitan una especie de patio, adyacente a la base quebrada de una vieja torre. En medio del patio han montado una colorida tienda de campaña, pero no hay nadie a la vista.

Las ruinas están actualmente ocupadas por un mago que está explorando el lugar con la esperanza de extraer algún conocimiento arcano abandonado por sus constructores. Los personajes pueden entrar en el lugar desde cualquier dirección, ya sea siguiendo unas viejas senderos o trepando la pendiente en busca de un hueco en los muros de escombros circundantes.

Doce **zombies** están al acecho dentro del desmenuzado cascarón de la torre de vigilancia y no pueden verse desde fuera. Sin embargo, cualquier personaje con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 10 o superior percibirá el olor a muerte que emana de la torre. Cuando los personajes se acerquen a la torre o a la tienda de campaña, los zombies arrastrarán sus pies fuera de la torre.

Si estalla una batalla, Hamun Kost, el **mago maligno**, sale de su tienda y pregunta, "¿Qué significa todo esto?"

Kost es un hombre corpulento vestido de rojo, con la piel cetrina, la cabeza rapada y un tatuaje negro en la frente. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 10 reconocerá el tatuaje de Kost como un símbolo nigromántico.

Una prueba con éxito de Inteligencia (Historia) CD 10 identificará

el atuendo como típico de Thay, una tierra muy al este, donde los magos decoran su cuerpo con tatuajes. El tatuaje en la cabeza representa una de las escuelas de magia de un mago. La escuela de Kost es la nigromancia.

Si cualquier personaje intenta hablar con Kost, incluso gritando un saludo o respondiendo a sus preguntas durante el combate, éste detendrá temporalmente a sus zombies. El Mago Rojo no es particularmente agresivo, y está dispuesto a llegar a un acuerdo que haga avanzar sus intereses al tiempo que ayuda a los personajes.

Kost mantendrá la boca cerrada sobre la razón de su presencia en la región. Sin embargo, está dispuesto a proporcionar información que el grupo necesite si le hacen un favor. Si los personajes le dan alguna indicación de lo que quieren, él a su vez les hará una o ambas de estas peticiones:

- Quiere que los orcos de la Peña del Wyvern sean expulsados, dado que éstos han descubierto su campamento y parecen propensos a causar problemas.

- Quiere hacerle una pregunta a Agatha la banshee: "¿Cómo se llamaba el mago que construyó la torre en el Pozo del Viejo Búho?" Kost no se arriesgará a la ira de la banshee, pero los personajes podrían hacer la pregunta por él. (Agatha conoce el nombre: Arthindol.)

TESORO

La tienda de Hamun Kost contiene un confortable juego de muebles de viaje, que incluye un catre, una silla, un escritorio, suministros y un arcón para la ropa. En él hay un saco de cuero que contiene 35 pp, 20 pe, 20 po, 5 ppt, una perla (100 po), una *poción de curación*, un *pergamino de oscuridad* en un tubo de hueso y una pequeña caja enojada (25 po) que contiene un *anillo de protección* procedente del antiguo Netheril, el descubrimiento más interesante del Mago Rojo hasta ahora.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Descubrir la presencia del Mago Rojo en el Pozo del Viejo Búho completa una misión dada al grupo por Daran Edermath en Phandalin. Divide a partes iguales entre los miembros del grupo 200 PE si hablaron con Hamun Kost e informaron a Daran.

Divide 800 PE por igual entre los personajes si el grupo derrota a Hamun Kost y sus zombies.

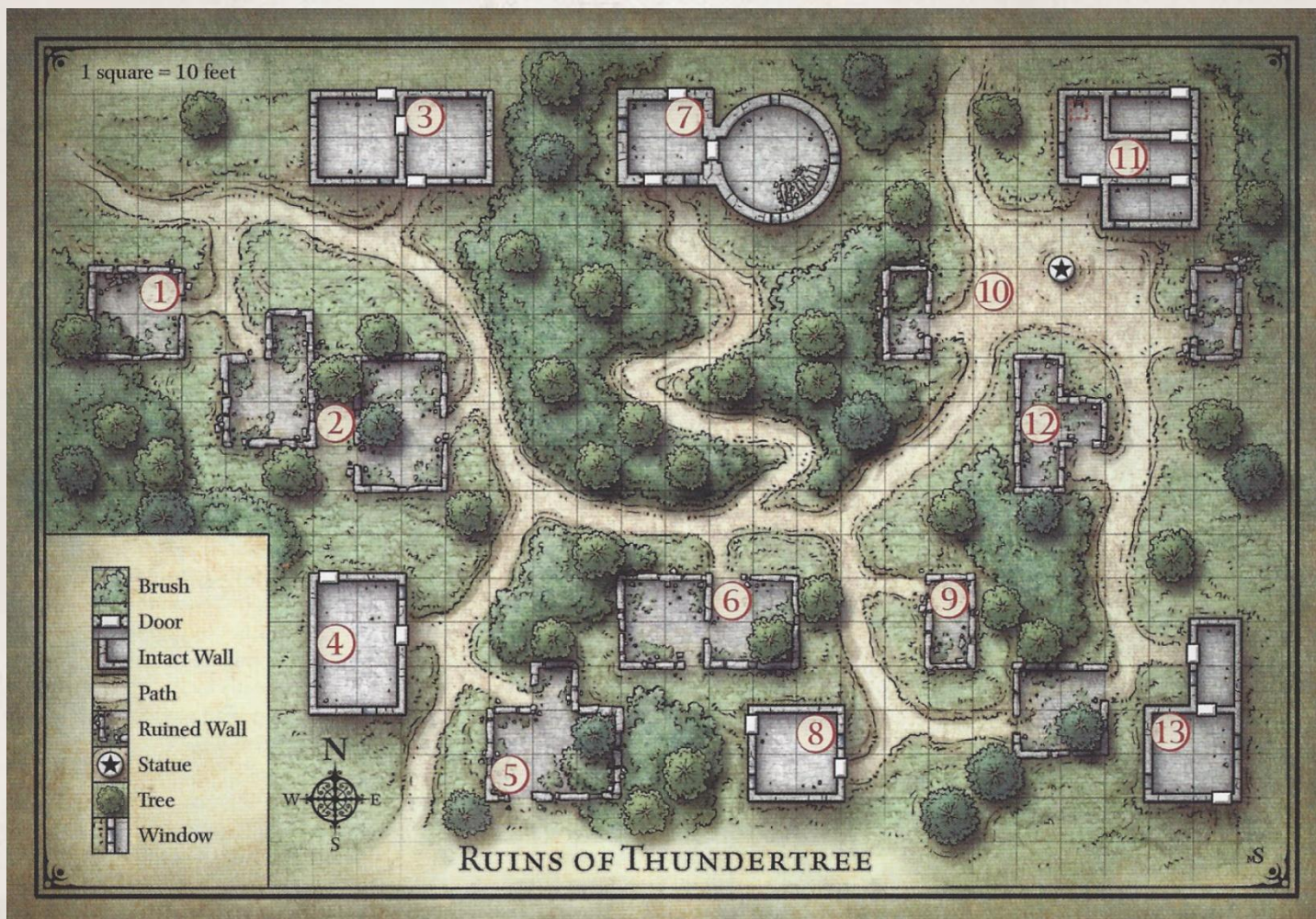
RUINAS DE ÁRBOL DEL TRUENO

Cerca del lugar donde el Río Neverwinter surge del Bosque de Neverwinter se encuentra el pueblo abandonado de Árbol del Trueno. Ésta fue en su día una comunidad próspera en el lindero del bosque, cuya riqueza provenía del trabajo de sus leñadores y tramperos. Entonces, hace treinta años, la erupción del Monte Hotenow al norte devastó Árbol del Trueno. Tras la catástrofe natural, una plaga de extraños zombies barrió la zona, matando o expulsando a los que sobrevivieron a la erupción.

Aunque la mayor parte de los zombies se han convertido en polvo hace mucho tiempo, una extraña magia que impregna la zona ha mutado la vegetación local en nuevas y peligrosas formas.

Hoy en día pocas personas se atreven a aventurarse en el pueblo en ruinas, y los que lo hacen rara vez se quedan largo tiempo, con dos excepciones notables. El druida Reidoth (ver área 4) visita Árbol del Trueno de vez en cuando, para mantener vigilados sus peligros. Unos cultistas también han llegado recientemente (ver área 13) para negociar con un dragón que reclama Árbol del Trueno como sus dominios (ver área 7).

A medida que el grupo se acerca a las ruinas, lee lo siguiente:



Poco a poco, el camino se convierte en un antiguo y sinuoso sendero que discurre entre edificios en ruinas ahogados por enredaderas y maleza.

Delante de vosotros, en el centro del asentamiento, se alza una empinada colina, sobre la cual se levanta una torre de piedra con una parte del techo derrumbado y una cabaña contigua a ella. Un camino de tierra rodea la base de la colina y sigue su curso entre las antiguas casas de piedra, muchas de las cuales no son más que ruinas sin techo con el interior expuesto a la intemperie. Otros edificios parecen más o menos intactos. Todo el lugar está inquietantemente silencioso.

Un cartel de madera está clavado a un poste cercano. Dice así: "¡PELIGRO! ¡Plantas monstruosas y Zombies! ¡Dad la vuelta y marchaos!"

Reidoth ha colocado el cartel para desalentar a las bandas de buscadores de tesoros que podrían agitar a los monstruos de la zona.

RASGOS GENERALES

Muchos de los edificios de *Árbol del Trueno* se han derrumbado por el paso de los años desde que la ciudad fue abandonada y la naturaleza amenaza con tragarse lo que queda.

Edificios. Un edificio de *Árbol del Trueno* estará derruido o intacto según se muestre en el mapa.

Los edificios en ruinas son cascarones vacíos con paredes de piedra de 5 a 8 pies de alto. Sus techos se han caído, dejando montones de escombros en el interior. Los escombros son terreno difícil (consulta "Terreno difícil" en el libro de reglas).

Los edificios intactos son cabañas de piedra abandonadas y destaraladas que están, pese a de todo, aún en pie. Sus puertas de madera están hinchadas y requieren una prueba de Fuerza CD 10 para conseguir que se abran. Las ventanas de cualquier edificio intacto tienen 2 pies de ancho y están cubiertas por contraventanas de madera con troneras de 6 pulgadas. Las criaturas tras una tronera ganan una cobertura de tres cuartos contra los ataques desde el otro lado (consulta "Cobertura" en el libro de reglas). En la mayoría de los edificios intactos aún quedan viejos y polvorientos muebles, como sencillas sillas y mesas de madera.

Árboles y arbustos. Los árboles miden entre 30 a 40 pies de altura y proporcionan cobertura. La maleza consiste en grandes arbustos que cuentan como terreno difícil.

1. CASA MÁS AL OESTE

Esta casa ha visto días mejores.

A la sombra de un viejo árbol hay una casa de piedra derruida y sin techo. Las malas hierbas han invadido el lugar.

Dos **ramas marchitas** se esconden entre los hierbajos que flanquean la puerta abierta de la casa. Haz una prueba de Destreza (Sigilo) por parte de las ramas y compara el resultado con las puntuaciones pasivas de Sabiduría (Percepción) de los personajes para determinar si son descubiertas.

Las ramas no atacarán por su cuenta (excepto en defensa propia) pero rápidamente acudirán en ayuda de las ramas marchitas de la zona 2 si se produce un combate allí.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 50 PE a partes iguales entre los personajes si el grupo destruye a las ramas marchitas.

2. CASAS DERRUIDAS

El viento y el clima han hecho su trabajo aquí, y poco queda de estas casas o de sus antiguos contenidos.

Dos ruinosas casas emparejadas parecen haber sido en su día los hogares de prósperos comerciantes o de agricultores acomodados. Todo lo que queda de ellas son paredes derrumbadas y montones de escombros. Varios árboles jóvenes han crecido en medio de las ruinas.

La exuberante maleza esconde una amenaza mortal, seis **ramas marchitas** al acecho entre el follaje ordinario. Para verlos se requiere una prueba de Sabiduría (Percepción) enfrentada contra la prueba de Destreza (Sigilo) de ellas.

Estos monstruos vegetales tienen hambre y luchan hasta que son destruidos. Un asalto después de que ataquen, las ramas marchitas de la zona 1 se unen a la refriega.

TESORO

Un comerciante que vivía aquí tenía un cofre lleno de monedas escondido bajo el suelo de piedra de su casa. Una minuciosa búsqueda del interior de la cabaña del este y una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 10 revelará el viejo cofre entre las raíces del árbol que crece dentro de la casa. El cofre contiene 700 pc, 160 pp y 90 po.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 150 PE a partes iguales entre los personajes si el grupo destruye a las ramas marchitas.

3. EL CABALLO CASTAÑO

Esto era antes el Caballo Castaño, una taberna famosa por su excelente cerveza.

Un envejecido cartel sobre la puerta de este gran edificio muestra la imagen descolorida de un caballo de batalla que sostiene una jarra de cerveza. El edificio está deteriorado y combado, pero mejor conservado que las ruinas que se hallan por el camino.

Cuatro **zombis de ceniza** (consulta sobre ellos más abajo) acechan en las sombras en este edificio, apoyados contra las paredes o bajo la barra. Cuando seres vivos entran, los zombis gimen y se remueven, poniéndose lentamente en pie (gastando la mitad de su velocidad para hacerlo -consulta la sección "Estar Tumbado" en el libro de reglas). Persiguen a los personajes que vean, atacándolos hasta que sean destruidos.

ZOMBIS DE CENIZA

Estos zombis fueron creados por la devastación mágica que produjo la erupción del Monte Hotenow hace treinta años. Utilizan el bloque de estadísticas del zombi con la siguientes características adicionales.

Nube de Cenizas. La primera vez que el zombi recibe daño, cualquier criatura viviente a 5 pies del zombi debe tener éxito en una salvación de Constitución CD 10 o tener desventaja en las tiradas de ataque, salvación y pruebas de características durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto antes con una salvación con éxito.

La mitad oriental del edificio es la antigua sala común, mientras que la parte occidental contiene las cocinas y las cubas de cerveza. Aquí hay toneles de madera enormes, y un ligero olor a levadura todavía impregna el aire. La cerveza desapareció hace mucho.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 200 PE a partes iguales entre los personajes si el grupo destruye a los zombis de ceniza.

4. VIGILANCIA DEL DRUIDA

Cuando Reidoth visita Árbol del Trueno es aquí donde acampa.

Esta pequeña casa parece estar en mejores condiciones que las ruinosas y desvencijadas estructuras de los alrededores. Las puertas están reforzadas con pesadas bandas de hierro y gruesos cierres protegen las ventanas.

Reidoth es un hombre flaco de barba blanca que no utiliza dos palabras cuando con una dice lo mismo. A pesar de que recibe muy pocos visitantes, es razonablemente hospitalario.

Reidoth es experto en mantenerse alejado de los zombis de ceniza que han invadido la aldea, así como en evitar la zona de plantas mutadas. Sabe que hay arañas acechando en las ruinas de la base de la colina, y sospecha que alguien se esconde en la parte oriental de la ciudad - ha visto "gente con máscaras negras y capas" (los miembros del culto) merodeando. Sin embargo, en este momento está más preocupado por el hecho de que un dragón verde se ha asentado en la torre (área 7) desde la última vez que estuvo aquí. Advierte a los personajes de todas estas amenazas y les sugiere que abandonen Árbol del Trueno antes que los maten.

DESARROLLOS

Si los personajes preguntan por el Castillo Bocapeñasco, Reidoth ofrecerá gustoso indicaciones sobre dónde se halla. Es miembro del Enclave Esmeralda, un nutrido grupo de supervivientes en la naturaleza cuya meta es preservar el orden natural, al tiempo que erradican amenazas problemáticas. El enclave trabaja para restaurar y preservar el orden natural, manteniendo a las fuerzas elementales del mundo en jaque, previniendo que la civilización y la naturaleza que se destruyan mutuamente y ayudando a otros a sobrevivir a los peligros de las tierras salvajes. Los goblins son una amenaza para ese delicado equilibrio.

Si los personajes preguntan a Reidoth por la Cueva del Oleaje, no divulgará su ubicación pero se ofrecerá a guiar al grupo allí a cambio de un favor: quiere que ahuyenten al dragón del área 7. Si tienen éxito, Reidoth honrará su parte del acuerdo pero no acompañará al grupo dentro de la mina.

Si los personajes lo atacan por cualquier razón, Reidoth se transformará en una ardilla gris y se escabullirá de la casa a través de una grieta en la pared. Desaparecerá en el bosque y luego esperará a que los personajes hostiles abandonen el lugar. Su puesto de vigilancia no contiene nada de valor.

UNIÉNDOSE AL ENCLAVE ESMERALDA

Si el grupo ayuda a Reidoth ahuyentando a Colmillo Venenoso, el druida se acercará en privado a algunos miembros del grupo y les instará a unirse al Enclave Esmeralda. Hablará con aquellos que ejemplifiquen el ideal de proteger el orden natural. Si algún personaje acepta, Reidoth le dará el título de Guardián Primavera.

5. GRANJA EN RUINAS

Al sur, esta finca linda con un campo con zonas llenas de tojos y zarzas.

Estas ruinas parecen haber sido una casa de campo. En la actualidad la mitad está invadida por un denso matorral, con árboles que crecen a través de sus soportes en ruinas. El sendero continúa hacia el sur a corta distancia de la ruina antes de terminar en un campo cubierto de hierba.

Los matorrales al este de esta ruina están infestados con ocho **ramas marchitas**. Cualquier perturbación en la casa de campo en ruinas (por ejemplo, personajes hurgando entre los escombros) atraerá su atención.

Cada 3 asaltos, dos ramas marchitas se dirigirán a la puerta sur que conduce a la casa de campo, mientras que otras dos los harán a la puerta norte. Atacan hasta que sean destruidas.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 200 PE por igual entre los personajes si el grupo destruye a las ramas marchitas.

6. TIENDA EN RUINAS

Este antiguo almacén de artículos generales aún no es una completa ruina, con partes de su techo de tejas que siguen intactas.

En una intersección cerca del centro del pueblo, una calle estrecha serpentea por la empinada ladera al norte. Directamente al sur hay un edificio en ruinas que podría haber sido una tienda o un taller. A través de la calle se extienden varias telarañas, desde el edificio a los árboles en la cara norte de la carretera.

Dos **arañas gigantes** se esconden en las paredes interiores de este edificio en ruinas, por lo que no son visibles desde el exterior. Seguir las vibraciones de las hebras de las telarañas en el camino, permite a las arañas percibir cuando la presa se está moviendo a través de la tela, momento en el que, corriendo ágilmente por encima del muro, atacan. Las arañas alertadas sorprenden cualquier personaje cuya puntuación de Percepción Pasiva sea inferior a 17.

Telarañas. Ocupan dos casillas al norte de la puerta de entrada (y la casilla marcada con un "6").

Las ruinas son terreno difícil, y una criatura tratando de moverse a través de ellas debe tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10. En caso de fallo, la criatura quedará inmovilizada en la red (véase el libro de reglas para los efectos). Una criatura atrapada puede cada asalto realizar una acción para intentar liberarse con una prueba de Fuerza CD 12, o puede tratar de abrirse camino libre mediante el uso de un arma ligera que haga daño cortante. Las telarañas tienen una CA 10, 5 puntos de golpe, vulnerabilidad al daño de fuego e inmunidad al daño contundente, veneno y daño psíquico (ver "resistencia y vulnerabilidad al daño" en el libro de reglas).

Intentar rodear las telarañas es difícil debido a los matorrales en el lado norte de la carretera. Darla vuelta al edificio en ruinas en el sur conduce a las ramas marchitas en el área 5.

TESORO

El cadáver de un desafortunado aventurero se encuentra en un capullo de seda de araña en la mitad occidental del edificio. El cuerpo está marchito y reseco por la succión de sus fluidos, pero parece haber sido un elfo. Va vestido con una armadura de cuero tachonado y lleva una espada corta en la funda en su cadera. Una búsqueda cuidadosa revela

una *poción de curación* en un cinturón, junto con 23 po y 35 pp.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 400 PE por igual entre los personajes si el grupo vence a las arañas gigantes.

7. DRAGÓN DE LA TORRE

Esta torre fue anteriormente la casa de un mago humano, que murió luchando contra los zombies de ceniza que invadieron Árbol del Trueno hace treinta años.



VENOMFANG

En la parte superior de la colina se encuentra una torre redonda con una cabaña adjunta. Ambos edificios están en buen estado, aunque la mitad de la azotea de la torre se ha caído. Una puerta conduce a la casa de campo y varias aspilleras son visibles en la torre. No podéis dejar de notar una calma extraña en la zona y un extraño olor a ácido en el aire.

Los cadáveres de dos horribles arañas gigantes están tendidos cerca del borde del sendero, al parecer han sido arrastrados hasta allí. Sus cuerpos hinchados están arrugados y llenos de ampollas, y parecen haber sido mutiladas por un animal grande.

Un **joven dragón verde** llamado Venomfang ha reclamado recientemente la torre, después de haber pasado por encima de Árbol del Trueno mientras buscaba el Bosque de Neverwinter para encontrar una guarida. Los cadáveres de las arañas gigantes son los antiguos residentes de la torre, asesinados por el dragón después de abrirse camino a través del techo. Desde entonces, Venomfang ha estado morando aquí.

Torre. El dragón vive en la torre, que contiene un único habitáculo de 40 pies de altura.

Una escalera de 5 pies de ancho rodea el interior de la estructura,

subiendo a la azotea abierta que permite al dragón un fácil acceso a su nuevo hogar. Pesadas vigas de madera y soportes de escalera atraviesan el interior de la torre.

Venomfang no quiere renunciar a una guarida tan prometedora, pero si los personajes reducen el dragón a la mitad de sus puntos de golpe, se sube a la cima de la torre y sale volando para luchar otro día.

Casona. La casa contiene muebles polvorientos envueltos en telas, pero nada de valor. Si los personajes hacen un montón de ruido en la casa de campo, el dragón los oye y se prepara para el combate .

TESORO

Un viejo baúl de madera roto en el suelo de la torre contiene el último tesoro del mago muerto: 800 pp, 150 po, cuatro copas de plata engarzadas con piedras lunares (60 po cada uno), un *pergamino de paso brumoso* y un *pergamino de rayo*. Venomfang gasta gran parte de su tiempo en admirar con avidez el botín.

El dragón apenas ha notado el elemento más interesante en su tesoro. Debajo de las monedas hay una vieja hacha de batalla oxidada de fabricación enana.

En la cabeza del hacha se puede leer en runas de los enanos "Cortar" y el óxido puede llevar a engaño. Esta hacha de batalla es un arma mágica +1 que inflige daño máximo cuando el portador realiza un ataque contra una criatura-planta o un objeto de madera. El creador del hacha era un herrero enano que combatía con las dríadas de un bosque donde cortaba leña. Cualquiera que lleve el hacha se siente incómodo cada vez que viaje a través de un bosque.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 2000 PE en partes iguales entre los personajes si el grupo ahuyenta a Venomfang. Teniendo en cuenta su nivel, los personajes no tienen probabilidades de matar al dragón, pero vale la pena por 3900 PE.

8. ANTIGUA HERRERÍA

Esta herrería fue abandonada hace mucho tiempo.

Una amplia chimenea y unas desordenadas pilas de leña podrida fuera de los muros de este edificio hundido sugieren que se trataba de una herrería en su día.

Hay dos zombis de ceniza desplomados en el suelo. Cuando los personajes entran, los monstruos se ponen en pie (usando la mitad de su velocidad para hacerlo, consulte la sección "Estar Tumbado" en el libro de reglas). Después atacarán. Cuando los zombis hayan dividido a los personajes, les perseguirán sin importar a dónde se dirijan.

Una variedad de herramientas antiguas (pinzas, fuelles, martillos y un par de yunques de hierro) se encuentran dispersos por el interior de este edificio.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 100 PE por igual entre los personajes, si el grupo destruye a los zombies de ceniza.

9. HERBORISTERÍA

Se trataba de una tienda de hierbas y alquimia que pertenece a la familia de Mirna Dendrar, ahora residente en Phandalin (ver el encuentro de la sección 5 en la "Guarida de la Marca Roja").

Esta tienda en ruinas está llena de estanterías hundidas y muebles rotos. Fragmentos de vidrio y trozos de frascos se hallan entre las malas hierbas y escombros cerca de libros podridos y toneles.

Hace mucho tiempo que todos los reactivos y brebajes se han

arruinado, y los libros son ilegibles masas de podredumbre.

Sin embargo, una pequeña caja de madera se oculta en un compartimento debajo de los estantes.

Un personaje que búsque entre los restos puede encontrar la caja con una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 15 . La prueba tiene éxito automáticamente si Mirna envió al grupo para encontrar la reliquia.

TESORO

La caja no tiene ningún valor, pero en su interior hay un collar de oro con una esmeralda fina engarzada (200 po).

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 200 PE por igual entre los personajes si el grupo devuelve el collar a Mirna en lugar de quedárselo.

10. PLAZA PRINCIPAL

La invasiva maleza todavía no ha engullido la plaza.

En el lado este de la ciudad, el camino se abre para formar una pequeña plaza. Varios edificios en ruinas rodean el lado sur de la plaza, y una estructura más grande intacta al norte parecen ser unos barracones. Una calle conduce al sureste, otra se dirige hacia el suroeste alrededor de la colina en el centro de la ciudad, y una tercera vía serpentea hacia el norte. En el centro de la plaza, inclinándose ligeramente hacia un lado, hay una desvencijada estatua de madera de un guerrero empuñando una lanza y un escudo.

La estatua que se inclina tiene diez pies de altura, incluyendo la base. Representa a un viejo héroe de Neverwinter llamado Palien, que supuestamente derrotó a varios monstruos en el Bosque de Neverwinter cuando *Árbol del Trueno* fue fundada por primera vez. Un personaje que estudie la estatua reconoce la representación con una exitosa prueba de Inteligencia (Historia) CD 15. La estatua puede ser derribada con una prueba exitosa de Fuerza CD 20.

11. VIEJA GUARNICIÓN

Para los residentes de *Árbol del Trueno*, que vivían tan cerca del Bosque de Neverwinter, era obligatoria una vigilancia constante.

Los barracones parecen haber resistido el paso de los años mejor que la mayoría de los edificios de la ciudad. Su azotea consiste en unas sencillas almenas y aspilleras que confirman que fue construida para servir como un pequeño bastión en tiempos de emergencia.

Cinco **zombis de ceniza** están al acecho dentro de este edificio. Son miembros de la guarnición, que todavía llevan los restos de cotas oxidadas y sobretodos de soldado. Estos trozos de armadura no mejoran su Clase de Armadura. Los zombis se animan y atacan si cualquier criatura viviente perturba su descanso.

El interior del edificio todavía contiene muebles, y la habitación principal tiene una escalera que conduce al tejado a través de una trampilla. La cámara al norte contiene dos literas dobles, mientras que la del sur tiene tres literas dobles, por lo que hay cuartos para diez soldados en total . Al noroeste de la zona principal del barracón había una cocina y despensa, que contiene ahora montones de sacos descompuestos y barriles que una vez contuvieron carne salada. Todos los productos alimenticios hace mucho tiempo que han sido devorados por parásitos.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 250 PE por igual entre los personajes si el grupo destruye a los zombies de ceniza.

12. CASA DEL TEJEDOR

Esta casa caída es una guarida para las criaturas que moran cerca.

Montones de basura y restos se amontonan en el interior de esta ruina. En una esquina hay un telar roto.

Seis **ramas marchitas** están al acecho en la espesura al sur de esta ruina.

Permite que cada personaje haga una prueba enfrentada de Sabiduría (Percepción) contra la de Destreza (Sigilo) de las ramas para evitar ser sorprendidos por ellas.

DESARROLLOS

Cualquier ruido fuerte aquí alerta a los miembros del culto en la zona 13, que en silencio y con cautela irán a investigar.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 150 PE por igual entre los personajes si el grupo destruye a las ramas marchitas.

13. CULTISTAS DEL DRAGÓN

Un grupo que se autodenomina el Culto del Dragón busca forjar alianzas con poderosos dragones de la Costa de la Espada.

Con ese fin, recientemente cuatro cultistas han seguido a un dragón verde en **Árbol del Trueno** (ver zona 7) y están esperando el momento adecuado para acercarse al dragón y negociar una alianza. Han estado espionando al dragón de lejos, tratando de evaluar su comportamiento y sus necesidades.

Esta pequeña granja parece ser simplemente otra casa vacía más. Sin embargo, todas las puertas y las ventanas están cerradas.

Las puertas de esta casa están atrancadas desde el interior, forzarla requiere de una prueba exitosa de Fuerza CD 20. Las contras también están atrancadas y pueden ser forzadas con una prueba exitosa de Fuerza CD 15.

Seis **cultistas** humanos se esconden en la casa. Cuatro hacen guardia (dos en cada habitación), mientras que los otros descansan en la cámara más grande. Los cultores usan capas negras cortadas para asemejarse a las alas de un dragón, y máscaras de cuero negro con cuernos estilizados de dragón. Además de la lengua común, estos cultistas hablan **Dracónico**.

El interior de la casa está lleno de polvo y de telarañas. Los únicos muebles son una pequeña cocina, una mesa, dos sillas y una litera (que comparten los cultistas).

INTERPRETANDO A LOS CULTISTAS.

Los sectarios no están interesados en luchar contra nadie y prefieren estar solos. El líder del grupo es un joven malvado y ambicioso llamado **Favric**, que espera mejorar en el escalafón de forma rápida mediante la obtención de la lealtad del dragón verde en el área 7. Sus compañeros cultistas carecen de la ambición **Favric** y huirán si son capturados o muertos.

Si los personajes hablan con los miembros del culto, **Favric** explica que han llegado a tratar con el dragón verde (cuyo nombre no sabe). Si los personajes expresan similares deseos, **Favric** sugiere una alianza. Él realmente planea ofrecer a los personajes al dragón como parte de su tributo, y si sobreviene una lucha, los cultistas se pondrán del lado del dragón.

TESORO

En la sala principal, **Favric** tiene un pequeño cofre que contiene el tributo para el dragón verde: tres diamantes (100 po cada uno). También lleva una *potión de volar* en un vial con tapón alrededor de su cuello.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 150 PE por igual entre los personajes si el grupo derrota o ahuyenta a los cultistas.

PEÑA DEL WYVERN

Esta peña es un prominente punto de referencia en las escarpadas colinas al noreste de las Montañas de la Espada, y es fácilmente visible desde una distancia de veinte millas. Las personas que viajan a lo largo del Senda de

Triboar en las proximidades de **Conyberry** alcanzan a ver la Peña del Wyvern hacia el sur a medida que avanzan. La peña era antes el refugio de un nido grande y peligroso de wyverns, pero una banda de aventureros audaces se ocupó de los monstruos hace años. Aunque los wyverns nunca regresaron, otras criaturas han hecho del lugar su cubil de vez en cuando. Los ocupantes actuales de peña del Wyvern son una banda de orcos y su aliado ogro.

Son exploradores de la tribu **Muchas Flechas**. Estos orcos a menudo vagan por las zonas más civilizadas del Norte, espionando los asentamientos humanos, acechando a los viajeros y aprovechando las oportunidades de saqueo y pillaje. Historias a cerca de nuevos colonos cerca de **Phandalin** y el renovado tráfico a lo largo del antiguo camino **Triboar** han atraído a esta banda a la zona. Su líder es **Brughor Muerde-Hachas**, un ser salvaje que está más interesado en el asesinato y el saqueo que en la exploración.

CAMPAMENTO ORCO

Peña del Wyvern es una colina de tamaño considerable, con varias millas de terreno accidentado en sus flancos y laderas. Buscar el oculto campamento orco lleva tiempo. El grupo puede intentar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 o Sabiduría (Supervivencia) CD 10 cada hora para encontrar el campamento, realizada por el personaje que encabeza el grupo.

Cuando los personajes encuentran el campamento, lee lo siguiente:

Un ligero olor a humo flota en el aire a medida que ascendéis por la accidentada cresta en la falda de la colina. A unos cincuenta pies de distancia, una boca de una cueva se abre en el fondo de un barranco. Agachado junto a una roca a 20 yardas de la cueva, hace guardia un único orco.

Si los personajes pueden acabar con el **orco** solitario silenciosamente, tienen la oportunidad de sorprender a los orcos en la cueva. Si el centinela ve a los personajes moviéndose furtivamente, o si no se mueven en silencio durante el asalto de sorpresa, se retira a la cueva para advertir a los demás.

Los saqueadores de la cueva incluyen a **Brughor Muerde-Hachas** (un **orco** con 30 puntos de golpe), seis **orc**os comunes y a un **ogro** asqueroso llamado **Gog**. **Gog** luchará hasta la muerte, mientras que los orcos luchan hasta que **Brughor** muera, momento en el que cualquier orco restante huye.

TESORO

La banda de **Brughor** ha saqueado varias granjas más al norte en su camino hacia Peña del Wyvern. Hay un cofre sin cerrar en la cueva que contiene 750 pc, 180 pp, 62 pe 30 po y tres frascos de perfume (10 po cada uno).

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Derrotar a los monstruos de Peña del Wyvern completa una misión dada al grupo por el alcalde Harbin Wester en Phandalin, y cumple con la promesa de Hamun Kost en el Pozo del Viejo Buho. Divide 1250 PE en partes iguales entre los personajes si el grupo acaba con los orcos y el ogro.~

CASTILLO BOCAPEÑASCO

La tribu Bocapeñasco consta de bandas de saqueadores y enclaves goblins rivales dispersos en toda la zona del Camino Triboar y el Bosque de Neverwinter. Sin embargo, un jefe es reconocido, de mala gana, por todos los demás como supremo: el Rey Grol del Castillo Bocapeñasco.

El Castillo Bocapeñasco no es una construcción goblin, ni es el nombre original de la estructura. Construido por un talentoso noble mago de la antigua Phalorm, un antiguo reino que una vez controló gran parte del Norte, la fortaleza consiste en siete torres superpuestas; sin embargo, sus niveles superiores hace mucho tiempo que se derrumbaron en un montón de ruinas de mampostería. Sólo la planta baja todavía está lo suficientemente bien como para ser habitable.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Los siglos no han sido amables con el Castillo Bocapeñasco. Los goblins han apuntalado las áreas más débiles bajo de las torres caídas con troncos de arboles, pero es sólo una cuestión de tiempo antes que la estructura colapse completamente.

Techos. Los techos son de 15 pies de altura a menos que se indique lo contrario.

Puertas. Las puertas interiores son de madera reforzadas con bandas de hierro. No tienen ni ojo de cerraduras ni cerrojo. Se necesita una exitosa prueba de Fuerza CD 15 para romper una puerta que está cerrada con una barrera.

Suelo. Losas irregulares y agrietadas se ocultan debajo de la suciedad.

Luz. Una pequeña cantidad de luz natural se filtra a través de las aspilleras del castillo. Durante el día, es lo que proporciona la luz tenue en la mayoría de las áreas. Por la noche, todas las áreas están oscuras.

Paredes. Las paredes exteriores y las interiores de carga tienen 5 pies de espesor, con 3 pies de relleno con mortero intercalado entre las hiladas de 1 pie de espesor de los sillares de piedra. Las paredes interiores son de 1 pie de espesor de piedra trabajada.

Las saeteras en los muros del castillo están a 10 pies por encima del nivel del piso exterior, 4 pies por encima del nivel del piso interior, y tienen 8 pulgadas de ancho y 4 pies de altura. Una criatura en una aspillera gana cobertura de tres cuartos contra los ataques del otro lado (ver "cobertura" en el libro de reglas).

1. ENTRADA DEL CASTILLO

Las puertas principales entre las zonas 1 y 2 son de madera recubiertas de bronce, pero están corroídas y derrumbadas.

El castillo consta de siete torres desmoronadas de diferentes tamaños y alturas, pero los pisos superiores están todos en diversos estados de derrumbe. Un corto tramo de escaleras conduce a una terraza enfrente de la entrada principal. Tras los restos de un par de puertas partidas se encuentra una sala sombreada. Torres redondas se ciernen sobre la puerta de entrada, con saeteras oscuras mirando hacia abajo en la terraza.

No hay monstruos habitando aquí, pero se supone que los centinelas goblin en el área 3 están vigilando. Echan un vistazo de vez en cuando por las aspilleras, sin embargo, los personajes que se muevan en

silencio podrían ser capaces de deslizarse más allá de ellos. Cada personaje tiene que hacer una prueba de Destreza (Sigilo). El resultado más bajo es el CD para la prueba de Sabiduría (Percepción) de los goblins para descubrir al grupo.

DESARROLLOS

Si los goblins detectan a los personajes (o si los personajes se acercan abiertamente), dispararán flechas desde atrás las saeteras. Sin embargo, no pueden disparar directamente a los enemigos que estén en o más allá de la puerta rota. Los goblins también gritan en voz alta, lo suficiente para alertar a sus compañeros de las zonas 4 y 6, que el castillo está siendo atacado.

PERSONAJES DISFRAZADOS

En lugar de desatar una tormenta en el Castillo Bocapeñasco con las armas en la mano, los personajes inteligentes podrían tratar de discutir su estrategia de entrada. Por ejemplo, podrían ponerse las capas rojas de los Marcas Rojas y reivindicar que son emisarios enviados por Larno "Vara de Cristal" Albrek para reunirse con el rey Grol. Un buen DM premia este tipo de ideas inteligentes, dando a los personajes la oportunidad de tener éxito.

No pasa nada si los personajes eluden el combate y comentan su forma de pasar a través de los defensores del castillo. Tanto la tribu Bocapeñasco como la Marca Roja trabajan para la Araña Negra, por lo que los trasgoides no son propensos a atacar al grupo si afirman que trabajan en interés de la Araña Negra.

Si los personajes intentan perpetrar un engaño como grupo, haz que cada uno haga una prueba de Carisma (Engañar) contra la prueba de Sabiduría (Averiguar intenciones) de los monstruos, y da a los personajes ventaja a sus pruebas si el engaño está particularmente bien planeado o interpretado. Si al menos un personaje gana la prueba de habilidad, el engaño es un éxito. Puedes otorgar PE por monstruos engañados. A medida que el grupo se abra paso dentro del castillo, podrían ser necesarias pruebas adicionales, a discreción del DM.

2. SALA CON TRAMPA

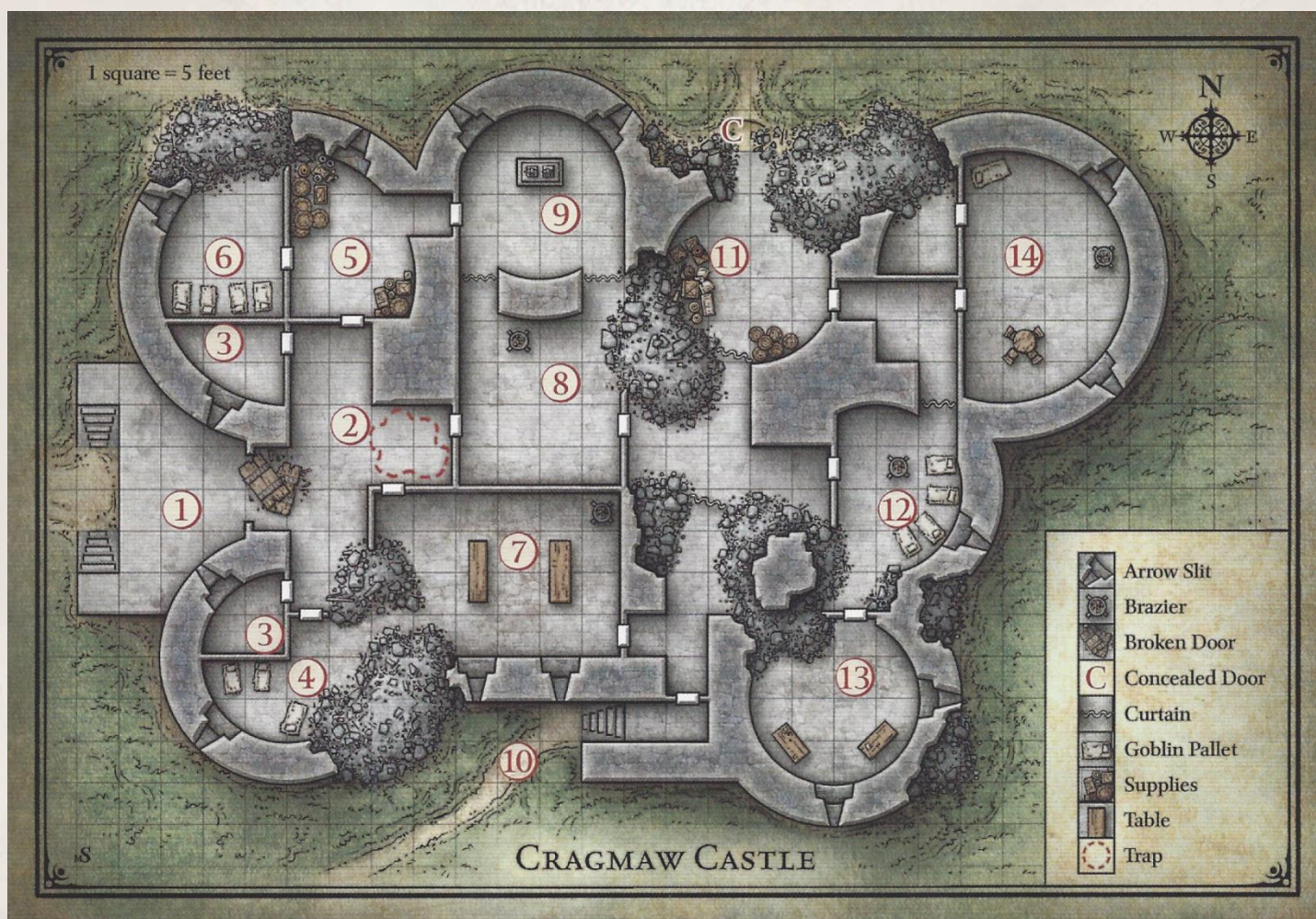
En su día el vestíbulo del castillo, este amplio hall es un peligroso campo de batalla.

Las puertas están cerradas al norte y al sur, con un montículo de escombros desmoronados tapando parcialmente la sala sur. Al este, un amplio corredor termina en dos puertas que conducen al sur y al este. El pasillo está lleno de escombros polvorientos y yeso caído de un derrumbe parcial del techo.

Si los centinelas goblin del área 3 dieron la alarma, los goblins y hobgoblins de las zonas 4 y 6 salen corriendo de las puertas norte y sur al mismo tiempo. Atacando desde ambas direcciones, tratan de arrollar a los aventureros y echarlos fuera del castillo.

Trampa. El polvo de yeso y los escombros enfrente de la puerta que conduce a la zona 8 ocultan un cable trampa de cobre conectado a unos ejes ocultos en el techo en ruinas. Detectar el cable requiere una puntuación de Percepción Pasiva de al menos 20, o una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 10 si los personajes están buscando activamente trampas en el área. Una vez localizado se evita y desarmada con facilidad (sin tener que hacer una prueba de habilidad).

Cualquier criatura que anda sobre o a través de los escombros sin evitar el cable trampa desencadena un derrumbe de vigas de madera y piedras pesadas (el área de caída está marcada en el mapa). Cualquier criatura que esté en el área cuando la trampa es activada debe tener



éxito en una prueba de Destreza CD 10 o recibir de 3d6 de daño contundente de los escombros caídos (la mitad de daño con una salvación con éxito). El ruido de la caída pone a los monstruos en las zonas 3, 7, 8 y 9 en estado de alerta.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 100 PE por igual entre los personajes si el grupo detecta o sobrevive a la trampa.

3. PUESTO DE ARQUEROS

Las principales defensas del Castillo Bocapeñasco son su ubicación secreta y la apariencia de haber sido abandonado. Además, el rey Grol ha apostado centinelas para eliminar a los intrusos que se acerquen demasiado.

Esta pequeña habitación está llena de escombros. La aspillera enfrente de la puerta ofrece un excelente campo de tiro sobre la terraza de la puerta del castillo.

Dos goblins ocupan cada una de estas dos habitaciones. Al turnarse para disparar flechas y agacharse, ambos arqueros pueden disparar cada asalto. Cuando los personajes entran a la habitación, los goblins dejan caer sus arcos cortos y desenfundan sus armas cuerpo a cuerpo.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 100 PE por igual entre los personajes por cada par de goblins arqueros que derrote el grupo.

4. BARRACONES EN RUINAS

Los goblins hacen uso de cada pequeño espacio disponible en el castillo.

La torre suroeste del castillo es poco más que un montón de escombros. Hay varios sacos de dormir harapientos esparcidos a través del espacio que queda en el suelo, y un retorcido y pequeño pasaje se dirige al este a través de las ruinas.

Tres goblins duermen aquí. Aunque se puede pensar que con los escombros el lugar parece peligrosos, en realidad la torre es estable y el pasaje del este es seguro.

DESARROLLOS

Cualquier ruido fuerte aquí atrae la atención de los goblins del área 7. Un goblin tratará de investigar los disturbios. Si no regresa, o si advierte problemas y da la alarma, los demás vendrán a investigar.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 150 PE por igual entre los personajes si el grupo derrota a estos goblins.

5. TRASTERO

Las caravanas saqueadas por los Bocapeñascos a lo largo del Gran Carretera y el Camino de Triboar suministran provisiones para el castillo.

Barricas viejas de carne salada y sacos de grano en descomposición llenan esta área de almacenamiento. Entre los suministros hay una cota de malla ensangrentada, una ballesta pesada y una espada larga desenvainada con el emblema de Neverwinter trabajado en su empuñadura.

Aunque los suministros de aquí no son comestibles por humanos, los goblins pueden tolerarlos cuando no hay disponibles alimentos más frescos. Un pequeño barril está lleno de un aguardiente enano excepcional, que los goblins han pasado por alto debido a su tamaño. Contiene el equivalente de veinte vasos. Un personaje que beba una copa de brandy recupera 1 punto de golpe, pero si se bebe dos vasos en el lapso de 1 hora se envenena durante 1 hora.

Equipo de Sildar. La cota de malla y la espada larga pertenecen a Sildar Hallwinter. Sildar agradecerá que al menos le devuelvan su espada larga.

6. CUARTEL HOBGOBLIN

Los Bocapeñascos son una tribu mixta de trasgoideas, con un puñado de osgos comandando un mayor número de goblins miserables y unos pocos hobgoblins. Los segundos planean eliminar a los osgos y hacerse cargo de todo algún día, pero por ahora los osgos son demasiado fuertes.

Cuatro sencillos jergones de paja y sacos de dormir están alineados en el suelo de este cuartel. Los soportes en las paredes contienen un número diverso de armas: lanzas, espadas, manguales y mucho más. La pared norte muestra signos de daño, pero el suelo está barrido y limpio de escombros.

Cuatro hobgoblins están acuartelados en esta habitación. Debido a



HOBGOBLIN

que sus vecinos goblins siempre se están metiendo en peleas, no prestan atención al ruido en las zonas 2 o 3. Sin embargo, se apresurarán a defender su torre si aparecen intrusos y responderán a la alarma de los centinelas goblin.

TESORO

Montadas en los apliques de las paredes hay cinco lanzas, cuatro espadas largas, tres manguales, dos mandobles y un magnífico bastón. El bastón está grabado con estilizadas plumas, es sorprendentemente ligero (1lb.) y tiene un valor de 10 po.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 400 PE por igual entre los personajes si el grupo derrota a los hobgoblins en esta habitación.

7. SALÓN DE BANQUETES

El señor del castillo una vez entretuvo a sus huéspedes aquí, mediante lujosos banquetes y bailes. Ahora este lugar es un sucísimo comedor goblin.

La parte occidental de esta gran sala termina en una pared de escombros, pero el resto sigue intacto. Éste una vez fue el salón de banquetes del castillo, con un alto techo de veinticinco pies de altura. Dos grandes mesas de madera con bancos sencillos están en el centro de la habitación, y un brasero de bronce lleno de brasas está escondido en una esquina. Platos sucios, ollas medio llenas, mendrugos de pan mohoso y huesos roídos cubren las mesas.

En la sala hay siete miserables goblins y su líder, un gordo y cascarrabias goblin con 12 puntos de golpe llamado Yegg. Él es el jefe de cocina para los Bocapeñascos e intimida con saña a sus ayudantes no dispuestos a realizar el trabajo de poner comida en la mesa de la tribu. Si Yegg cae muerto, cualquier goblin que quede vivo huye hacia el este o el oeste, evitando la puerta norte debido a la trampa en la zona 2.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 400 PE por igual entre los personajes si el grupo derrota a los goblins en esta habitación.

8. VESTÍBULO OSCURO

Incluso de día, esta zona no tiene luz exterior. El texto asume que los personajes tienen visión en la oscuridad o una fuente de luz.

Este alto y estrecho pasillo parece haber sido parte de una capilla o un santuario. Figuras angelicales están esculpidas a lo largo de los tramos superiores de la sala, mirando hacia abajo. Al norte, pesadas cortinas tapan un par de arcos simétricos que conducen a otra estancia. Entre los arcos hay un brasero de piedra tallada agrietado.

Esta cámara contiene un grick, la mascota especial del goblin Lhupo (zona 9). Al grick le gusta escalar hasta una repisa escondida en las sombras de las estatuas en las partes más altas de la habitación. Observa en silencio a los intrusos que entran en el área antes de descender para golpear.

Haz una prueba enfrentada entre la Destreza (Sigilo) del grick contra la Sabiduría (Percepción) de los personajes (o sus puntuaciones pasivas) para determinar quién de ellos es sorprendido. El grick sabe que los goblins no son para ser comidos a menos que Lhupo lo diga.

El resto de los Bocapeñascos están aterrorizados por la mascota de Lhupo y se apresuran al atravesar esta habitación, preferentemente en grupos de dos o de a tres.

Cualquier clérigo que examine la decoración de la capilla puede intentar una prueba de Inteligencia (Religión) CD 10 para identificar las deidades que antes se reverenciaban aquí: Tyr (dios de la justicia), Mystra (diosa de la magia), Lathander (dios del alba) y Tymora (diosa de la suerte). Este es un signo evidente que los constructores del castillo eran humanos.

DESARROLLOS

Si el combate estalla aquí, los goblins del área 9 no pueden ser sorprendidos.

TESORO

El brasero de piedra contiene un montón de carbón y enterrado en él hay una estatuilla de oro de un elfo solar (100 po) envuelta en un paño carmesí. Un goblin escondió la estatuilla aquí, esperando que sus compañeros no se la robaran.

Un conjuro de *detectar magia* revela que la estatuilla está imbuida con la magia de adivinación. Cualquier criatura que no sea malvada que agarre la estatua puede hacerle una pregunta y recibir una respuesta telepática, como si hubiera lanzado *augurio* (ver el libro de reglas para obtener una descripción de este conjuro). Una vez que una criatura ha hecho su pregunta y recibe una respuesta, no podrá activar la estatuilla de nuevo.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 450 PE por igual entre los personajes si el grupo derrota al grick.

9. SANTUARIO GOBLIN

Los goblins no adoran a los dioses humanos, por lo que los Bocapeñascos han vuelto a consagrar este lugar a Maglubiyet, el dios de los goblins y hobgoblins.

Esta cámara ocupa la torre norte del castillo.

Un altar de piedra se encuentra en el centro de la sala, cubierto con un paño negro manchado de sangre. Objetos de rituales de oro, como un cáliz, un cuchillo y un incensario, están cuidadosamente dispuestos en la parte superior del altar. Dos arcos al sur de la estancia están cubiertos por sendas pesadas cortinas.

Este santuario es el hogar de Lhupo (un **goblin** con 12 puntos de golpe) y dos **goblins** comunes que sirven como sus "acólitos". Todos llevan unas sucias túnicas sobre su armadura, pero ninguno de ellos poseen poderes divinos (aunque Lhupo afirma escuchar a Maglubiyet y hablar con él).

Si los goblins escuchan a los personajes luchando con el Grick en la zona 8, se esconderán detrás del altar e intentarán sorprender a los personajes.

De lo contrario, los tres goblins están arrodillados ante el altar, rezando a su dios del mal.

La tela manchada de sangre cubre completamente el altar de piedra, a cuyos lados hay grabados con las imágenes de los mismos dioses de la decoración de la zona 8.

TESORO

El cáliz, un cuchillo y un incensario son objetos de arte hechos por el hombre con un valor de 150 po, 60 po, y 120 po, respectivamente.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 150 PE por igual entre los personajes si el grupo derrota a los goblins.



GRICK

10. PUERTA CON POSTIGOS

Esta entrada lateral del castillo está cerrada pero sin vigilancia.

En el lado sur del antiguo castillo, un camino cubierto de maleza conduce a un pasaje que se interna en la muralla. Una gran puerta de hierro se encuentra aquí, al abrigo de ataques directos desde el exterior. Saeteras a diez pies del suelo dan al camino.

La puerta de hierro está bloqueada. Se puede abrir con herramientas ladrones y una prueba exitosa de Destreza CD 15 o echándola abajo con una prueba con éxito de Fuerza CD 25.

Saeteras. Cualquier personaje que se acerque y escucha cerca de las saeteras oye, desde la zona 7, un ruido ocasional de vajilla y a varios goblins furiosos discutiendo sobre si los platos necesitan ser limpiados. Los goblins no están vigilando desde estas saeteras. Sin embargo, si los personajes hacen mucho ruido, como derribando la puerta, los goblins vendrán a inspeccionar. Si ven a los intrusos fuera, gritarán para dar la alarma.

11. TORRE EN RUINAS

Unas lonas polvorientas (marcado con una "C" en el mapa) ocultan la entrada norte de esta zona, camuflándose con la piedra trabajada y los escombros que las rodean. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 descubren unas pisadas que conducen a la entrada oculta. Si los personajes están buscando activamente por el exterior del castillo por una entrada oculta, pueden hacer una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 y descubrir la lona "puerta".

Esta torre se ha derrumbado casi por completo, a pesar de lo cual la planta baja todavía tiene un poco de espacio libre. Cajas podridas y barriles antiguos muestran que una vez aquí fueron almacenadas provisiones. Cortinas pesadas ocultan un área en ruinas al sur y una puerta intacta lleva al este. Hacia el norte, un caminito a través de los escombros termina ante una pantalla de tela.



OSO LECHUZA

12. BARRACONES DE LA GUARDIA

Las criaturas vigilan esta zona desde la aspillera, por lo que cualquier personaje que se acerque por este lado del castillo tiene probabilidades de ser visto y atacado.

Un brasero de piedra brilla en el centro de este pequeño cuartel. Cuatro jergones de paja se alinean a lo largo de la pared este. La pared sur se ha derrumbado, pero hay una puerta de madera atrancada que está limpia de escombros. Una cortina cuelga en un arcada hacia el norte.

Dos **hobgoblins** hacen guardia en esta habitación. Son inteligentes, duros y leales al rey Grol. Al inicio del combate, uno de ellos corre a avisar al rey en el área 14, para volver 2 asaltos más tarde y unirse a la refriega.

Esta área fue una vez un salón para los humanos ocupantes del castillo, aunque sus muebles podridos están siendo desmenuzados para leña.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 200 PE por igual entre los personajes si el grupo derrota a los hobgoblins.

13. TORRE DEL OSO LECHUZA

La puerta de esta habitación se mantiene cerrada con una pesada tranca de madera, una sutil advertencia del peligro que encierra. Cuando la barra se levanta, la criatura en la habitación despierta y emite un terrible rugido.

Las saeteras están cerradas, dejando la habitación a oscuras. El texto de la caja asume que los personajes tienen visión en la oscuridad o una fuente de luz.

Los pisos superiores de la torre se han derrumbado para crear un silo hueco de al menos treinta pies de altura, perdiéndose la parte superior de la sala en las sombras. El polvo, los escombros y el vidrio roto cubren el suelo, y mesas de trabajo y estanterías viejas yacen esparcidas en la zona sur. En el medio de la habitación hay una bestia descomunal que parece un oso sarnoso con la cabeza de un búho. Se levanta y ruga cuando os ve.

Los Bocapeñascos han capturado a un **oso lechuza** y lo han confinado en esta torre. La habitación se mantiene oscura para mantener a la bestia en la calma, pero el rey Grol no sabe qué hacer con él todavía. Si un personaje tira carne fresca, el oso lechuza devora la comida. De lo contrario, ataca a la primera criatura que vea en la puerta.

Esta habitación fue una vez una biblioteca y un taller, pero nada de su contenido original permanece intacto.

DESARROLLOS

Si los personajes abren la puerta y se apartan del camino del oso-lechuza, huye del castillo (probablemente a través del área 11). La criatura ataca cualquier cosa que se interponga en su camino.

TESORO

Todo lo que queda de la segunda planta de la torre es una repisa mellada, sobre la cual se asienta un cofre de madera maltrecho. Es difícil de ver desde el suelo, por lo que requiere una prueba con éxito de Sabiduría (Percepción) CD 15.

El cofre no está cerrado con llave y contiene 90 pe, 120 po, una *poción de curación*, un *pergamino de silencio* y uno de *revivir*.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 700 PE por igual entre los personajes si el grupo derrota el oso-lechuza o lo libera.

14. BARRACONES DEL REY

Cualquier personaje que escuche tras la puerta oye dos voces en una acalorada discusión: alguien gruñendo en voz alta demandando el pago por algo y una respuesta suave y sedosa.

Esta habitación se ha transformado en un tosco habitáculo, con gruesas pieles tiradas en el suelo para que sirvan como alfombras, trofeos antiguos colgados en las paredes, una cama grande en el norte y un ardiente brasero de carbones. Una mesa redonda con varias sillas se encuentra al sur, cerca de la puerta. Cerca de la mesa, en el suelo, hay un enano maltrecho e inconsciente.

El Rey Grol es un fiero y viejo **osgo** con 45 puntos de golpe. Gobierna a los Bocapeñascos mediante la pura intimidación. La edad ha inclinado sus hombros y encorvado su espalda, pero sigue siendo sorprendentemente ágil y fuerte. Es exigente y vengativo, y ningún Bocapeñasco se atreve a enfrentarse con él.

Grol está acompañado por Snarl, un **lobo** con 18 puntos de golpe y por un **doppelganger** disfrazado de drow femenino. El doppelganger, Vyerith, es un mensajero de la Araña Negra, que vienen a recoger Gundren Buscarrocas y su mapa de la Cueva del Oleaje. El Rey Grol quiere vender el mapa en lugar de entregarlo, y él y la drow están negociando un precio. Vyerith primero quiere interrogar a Gundren para averiguar si alguien más conoce la ubicación de la mina. A continuación, el doppelganger tiene la intención de matar al enano y destruir el mapa.

Si los villanos han advertido el inminente ataque, Vyerith se esconde detrás de la puerta hacia el noreste, dejándola entreabierta y con la esperanza de atacar a un intruso desde la parte posterior. Grol mantiene como rehén a Gundren, listo para matar al enano si los personajes no retroceden.

Saeteras. Las saeteras están a 15 pies por encima del suelo de fuera, y las criaturas de aquí no están vigilando. Es poco probable que noten a los intrusos moviéndose por los alrededores del exterior del castillo.

Habitación Noroeste. Esta habitación parcialmente derruida fue una vez un confortable cuarto de baño. Todavía contiene un gran bañera con azulejo, que los actuales ocupantes del castillo no utilizan.

Enano Inconsciente. Cerca de la esquina suroeste de la habitación

está Gundren Buscarrocas, un plebeyo enano. Está inconsciente pero estable a 0 puntos de golpe.

DESARROLLOS

Si Grol es asesinado, Vyerith intenta matar a Gundren y huir con el mapa, en dirección al área 11 y se escapa a través de la puerta de lona oculta. Si está arrinconado, el doppelganger pelea hasta la muerte antes que dejarse capturar.

Si Gundren es revivido, agradece al grupo por venir a su rescate, pero no abandonará el Castillo Bocapeñasco sin su mapa. Desafortunadamente, él no sabe dónde lo ha ocultado el Rey Grol (consulta la sección "tesoro").

TESORO

Escondido debajo del colchón de la cama de Grol hay un saco de cuero cosido que contiene 220 pp, 160 pe, tres *pociones de curación* y el mapa de Gundren de la Cueva del Oleaje.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 950 PE por igual entre los personajes si el grupo derrota al Rey Grol, el lobo y el doppelganger.

Otorga otros 200 PE al grupo si los personajes rescatan a Gundren Buscarrocas y le escoltan sano y salvo a Phandalin.

COMPañÍA DE GUERRA VOLVIENDO

Puedes agregar una complicación en forma de una tropa de hobgoblins de regreso a casa, justo cuando los personajes se están preparando para marcharse. Esta compañía de guerra consiste en tres **hobgoblins** liderados por Targor Espada de Sangre, un **hobgoblin** con 20 puntos de golpe.

Targor también cuenta con dos **lobos** como mascotas.

No tienen ningún tesoro, pero 1d4 de ellos llevan sacos sangrientos, cada uno con una cabeza cercenada de un elfo. Las cabezas cortadas son trofeos de la reciente victoria sobre una partida de caza élfica.

Los personajes inteligentes podrían tratar de razonar con Targor instándole a pensar en sí mismo como el sucesor de Grol en lugar del vengador de Grol. Targor siempre ha aspirado a liderar la tribu Bocapeñasco, por lo que podría hacer el favor a los aventureros de no matarlos, siempre que uno o más personajes tengan éxito en una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Divide 500 PE por igual entre los personajes si derrotan a compañía hobgoblin o llegan a un acuerdo con Targor.

¿YA CONTINUACIÓN?

Si Gundren Buscarrocas sobrevive a la odisea en el Castillo Bocapeñasco, ofrece a los personajes su gratitud y pide que lo escolten de vuelta a Phandalin, para después aventurarse a la Cueva de Oleaje para conocer el destino de sus hermanos, Nundro y Tharden. Sabe que alguien llamado la Araña Negra orquestó su captura y tiene la esperanza que los personajes detengan al villano. A su regreso a Phandalin, Gundren ofrece a los personajes 25 pp a cada uno por su ayuda y promete al grupo una parte de un 10 por ciento de la riqueza de la mina una vez que su proyecto allí esté en marcha y funcionando.

Si los personajes han conseguido la información de Agatha o Reidoth, negociado con Hamun Kost, o recuperado a Gundren y su mapa, ahora ya saben la ubicación de la Cueva del Oleaje. Lo único que queda por hacer es buscar la vieja excavación enanil y descubrir por sí mismos quién es la Araña Negra y por qué está tan interesado en la Mina Perdida de Phandelver.



PARTE 4: LA CUEVA DEL OLEAJE

A quince millas al este de Phandalin, en los profundos valles de las Montañas Espada, se halla la Cueva del Oleaje. La rica mina del Pacto de Phandelver se perdió hace quinientos años, durante una invasión orca que devastó esta parte del Norte.

En los siglos posteriores, muchos aventureros y caza tesoros han buscado la mina perdida, pero ninguno de ellos tuvo éxito hasta que los hermanos Buscarrocas encontraron la entrada hace un mes.

Desafortunadamente, los Buscarrocas no se dieron cuenta que estaban siendo seguidos por los espías a las órdenes de Nezznar, la Araña Negra, y acabaron, sin saberlo, conduciendo al malvado Elfo Oscuro a su premio. Nezznar y sus seguidores se encargaron de los dos Buscarrocas que estaban vigilando su hallazgo y luego se prepararon para emboscar a Gundren. Conociendo la implicación de los aventureros con Gundren o las hazañas que están llevando a cabo a lo largo y ancho de Phandalin, la Araña Negra ha dado órdenes de eliminar a los personajes. Mientras tanto, Nezznar ha empezado a explorar la cueva.

El Elfo Oscuro está buscando la Forja de los Conjuros, donde los magos humanos de la antigua Phandalin encantaron armas enanas y artefactos gnómicos. Sin embargo, la exploración de Nezznar se ha visto entorpecida por los insomnes no-muertos y los peligrosos monstruos que allí acechan, forzándole a avanzar con suma cautela.

Ahora los aventureros tienen la oportunidad de ayudar a Gundren, vengar sus parientes, y poner fin a los malvados planes de la Araña Negra. Y por supuesto, los artefactos de magia poderosa que se rumorea que están escondidos en las minas constituyen un jugoso premio.

NIVEL DE LOS PERSONAJES

Esta parte de la aventura está diseñada para personajes de nivel 4 como mínimo y se asume que cada personaje ha ganado un mínimo de 2.700 puntos de experiencia. Si los aventureros se saltaron muchos encuentros e investigaciones opcionales de la parte 3, puede que no hayan llegado al nivel 4, y muchos de los encuentros en esta sección podrían ser difíciles para ellos.

PUNTOS DE EXPERIENCIA RECIBIDOS

En esta parte de la aventura, los puntos de experiencia se obtienen al eliminar monstruos, igual que en las partes 2 y 3. Sin embargo, los PE ganados no aparecen en la descripción del encuentro. En su lugar, la cantidad de experiencia en que está valorado cada uno aparece reflejada en el bloque de estadísticas (ver apéndice B). Se calcula la recompensa en PE sumando el valor de cada monstruo superado por el personaje.

La concesión de puntos de experiencia adicionales, y el criterio para concederlos, aparecen descritos en el texto bajo el título de “Puntos de experiencia recibidos”.

MONSTRUOS ERRANTES

Los monstruos vagan a lo largo de todas las áreas de la mina. Los encuentros aleatorios recuerdan a los jugadores que los monstruos no están necesariamente confinados en ciertas zonas específicas, y que ninguna parte de la mazmorra es segura. Estos encuentros son una forma efectiva de forzar a los jugadores a permanecer atentos, de aliviar su aburrimiento y de reducir los recursos del grupo.

Sin embargo, demasiados encuentros pueden volverse tediosos, así que úsalos con moderación.

Si los personajes pasan mucho tiempo en un área concreta, puedes hacer una tirada de monstruos errantes lanzando un d20. En una tirada de 17-20, hay un encuentro. De la misma forma, si los jugadores parecen incansables, puedes decidir que tiene lugar un encuentro. Lanza un d12 y consulta la tabla de Monstruos Errantes para determinar qué tipo de criatura se enfrenta el grupo.

MONSTRUOS ERRANTES

Tirada d12	Resultado
1-3	Estirges (2d4)
4-5	Ghouls (1d4)
6	Gricks (1d4)
7-8	Osgos (1d4)
9	Esqueletos (1d6)
10	Zombies (1d6)
11-12	Gelatina Ocre (1)

CARACTERÍSTICAS GENERALES

La mina es fría, húmeda, y con corrientes de aire sorprendentes. Una notable brisa sopla a lo largo de todos los pasadizos, fluyendo del área 1 hasta la 16.

Techos. Los túneles miden 10 pies de alto a no ser que se especifique lo contrario. Las habitaciones miden 20 pies de alto, mientras que las cavernas naturales miden 30 pies y tienen estalactitas desperdigadas por ellas.

Puertas. A no ser que se especifique lo contrario, todas las puertas miden 6 pies de alto y 4 de ancho. Están hechas de losas de piedra de 6 pulgadas de ancho y tiene pomos y bisagras de hierro. Las puertas son bajas y anchas, perfectas para enanos.

Paredes. Las paredes son de piedra tallada. En unas pocas áreas (14, 15, 19 y 20), están revestidas de bloques de piedra bien colocados.

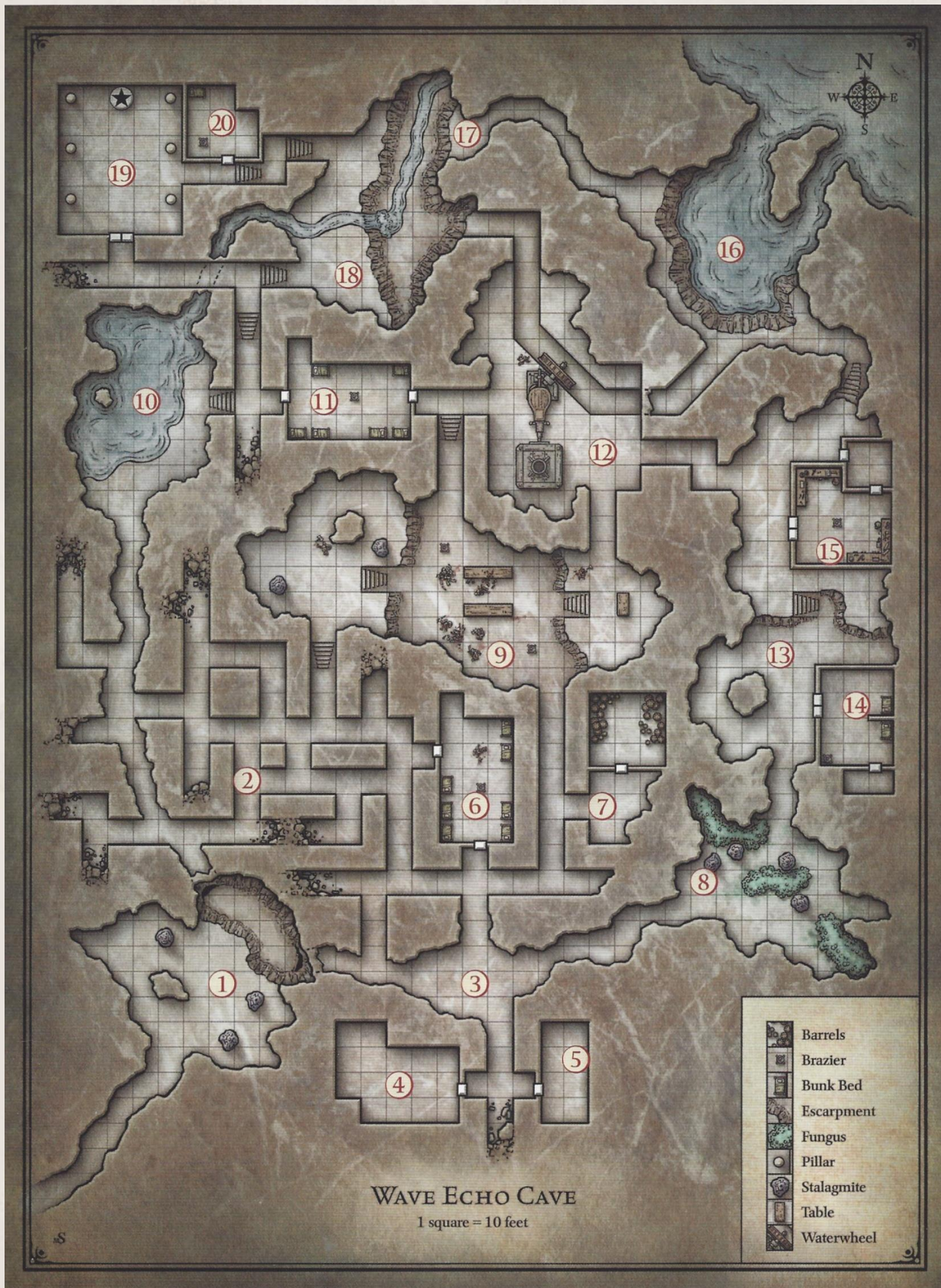
Suelos. Todos los suelos están hechos de piedra natural y lisa.

Iluminación. Ninguna, a no ser que se indique lo contrario. En el texto de los recuadros se asume que los personajes poseen algún tipo de fuente de luz o visión en la oscuridad.

Estalagmitas. Se encuentran en muchas cavernas naturales, estas agujas de roca se elevan desde el suelo y pueden ser usadas como cobertura (busca “Coberturas” en el libro de reglas).

ENCUENTROS CLAVE

Todos los encuentros de esta parte aparecen en el mapa de la Cueva del Oleaje.



ECO RETUMBANTE

Todas las buenas mazmorras poseen características que las hacen únicas y la Cueva del Oleaje no es una excepción. El rítmico retronar de las martilleantes olas resuena por toda la mina, con suficiente fuerza como para hacer temblar la piedra bajo los pies. Las ondas vienen cada dos minutos, haciéndose más fuertes a medida que te diriges al noreste.

La Cueva del Oleaje no está para nada cerca del océano, pero una caverna inundada en las profundidades de la mina está conectada a unas fuentes termales subterráneas. Esa fuente borbotea continuamente produciendo un oleaje que se estrella contra una estrecha chimenea, haciendo un sonido similar al de una ola rompiendo contra la costa. Describe este sonido a los jugadores de vez en cuando. Despertará su curiosidad y los atraerá hacia su fuente, y como consecuencia, arrastrándolos más y más hasta las profundidades de la mina.

1. ENTRADA A LA CUEVA

Hayan llegado los jugadores siguiendo el mapa de Gundren o siguiendo las indicaciones de otra fuente, su acercamiento inicial los conduce a un estrecho túnel cuya entrada está escondida en las estribaciones de las Montañas Espada.

“El túnel de entrada conduce a una gran caverna sostenida por un pilar de roca natural y que contiene tres estalagmitas. En la zona occidental de la cueva, detrás de la columna de roca, hay tres petates y una pila de provisiones ordinarias – sacos de harina, bolsas de sal, barriles de carne salada, linternas, frascos de aceite de lámpara, picos, palas y otras herramientas. En medio de las provisiones, ves un cuerpo de un minero enano, muerto desde hace al menos una semana.

La sección nororiental de la caverna se ha derrumbado, formando un hoyo de diez pies de ancho y veinte de hondo. Una robusta cuerda de cáñamo está atada a una estalagmita cercana y cuelga de un lado del hoyo, al fondo del cual se halla un túnel tallado irregularmente que se dirige al noroeste y al este.”

Este era el campamento de los Buscarrocas. El enano muerto es Tharden, el hermano de Gundren, que fue asesinado por la Araña Negra. El otro hermano de Gundren, Nundro, también estaba aquí y ahora es el prisionero de la Araña Negra en el área 20.

Las provisiones de los enanos son potencialmente útiles, pero no particularmente valiosas.

Hoyo. Escalar la pared del hoyo arriba o abajo sin cuerda requiere una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. Un personaje que falle la prueba por 5 puntos o más cae y recibe 1d6 de daño contundente por cada 10 pies caídos y aterriza boca abajo. El túnel al fondo del hoyo conduce al noroeste hacia la zona 2 y al este hacia la zona 3.

TESORO

Tharden viste un par de *botas de zancadas y brincos*. En su prisa por explorar el resto de la Caverna, Nezznar no se dió cuenta de ellas.

2. TÚNELES MINEROS

Este laberinto de pasadizos es una vieja sección de la excavación minera original de la Caverna.

Esta área consiste en numerosos pasillos que se cruzan. El techo en esta zona solo está a seis pies del suelo, y muchos de los caminos acaban en paredes de roca parcialmente excavadas.

Los caminos cerrados son lugares donde los mineros se rindieron y decidieron marcharse a otro sitio. Acechando pacientemente en uno de estos pasadizos se encuentra una **gelatina ocre**. Cuando entran en esta sección de la mina, empieza a perseguir al grupo, esperando instintivamente una oportunidad para atacar a un objetivo aislado.

3. VIEJA ENTRADA

El túnel que discurre hacia el sur era la entrada original, pero fue enterrada por la destrucción que sumió en ruinas la mina siglos atrás. Aquí tuvo lugar una batalla campal cuando los orcos atacaron a los mineros. Los muertos todavía yacen donde cayeron.

Muchos túneles se cruzan en esta cueva natural de treinta pies de alto. Las paredes están talladas con gravados simples de gnomos y enanos mineros trabajando duramente. Debajo de éstos, casi dos docenas de esqueletos con pedazos de armadura oxidada están esparcidos por el suelo de la caverna. Algunos son esqueletos de enanos, mientras que otros lo son de orco. Media docena de grandes linternas de latón están situadas en nichos o en estantes alrededor de la caverna, pero ninguna está encendida.

Colgando del techo como murciélagos hay diez **estirges**. Los monstruos apenas encuentran presas vivas en las minas y están famélicos. Si los personajes están mirando los esqueletos que están en el suelo, muy probablemente los ataquen. Cualquier personaje que no esté mirando al techo es sorprendido, a no ser que la puntuación de su Percepción Pasiva sea superior a la tirada de Destreza (Sigilo) de las estirges (tira una vez para todas). Los personajes que no sean sorprendidos escuchan un aleteo mientras descienden para atacar.

Las linternas y los gravados en las paredes estaban hechos para dar la bienvenida a los nuevos mineros.

4. VIEJO PUESTO DE GUARDIA

Este puesto de guardia protegió una vez la cercana entrada a la mina, pero fue destruido cuando los orcos atacaron.

Bancos de piedra destrozados y montones de escombros de un techo parcialmente derruido ocupan la sala. En medio de los pedazos de piedra y de estantes de armas derruidos yacen los huesos de varios enanos y orcos.

Si una criatura viviente entra esta cámara, los huesos empiezan a removerse y a unirse, formando nueve **esqueletos**. Luchan hasta ser destruidos.

5. OFICINA DEL CAPATAZ

El capataz de la mina trabajaba aquí, pesando y evaluando las muestras de mineral y pagando a los mineros por ello.

Esta sala fue antaño una oficina o un almacén de algún tipo. Un gran mostrador de piedra separa la habitación, equipada con tres polvorientas básculas hechas de hierro. Compartimentos escarbados en la pared norte están llenos de polvorientos pedazos de papel. Varios cuerpos muertos desde hace mucho tiempo –por su aspecto, gnomos y orcos– están esparcidos por el suelo.

Los papeles, de varios siglos de antigüedad, se deshacen al tacto, pero un personaje que pueda leer la lengua de los enanos observa borrosas marcas en algunos pedazos, registros de pesos y gastos.

TESORO

Detrás del mostrador yace una caja fuerte de hierro cerrada, que requiere herramientas de ladrón y una tirada de Destreza de CD 20

para poder abrirla. Fue pasado por alto en la pelea y contiene 600 pc, 180 pp, 90 pe y 60 po.

6. BARRACONES SUR

Estos eran unos barracones de mineros donde los habilidosos cavadores descansaban entre turnos. Cualquier jugador que escuche a través de la puerta entreabierta y consiga superar una prueba de Sabiduría (Percepción) con una CD 10 oye débiles ruidos, como si alguien estuviera masticando y astillando algo.

En las paredes de esta sala están llenas de viejas literas de piedra alineadas, y un brasero de acero corroído lleno de carbones viejos se encuentra en medio de la estancia. Los huesos de una media docena de enanos y orcos yacen desparramados vistiendo pedazos de armadura. Hay tres figuras grises agachadas encima de los restos, pisándolos y mordisqueando los huesos.

Tres **ghouls** del grupo del área 9 están aquí rompiendo y mordisqueando los antiguos huesos de los caídos con la vana esperanza que todavía quede algún sabroso bocado de médula ósea. Los ghouls, ansiosos por comida fresca, atacan inmediatamente.

7. ALMACÉN DERRUIDO

A pesar de la destrucción de los alrededores, la parte más al norte de este almacén ha permanecido intacta.

La pared oriental de la sala se ha colapsado formando un montón de escombros. Hacia el norte, una puerta entreabierta conduce a un almacén bastante grande.

Barriles polvorientos están apilados contra las paredes, pero están todos destrozados y con boquetes abiertos por el paso del tiempo.

No es cómodo, pero el almacén es un lugar seguro, ya que los monstruos no se acercan. Por otra parte, la puerta del almacén está en buenas condiciones y puede ser bloqueada o atrancada con facilidad desde dentro.

El contenido de los barriles hace tiempo que se evaporó.

8. CAVERNA DE LOS HONGOS

Esta cueva ha dificultado las exploraciones de Nezznar. El Elfo Oscuro sospecha que los talleres mágicos de la mina están cerca, pero es reacio a arriesgarse a enfrentarse con los monstruos que hay aquí.

Densas alfombras de extraños hongos cubren grandes secciones del suelo de la caverna. El manto vegetal incluye pedos de lobo de un pie de ancho, extraños hongos que crecen en las estalagmitas, y grandes tallos y sombreros que alcanzan los cinco pies de alto. Algunos brillan con una inquietante fosforescencia verde.

La mayoría son inofensivos, y los hongos que despiden esa luz verde brillante permiten a las criaturas ver la totalidad de la cueva sin la ayuda de fuentes de luz o visión en la oscuridad.

Gas venenoso. Cada vez que una criatura intenta atravesar la caverna, las alfombras de hongos que cubren la mayor parte del suelo liberan un gas en el aire. Cada criatura en la caverna debe superar una tirada de salvación de Constitución de CD 11, sino lo consigue recibirá 3d6 de daño por veneno y estará envenenado durante 10 minutos (consulta el libro de reglas para más información sobre el estado de envenenado). El gas se dispersa después de un minuto, pero hasta entonces cualquier criatura viviente que acabe su turno en la caverna debe repetir la tirada de salvación.

9. LA GRAN CAVERNA

Esta cueva sirvió una vez como salón de banquetes, zona de reunión y sala de fiestas para los mineros.

Empinados terraplenes dividen esta gran caverna en tres partes—la sección del centro está más baja que las secciones laterales. Sendas escaleras esculpidas en la roca llevan a cada una de ellas. Dos grandes mesas yacen en medio de la sala, junto a un par de viejos braseros. Una pequeña mesa yace en la parte oriental. Los restos esqueléticos de docenas de guerreros muertos —enanos, gnomos, orcos y ogros— dan fe de la fiera de la batalla que tuvo lugar aquí hace mucho.

Siete **ghouls** acechan en la oscuridad del saliente occidental. Detectan cualquier luz o sonido en la cueva y rápidamente saltan para atacar.



GHOUL

Los no-muertos están hambrientos y luchan hasta ser destruidos.

Los terraplenes miden 10 pies de alto y requieren superar una tirada de Fuerza (Atletismo) de CD 12 para escalarlos. Una criatura que caiga o sea derribada desde lo alto de un borde, recibe 1d6 de daño contundente y cae boca abajo.

10. ESTANQUE OSCURO

Hay un tesoro escondido en esta cueva inundada.

Un estanque en calma cubre la mayor parte de esta caverna. El agua es oscura, apenas revelando lo que podría haber en él. La orilla del lago consiste en una fina capa de conchas rotas pertenecientes a unos extraños y pálidos mejillones y un olor a pescado permanece en el aire.

Un pasadizo discurre hacia el sur desde esta área, y unas escaleras suben hacia el este. Una ligera corriente fluye fuera de la cueva hacia el noreste.

El estanque tiene 20 pies de profundidad en el centro. La corriente que discurre hacia el noreste tiene 3 pies de profundidad, y el techo del pasillo está a unos 2 o 3 pies sobre el agua. Los personajes pueden andar fácilmente a través de la corriente hacia la zona 18.

Un personaje que explore el lago encontrará un viejo esqueleto que yace en el fondo, a 10 pies de la costa y a otros 10 pies de profundidad. Estos son los caja torácica del esqueleto.

restos de un mago humano de la vieja Phandalin que murió defendiendo las minas del ataque de los orcos. Varias flechas orcas siguen clavadas en la

TESORO

El esqueleto lleva puestos un par de anillos de platino (75 po cada uno) y sujeta con sus dedos esqueléticos una *varita de misiles mágicos*.

11. BARRACONES DEL NORTE

La puerta oriental está atrancada desde dentro de la estancia y requiere superar una tirada de Fuerza con una CD 20 para poder forzarla. Un personaje que escuche a través de la puerta y supere una tirada de Sabiduría (Percepción) de CD 10 oye voces roncadas en el lenguaje de los goblins quejándose de lo hambrientos que están.

Viejas literas de piedra decoran las paredes de estos barracones, que está iluminado y calentado por un brillante brasero de hierro en el centro de la sala.

Si el grupo entra desde el oeste, añade:

Al otro lado de la estancia hay otra puerta, esta está bloqueada por los restos de una mesa de madera.

Cinco *osgos* residen en esta cámara. Son los leales esbirros de Nezznar. Esta sala representa la primera línea de asalto de la Araña Negra en la Cueva del Oleaje, y los *osgos* están aquí para evitar que ghouls, zombies u otros no-muertos molesten a su maestro en su guarida (área 19).

Como el área 6, estas también eran unos antiguos barracones de mineros. Los *osgos* de Nezznar se han deshecho de los cadáveres que había aquí y han construido barricadas.

TESORO

El *osgo* más grande lleva una bolsa con 15 pc, 13 pe y una *potión de vitalidad*.



CALAVERA EN LLAMAS

12. CAVERNA DE LA FUNDICIÓN

Como la caverna de los hongos en el área 8, esta cámara posee serios obstáculos que impiden a Nezznar llegar hasta su objetivo- la Forja de los Conjuros (área 15). El Elfo Oscuro todavía está preparando un plan para superar los guardianes no-muertos de esta área.

Un alto horno y unos fuelles mecánicos alimentados por una rueda hidráulica dominan esta gran sala. El horno está frío y oscuro, pero hay un montón de carbón apilado cerca, junto con carretas llenas de mineral de hierro sin refinar. La rueda hidráulica se encuentra en un canal de diez pies de ancho cavado en el suelo de la habitación, pero el canal está seco. Pasadizos se dirigen al oeste, sur y este. El canal vacío se dirige hacia el norte y el este.

Más de una docena de decrepitos cadáveres están diseminados por la sala. Estos enanos y orcos asesinados todavía llevan piezas de sus armaduras. Flotando por encima de ellos hay una calavera envuelta en llamas verdes.

Ocho de los guerreros enanos caídos son *zombies*. Se levantan y persiguen a toda ser vivo que entre en la sala, pero no los persiguen fuera de esta área durante más de un turno. Además, un no-muerto mucho más inteligente vigila esta sala: una *calavera en llamas*. Esta criatura fue un sirviente de los magos humanos que se habían aliado con los enanos y gnomos de Phandelver, y continúa actuando acorde con sus antiguas instrucciones e impedirá que los intrusos pasen.

Esta impresionante cámara fue el corazón de las operaciones mineras de la Cueva del Oleaje. Aquí, los enanos fundían los minerales para refinar lingotes de plata, oro y platino. El canal seco es donde los enanos desviaban la corriente del área 18 para alimentar la rueda hidráulica. Que a su vez hacía funcionar los fuelles que alimentaban el horno.

El fondo del canal está a 5 pies por debajo del nivel del suelo y no es necesaria ninguna tirada de habilidad para moverse a través de él. Los personajes que estén en el canal pueden seguirlo hasta salir de la habitación hacia el norte o el este, aunque una vez se sale de la sala el techo solo mide 5 pies de alto.

13. LA CAVERNA ESTRELLADA

El daño estructural y los restos de esqueletos en esta área son evidencias de la destructiva batalla de conjuros que tuvo lugar aquí siglos atrás, cuando los orcos y sus magos mercenarios invadieron las minas.

Minerales brillantes en el techo de esta gran caverna absorben la luz y la devuelven para crear la sensación de una noche estrellada. Decenas de esqueletos—muchos aplastados bajo los restos— están esparcidos a lo largo del suelo.

La cueva es lo suficientemente grande como para contener dos estructuras independientes. Cada uno de estos edificios de piedra están habilitados para el uso humano, en contraposición al resto de puertas y muebles de tamaño enano que has visto en toda el conjunto de las minas. Ambas estructuras tienen las paredes de ladrillo maltrechas y ennegrecidas, con las puertas dobles agrietadas y chamuscadas.

La caverna está dividida por un terraplén, en el cual se han esculpido unas escaleras. Los pasadizos de esta zona llevan fuera de esta sala al norte, sur y oeste.

Los edificios dañados son descritos en las áreas 14 y 15. Los minerales del techo son bonitos, pero no son ni mágicos ni valiosos.

Cualquier personaje competente en Arcano pueden sentir una sutil aura mágica en esta caverna (Un conjuro de detectar magia revela lo mismo). El aura se hace más fuerte a medida que uno se aproxima al edificio de más al norte (área 15).

14. ALOJAMIENTO DE LOS MAGOS

Las puertas que llevan a esta área están agrietadas, sus bisagras de hierro están medio derretidas. Arrancar o derribar las puertas requiere superar una tirada de Fuerza con una CD 15.

Polvo, cenizas, paredes ennegrecidas por el fuego y montones de escombros del techo derruido evidencian que esta sala fue dañada por una destructiva explosión. Los muebles —mesas, sillas, estanterías, camas— están carbonizados o astillados, pero aparte de eso los restos están en buenas condiciones. Un cofre de hierro chamuscado vace al pie de una de las camas.

Esta habitación contiene el espíritu errante del último mago que murió aquí: **Mormesk el espectro**. No es visible inmediatamente pero se alza desde el suelo cuando un ser vivo entra en la habitación.

Mormesk fue un mago poderoso hasta que halló su final en la batalla de conjuros en el clímax del ataque de los orcos. Siglos de rabia han envenenado su alma, convirtiéndolo en una aparición consumida por el odio.

Mormesk lidera los no-muertos que aparecen a lo largo de la Cueva del Oleaje. El espectro pasa su tiempo aquí porque el tesoro que amasó en vida está en el cofre chamuscado (ver la sección “Tesoro”). Siendo ahora incorpóreo, no puede tocar ni poseer las riquezas que disfrutó en vida.

Este edificio servía como casa de invitados para los magos visitantes que trabajaban en la Forja de los Conjuros (área 15), la mayoría de ellos eran humanos de ciudades cercanas. Los muebles están hechos para humanos.

INTERPRETANDO A MORMESK

Mormesk habla en graves susurros. Cuando el espectro se eleva desde el suelo, dice: “Vuestra presencia es ofensiva para mí, renunciad a vuestras vidas. Mis tesoros son solo míos, y no permitiré que los saqueéis!” Si los personajes no intentan razonar con el espectro, ataca.

Si los personajes intentan razonar con el espectro, este escucha lo

que tienen que decir dado que no le han hecho ningún daño ni se han apoderado de ninguna de sus propiedades. El espectro es irrefutablemente malvado, así que la única forma que los personajes tienen para superar su espectral mano es ofrecerle algo que un antiguo mago consideraría valioso a cambio de sus vidas. Mormesk valora los objetos mágicos (particularmente los pergaminos), libros de conjuros y demás conocimiento arcano.

Cualquiera que sea el regalo, el personaje tiene que superar una tirada de Carisma (Persuasión) con una CD 10 para convencer al espectro de su valor.

Le ofrezcan lo que le ofrezcan, el espectro no se deshará de la pipa de madera del cofre chamuscado. Pero estará de acuerdo en ofrecer las gemas y el dinero si los personajes aceptan deshacerse de “el que todo lo ve” (espectador) en la Forja de los Conjuros (el espectro no explica lo qué es la entidad a la que se refiere, simplemente señala hacia el área 15). Una vez recibe su regalo, el espectro permite a los jugadores leer detenidamente sus libros y quedarse con el mapa secreto que se halla en uno de ellos (ver la sección “Tesoro”).

TESORO

El cofre chamuscado está abierto y contiene 1100 pc, 160 pp, 50 pe, 3 diamantes (100 po cada uno) y una pipa de madera adornada con filigranas de platino (150 po).

Un puñado de tomos preservados mágicamente permanecen en las estanterías. La mayoría son solo historias, pero uno de ellos contiene un mapa cosido en la cubierta. La presencia del mapa puede ser descubierta superando una tirada de Inteligencia (Investigación) de CD 12. El mapa señala la localización de una mazmorra de tu propia creación. Cuando los personajes acaben su investigación aquí, este mapa puede conducirlos hasta su siguiente aventura.

15. LA FORJA DE LOS CONJUROS

Aquí es donde los magos se aliaron con los enanos y los gnomos del Pacto de Phandelver y donde canalizaban la magia de estas cavernas para encantar armas enanas y artefactos gnómicos. La entrada norte está agrietada y chamuscada, sus bisagras de hierro parcialmente derretidas; forzarla requiere superar una tirada de Fuerza de una CD 15. La puerta doble situada al Oeste está igual de dañada pero permanece ligeramente entreabierta.

Este gran taller fue dañado gravemente por la antigua batalla de conjuros que llenó de escombros la mina. Las mesas de trabajo que ocupan dos de las esquinas de la sala están chamuscadas y el yeso se ha quemado en las paredes de ladrillo. En medio de la estancia, un pedestal de piedra sostiene un pequeño brasero en donde unas escalofriantes llamas verdes danzan y chisporrotean. El brasero y el pedestal han permanecido intactos, ajenos a las fuerzas que destruyeron este lugar.

Detrás del brasero de llamas verdes flota una criatura esférica que mide aproximadamente 4 pies de diámetro. Cuatro pedúnculos oculares salen de su masa central, dos a cada lado. En el centro del cuerpo hay un gran ojo que os mira fijamente.

“Hola”, dice una voz grave y efusiva en tu cabeza.

El monstruo que vigila esta sala es un **espectador**. Uno de los magos humanos que trabajó en la Forja de los Conjuros invocó a la criatura para que protegiera los objetos mágicos creados y almacenados aquí. Cuando la mina fue saqueada, los orcos cambiaron la delicada magia de la zona, trastornando la percepción de la realidad del espectador. Como resultado ha enloquecido y cree que la mina sigue en uso, ignorando toda evidencia de lo contrario.

El espectro (área 14) lo quiere echar o matarlo, pero hasta el momento la criatura se ha deshecho con facilidad de los zombies y ghouls enviados por Mormesk, sin extrañarse de que los no-muertos



ESPECTADOR

pululen por la mina. Si el grupo intenta coger algo de esta área, los atacará. Si es cegado de alguna forma, volverá al plano al que pertenece, convencido que ya no puede llevar a cabo la tarea por la que fue invocado.

Superando una tirada de Carisma (Engaño) CD 15 un personaje lo puede engañar y hacerle pensar que uno o más miembros del grupo son magos o mineros que trabajan para los propietarios de la Cueva del Oleaje, enviados para acabar con su tarea. Si el engaño tiene éxito, el cree que está liberado de sus obligaciones y desaparece para volver al plano al que pertenece.

Brasero de llamas verdes. Con una prueba de Inteligencia (Arcano) CD 15 se identifica el brasero como el origen de la magia que baña las cuevas de alrededor. Esta magia ha ido menguando a lo largo de los años, hasta el punto de que ya no se puede emplear para encantar objetos mágicos permanentemente.

Aún así, cualquier arma o armadura no mágicas que sea bañada en la llama verde por lo menos durante un minuto se convierte en una arma +1 o una armadura +1, respectivamente, durante 1d12 horas (ver apéndice A). El brasero no se puede sacar de la Forja de los Conjuros.

Habitación norte. Esta pequeña habitación es una zona de trabajo separada, donde los objetos que iban a ser encantados se pulían, lacaban o simplemente se acababan. Como el taller principal, ha sido casi completamente destruido.

TESORO

En la mesa de trabajo en la esquina sureste de la habitación se hallan los últimos objetos que le encargaron proteger al espectador : Portadora de Luz y Guarda de Dragones .

Portadora de Luz. Esta maza +1 fue hecha para un clérigo de Lathander, el dios del alba. La cabeza de la maza tiene forma de rayo

de sol y está hecha de latón sólido. Llamada Portadora de Luz, esta arma brilla tanto como una antorcha cuando su portador lo ordena. Mientras brilla, la maza hace 1d6 de daño radiante adicional a criaturas no-muertas.

Guarda de Dragones. Esta coraza +1 tiene un motivo de un dragón dorado integrado en su diseño. Creada para un héroe humano de Neverwinter llamado Tergon, le concede a su portador ventaja en tiradas de salvación contra armas de aliento de criaturas de tipo dragón.

16. CAVERNA RESONANTE

El martilleo del sonido de las olas que da nombre a la Cueva del Oleaje tiene su origen en esta caverna inundada.

Un estrecho saliente se encuentra en lo alto de una gran caverna que da cabida a una hirvente masa de agua. A intervalos regulares brotan nuevas explosiones de agua que rompen contra la pared justo debajo del saliente. El rítmico martilleo que se oye a través de las minas es más fuerte aquí. El eco sugiere que esta cueva puede ser un brazo de una caverna mucho más grande hacia el noreste.

El saliente que abraza la pared del sur está a 15 pies por encima del nivel del agua. Aunque, cuando el agua entra en la cueva cada 2 minutos, eleva el nivel del agua 10 pies. Después de un minuto, el agua vuelve a su profundidad inicial de 20 pies.

17. ANTIGUO LECHO DEL RÍO

El riachuelo que fluye desde el área 10 hasta la 18 solía continuar a través de este pasillo bajo, pero con el tiempo se vació en el área 16.

Este pasillo apenas mide 4 pies de alto y está obstruido por rocas redondeadas y guijarros. Puede que fuese un lecho del río, aunque ahora ya no fluye agua por él.

Los enanos desviaron el riachuelo hacia el canal que lleva hasta el área 12 para alimentar la rueda hidráulica que hacía funcionar el horno de fundición. Durante los terremotos que sacudieron la Cueva del Oleaje durante la batalla final de la invasión orca, derrumbaron el suelo del área 18, desviando la corriente de nuevo. El viejo lecho del río permanece como un pasillo útil para eludir los no-muertos del área 12, aunque Nezznar todavía no ha descubierto esto.

18. CAVERNA DERRUIDA

Los sirvientes de Nezznar ocupan esta caverna, haciendo guardia contra incursiones de no-muertos y moviéndose con cuidado entre los escombros. Las predicciones de la Araña Negra sugieren que en el fondo de la grieta que se creó cuando esta área fue destruida se esconden valiosos tesoros.

Una amplia grieta llena la mitad oriental de esta caverna. Un pequeño riachuelo se filtra por la pared oeste, y luego cae dentro de la grieta y fluye hacia el norte. Varias cuerdas están atadas a estacas de hierro a lo largo del borde occidental de la grieta, que llevan hacia el fondo del abismo.

Tres **osgos** están posicionados aquí. Dos de ellos están limpiando el fondo de la grieta de rocas y el tercero monta guardia en la mitad occidental de la caverna. Un **doppelganger** llamado Vhalak supervisa las operaciones con la apariencia de un Elfo Oscuro. Si empieza una pelea en la caverna principal, los dos osgos en la grieta escalan usando las cuerdas para unirse a la refriega.



NEZZNAR, LA ARAÑA NEGRA

Grieta. La grieta mide 20 pies de profundidad. Escalar arriba o abajo sin el uso de una cuerda requiere superar una tirada de Fuerza (Atletismo) CD 10. Una criatura que falle la prueba por 5 puntos o más cae de cabeza recibiendo 1d6 de daño contundente por cada 10 pies caídos.

ACONTECIMIENTOS

Si dos o más osgos son asesinados, el doppelganger intenta retirarse hacia el área 19 para avisar a Nezznar.

TESORO

Las predicciones de Nezznar son precisas. Enterrado bajo pesados escombros en el fondo de la grieta yace el esqueleto aplastado de un enano que lleva unos *guanteletes de fuerza de ogro*. Los restos están ocultos a la vista pero pueden ser encontrados superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. Cada personaje que busque puede intentarlo una vez por hora.

19. TEMPLO DE DUMATHOIN

Nezznar usa esta sala como su cuartel general mientras explora las minas y busca la Forja de los Conjuros.

Seis pilares de mármol agrietados se alinean a lo largo de las paredes en este pasillo, en el extremo norte se encuentra una estatua de 9 pies de alto de un enano sentado en un trono, un poderoso martillo de guerra de piedra reposa en su regazo. Grandes esmeraldas brillan en los ojos de la estatua.

El polvo y los escombros que cubren el suelo han sido barridos hacia un lado, y un campamento se alza a los pies de la estatua. Media docena de sacos de dormir y paquetes están perfectamente alineados alrededor de una simple hoguera. Una mesa de madera está situada en el lado oeste, entre dos pilares.

Si los ocupantes de la habitación no saben que los personajes están ahí, añade lo siguiente:

Dos osgos están al lado de la mesa, flanqueando a un elfo oscuro vestido con una armadura de cuero negro y ropajes negros. Agarra una vara negra con una araña tallada en lo alto y frúe el ceño cuando os ve. "Parece que tengo que encargarme de vosotros yo mismo. Una pena que tenga que acabar así"

A **Nezznar, la Araña Negra**, se le unen cuatro arañas gigantes que defienden a su maestro hasta la muerte. Si esperan problemas, las arañas se ocultan detrás de los pilares, y Nezznar lanza invisibilidad sobre sí mismo y permanece de pie al lado de la mesa. Haz una tirada de Destreza (Sigilo) para las arañas. Cuando los intrusos aparecen, las arañas intentan enredarlos en sus telarañas antes de acercarse cuerpo a cuerpo. Nezznar se une a la refriega un turno después del ataque de las arañas.

Si el **doppelganger** del área 18 se ha retirado hasta esta zona, adopta la apariencia de Nundro Buscarrocaspara que Nezznar pueda usar al "enano" como ventaja para forzar el grupo a rendirse (aunque el Elfo Oscuro no hará daño al doppelganger). Ver la sección "Interpretando a Nezznar" para más información sobre el malvado Elfo Oscuro.

Estatua. La estatua representa a Dumathoin, el dios enano de la minería. Cualquier personaje con conocimientos de Religión reconoce la deidad. La estatua esta bellamente tallada, y sus ojos esmeralda parecen extremadamente valiosos. A pesar de todo, las joyas son copias perfectas hechas con cristal sin valor alguno. Esto se puede descubrir con una inspección detenida y una tirada de Inteligencia (Investigación) de CD 15. De todas formas, un poderoso conjuro las protege, y detectar magia revela que una intensa aura de magia de abjuración envuelve la estatua.

Un personaje puede escalar la estatua con facilidad y aflojar la gema haciendo palanca con una tirada de Fuerza CD 10. Sea como sea, si alguno de los ojos es extraído, los pilares que se alinean a lo largo de la sala se agrietan, derrumbando la sala. Cada criatura en la sala tiene que hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si no la superan reciben 4d10 de daño contundente por los escombros que caen, mientras que si la superan solo recibirán la mitad del daño.

Mesa. La mesa está llena de notas y mapas desparramados mostrando el esfuerzo de Nezznar en explorar las minas. Un saco de cuero negro está en medio de los papeles (ver la sección "Tesoro").

INTERPRETANDO A NEZZNAR

Aunque intenta matar a los personajes, Nezznar siente curiosidad hacia ellos. Dada la oportunidad, interroga los personajes sobre su identidad, alineamiento, intereses y metas. Lo anota todo en un rincón de su memoria con la esperanza que algún día le sea de utilidad.

Nezznar admite ser la Araña Negra, y que ha usado los goblins de Bocapeñasco y a la Marca Roja para asegurarse de que la existencia de la Cueva del Oleaje permanecía en secreto. Hará o dirá lo que sea para que los jugadores bajen la guardia, incluyendo promesas de rendirse o proponer cooperación contra los monstruos que le impiden progresar hacia la Forja de los Conjuros. Sea como sea, traicionará a los personajes cuando ya no sean utilidad.

ACONTECIMIENTOS

Las criaturas del área 18 pueden escuchar los ruidos del combate en esta habitación. Si no han sido derrotados, llegan después de 3 rondas y actúan inmediatamente después de las arañas de Nezznar en la cuenta de iniciativas.

Si los personajes capturan a Nezznar y lo llevan al salón del alcalde de Phandalin, el Elfo Oscuro es encarcelado hasta que Sildar Hallwinter u otro representante de la Alianza de los Señores pueda escoltarlo hasta Neverwinter para ser llevado ante la justicia e interrogado. Pase lo que pase, a no ser que los personajes pongan guardias fuera de la celda de Nezznar, Halia Thornton (ver página 17) lo libera, lo ayuda a escapar a escondidas de Phandalin y lo entrega a los brazos impacientes de los Zhentarim. Ellos quieren saber todo lo que la Araña Negra ha descubierto sobre la Cueva del Oleaje. Lo que le ocurra a Nezznar después de esto es cosa tuya.

TESORO

Nezznar lleva consigo una *poción de curación* y una *vara de araña*. Además, el Elfo Oscuro lleva consigo una llave de hierro con una cabeza en forma de yunque. Esta llave abre la puerta que lleva al área 20.

Durante las exploraciones de Nezznar en la Cueva ha conseguido algunos tesoros, que guarda en el saco que está en la mesa de madera. Contiene 190 pe, 130 po y 15 ppt, nueve gemas pequeñas (10 po cada una), y una jarra de cerveza enana hecha de electrum forjado (100 po).

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Si Nezznar es capturado vivo y entregado a Sildar Hallwinter o al Alcalde Wester en Phandalin, recompensa al grupo con el doble de experiencia.

20. CUARTO DE LOS SACERDOTES

La puerta a esta sala está bloqueada, requiere herramientas de ladrón y superar una tirada de Destreza CD 15 para abrirla. Nezznar (sala 19) lleva la llave.

A no ser que los jugadores estén siendo sigilosos, cualquier actividad en la puerta atrae la atención de Nezznar y sus aliados en el área 19, provocando que el Elfo Oscuro envíe sus arañas a investigar.

Tapices polvorientos adornan las paredes de esta sala, que también contiene una cama y un brasero. Un enano desaliñado yace doblado e inconsciente en el frío suelo de piedra.

Esta sala antiguamente perteneció al sacerdote a cargo del templo de Dumathoin (área 19), pero Nezznar lo ha preparado para ser usado como celda. La figura que yace en el suelo es Nundro. Un enano plebeyo y el más joven de los tres hermanos Buscarrocas. Nezznar le ha mantenido con vida porque cree que el enano sabe más de lo que cuenta sobre las minas. El Elfo Oscuro ha interrogado duramente a Nundro una o dos veces al día desde que le capturó.

ACONTECIMIENTOS

Nundro está agradecido si los aventureros lo rescatan y se ofrece a acompañarles a lo largo de la duración de su estancia en la Cueva del Oleaje. Nundro no sabe mucho más sobre su distribución que los personajes, así que no tiene mucho que ofrecer en forma de información útil. Ver la barra lateral "Miembros PNJ del grupo" (página 11) para leer algunos consejos de cómo llevar a Nundro.

Si los personajes se han encargado de Nezznar y sus súbditos, esta área sirve como una zona segura y cómoda para descansar antes de continuar la exploración de la mina.

RECOMPENSANDO CON PUNTOS DE EXPERIENCIA

Si Nundro es rescatado y sobrevive a la aventura, divide 200 puntos de experiencia equitativamente entre todos los personajes del grupo.

CONCLUSIÓN

Con gran esfuerzo y un poco de suerte, los aventureros han vencido a la Araña Negra y desmantelado sus destructivos planes, liberado a Phandalin de los rufianes que amenazaban sus habitantes y reclamado la mina perdida de la Cueva del Oleaje.

Sus hazañas serán recordadas durante mucho tiempo en esta esquina de la Costa de la Espada. En los años venideros, las minas reconstruidas del Pacto de Phandelver llevarán grandes riquezas a Phandalin y ayudarán a establecer la paz y la prosperidad en la zona.

Gundren y Nundro Buscarrocas se encargarán de la administración de la nueva mina.

Por los servicios de los aventureros a su familia, con mucho gusto los recompensan con un 10 por ciento de las ganancias de la mina. Si los personajes quieren permanecer en Phandalin, y puede que quieran reconstruir la Mansión Tresendar o establecer sus propios hogares, los habitantes del área están contentos de que se queden. Incluso si deciden seguir en busca de nuevas aventuras, siempre tendrán una cálida bienvenida en Phandalin.

Al final de la aventura los personajes deberían haber alcanzado el nivel 5. Si los jugadores deciden seguir jugando con sus personajes, puedes usar los contenidos de este set para crear tus propias aventuras; el misterioso mapa encontrado en el área 14 de la Cueva del Oleaje provee un posible gancho, pero siéntete libre de explorar otras ideas usando los monstruos, objetos mágicos y localizaciones de esta aventura. Si quieres crear aventuras para personajes superiores al nivel 5, necesitarás las reglas básicas online o los libros avanzados de reglas: El libro del Jugador, la Guía del Dungeon Master y el Manual de Monstruos.



APÉNDICE A: OBJETOS MÁGICOS

garantiza- encontrar uno o varios objetos mágicos. “La mina perdida de Phaldelver” contiene un surtido de objetos mágicos a la espera de ser encontrados en los mundo de D&D. En la Guía del Dungeon Master podrás encontrar una mayor variedad de estos objetos.

USAR OBJETOS MÁGICOS

La descripción de un objeto mágico explica cómo utilizarlo. Basta con utilizar un objeto mágico para dar a un personaje la sensación sobre ese objeto que es algo extraordinario. Lanzar el conjuro Identificar revela sus propiedades. Alternativamente, un personaje puede concentrarse en estudiar el objeto durante un descanso corto, manteniendo con él un contacto físico. Una vez finalizado este descanso, el personaje aprenderá sus propiedades. Las pociones son una excepción; con solo probar un poco es suficiente para hacer saber al catador su efecto.

Ciertos objetos mágicos requieren ser **armonizados** por el portador antes que sus propiedades mágicas puedan ser usadas. Armonizarlo requiere emplear un descanso corto para concentrarte en él (no puede ser el mismo usado en conocer sus propiedades). Dependiendo de la naturaleza del objeto, esta concentración o estudio del objeto puede verse reflejada en forma de oraciones, entrenamiento cob el arma o meditación. En cualquier caso, el período de concentración debe ser ininterrumpido. Cada vez que armonices un objeto, podrás usar sus propiedades mágicas.

Un objeto sólo puede estar armonizado a una criatura al mismo tiempo. No puede armonizar más de tres objetos en ningún momento dado, y solo puedes armonizar un objeto mágico en un descanso corto.

Este termina cuando el objeto está a más de 100 pies durante 24 horas o cuando mueres. Tu lo puedes terminar voluntariamente la armonía con un objeto utilizando otro descanso corto.

DESCRIPCIÓN DE OBJETOS

ANILLO DE PROTECCIÓN

Mientras portes este anillo y estés en armonía con él, obtienes un +1 a tu clase de armadura y a tus tiradas de salvación.

ARMADURA +1

La armadura mágica básica es un magnífico producto que mezcla artesanía y magia. Obtienes un +1 a tú clase de armadura mientras lo lleves equipado. Un conjunto con la propiedad mágica de +1 a la armadura, nunca se oxida y mágicamente cambia de tamaño para adaptarse a su portador.

ARMA +1

Las armas mágicas son sin duda de mejor calidad que su contrapartida ordinaria. Tienes +1 al ataque y al daño cuando atacas con esta arma. Algunas armas +1 (particularmente espadas) tienen propiedades adicionales, como desprender luz.

BOTAS DE ZANCADA Y BRINCO

Tu velocidad mientras llevas estas botas alcanza 30 pies, a no ser que tu velocidad sea mayor, y no se ve reducida por llevar sobrepeso o llevar armadura pesada. Además, cada vez que saltes, podrás hacerlo al triple de distancia de lo normal.

GUANTELETE DE FUERZA DE OGRO.

Mientras lleves estos guanteletes, tu atributo de fuerza se convierte en 19. Si es igual o superior no tienen efecto sobre ti.



POCIÓN DE VOLAR

Esta poción te da durante una hora una velocidad para volar igual a la tuya caminando. Si se termina su duración mientras estás volando y nada te está manteniendo allí arriba, debes usar tu movimiento para descender. Si pasado 1 minuto no has podido descender, caes.

POCIÓN DE CURACIÓN

Cuando bebes esta poción, recuperas 2d4+2 puntos de golpe.

POCIÓN DE INVISIBILIDAD

Cuando bebes esta poción tú, junto a tu ropa, armadura, armas y otros objetos que lleves equipados se vuelves invisibles durante una hora. La invisibilidad acaba al atacar o al lanzar un conjuro.

POCIÓN DE VITALIDAD

Bebiendo esta poción eliminas cualquier agotamiento que estés sufriendo, curas cualquier enfermedad o veneno que te estes afectando, y maximiza el efecto de cualquier dado de golpe que utilices para recuperar puntos de golpe, en las próximas 24 horas.

PERGAMINO DE CONJUROS

Un pergamino que lleva inscrito las palabras de un único conjuro, escrito en un lenguaje místico. Si está en la lista de tu clase, puedes usar una acción para leer el pergamino y lanzar el conjuro sin tener que usar ningún componente necesario. Por otro lado, el pergamino es indescifrable. (un solo uso).

Si el conjuro esta en tu lista de clase pero a un nivel superior, puedes realizar una tirada de atributo usando tu habilidad para lanzar conjuros y así determinar si el conjuro se lanza con éxito. La CD es igual a 10+ el nivel del conjuro. Si fallas la tirada, desaparece del pergamino sin ningún otro efecto.

Una vez es lanzado, las palabras del pergamino se desvanecen, y el pergamino se convierte en polvo.

VARA DE ARAÑA.

La parte superior de este negro báculo de adamantina tiene forma de araña. Su peso es de 6 libras. Debe ser armonizado para obtener sus beneficios y poder lanzar sus conjuros.

La vara puede ser empuñada como un bastón. Hace 1D6 de daño extra de veneno cuando es usada como un arma.

La vara tiene 10 cargas, las cuales se utilizan para lanzar conjuros con él. Con la vara en la mano, puedes usar una acción para lanzar uno de los siguientes conjuros si están en tu lista de clase: Escalar cual arácnido (2 cargas, CD 15) o telaraña (2 cargas, CD 15). No requiere componentes.

La vara recupera 1d6+4 cargas cada día al atardecer. Si gastas la última lanza 1D20. Con un resultado de 1 se convierte en polvo y es destruido.

VARA DE DEFENSA.

Esta esbelta vara hueca está hecha de cristal pero es tan robusta como un roble. Pesa 3 libras. Debes armonizarla para obtener sus beneficios y poder lanzar sus conjuros.

Mientras tengas el báculo, obtienes +1 a tu Clase de Armadura.

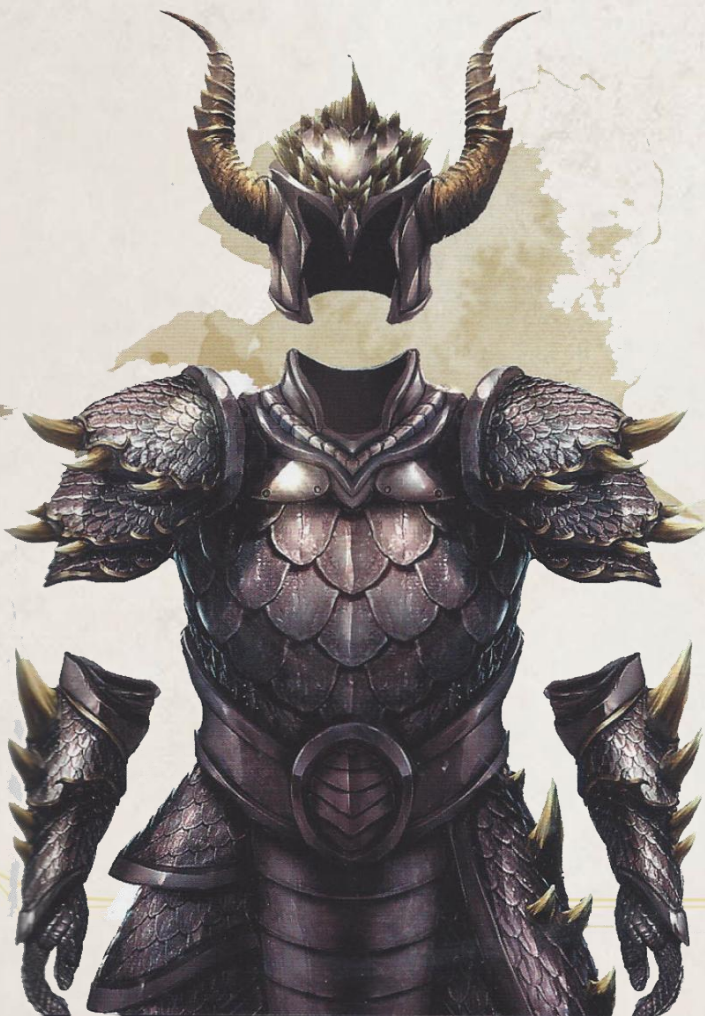
Tiene 10 cargas, las cuales se utilizan para lanzar conjuros con ella. Con la vara en la mano, puedes usar una acción para lanzar uno de los siguientes conjuros si están en tu lista de clase: armadura de mago (1 carga) o escudo (2 cargas). No requiere componentes.

Recupera 1d6+4 cargas cada día al amanecer. Si gastas la última carga lanza 1D20. Con un resultado de 1 estalla y es destruido.

VARITA DE MISILES MÁGICOS.

Esta varita tiene 7 cargas. Con ella en la mano, puedes gastar una acción para lanzar el conjuro de misil mágico desde ella –no requiere componentes- y gastas de 1 a 3 cargas. Por cada una que utilices, aumentas el nivel del conjuro en 1. Puedes usarla incluso si eres incapaz de lanzar conjuros.

Recupera 1d6+1 cargas cada día al amanecer. Si gastas la última lanza 1D20. Con un resultado de 1 se hace cenizas.



APÉNDICE B: MONSTRUOS.

Esta sección contiene los bloques de estadísticas junto con una breve descripción de las criaturas que aparecen “La mina perdida de Phandelver”.

ESTADÍSTICAS

El bloque de monstruos contiene todo lo necesario para que tú, el DM interpretes a cada criatura.

TAMAÑO

Cada monstruo ocupa diferente cantidad de espacio. La tabla de tamaño muestra cuanto

espacio una criatura de un tamaño en particular controla en combate. Los objetos algunas veces usan la misma categoría de tamaño.

CATEGORIA TAMAÑO

Tamaño	Espacio
Menudo	2, ½ por 2, ½ pies
Pequeño	5 por 5 pies
Medio	5 por 5 pies
Grande	10 por 10 pies

ESPACIO

El espacio de una criatura es el área en pies que efectivamente controla en combate, no una expresada de sus dimensiones físicas. Una criatura media no tiene 5 pies de ancho, por ejemplo, pero tiene el control de ese espacio como si los tuviera. Si un hobgoblin de tamaño medio se encuentra a 5 pies de un portón, cualquier otra criatura no podrá cruzarlo a menos que este les permita el paso.

COMPRESO EN UN ESPACIO REDUCIDO

Una criatura puede pasar a través de un espacio lo suficientemente grande para una de un tamaño más pequeño.

Cuando entra en dicho espacio su movimiento se reduce a la mitad. Mientras estés dentro de un espacio reducido, tienes desventaja en las tiradas de ataque y pierde el bonificador en las tiradas de salvación de destreza, además se obtiene ventaja en las tiradas de ataque, contra un personaje situado en un espacio reducido.

TIPO

El tipo de criatura describe su naturaleza fundamental. Los siguientes tipos de monstruos son los que pueden aparecer en esta aventura.

Aberraciones: Seres completamente ajenos, que no tienen cabida en el mundo natural.

Bestias: Criaturas no humanoides que, como los animales en el mundo real, son parte normal de la ecología del mundo.

Cienos: Criaturas gelatinosas que generalmente no tienen forma fija. Principalmente suelen ser subterráneos morando en mazmorras y cuevas.

Dragones: Grandes, alados, criaturas reptilianas de origen antiguo y tremendo poder.

Gigantes: Humanoides grandes como torres que se ciernen sobre los humanos y sus parientes.

Humanoides: pueblos bípedos del mundo civilizado y salvaje, incluyendo humanos y una enorme variedad de otras razas, incluidos los enanos y elfos

Monstruosidades: Aterradoras criaturas que a veces se asemejan a

bestias, pero que están dotados de algo mágico y casi nunca benigno.

No muertos: Criaturas una vez con vida llevados a un horripilante estado de no muerto a través de la práctica de la necromancia o alguna maldición impía.

Plantas: Las criaturas plantas, a diferencia de una planta ordinaria, poseen cierto grado de sensibilidad y movilidad.

ETIQUETA

Una criatura puede tener una o más etiquetas adjuntas a su tipo, entre paréntesis. Por ejemplo, un orco tiene tipo humanoide (orco). Esta etiqueta entre paréntesis proporciona un tipo adicional de categoría a ciertos monstruos, pero no tienen nada que ver con cómo se utiliza un monstruo en combate.

ALINEAMIENTO

El alineamiento de una criatura, proporciona una pista sobre su disposición. Por ejemplo, una caótica maligna podría ser difícil negociar con ella y podría atacar a los personajes nada más verlos, en cambio una criatura neutral podría estar dispuesta a negociar. El alineamiento indica si una criatura se inclina hacia la ley o el caos, si es buena, mala o neutral.

Cualquier alineamiento: Algunas criaturas, como los guerreros pueden tener cualquier alineamiento. En otras palabras, tú eliges el alineamiento del personaje. Dependiendo de la criatura, la entrada de su alineamiento puede indicar una tendencia o una aversión hacia la ley, el caos, el bien o el mal.

No alineado: Algunas criaturas de baja inteligencia no tienen comprensión para diferenciar la ley, el caos, el bien o el mal. No pueden elegir decisiones morales o éticas, actuando siempre por instinto. Estas criaturas son las no alineadas, las que carecen de razón para tener uno.

CLASE DE ARMADURA

Una criatura que lleva equipada una armadura o que porta un escudo tiene una CA proporcionada por dicha armadura o escudo y destreza. Por otro lado, la CA de una criatura está basada en su modificador de Destreza, más alguna posible armadura natural o alguna resistencia sobrenatural que posea.

Si una criatura lleva una armadura o porta un escudo, el modificador de la armadura o el escudo se anota entre paréntesis antes de la puntuación de CA.

PUNTOS DE GOLPE

Una criatura muere o es destruida cuando sus puntos de golpe se reducen a 0. Para más información consulta el manual de reglas básicas.

VELOCIDAD

La velocidad de una criatura describe como de rápido puede moverse en un turno. Para más información consulta el manual de reglas básicas.

Todas las criaturas tienen una velocidad caminando. Las criaturas que no tienen un sistema de locomoción terrestre tienen su velocidad reducida a 0.

Algunas criaturas tienen un o varios modos adicionales de movimiento.

Escalar: Una criatura que tenga velocidad para escalar puede usar esta para moverse a través de superficies verticales. No necesita gastar movimiento extra para escalar.

Volar: Una criatura que tenga velocidad de vuelo puede usar todo o parte de su movimiento para volar. Si es incapacitada o golpeada mientras vuela, esta cae a menos que pueda planear.

Nadar: Una criatura con la velocidad de nadar no necesita gastar movimiento extra para nadar.

PUNTUACIÓN DE ATRIBUTOS

Cada criatura tiene seis puntuaciones de atributos (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma) con sus correspondientes modificadores. Para más información sobre las puntuaciones de atributos y como usarlas en juego, consulta el libro de reglas básicas.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Las tiradas de salvación las tienen ciertas criaturas expertas en resistir ciertos tipos de efectos.

HABILIDADES

Las habilidades en las criaturas las hacen competentes en una o varias acciones. Por ejemplo, una criatura muy perceptiva y sigilosa, debe tener un bonificador más alto de lo normal en sus tiradas de sabiduría (percepción) y de destreza (sigilo).

Las habilidades en el cuadro descriptivo de un monstruo están mostradas con el modificador total (la habilidad del monstruo más el bonificador de competencia). Si en la descripción de un monstruo dice "sigilo+6", tira un d20 y añade 6 cuando el monstruo haga una tirada de habilidad en la que use sigilo.

COMPETENCIAS EN ARMADURAS, ARMAS Y HERRAMIENTAS

Asume que una criatura tiene competencia con su armadura, armas y herramientas. Si llevas a cabo un cambio de armadura y armas de una criatura debes decidir si la criatura es competente con ese nuevo equipo. Consulta el libro de reglas básicas para ver qué ocurre cuando no eres competente con el equipo que usas.

VULNERABILIDAD, RESISTENCIA E INMUNIDAD

Algunas criaturas son vulnerables, resistentes o inmunes a ciertos tipos de daños. Adicionalmente algunas criaturas son inmunes a ciertas condiciones y otros efectos del juego. Estas inmunidades también son englobadas aquí.

SENTIDOS

Los sentidos señalan la puntuación de Percepción Pasiva de una criatura, además de otros sentidos especiales que una criatura pueda tener, como los siguientes.

Visión ciega: Una criatura con visión ciega puede percibir su alrededor sin tener que depender de la vista, en un radio específico.

Visión en la oscuridad: Una criatura con este sentido puede ver en la oscuridad en un radio específico. Puede ver con luz tenue dentro del radio como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Una criatura no puede diferenciar colores en la oscuridad solo tonos grises.

Visión verdadera: Una criatura con este sentido puede ver en

oscuridad normal y mágica, ver criaturas y objetos invisibles, automáticamente detecta ilusiones visuales y tiene éxito en las tiradas de salvación contra ellos, y percibe la forma original de un cambiaformas o cualquier criatura similar que se transforme por la magia. Además, la criatura puede ver en planos etéreos.

IDIOMAS

Son los lenguajes que una criatura puede hablar y oír en orden alfabético. A veces puede entender un lenguaje pero no hablarlo, lo cual está especificado en este apartado.

DESAFÍOS

Un grupo de cuatro aventureros bien equipados y descansados tendrían que ser capaces de derrotar una criatura que tenga un nivel igual al suyo sin sufrir ninguna baja.

Los monstruos que son más débiles que los personajes de nivel 1 tienen la calificación de desafío menor que 1.

PUNTOS DE EXPERIENCIA (PE)

El número de puntos de experiencia de una criatura se basa en su Desafío. Habitualmente, los PE son obtenidos por derrotar a un monstruo.

RASGOS

Los rasgos son características especiales de una criatura, las cuales son relevantes en un encuentro de combate.

ACCIONES

Cuando una criatura va a realizar una acción, puede elegir cual usar dentro de la sección "Acciones" de su cuadro de estadísticas. El manual de reglas básicas describe otras acciones disponibles para todas las criaturas.

ATAQUE CUERPO A CUERPO Y ATAQUE A DISTANCIA

La acción más común que una criatura realizará en combate es un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. Estos pueden ser ataques con conjuros o ataques con armas, donde "armas" puede ser un arma fabricado o un arma natural, como una zarpa.

Golpe. Cada daño u otro efecto que ocurre es el resultado de un ataque realizado a un oponente descrito aquí. El DM, tiene la opción de coger la media del daño o hacer una tirada para calcularlo; ambos, tanto el daño medio como los dados están anotados. Por ejemplo, un monstruo podría hacer 4 (1d8) de daño cortante con su espada larga. Esto significa que puedes hacer que el monstruo haga 4 puntos de daño o lanzar un 1d8 para determinar el daño.

REACCIONES

Si una criatura puede hacer algo inusual con su reacción, esta información está contenida aquí. La mayoría de las criaturas no tienen reacciones especiales, en ese caso se abstienen. Las reacciones están descritas en el libro de reglas.

USO LIMITADO

Algunas habilidades especiales- ya sean rasgos, acciones o reacciones- tienen restricciones en el número de veces que pueden ser usadas.

X/día: Este apartado quiere decir que una habilidad puede ser usada un cierto número de veces al día, y que un monstruo debe descansar para reponer los usos utilizados. Por ejemplo, "1/día" significa que una habilidad puede ser usada una vez al día y que un monstruo tras un

descanso largo puede volver a usarla otra vez.

Recarga X-Y: Este apartado describe que un monstruo puede usar una habilidad especial una vez y después tiene una posibilidad aleatoria de volver a utilizarse durante cada ronda posterior de combate. Al principio de cada turno del monstruo, tira 1d6. Si en la tirada sale uno de los números de su capacidad de recarga, el monstruo recupera el uso de su habilidad especial. La habilidad también se recarga con un descanso corto o largo.

Por ejemplo, "Recargar 6" significa que un monstruo puede usar su habilidad una vez. Después, al comienzo de su próximo turno, recupera el uso de su habilidad si obtiene un 6 en su tirada de 1d6.

DESCRIPCIÓN DE MONSTRUOS

Los monstruos que aparecen en esta aventura están presentados en este apartado en orden alfabético.

ARAÑA GIGANTE

Bestia grande, sin alineamiento

Clase de armadura 14 (armadura natural)

Puntos de golpe 26 (4d10+4)

Velocidad 30 pies (10m), escalar 30 pies (10m).

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

Habilidades sigilo +7

Sentidos visión ciega 10 pies (3m), visión nocturna 60 pies (20m), percepción pasiva 10

Idiomas -

Desafío 1 (200 pe)

Escalada arácnida. La araña puede escalar superficies difíciles, incluido colgando cabeza abajo en techos, sin necesidad de hacer tiradas de habilidad.

Red sensora. Mientras se esté en contacto con una red, la araña sabe la localización exacta de otra criatura que este en contacto con la misma red.

Caminante de la tela de araña. La araña ignora cualquier restricción de movimiento causado por cualquier tipo de red.

ACCIONES

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo. +5 a impactar, alcance 5 pies (1,5 m), una criatura. **Impacto:** 7 (1d8+1) de daño perforante. Se debe realizar una tirada de salvación de constitución CD 11, recibiendo 9 (2d8) puntos de daño por veneno y la criatura queda envenenada si se falla o la mitad de daño si se tiene éxito en la tirada. Si el veneno reduce tus puntos de golpe a 0, el objetivo está estable pero envenenado durante una hora y paralizado mientras estés en ese estado.

Red (recarga 5-6). Ataque de arma a distancia. +5 a impactar, alcance 30 (10m)/60 (20m) pies, una criatura. **Impacto:** el objetivo queda neutralizado por la red. Como acción el objetivo atrapado puede realizar una tirada de salvación de fuerza CD 12 para liberarse de la red. Puede ser también atacada y destruida (CA 10, 5 puntos de golpe, vulnerable al fuego, inmune al daño contundente, veneno y daño psíquico).

CALAVERA ARDIENTE

No muerto Pequeño, neutral maligno.

Clase de armadura 13

Puntos de golpe 40 (9d4+18)

Velocidad 0 pies, vuelo 40 pies (13m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1(-5)	17(+3)	14(+2)	16(+3)	10(+0)	11(+0)

Habilidades Arcano +5, Percepción +2

Resistencias al daño eléctrico, necrótico, perforante

Inmunidades al daño frío, fuego, veneno.

Inmunidades a condiciones encantado, asustado, paralizado, envenenado

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), percepción pasiva 12

Idiomas común

Desafío 4 (1100 pe)

Iluminación: la calavera ardiente arroja una luz brillante en 15 pies (5m) más 15 pies (5m) adicionales de luz tenue. Puede cambiar entre ambas con una acción.

Resistencia a la magia. La calavera ardiente tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Rejuvenecer. Si la calavera ardiente es destruida, recupera todos los puntos de daño en menos de una hora a no ser que se le rocíe con agua bendita sobre sus restos, o lances sobre ella Disparar Magia o Quitar Maldición.

Lanzar conjuros. La calavera ardiente es un lanzador de conjuros de nivel 5 que usa su Inteligencia para lanzar conjuro (CD13, +5 para impactar con ataques de conjuros). No necesita componentes verbales para lanzar sus conjuros. Conoce los siguientes conjuros de la lista de mago:

- Trucos: Mano de mago
- 1 nivel (3 espacios): Escudo, misil mágico
- 2 nivel (2 espacios): Contorno borroso, esfera llameante
- 3 nivel (1 espacio): Bola de fuego.

ACCIONES

Multiataque. La calavera ardiente puede hacer dos ataques con Rayo de Fuego.

Rayo de fuego. Ataque de conjuro a distancia. +5 para golpear, alcance 30 pies (10m). **Impacto:** 10 (3d6) de daño de fuego.

Los lanzadores de conjuros crean las calaveras llameantes con los restos de magos muertos. Cuando el ritual es completado, llamas verdes emergen de la calavera completando su espantosa transformación.

CULTISTA

Humanoide Medio (cualquier raza), cualquier alineamiento.

Clase de armadura 12 (armadura de cuero)

Puntos de Golpe 9 (2d8)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11(+0)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	11(+0)	10(+0)



DOPPELGANGER

Habilidades Engañar +2, Religión +2
 Sentidos Percepción pasiva 10
 Idiomas cualquiera (usualmente común)
 Desafío 1/8 (25 pe)

Devoción Oscura. Los cultistas tiene ventaja en las tiradas de salvación contra encantamientos o miedo.

ACCIONES

Cimitarra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies (1,5m). *Impacto:* 4 (1d6+1) de daño perforante.

Los cultistas juran lealtad a poderes oscuros. Ocultan sus actividades para no ser condenados, apresados y ejecutados por sus creencias.

DOPPELGANGER

Humanoide Mediano (cambiaformas) neutral

Clase de armadura: 14
 Puntos de golpe: 52 (8d8+16)
 Velocidad: 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11(+0)	18(+4)	14(+2)	11(+0)	12(+1)	14(+2)

Habilidades engañar +6, percepción +3
 Inmунidades a condiciones Encantado
 Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), percepción pasiva 11
 Idiomas común
 Desafío 3 (700 pe)

Cambiaformas. El doppelganger puede usar su acción para poliformarse en un humanoide de tamaño pequeño o mediano que haya visto. Sus estadísticas, menos su tamaño, con los mismos en cada forma. Su equipamiento no se transforma. Si muere, el doppelganger vuelve a su forma natural.

Acechador. El doppelganger tiene ventaja al atacar contra cualquier criatura sorprendida.

Ataque sorpresa. Si el doppelganger sorprende a una criatura y la impacta durante la primera ronda de combate, el objetivo recibe 10 (3d6) de daño extra

ACCIONES

Multiataque. el doppelganger hace dos ataques de golpetazo.

Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies (1,5m). *Impacto:* 7 (1d6+4) de daño contundente.

Leer pensamientos. El doppelganger puede leer de forma mágica los pensamientos superficiales de una criatura situada a 60 pies (20m) de él. El efecto puede atravesar muros, pero 3 pies de madera o tierra, 2 pies de roca, dos pulgadas de metal o una delgada hoja de plomo lo bloquea. Mientras esté dentro de rango el doppelganger puede continuar leyendo la mente mientras su concentración no sea rota. Mientras este leyendo la mente el doppelganger tiene ventaja en las tiradas de sabiduría (percepción) y carisma (engaño, intimidación, y persuasión).

Los doppelgangers toman la forma de otros humanoides, llevándolos a su perdición usando el disfraz y el engaño

DRAGÓN VERDE JOVEN

Dragón grande, legal maligno

Clase de armadura 18 (natural)
 Puntos de golpe 136 (16d10+48)
 Velocidad 40 pies (13m), vuelo 60 pies (20m), nado 40 pies (13m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación Des +4, Con +6, Sab +4, Car +5

Habilidades engañar +5, percepción +7, sigilo +4

Inmунidades al daño veneno

Inmунidades a condiciones envenenamiento

Sentidos Vista ciega 30 pies (10m), visión en la oscuridad 120 pies (40m), percepción pasiva 17

Idiomas común, dracónico

Desafío 8 (3900 pe)

Anfibio. Puede respirar agua y aire

ACCIONES

Multiataque. Puede realizar tres ataques, uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 10 pies (3m), un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10+4) de daño penetrante más 7 (2d6) de daño de veneno

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies (1,2m), un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) de daño cortante.

Aliento venenoso (recarga 5-6). El dragón exhala gas venenoso en un cono de 30 pies (10m). cada criatura en el cono debe superar una tirada de salvación de constitución CD16, recibiendo 42(12d6) de daño de veneno si se falla, y la mitad si es superada.

Completamente malvados, los dragones verdes se deleitan en subvertir a la gente y corrompiendo aquellos de buen corazón. Prefieren habitar viejos bosques.



ESTIRGE

ESQUELETO

No muerto mediano, legal maligno

Clase de armadura 13 (armadura deteriorada)

Puntos de golpe 13 (2d8+4)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerable contundente

Inmунidades al daño veneno

Inmунidades a condiciones envenenamiento

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), percepción pasiva 9

Idiomas conoce las lenguas que conocía en vida pero no puede hablar

Desafío ¼ (50 pe)

ACCIONES

Espada corta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo.* +4 a impactar, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) de daño perforante.

Arco corto. *Ataque de arma a distancia.* +4 a impactar, alcance 80/320 pies (26/106m), un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) de daño perforante.

Ensamblajes de huesos animados por magia oscura, los esqueletos acatan las ordenes de quienes los crearon o se alzan por voluntad propia en lugares saturados de magia mortal.

ESPECTADOR

Aberración mediana, legal neutral

Clase de armadura 14 (natural)

Puntos de golpe 39 (6d8+12)

Velocidad 0 pies, vuelo 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Habilidades percepción +6

Inmунidades a condiciones tumbado

Sentidos visión en la oscuridad 120 pies (40m), percepción pasiva 16

Idiomas habla profunda, infracomún.

Desafío 3 (700 pe)

Flotar. el espectador flota mientras esté vivo.

Telepatía. el espectador se comunica telepáticamente con cualquier criatura a 100 pies (33m) o menos que entienda algún lenguaje

ACCIONES

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo.* +1 a impactar, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4-1) de daño perforante.

Rayo ocular. El espectador usa dos de los siguientes rayos oculares. Puede usar cada rayo solo una vez por turno. Cada rayo impacta a una criatura que el espectador puede ver hasta 90 pies (30m) de él

1. **Rayo de confusión.** El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13, o no tendrá reacciones hasta el final de su siguiente turno. En este turno el objetivo no podrá moverse, y usará su acción para hacer un ataque contra una criatura al azar a su alcance. si el objetivo no puede atacar, no hace nada este turno

2. **Rayo paralizante.** El objetivo debe superar una tirada de salvación de constitución CD 13, o será paralizado durante 1 minuto. el objetivo puede repetir la tirada al final de su turno, acabando su efecto al superarla.

3. **Rayo terrorífico.** El objetivo debe superar una tirada de salvación de sabiduría CD13 o quedará asustado un minuto. el objetivo puede repetir la tirada al final de cada uno de sus turnos, con desventaja si el espectador está a la vista del objetivo, acabando el efecto al superar la tirada.

4. **Rayo hiriente.** El objetivo debe superar una tirada de salvación de constitución CD 13, recibiendo 16 (3d10) de daño necrótico si falla, o la mitad si la supera

Crear comida y agua: el espectador puede crear suficiente comida y agua para sustentarse durante 24 horas

REACCIONES

Reflejo de conjuros. Si supera una tirada de salvación contra un conjuro o el conjuro le falla, el espectador puede elegir otra criatura a 30 pies (10m) de él que pueda ver. El conjuro afecta a la criatura objetivo en lugar de a él.

Un espectador es una criatura esférica que puede estar encargado de custodiar un tesoro por un período no superior a 101 años. Si el tesoro es robado o destruido antes del periodo de servicio del espectador haya terminado, la criatura regresa a su plano dimensional de origen. De lo contrario, nunca abandona su puesto.

ESTIRGE

Bestia pequeña, sin alineamiento

Clase de armadura 14 (natural)

Puntos de golpe 2 (1d4)

Velocidad 10 pies (3m), vuelo 40 pies (13m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), percepción pasiva 9

Idiomas -

Desafío 1/8 (25 pe)

ACCIONES

Drenar sangre. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo.* +5 a impactar, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4+3) de daño perforante y la estirge se pega al objetivo. Mientras está unida, no ataca. En su lugar, al inicio de cada turno, el objetivo pierde 5 (1d4+3) puntos de golpe por la pérdida de sangre.

La estirge se puede despegar por sí misma gastando 5 pies (1,5m) de su movimiento. También lo hace una vez ha drenado 10 puntos de golpe de sangre del objetivo o éste muere. Una criatura, incluyendo el objetivo, puede usar su acción para despegarla.

Las estirges son una plaga alada que se alimenta de la sangre de los seres vivos, a través de su probóscide, que utiliza para perforar la carne de la víctima mientras que agarra a su presa con las garras ganchudas.

GOBLIN

Humanoide Pequeño (goblinoide) neutral maligno

Clase de armadura: 15 (armadura de cuero, escudo)

Puntos de golpe: 7 (2d6)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Habilidades Sigilo +6

Idiomas común, goblin

Desafío 1/4 (50 pe)

Escurridizo. El goblin puede destrabarse o esconderse como una acción gratuita en cada uno de sus turnos.

ACCIONES

Cimitarra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo.* +4 a impactar, alcance 5 pies (1,5m) una criatura. *Impacto:* 5 (1d6+2) de daño cortante.

Arco corto. *Ataque de arma a distancia.* +4 a impactar, alcance 80/320 pies (27/107m), una criatura. *Impacto:* 5 (1d6+2) de daño perforante.

Los goblin tiene un negro corazón, abrumadores en número y anhelan el poder, cosa que abusan si lo obtienen.

GRICK

Monstruosidad mediana, neutral

Clase de armadura 14 (armadura natural)

Puntos de golpe 27(6d8)

Velocidad 30 pies (10m), escalando 30 pies (10m).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Resistencias al daño contundente, perforante y cortante de armas no mágicas.

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), percepción pasiva 12

Idioma -

Desafío 2 (450 pe)

Camuflaje en la piedra. El grick tiene ventaja en las tiradas de Destreza, cuando intente camuflarse en terrenos rocosos.

ACCIONES

Ataques múltiples. El grick hace un ataque con sus tentáculos. Si el ataque impacta, puede hacer otro ataque con su pico a ese mismo objetivo.

Tentáculos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo.* +4 a impactar, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6+2) de daño cortante.

Pico. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo.* +4 a impactar, alcance 5 pies

(1,5m), un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) de daño perforante.

El grick se parece a un gusano que se camufla con la piedra de su guarida. Solo cuando se aproxima a su presa, se alza desplegando sus cuatro tentáculos, para revelar un hambriento y chasqueante pico.

HOBGOHLIN

Humanoide Mediano (goblinoide), legal maligno.

Clase de armadura 18 (cota de malla, escudo)

Puntos de golpe 11(2d8+2)

Velocidad 30 pies (10m).

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

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies (20m), percepción pasiva 10

Idioma Común, goblin

Desafío 1/2 (100 pe)

Ventaja marcial. Una vez por turno, el hobgoblin puede hacer 7 (2d6) puntos de daño extra a una criatura si impacta con un ataque con un arma y está a 5 pies (1,5m) de un aliado que no esté incapacitado.

ACCIONES

Espada larga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo.* +3 a impactar, alcance 5 pies (1,5m). *Impacto:* 5 (1d8+1) de daño cortante.

Arco largo. *Ataque de arma a distancia.* +3 para golpear, alcance 150/600 pies (50/200m). *Impacto:* 5 (1d8+1) de daño perforante.

Los hobgoblins son astutos y disciplinados guerreros que ansían conquistar. Imponen una estricta jerarquía militar y se encuentran a menudo en compañía de goblins y osgos.

GELATINA OCRE

Limo grande, sin alineamiento

Clase de armadura 8

Puntos de golpe 45 (6d10+12)

Velocidad 10 pies (3m), escalar 10 pies (3m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Resistencias al daño ácido

Inmунidades al daño eléctrico y cortante

Inmунidades a condiciones ceguera, encantamiento, miedo, sordera, tumbado

Sentidos Visión ciega a 60 pies (20m), percepción pasiva 8

Idiomas -

Desafío 2 (450 pe)

Amorfo. La gelatina puede moverse a través de un espacio tan estrecho como hasta una pulgada sin apretujarse.

Trepar cual arácnido. La gelatina puede escalar superficies difíciles, incluyendo estar colgada en techos sin necesidad de hacer tiradas de habilidad

ACCIONES

Pseudópodo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo.* +4 a impactar, alcance 5 pies (1,5m). *Impacto:* 9 (2d6+2) de daño contundente más 3 (1d6) de daño ácido

REACCIONES

División. Cuando un limo mediano o grande es dañado con rayos o cortes, se divide en dos nuevos limos, si tiene al menos 10 puntos de golpe. Cada nuevo limo tiene un número de puntos de golpe igual a la mitad del limo original, redondeados hacia abajo. Los nuevos limos son una talla menor que el original.

Las gelatinas ocres acechan y consumen criaturas orgánicas y cuentan con suficiente astucia para evitar grupos grandes.

LOBO

Bestia mediana, sin alineamiento

Clase de armadura 13, (natural)

Puntos de golpe 11(2d8+2)

Velocidad 40 pies (13m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades Percepción +3 Sigilo +4

Sentidos percepción pasiva 13

Idiomas -

Desafío 1/4 (50pe)

Oído y olfato agudo. El lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (percepción) que tienen que ver con el olfato o el sonido.

Táctica de manada. El lobo tiene ventaja en las tiradas de ataque si hay al menos un aliado a 5 pies (1,5m) de él y este no está incapacitado

ACCIONES

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo, *Impacto:* 7 (2d4+2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 11 o quedará tumbado.

Los lobos suelen encontrarse en regiones subárticas y templadas del mundo, corriendo en manada a través de colinas y bosques.

MAGO MALIGNO

Humanoide Medio (humano), legal maligno

Clase de armadura 12

Puntos de golpe 22 (5d8)

Velocidad 30 pies. (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación Int +5, Sab+3

Habilidades Arcano +5, Historia +5

Sentidos Percepción pasiva 11

Idioma Común, dracónico, enano, élfico

Desafío 1 (200 pe)

Lanzador de conjuros. El mago es un lanzador de conjuros de nivel 4 que usa su Inteligencia para lanzar conjuros (CD 13; +5 para impactar con ataques de conjuro). Este mago conoce los siguientes conjuros:

- Trucos: : Contacto electrizantem luz, mano de mago
- 1 nivel (4 espacios): Encantar persona, misil mágico
- 2 nivel (3 espacios): Inmovilizar persona, paso místico.

ACCIONES

Bastón. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +1 a impactar, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. *Impacto:* 3 (1d8-1) de daño contundente.

Los magos malignos están hambrientos de poder arcano y moran lugares desolados, donde pueden realizar terribles experimentos mágicos sin interferencias.

MORMESK EL ESPECTRO

No muerto mediano, neutral maligno

Clase de armadura 13

Puntos de golpe 45 (6d8+18)

Velocidad 0 pies. Volar 60 pies (20m).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Resistencias al daño ácido, frío, fuego, eléctrico, aplastante, perforante y cortante de armas no mágicas no bañadas en plata.

Inmunidades al daño necromancia, veneno.

Inmunidades a condiciones encantado, paralizado, apresado, petrificado, envenenado, tumbado, neutralizado

Sentidos visión en la oscuridad 60 (20m) pies, percepción pasiva 12

Idiomas común, infernal.

Desafío 3 (700 pe)

Movimiento incorpóreo. El espectro puede moverse a través de cualquier criatura u objeto, pero no puede parar allí.

Sensibilidad a la luz solar. Mientras este expuesto a la luz del sol, el espectro tiene desventaja en ataque y tiradas de Sabiduría (percepción) que se basen en la vista.

ACCIONES

Drenar vida. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies (1,5m), una criatura. *Impacto:* 16 (3d8+3) de daño necrótico y el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13 o sus puntos de golpe máximos se reducen a una cantidad igual al daño recibido. Si este ataque reduce los puntos de golpe del personaje a 0, muere. Esta reducción de los puntos de golpe máximos finaliza tras un descanso largo.

Un espectro es el remanente de un incorporal particularmente odioso. La mayoría de los espectros pueden transformar aquellos que han muerto en servidores no muertos espectrales.

NECRÓFAGO

No muerto Mediano, caótico maligno

Clase de armadura 12

Puntos de golpe 22(5d8)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Inmunidades al daño veneno

Impunidades a condiciones encantado, envenenado

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), percepción pasiva 10

Idioma común

Desafío 1(200 pe)

ACCIONES

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo.* +3 a impactar, alcance 5 pies (1,5m). *Impacto:* 9 (2d6+2) de daño perforante.

Garras. *Arma cuerpo a cuerpo.* +3 a impactar, alcance 5 pies (1,5m). *Impacto:* 7 (2d4+2) de daño cortante. Si el oponente es una criatura que no sea un no muerto o un elfo, debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 10 para no quedar paralizado durante un minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada turno, terminando el efecto al obtener un éxito en la tirada.

Los necrófagos rondan la noche en grupo, guiados por una insaciable hambre de carne humana. Como gusanos o escarabajos carroñeros, habitan en lugares donde existe la muerte y putrefacción.

NEZZNAR LA ARAÑA NEGRA

Humanoide mediano (elfo), neutral maligno

Clase de armadura 11 (14 con armadura de mago)

Puntos de golpe 27 (6d8)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación Int +5, Sab +4

Habilidades Arcano +5, Percepción +4, sigilo +3

Sentidos Visión en la oscuridad 120 (40m) pies, percepción pasiva 14

Idiomas élfico, infracomún.

Desafío: 2 (450 pe)

Equipo especial. Nezznar tiene una vara de araña

Ancistros feéricos. Nezznar tiene ventaja en tiradas de salvación contra ser encantado y no puede ser dormido de forma mágica.

Sensibilidad a la luz solar. Nezznar tiene desventaja en las tiradas de ataque cuando él o su objetivo este expuesto a la luz solar.

Lanzador de conjuros innato. Nezznar puede de manera innata lanzar los siguiente conjuros sin requerir componentes:

- A voluntad: Luces danzantes
- Una vez al día: oscuridad, fuego feérico. (salvación CD12)

Lanzador de conjuros. Nezznar es un lanzador de conjuros de nivel 4 que usa la Inteligencia para lanzar sus conjuros. (salvación de conjuros CD13, +5 al ataque con conjuros). Nezznar tiene los siguiente conjuros preparados en su lista de conjuros de mago.

- Trucos (a voluntad): Mano de mago, rayo helado, toque electrizante
- Nivel 1(4 espacios): armadura de mago, misil mágico, escudo
- Nivel 2 (3 espacios): invisibilidad, sugestión

ACCIONES

Vara de araña. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo.* +1 a impactar, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. *Impacto:* 2 (1d6-1) de daño contundente más 3 (1d6) de daño por veneno.

Los drows (elfos oscuros) son una raza subterránea retorcida e intrigante, que adora a Lolth, la reina demonio de las arañas. La sociedad drow es estrictamente matriarcal. Los varones drow son relegados a roles de servicio, y mientras la mayoría son entrenados para convertirse en guerreros, algunos como Nezznar, se convierten en habilidosos magos.

NOTHIC

Aberración mediana, neutral maligno

Clase de armadura 15 (armadura natural)

Puntos de golpe 45 6d8+18

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Habilidades Arcano +3, Perspicacia +4, percepción +2, sigilo +5

Sentidos visión verdadera 120 pies (40m), percepción pasiva 12

Idiomas infracomún

Desafío 2 (450 pe)

Vista certera. El nothic tiene ventaja en las tiradas de Sabiduría (percepción) en pruebas que se basen en la vista.

ACCIONES

Multiataque. El nothic ataca dos veces con sus garras

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo.* +4 para golpear, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) de daño cortante

Mirada Corrompedora. El nothic escoge a una criatura a 30 pies (10m) de él que pueda ver. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 contra este efecto mágico o recibirá 10 (3d6) de daño necrótico.

Perspicacia extraña. Elige a una criatura a 30 pies (10m) que pueda ver. El objetivo debe superar una tirada de Carisma (engaño) contra la tirada de Sabiduría (averiguar intenciones) del nothic. Si gana, el nothic aprende un dato o un secreto sobre la criatura.



OGRO

Los nothics fueron una vez magos, que se atrevieron a descubrir los secretos mágicos que no podían comprender. Aunque dotados de una visión cósmica extraña que les permite extraer conocimientos de otras criaturas, los nothics ya no son los magos que una vez fueron y no tienen recuerdos de su ser anterior.

OGRO

Gigante grande, caótico maligno

Clase de armadura 11 (armadura de pieles)

Puntos de golpe 59 (7d10+21)

Velocidad 40 pies (13m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), percepción pasiva 8

Idiomas común, gigante

Desafío 2 (450 pe)

ACCIONES

Gran porra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 para golpear, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8+4) contundente

Jabalina. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia.* Ataque: +6 para golpear, alcance 5 pies (1,5m) o alcance 30/120 pies (10m/40m), un objetivo. *Daño:* 11 (2d6+4) de daño perforante.

Los ogros son gigantes perezosos y coléricos de diez pies de altura que viven asaltando y hurgando entre los restos.

ORCO

Humanoide mediano, caótico maligno

Clase de armadura 13 (cuero)

Puntos de golpe 15 (2d8+6)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidad intimidación +2

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), percepción pasiva 10

Idiomas común, orco

Desafío 1/2 100 pe

Agresivo. Como acción extra, el orco puede moverse más allá de su capacidad hasta una criatura hostil que pueda ver.

ACCIONES

Gran hacha. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 para golpear, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. *Impacto:* 9 (1d12+3) de daño cortante

Jabalina. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia.* Ataque: +6 para golpear, alcance 5 pies (1,5m) o 30/120 pies (10/40m), un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) de daño perforante.

Los orcos son reconocidos por su barbarie. Tienen posturas encorvadas, frentes bajas y caras porcinas con colmillos prominentes que se asemejan a los de un jabalí.

OSGO

Humanoide Mediano(goblinoide), caótico maligno

Clase de armadura 16 (armadura de pieles, escudo)

Puntos de Golpe 27 (5d8+5)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Habilidades Sigilo +6, Supervivencia +2

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies (20m), Percepción Pasiva 10

Idiomas Común, Goblin

Desafío 1 (200 pe)

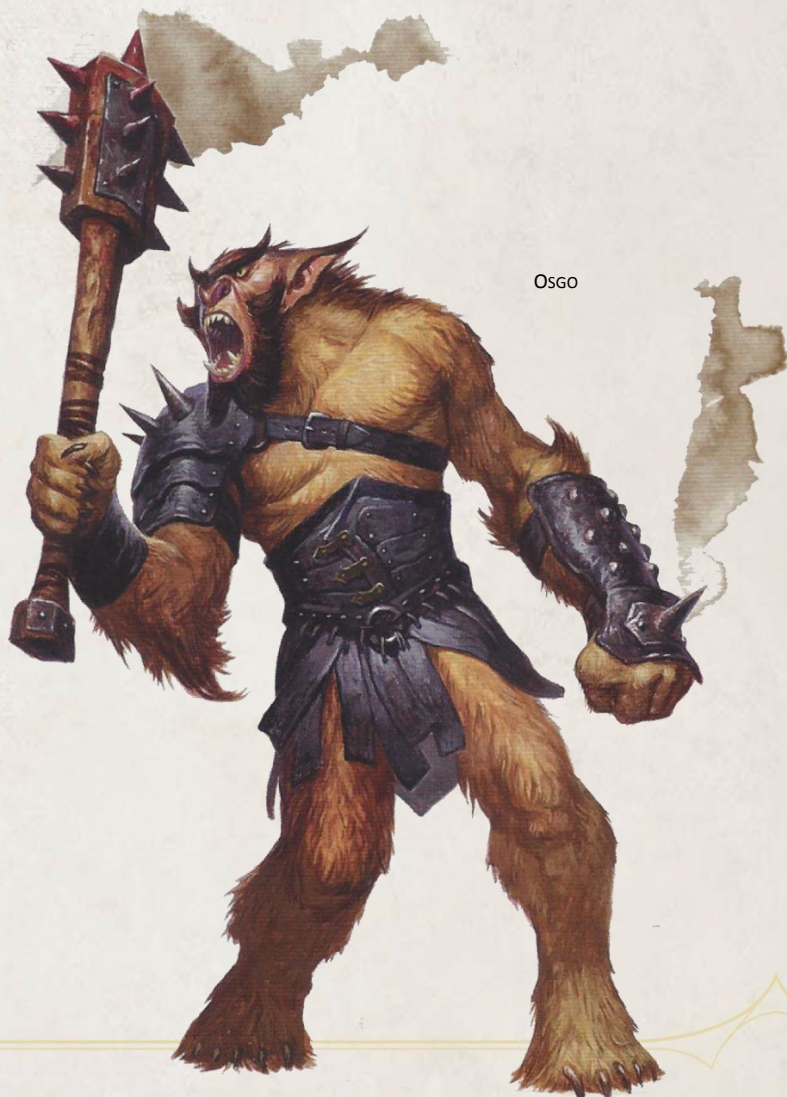
Bruto. Cuando impacta con un arma cuerpo a cuerpo hace un dado extra de daño, ya contemplado en el daño de las armas.

Ataque Sorpresa. Si un osgo sorprende a una criatura y la golpea con un ataque durante el primer asalto del combate, el objetivo sufre 7 (2d6) puntos de daño extra.

ACCIONES

Lucero del Alba. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. *Impacto:* 11 (2d8+2) de daño perforante.

Jabalina. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a impactar, alcance 5 pies (1,5 m) o a distancia 30/120 pies (10/40m). *Impacto:* 5 (1d6+2) a distancia o 9 (2d6+2) cuerpo a cuerpo ambos de daño perforante.



Los osos son humanoides crueles e ingobernables que viven de intimidar a los débiles y no les gusta que anden dándoles órdenes. A pesar de su intimidante constitución, se mueven con sorprendente sigilo y son aficionados a la creación de emboscadas

OSO LECHUZA

Monstruosidad grande, sin alineamiento

Clase de armadura 13 (armadura natural)

Puntos de golpe 59 (7d10+21)

Velocidad 40 pies (13m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidad percepción +3

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m), percepción pasiva 13

Idiomas -

Desafío 3 (700 pe)

Vista certera y olfato. Los osos lechuzas tienen ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o la vista.

ACCIONES

Multiataque. El oso lechuza hace dos ataques, uno con su pico y uno con sus garras

Pico: *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. *Impacto:* 10 (1d10+5) de daño perforante.

Garras: *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. *Impacto:* 14 (2d8+5) de daño cortante.

La reputación del oso lechuza de ferocidad, terquedad, y mal humor puro hace que sea uno de los depredadores más temidos de la naturaleza. Hay pocos, si es que hay, que hayan sobrevivido a un hambriento oso lechuza.

PLEBEYO

Humanoide Medio(cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de armadura 10

Puntos de Golpe 4 (1d8)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos Percepción pasiva 10

Idiomas Cualquiera (usualmente común)

Desafío 0 (10 pe)

ACCIONES

Garrote. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo,* Ataque: +2 a impactar, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4) de daño contundente.

En este grupo están incluidos los campesinos y siervos, esclavos y sirvientes, peregrinos, mercaderes, artesanos y ermitaños.

RUFIANES DE LA MARCA ROJA

Humanoide mediano (humano), neutral maligno

Clase de armadura 14 (cuero tachonado)

Puntos de golpe 16 (3d8+3)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	9 (-1)	9 (-1)	11 (+0)

Habilidad Intimidar +2

Sentidos percepción pasiva 9

Idiomas común

Desafío 1/2 (100 pe)

ACCIONES

Multiataque. Los rufianes de la marca roja hacen dos ataques con la espada corta.

Espada corta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) de daño perforante.

Los rufianes de la marca roja son pequeños matones y despiadados hábiles en la intimidación y la violencia. Trabajan por dinero y no tienen escrúpulos.

RAMA MARCHITA

Planta pequeña, neutral malvado

Clase de armadura 13 (natural)

Puntos de golpe 4 (1d6+1)

Velocidad 20 pies (6m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Habilidades sigilo +3

Vulnerabilidades al daño fuego

Inmунidades a condiciones ceguera y sordera

Sentidos vista ciega 60 pies (20m), percepción pasiva 9

Idiomas Entiende lengua común pero no habla

Desafío 1/8 (25 pe)

Falsa apariencia. Este monstruo recuerda a un arbusto. Mientras no está en movimiento entre la vegetación, puede ocultarse sin estar fuera de visión

ACCIONES

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4+1) de daño perforante.

Esta escurridiza criatura parece una pequeña planta sin hojas. Esta ramita enzarzándose entre las plantas ordinarias.

SILDAR HALLWINTER

Humanoide mediano (humano), neutral bueno

Clase de armadura 16 (cota de malla)

Puntos de golpe 27 (5d8+5)

Velocidad 30 pies (10m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Tiradas de salvación Fue +3, Con +3

Habilidades percepción +2

Sentidos percepción pasiva 12
Idiomas común
Desafío 1 (200 pe)

ACCIONES

Multiataque. Sildar ataca dos veces cuerpo a cuerpo

Espada larga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo.* +3 a impactar, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8+1) de daño cortante

Ballesta pesada. *Ataque de arma a distancia,* Ataque: +2 a impactar, alcance 100/400 pies (33m/133m), un objetivo. *Impacto:* 5 (1d10) de daño penetrante

REACCIONES.

Parar. Cuando un atacante golpee a Sildar con un arma cuerpo a cuerpo y Sildar puede ver al atacante, puede tirar 1d6 y añadir esa cifra a su CA contra el atacante.

Sildar Hallwinter es un soldado retirado y mercenario que viene de la ciudad de Neverwinter . Él es un miembro leal de la Alianza de los Señores, una organización política que une a las diversas ciudades libres y pueblos del Norte.

Zombi

No muerto mediano, neutral malvado

Clase de armadura 8

Puntos de golpe 22 (3d8+9)

Movimiento 20 pies (7m)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Tiradas de salvación Sab +0

Inmунidades al daño veneno

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies (20m) percepción pasiva 8

Idiomas entiende todas las que conociera en vida, pero no habla

Desafío 1/4 50pe

Fortaleza de no muerto. Si el daño reduce los puntos de golpe del zombi a 0, puede hacer una tirada de salvación por Constitución con una dificultad de 5 + el daño recibido, a menos que sea por daño radiante o por golpe crítico. Si la supera, el zombi se mantiene con 1 punto de golpe

ACCIONES

Golpe. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo.* +3 a impactar, alcance 5 pies (1,5m), un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) de daño contundente.

Los zombis son cadáveres imbuidos de una apariencia de vida, reteniendo ningún vestigio de lo que fueron.