



LA TORRE FANTASMA DE LOS MARJALES DE LA LUZ BRUJA

Por Robert J. Schwalb

ilustración de Sam Burley ♦ mapas de Jason A. Engle

TM & © 2010 Wizards of the Coast LLC. All rights reserved.

Fuiste en busca de la caja robada. Rastreaste a los goblin hasta su guarida y tuviste el valor de enfrentarte a ellos en combate. Tanto si tuviste éxito como si no, sabías que si continuabas solo no volverías con el premio que pretendías recuperar. Por ello te retiraste y recorriste el largo camino de vuelta a la civilización. Durante ese viaje, tomaste la determinación de buscar a otros aventureros fieles que aportaran acero frío y conjuros mortales a tu causa. Con toda seguridad encontrarás a los aliados que necesitas en Cima del salto. Pero nunca se sabe lo que uno se puede encontrar en el camino a casa.

HEROIC

1-10

“La torre fantasma de los marjales de la Luz bruja” es una aventura para un personaje de primer nivel. Esta aventura recupera el relato que empezó en el *Juego de rol de fantasía DUNGEONS&DRAGONS* (la caja roja) y cuenta la historia del retorno de tu personaje al dintel de la civilización, y del desvío que toma por el camino.

CÓMO UTILIZAR ESTA AVENTURA

Una de las mejores facetas de DUNGEONS&DRAGONS es que siempre hay lugar para más relatos. Utilizando el *Libro del jugador*, probablemente ya dispongas de un personaje, y ahora estás impaciente por correr más aventuras. Podría ser que todavía no tuvieras mucho interés por hacer de Dungeon Master (y eso no es nada malo), pero no hayas encontrado un grupo de jugadores o un Dungeon Master con una partida a la que unirte. Quizá querías ser un Dungeon Master, pero aún no has reunido un grupo de jugadores. Finalmente, quizá ya hayas reunido un grupo y estéis listos para adentraros en los salones Sinuosos, pero quieras más y no puedas esperar a la siguiente sesión de juego para seguir jugando. Sea cual sea tu motivación, esta aventura es para ti.

CÓMO EMPEZAR

“La torre fantasma de los marjales de la Luz bruja” comienza unas cuantas horas después de tu primera expedición. Acabas de acampar para tomarte un descanso antes de continuar tu camino a Cima del salto, donde esperas reclutar a otros aventureros que te ayuden a recuperar la caja robada. Si no has utilizado aún el *Libro del jugador* para crear tu personaje, deberías hacerlo antes de empezar esta aventura. Tanto si eres un novato total, como si llevas años jugando a Dungeons&Dragons, una vez dispones de un personaje de primer nivel, estás listo para empezar esta aventura.

CÓMO JUGAR LA AVENTURA

“La torre Fantasma” sigue una estructura similar a la aventura que viene en el *Libro del jugador*. Empieza con la entrada 1. Lee el texto en cursiva y cualquier instrucción que siga. Escoge la opción que encaje con lo que haría tu personaje, y después ve a la entrada numerada que se te indica.

Conforme avances por la aventura, encontrarás diversas oportunidades para probar tu temple contra algunos monstruos. Algunas de ellas te indicarán que vayas a un encuentro táctico. Cada encuentro presenta instrucciones para los monstruos, de forma que sepas qué es lo que hacen en su turno.

Además, cada encuentro incluye un pequeño mapa. Estos ‘mapas tácticos’ utilizan el mapa incluido en la caja roja. Utiliza la sección de mapa mostrada para el combate.

Después de cada encuentro, tienes la oportunidad de llevar a cabo un descanso breve. Recuerda que durante un descanso breve puedes gastar todos los esfuerzos curativos que quieras. Además, recuperas cualquier poder de encuentro que hayas utilizado. No habrá tiempo durante esta aventura para llevar a cabo un descanso prolongado.

FORMATO DE LOS ENCUENTROS

Cada encuentro sigue el mismo formato.

La **Preparación** te indica qué hay en el encuentro y como empezar. Sitúa las posiciones iniciales de las criaturas, y te dice cuál es la situación que necesitas superar.

Los **Bloques de estadísticas de los monstruos** son las hojas de personaje de los monstruos que aparecen en el encuentro. Utilízalas cuando estos lleven a cabo sus turnos.

Las **Tácticas** explican qué quieren conseguir los monstruos y cómo luchan.

Los **Rasgos de la zona** describen el terreno especial y los objetos importantes o inusuales del encuentro. Podría tratarse de zonas de terreno empinado que ralentizan el movimiento, o muros que pueden ser trepados, por ejemplo. Aquí también

suele definirse el tipo de luz de que se dispone. La **Conclusión** te dice qué sucede después de acabar el combate.

CÓMO DIRIGIR LOS ENCUENTROS

Durante la lucha, te mueves y actúas normalmente con tu personaje. Además mueves los monstruos y llevas a cabo sus acciones. Para manejar correctamente los encuentros de combate, sigue estas directrices.

Preparación: antes de que empiece el encuentro, busca la sección de mapa correspondiente, selecciona una ficha para cada monstruo, y no te preocupes si no tienes fichas para un monstruo en concreto; utiliza una ficha similar, tomando nota de qué ficha representa a qué criatura. Después sigue cualquier otra instrucción que haya.

Iniciativa: una vez hayas preparado el encuentro, haz tiradas de iniciativa para tu héroe y para cada monstruo. Anota los resultados en un papel aparte. Todas las criaturas actúan por orden de iniciativa, de mayor a menor.

Acciones por turno: todas las criaturas disponen de una acción estándar, una acción de movimiento, y una acción menor en su turno. Estas acciones pueden tener lugar en cualquier orden, y cada una debe acabar antes de iniciarse la siguiente (no puedes atacar en mitad del movimiento, por ejemplo, porque atacar es una acción estándar, y moverse es una acción de movimiento. Necesitas acabar el movimiento antes de hacer otra cosa). Los monstruos tienden a enfocar todas sus acciones en el ataque, por lo que usan sus acciones estándar para atacar, y sus acciones de movimiento para conseguir mejores posiciones para atacar. Un monstruo que tenga un ataque cuerpo a cuerpo se moverá hacia ti, pero una criatura con un ataque a distancia intentará mantenerse alejado para poder llevar a cabo su ataque a distancia de forma segura.

Ataques de oportunidad: los monstruos evitan conceder ataques de oportunidad si les es posible. Eso quiere decir que si un monstruo está adyacente a ti y quiere llevar a cabo un ataque a distancia,

primero se desplaza 1 casilla y después ataca. Deberías hacer lo mismo, y evitar acciones que permitan a los monstruos llevar a cabo ataques de oportunidad contra ti.

Tácticas: cuando te enfrentas a enemigos múltiples que puedan llevar a cabo ataques cuerpo a cuerpo, estos se moverán o se desplazarán de forma que puedan flanquearte.

Comprueba las reglas: si no estás seguro de cómo funciona algo, míralo. La aventura te ayudará a encontrar cualquier información que necesites.

PARTE 1: UN GRITO DE AUXILIO

1

Estabas seguro de conocer el camino de vuelta hasta el pueblo: bastaba con seguir las huellas hasta el cruce, y desde allí había un tramo corto hasta Cima del salto, pero la lluvia arruinó ese plan. Una tormenta repentina se llevó las huellas, y en algún momento perdiste el rastro. Decidiste que lo mejor sería empezar de nuevo a buscar a la mañana siguiente, por lo que buscaste un lugar seco para acampar, improvisaste una comida con las raciones que había en tu mochila, y te echaste a dormir.

“¡Malditos bandidos! ¡No me cogeréis con vida!”

Estas palabras, pronunciadas a voz en grito, te despertan de golpe. Está oscuro. Tu fogata ha quedado reducida a unas ascuas brillantes, por lo que llevas horas durmiendo, pero la noche aún es oscura. La voz que has oído, ¿habrá sido un sueño o habrá sido real?

Si el sonido era real, alguien puede estar en peligro. Si le ayudas, esa persona puede ayudarte a encontrar el camino de vuelta a Cima del salto, o incluso ofrecerte una recompensa por tu ayuda. Por supuesto, también puede haber sido fruto de imaginación.

¿Descartas el ruido como un sueño y te vuelves a dormir? Ve a 2.

¿Quieres escuchar o mirar a tu alrededor? Ve a 3.

¿Te pones en pie de un salto y corres hacia el lugar donde te pareció oír el sonido? Ve a 6.

2

Probablemente se trataba de tu imaginación. Te das media vuelta y tratas de conciliar de nuevo el sueño. Los ojos se te empiezan a cerrar otra vez, cuando oyes un grito. ¡Ahora estás seguro de que no son imaginaciones! Alguien está en peligro.

¿Esperas unos instantes para ver si ves u oyes algo más? Ve a 3.

¿Te pones en pie de un salto y corres hacia el lugar donde te pareció oír el sonido? Ve a 6.

¿Esperas a que cesen los ruidos? Ve a 7.

3

Inseguro de lo que has oído, enfocas tus sentidos en lo que te rodea antes de continuar.

Has una prueba de Percepción para ver si ves u oyes algo más.

¿Has conseguido un total de 12 o más? Ve a 5.

¿Has conseguido un total menor que 12? Ve a 4.

4

No ves ni oyes nada.

¿Vas a comprobarlo igualmente? Ve a 6.

¿Esperas un rato? Ve a 7.

5

Oyes ruido de lucha que viene del otro lado de los árboles, y ves lo que parece una figura esbelta peleando con algunas más pequeñas.

¿Te mueves para investigar? Ve a 6.

¿Esperas un rato? Ve a 7.

6

Corres a través de los árboles. Las ramas azotan tu cara y tus brazos. Los sonidos de lucha crecen. Sales del bosque hasta un claro donde ves a una guerrera elfa luchando contra varias criaturas humanoides pequeñas y reptilianas.

Los humanos son kóbold, despreciables carroñeros que en poco se diferencian de las alimañas. La elfa aguanta de momento, pero aún quedan 5 de ellos, y está sola. Necesita tu ayuda.

Ve al **Encuentro táctico 1: bandidos kóbold**, en la página 12.

7

El combate se ha acabado, y has llegado tarde. Además de los cadáveres de varios kóbold, encuentras el esbelto cuerpo de una elfa, que aun empuña una espada larga y una espada corta. Al examinar la escena, ves un pergamino metido en el cinturón de la guerrera elfa.

Examinando el pergamino, te das cuenta de que es un mapa, y reconoces los suficientes rasgos del terreno como para estar seguro de que representa una región cercana llamada los marjales de la Luz bruja. Muestra una torre en el extremo de los marjales, pero nunca has oído hablar de que hubiera una torre por esa zona. Unas notas garrapateadas en el margen la identifican como una de las tres legendarias “torres perdidas”, e indican que la elfa se dirigía allí para recuperar algo de valor.

Llegaste demasiado tarde para ayudar a la elfa, pero quizá puedas vengar su muerte completando su misión.

PARTE 2: LA TORRE FANTASMA

12

Viajas adentrándote más en las tierras salvajes, donde los árboles y la maleza son más espesos. El empapado terreno se pega a tus botas, y ralentiza tu marcha. Los insectos se arraciman a tu alrededor, cebándose en tu piel expuesta. Cuando la situación parece que no podría ir a peor, con el sol de la tarde empezando a decaer, ves una torre blanca y reluciente a través del follaje. Sus paredes brillan en la penumbra.

La torre está en ruinas. Está claro que antes era mucho más alta y formaba parte de un grupo mayor de edificios, pero el tiempo y los elementos han derrumbado sus plantas superiores, y reducido a escombros las demás estructuras. Una atmósfera siniestra impregna el aire.

Sareth avanza un poco más hasta que se detiene a unos 40 pies (12 m) de una puerta pesada de madera que cierra el paso. Se detiene y te mira para saber qué hacer a continuación.

¿Quieres buscar en tu memoria algún detalle sobre la torre? Ve a 13.

¿Quieres mirar a tu alrededor en busca de peligros o entradas ocultas? Ve a 14.

¿Quieres moverte sigilosamente hasta la puerta? Ve a 15.

¿Caminas sin más hasta la puerta? Ve a 21.

13

Te esfuerzas por pensar, intentando recordar algo que pudiera tener relación con una torre en los marjales de la Luz bruja.

Haz una **prueba de Historia** para ver si recuerdas alguna información sobre el lugar.

Con un total de 19 o más, ve a 16.

Con menos de 19, ve a 19.

¿Vas en busca del lugar indicado en el mapa? Ve a 12 (ignora cualquier referencia a Sareth o a "la elfa" a partir de este momento).

¿Vuelves a tu idea inicial de volver a Cima del salto? Ve a 91.

8

La elfa limpia sus armas con un paño suave, y cuando acaba, te dice, "Gracias por tu ayuda, no creo que pudiera haber acabado con ellos sola; luchas bien. Mi nombre es Sareth."

Te mira de arriba abajo unos instantes y te dice, "Estás perdido, ¿verdad?", y no espera a tu respuesta: "Quizá pueda pagar mi deuda contigo y ponerte en el buen camino. Tengo una importante misión ante mí, y no creo estar a la altura de la misma."

¿Le pides más información? Ve a 9.

¿Aceptas su oferta de ayudarte a encontrar tu camino? Ve a 10.

¿Vuelves a tu campamento? Ve a 11.

9

"Valor no te falta," sonrío. "Voy a reclamar mi derecho de primogenitura: una espada que usara mi madre hasta que un maligno guardia negro se la robó. Mi madre registró el país en busca de nuestra espada ancestral, pero sin éxito. Su último deseo fue que yo reclamara lo que es mío por derecho."

He recorrido estas tierras, siguiendo muchos rumores acerca del destino del ladrón. Por último pude averiguar que murió hace años y fue enterrado en una torre secreta al borde de los marjales de la Luz bruja. Esta torre se rumorea que es una de las tres legendarias "torres fantasma." Pretendo ir allí, entrar por la fuerza y recuperar la espada de mi madre. No va a ser tarea fácil, y si rehúas lo entenderé."

Hace una pausa antes de continuar, "Ah... probablemente tengas una misión propia. Una vez completada la mía, estaría encantada de ayudarte a completar la tuya."

Te dirijías de vuelta a Cima del salto para reclutar aventureros que pudieran ayudarte, y la elfa se ofrece a ayudar. Has visto que sabe luchar: podría ser una compañera útil.

¿Rechazas su oferta? Ve a 91.

¿Aceptas su oferta? Aceptas la misión de recuperar la espada de Sareth. Ve a 12.

MISIÓN: RECUPERAR LA ESPADA DE SARETH

Completas esta misión cuando recuperas el arma de Sareth de la torre fantasma.

10

"Lo menos que puedo hacer es ponerte en el buen camino." Echa una última mirada al campo de batalla antes de decir, "Sígueme," y dirigirse de nuevo hacia el bosque. Al cabo de los minutos, se da la vuelta y te pregunta, "¿Estás seguro de que no puedo persuadirte de que me ayudes en mi misión?"

¿Le haces caso? Ve a 9.

¿Rehúas? Te muestra un sendero que según ella conduce a un camino principal. "Desde allí, camina hacia el oeste y estarás en Cima del salto en poco tiempo. ¡Buen viaje!" Ve a 91.

11

Te despidas de la elfa y vuelves a tu campamento. Antes de que puedas dar cinco pasos, te llama, "Espera, por favor. Necesito tu ayuda. Escucha lo que tengo que decirte."

¿Escuchas su relato? Ve a 9.

¿Te niegas? Te deja partir y no te molesta más. Ve a 91.

14

Miras a tu alrededor desde tu punto de observación en busca de cualquier peligro oculto o entrada secreta.

Haz una **prueba de Percepción** para ver si consigues averiguar algo.

Con un total de 19 o más, ve a 17.

Con menos de 19, ve a 20.

15

Te acercas sigilosamente hacia la puerta, moviéndote lo más lento que puedes.

Haz una **prueba de Sigilo**.

Con un total de 12 o más, ve a 18.

Con menos de 12, ve a 21.

16

Lo recuerdas todo de golpe. Recuerdas haber oído un relato hace años acerca de un antipaladín maligno llamado Parald, que se hizo cierto renombre cazando y matando elfos. Un caballero llamado Richard le persiguió y le derrotó en combate individual. Se dice que el cuerpo fue robado antes de que pudieran quemarlo.

Ve a 12 y escoge otra opción.

17

No ves ninguna entrada oculta, pero sí divisas un cadáver en el suelo, cerca del cual hay varios montones de huesos de color verde.

Haz una **prueba de Religión** para ver si detectas algo extraño en el cadáver o en los huesos.

Con un total de 8 o más, ve a 22.

Con menos de 8, ve a 21.

18

Llegas a la puerta. Todo está tranquilo.

¿Inspeccionas la puerta? Ve a 23.

¿Intentas abrirla? Ve a 25.

¿Intentas forzar la cerradura? Ve a 24.

19

No te viene nada a la cabeza acerca de la torre o de su supuesto habitante.

Vuelve a 12 y escoge otra opción.

20

No ves nada inusual.

Vuelve a 12 y escoge otra opción.

21

Estás ante la puerta, pero con el rabillo del ojo detectas movimiento.

Has atraído la atención de unos horribles monstruos muertos vivientes. Ve al **Encuentro táctico 2: los muertos se alzan**, en la página 15.

22

Estás seguro de que ni el cadáver ni los huesos son lo que parecen. Un ligero temblor es todo lo que hace falta para revelar que el cadáver es un zombi, y que los huesos son esqueletos muertos vivientes; ¡y se están levantando para atacar!

Ve al **Encuentro táctico 2: los muertos se alzan**, en la página 15.

23

La vieja puerta de madera está cerrada. La inspeccionas en busca de trampas y de cerraduras.

La puerta está cerrada con llave, pero no tiene trampas. Vuelve a 18.

24

Intentas forzar la cerradura.

Haz una **prueba de Hurto** para ver si eres capaz de abrirla.

Con un total de 12 o más, ve a 27.

Con menos de 12, ve a 21.

25

Intentas echar la puerta abajo.

Si aún no has desencadenado el **Encuentro táctico 2**, ve inmediatamente a 21.

De lo contrario, haz una **prueba de Fuerza** para derribar la puerta. Si Sareth está contigo, añade un bonificador + 2 al resultado de la tirada.

Con un total de 12 o más, ve a 27.

Con menos de 12, la puerta ni se mueve. Vuelve a 18.

26

Metes la llave en la cerradura y la haces girar. La puerta se abre.

Ve a 27.

PARTE 3: DENTRO DE LA TORRE FANTASMA

27

Al entrar por la puerta te encuentras en una pequeña cámara cuadrada de 30 x 30 pies (9 x 9 m), con una puerta de piedra en el centro de cada una de las paredes. Cada puerta se construyó para parecerse al rostro malicioso de un idiota. La sonrisa enseñando los dientes, y los ojos enloquecidos ofrecen una bienvenida inquietante. La oscuridad te hace difícil ver más detalles.

Para seguir avanzando, necesitas una fuente de luz. Si tienes un equipo de aventurero, éste debería contener dos cetros solares. Un cetro solar ilumina todas las casillas que se encuentran a 20 casillas o menos de ti, y brilla durante cuatro horas, tiempo más que suficiente para explorar este dungeon. Si no tienes un cetro solar y Sareth está contigo, ella saca uno de los suyos.

Cuando te mueves al interior de la habitación, oyes un sonido silbante procedente del centro de la cámara, acompañado de una humareda negra. Un segundo más tarde, el humo se aclara para revelar a un guerrero musculoso, ataviado con una armadura completa y empuñando una espada larga. Hay algo raro en el guerrero; ¿puedes ver a través de él!

El guerrero habla con voz tronante: “¿Así que habéis venido a saquear mis bóvedas? ¡Sólo encontraréis la muerte!” Una risotada enloquecida rebota por toda la habitación cuando la imagen se desvanece.

Si Sareth está contigo, se mueve para inspeccionar las puertas. De lo contrario, puedes hacerlo tú. No están cerradas con llave, ni protegidas por trampas.

¿Vas por la puerta del este? Ve a 29.

¿Vas por la puerta del norte? Ve a 44.

¿Vas por la puerta del oeste? Ve a 69.

28

Vuelves a la antecámara donde los extraños rostros que miran desde las puertas te reciben una vez más.

¿Vas por la puerta del este? Ve a 29.

¿Vas por la puerta del norte? Ve a 44.

¿Vas por la puerta del oeste? Ve a 69.

29

Abres la puerta occidental y la luz brilla en su interior, revelando un estrecho pasillo que gira abruptamente a derecha un poco más adelante.

¿Avanzas? Ve a 30.

¿Te das la vuelta y pruebas otra puerta? Vuelve a 28.

30

Cruzas rápidamente el corto pasillo y miras por la esquina, viendo un pasillo más ancho y más largo que se extiende en dirección norte. Estás en un extremo, y a una distancia de unos 50 pies (15 m), en el otro extremo del pasillo, ves otra puerta. Estatuas adustas se alinean en las paredes a cada lado del pasillo. Cada una está esculpida para parecer un infernal con la boca muy abierta, mostrando los colmillos, en un grito silencioso.

¿Inspeccionas el suelo? Ve a 31.

¿Examinas una estatua? Ve a 32.

¿Recorres el pasillo en dirección a la puerta del otro extremo? Ve a 42.

¿Vuelves a la antecámara? Ve a 93.

31

Examinas el suelo.

Haz una prueba de Percepción para examinar el suelo.

Con un total de 12 o más, ve a 36.

Con menos de 12, ve a 33.

32

La estatua demoníaca es una de seis a lo largo de cada pared. Todas tienen la boca abierta como si estuvieran gritando. Están esculpidas en piedra negra, y tienen una apariencia realística que resulta inquietante.

Haz una prueba de Percepción para examinar la estatua.

Con un total de 19 o más, ve a 37.

Con menos de 19, ve a 34.

33

Las viejas baldosas de piedra están sucias y polvorientas. Nada en ellas parece fuera de lo común.

Ve a 30 y escoge otra opción.

34

La estatua es inquietante y está expertamente tallada. Aparte de eso, nada en ella parece fuera de lo común.

Ve a 30 y escoge otra opción.

35

La trampa se resiste a tus esfuerzos para desmantelarla.

Has fallado la prueba, pero no has disparado la trampa. Ve a 30.

36

Las viejas baldosas de piedra están sucias y polvorientas. Parecen bastante inofensivas... pero los espacios oscuros entre ellas son extraños. Es como si no estuvieran fijadas con mortero y pudieran moverse si se las pisa.

Estás seguro de que las baldosas ocultan una trampa.

¿Quieres desactivar la trampa? Ve a 40.

¿Quieres cruzar la habitación saltando por encima de las baldosas con trampa? Ve a 41.

De lo contrario, ve a 30 y escoge una opción diferente.

37

El carácter adusto de la estatua y su exquisita artesanía casi te hacen pasar por alto el dardo que está astutamente escondido en el interior de la boca de la misma. Una pasta pegajosa cubre la punta del dardo, que es fina como la de una aguja.

Estás seguro de que esta sala es una trampa.

¿Quieres desactivar la trampa? Ve a 40.

De lo contrario, ve a 30 y escoge una opción diferente.

38

Un satisfactorio clic recompensa tus esfuerzos. Has desactivado la trampa.

Ve a 43.

39

Tu mano resbala y empuja un panel oculto.

Ve a 42.

40

Avanzas lentamente, moviéndose con cuidado para no disparar la trampa. Cuando te acercas lo suficiente, te pones a desarmarla.

Haz una prueba de Hurto para tratar de desactivar la trampa.

Con un total de 19 o más, ve a 38.

Con un resultado menor que 19, pero mayor o igual que 15, ve a 35.

Con menos de 15, ve a 39.

41

Avanzas por el pasillo, manteniendo la vista fija en las baldosas sospechosas. Cuando llegas cerca de ellas, saltas intentando pasar por encima.

Haz una prueba de Atletismo para saltar por encima de las baldosas con trampa.

Con un total de 20 o más, ve a 43.

Con menos de 20, ve a 42.

42

¡Has disparado una trampa! Las estatuas giran rápidamente sobre su base hasta que te apuntan a ti. Minúsculos dardos salen silbando de sus bocas.

Lleva a cabo el siguiente ataque contra ti mismo y contra Sareth si está presente.

Dardo envenenado (veneno) ♦ Encuentro

Desencadenante: una criatura dispara la trampa del pasillo.

Ataque (acción libre): Cercano explosión (todas las criaturas en el pasillo); +4 contra Reflejos.

Impacto: 10 puntos de daño por veneno.

Si has quedado reducido a 0 pg o menos, ve a 92.

De lo contrario, has sobrevivido a la trampa; ve a 43.

43

Cruzas el pasillo y llegas a la puerta del extremo. Una inspección somera determina que la puerta no está cerrada con llave.

¿Abres la puerta? Ve a 94.

¿Vuelves a la primera sala y pruebas otra puerta? Ve a 93.

44

Abres la puerta norte, que da acceso a una cámara cavernosa. No hay suelo, tan sólo un foso enorme que descende unos 30 pies (9 m) hasta un lecho de estacas, cuyas puntas sobresalen de una extraña niebla que se aferra al fondo. Cruzando el foso, que tiene 30 pies de anchura, hay una estrecha pasarela de piedra de aproximadamente 5 pulgadas (13 cm) de anchura, que acaba en un saliente donde ves otra puerta.

Hay unas cuantas rutas que permiten cruzar esta sala, aunque ninguna parece segura ni fácil.

Si quieres cruzar a gatas la pasarela, ve a 45.

Si quieres cruzar caminando la pasarela, ve a 46.

Si quieres bajar al fondo del foso, ve a 47.

Si quieres volver y probar otra puerta, ve a 28

45

Te pones a cuatro patas, y avanzas gateando lentamente por la pasarela, moviéndote de 10 pies (3 m) en 10 pies. Cruzas 20 pies, después 30, pero de repente te sientes mareado.

Ve a 48.

46

Te adentras en la pasarela, teniendo cuidado de mantener el equilibrio.

Ve a 49.

47

En lugar de comprobar tu equilibrio con la pasarela, optas por bajar al foso y cruzarlo por el fondo.

Ve a 50.

48

La cabeza te da vueltas, y notas como si la pasarela se moviera por debajo de ti.

Identificas un olor curioso y agrio, que sube desde el fondo del foso.

¿Quieres identificar el olor? Ve a 51.

¿Quieres seguir gateando hacia adelante? Ve a 57.

¿Quieres retroceder? Ve a 28.

49

La pasarela es estrecha, y mantener el equilibrio requiere una concentración intensa.

Tienes que mantener el equilibrio mientras avanzas a través de la pasarela.

Haz una prueba de Acrobacia para mantener el equilibrio conforme avanzas a través de la pasarela.

Con un total de 12 o más, ve a 55.

Con un total igual o menor que 11, pero mayor que 6, ve a 52

Con menos de 6, ve a 64.

50

Llegas al borde, y empiezas a bajar.

Haz una prueba de Atletismo para bajar por el borde del foso.

Con un total de 12 o más, ve a 56.

Con un total igual o menor que 11, pero mayor que 6, ve a 53

Con 6 o menos, ve a 64.

51

Te concentras en el olor para intentar identificarlo.

Has una prueba de Dungeons para identificar el olor.

Con un total de 12 o más, ve a 59.

Con menos de 12, ve a 54.

52

No consigues avanzar.

Si llegaste aquí desde 49, vuelve a 49.

Si llegaste aquí desde 55, vuelve a 55.

53

No consigues avanzar.

Si llegaste aquí desde 50, vuelve a 50.

Si llegaste aquí desde 58, vuelve a 58.

54

No consigues reconocer el olor.

¿Quieres seguir avanzando? Ve a 57 si estás en la pasarela, o 61 si estás en el fondo del foso.

¿Quieres volver atrás? Ve a 28.

55

Llegas a medio camino de la sala. Tienes que seguir manteniendo el equilibrio si quieres llegar al otro lado.

Haz una prueba de Acrobacia para mantener el equilibrio mientras cruzas el resto de la pasarela.

Con un total de 12 o más, ve a 68.

Con un total igual o menor que 11, pero mayor que 6, ve a 52.

Con 6 o menos, ve a 64.

56

Llegas al cenagoso fondo del foso. Una neblina ondulante surge del suelo, envolviendo las estacas que hay clavadas en el suelo. Aquí huele de forma rara, un olor agrio y mareante.

¿Quieres tratar de identificar el olor? Ve a 51.

¿Quieres cruzar el fondo del foso? Ve a 61.

57

Continúas hacia delante, gateando por la estrecha pasarela. Por un instante tienes náuseas, y estás a punto de caer abajo.

Haz una prueba de Aguante para resistir las náuseas.

Con un total de 12 o más, ve a 68.

Con menos de 12, ve a 62.

58

Llegas al otro lado del fondo del foso. La puerta está más arriba, y necesitas trepar hasta ella.

Haz una prueba de Atletismo para salir trepando del foso.

Con un total de 12 o más, ve a 68.

Con un total igual o menor que 11, pero mayor que 6, ve a 53.

Con 6 o menos, ve a 65.

59

Identificas los vapores como una bolsa de aire viciado y venenoso, común en las cuevas profundas.

¿Estás en la pasarela? Ve a 60.

¿Estás en el fondo? Ve a 67.

60

Si contienes el aliento, deberías poder evitar lo peor de los vapores.

Haz una prueba de Aguante para resistir las náuseas.

Con un total de 8 o más, ve a 68.

Con menos de 8, ve a 62.

61

Cruzas el fondo del foso, teniendo cuidado de evitar las estacas. Sin embargo, para cuando estás a mitad de camino, sientes náuseas. La cabeza te da vueltas, y el estómago te empieza a dar tumbos.

Los vapores son venenosos, y te atacan (y también a Sareth si ella está presente).

Gas venenoso (veneno) ♦ Encuentro

Desencadenante: una criatura cruza el fondo del foso.

Ataque (acción libre): Cercano explosión (todas las criaturas en el fondo del foso); +4 contra Fortaleza.

Impacto: 10 puntos de daño por veneno, y 5 puntos de daño continuado por veneno (salvación termina).

Fallo: 5 puntos de daño por veneno.

Si el gas impacta tienes que hacer tiradas de salvación hasta que acabe el daño continuado por veneno.

Si te queda por lo menos 1 punto de golpe, ve a 58.

Si has quedado reducido a 0 pg o menos, ve a 92.

62

Otra oleada de náuseas te asalta, y te notas a punto de quedar inconsciente.

Haz una tirada de salvación para recuperarte.

Con 10 o más, ve a 63.

Con menos de 10, ve a 64.

63

Te recuperas y te aferras a la pasarela. Al cabo de unos momentos, la cabeza se te aclara lo bastante como para cruzar el resto de la distancia sin problemas.

Ve a 68.

64

Te sueltas de la pasarela y caes al foso.

Sufres 3d10 puntos de daño de la caída sobre las estacas, más 1d8 puntos de daño del veneno que éstas contienen.

Si te queda por lo menos 1 punto de golpe, ve a 66.

Si has quedado reducido a 0 pg o menos, ve a 92.

65

Consigues subir unos 10 pies cuando tus manos resbalan.

Caes y sufres 1d10 puntos de daño de la caída. Ve a 58.

66

Te liberas de las estacas y te vuelves a poner de pie.

¿Quieres avanzar a través del fondo del foso? Ve a 61.

¿Quieres trepar por donde bajaste? Ve a 44 y escoge otra opción.

67

Si contienes el aliento, deberías poder evitar lo peor de los vapores.

Obtienes un bonificador +2 a la Fortaleza y a las tiradas de salvación contra ataques o efectos de veneno hasta que salgas de esta sala. Ve a 61.

68

Llegas al otro extremo y encuentras una puerta cerrada que te espera.

¿Abres la puerta? Ve a 94.

¿Retrocedes para probar otra ruta? Ve a 93.

69

Al otro lado de la puerta oriental, una escalera de caracol se hunde en las profundidades de la tierra.

¿Quieres examinar los escalones? Ve a 72.

¿Tienes entrenamiento en Arcanos? Ve a 79.

¿Continúas escaleras abajo? Ve a 83.

¿Retrocedes para probar otra ruta? Ve a 93.

71

Estás en la escalera de caracol, con escalones que suben y bajan.

¿Quieres seguir bajando? Ve a 83.

Si aún no has buscado nada, ¿quieres hacerlo ahora? Ve a 72.

Si aún no has utilizado la habilidad Dungeons, ¿quieres hacerlo ahora? Ve a 85.

Si aún no has utilizado la habilidad Arcanos, ¿quieres hacerlo ahora? Ve a 79.

¿Retrocedes para buscar otra ruta? Ve a 93.

72

Desciendes un tramo corto de la escalera mientras examinas los muros y los mismos escalones en busca de trampas y de puertas secretas.

Haz una prueba de Percepción para buscar trampas o puertas secretas.

Con un total de 24 o más, ve a 80.

Con un total menor que 24, pero mayor que 18, ve a 78.

Con 18 o menos, ve a 73.

73

Una búsqueda minuciosa no revela nada más que muros fríos de piedra, y escalones idénticos que suben y bajan.

Ve a 71.

74

Si aquí hay magia, está bien escondida. No detectas nada con tus sentidos mágicos.

Ve a 71.

75

No podrías decir si haces progresos o no.

Ve a 71.

76

No consigues desactivar el glifo.

¿Quieres probar de nuevo? Ve a 88.
De lo contrario, ve a 71.

77

El glifo se muestra resistente a tus manipulaciones mágicas.

¿Quieres probar Hurto? Ve a 88.
De lo contrario ve a 71.

78

Las escaleras y los muros parecen normales, pero por el rabillo del ojo ves algo que oscila.

Estás seguro de que aquí hay alguna trampa de algún tipo, que posiblemente sea de naturaleza mágica.

¿Estás entrenado en Arcanos? Ve a 79.
De lo contrario, ve a 71.

79

Pones en práctica tus sentidos mágicos para detectar la presencia de magia e identificar sus efectos, si es que hay magia aquí.

Haz una prueba de Arcanos para detectar e identificar magia.

Con un total de 19 o más, ve a 86.
Con 18 o menos, ve a 74.

80

Pasas la mano por la pared y notas algo raro. Al presionar dicho punto, oyes un clic y se abre un panel, revelando un glifo plateado.

El glifo puede ofrecer una forma de ir más allá de la escalera sin fin.

Si estás entrenado en Arcanos y quieres identificar la función del glifo, ve a 87.

Si quieres intentar desactivar el glifo, ve a 88.
De lo contrario, ve a 71.

81

Estás seguro de que no has hecho progreso alguno.

Obtienes un bonificador +2 a las pruebas de Percepción mientras permanezcas en las escaleras. Ve a 71.

82

Inspeccionando el glifo con tus sentidos mágicos te das cuenta de que es la fuente de energía de la ilusión que enmascara este lugar.

Puedes utilizar Arcanos para deshacer la magia del glifo. Ve a 89.

O bien, puedes utilizar Hurto para desactivarlo. Ve a 88.

De lo contrario, ve a 71.

83

Sigues las escaleras mientras bajan y bajan. Notas una presión tras los ojos, y los pelos se te ponen de punta.

¡Has disparado una trampa mágica!

Escalera psíquica (psíquico, teleportación)	Encuentro
<i>Desencadenante:</i> una criatura baja por la escalera.	
<i>Ataque (Acción libre):</i> Área explosión (todas las criaturas en la escalera); +4 contra Voluntad.	
<i>Impacto:</i> 10 puntos de daño psíquico, y 5 puntos de daño continuado psíquico (salvación termina).	
<i>Fallo:</i> 5 puntos de daño psíquico.	

Si la trampa impacta, haz tiradas de salvación hasta que acabe el efecto.

¿Te queda por lo menos 1 pg? Ve a 90.

Si has quedado reducido a 0 pg o menos, ve a 92.

84

Una pulsación de energía surge del glifo, y se descarga a tierra a través de tu mano.

Sufres 10 puntos de daño psíquico.

Si has quedado reducido a 0 pg o menos, ve a 92.

¿Quieres probar Hurto de nuevo? Ve a 88.
De lo contrario, ve a 71 y escoge otra opción.

85

Intentas estimar si haces progresos, fiándote de tu experiencia en la exploración subterránea para guiarte.

Haz una prueba de Dungeons para determinar si has hecho algún progreso.

Con un total de 19 o más, ve a 81.

Con 18 o menos, ve a 75.

86

Una ilusión confunde tus sentidos, enmascarando la auténtica apariencia de esta escalera.

Obtienes un bonificador +5 a las pruebas de Percepción que lles a cabo en la escalera. Ve a 71.

87

Examinas el glifo con tus sentidos mágicos.

Haz una prueba de Arcanos para identificar el glifo.

Con un total de 19 o más, ve a 82.

Con 18 o menos, ve a 74.

88

Intentas sabotear el glifo para interferir con sus funciones.

Haz una prueba de Hurto para desactivar el glifo.

Con un total de 19 o más, ve a 90.

Con un resultado mayor que 13 y menor que 19, ve a 76.

Con 13 o menos, ve a 74.

89

Manipulas la magia del glifo para deshacer la ilusión.

Haz una prueba de Arcanos para desactivar el glifo.

Con un total de 19 o más, ve a 90.

Con un resultado mayor que 13 y menor que 19, ve a 77.

Con 13 o menos, ve a 84.

90

Una puerta fantasmal se materializa en la escalera. Un instante después se vuelve sólida, y tan real como los muros y los escalones.

¿Abres la puerta? Ve a 94.

¿Vuelves atrás para probar otra ruta? Ve a 93.

91

No puedes sino lamentar el haber desaprovechado una oportunidad.

Continúas hacia Cima del salto y allí se acaba la aventura. Si quieres seguir jugando, vuelve a la última entrada numerada, y escoge algo diferente.

92

La oscuridad se cierra sobre ti y no sabes nada más.

¡Ay, has muerto! Eso acaba esta aventura. Si quieres probar de nuevo, vuelve a la entrada número 1 para ver si la fortuna te trata mejor esta vez. Quizá te salga mejor con un tipo diferente de personaje, o haciendo elecciones más arriesgadas (o más cautelosas).

93

Abandonas de momento este camino, y vuelves a la antecámara. Te mueves a través de las áreas que ya habías recorrido hasta que llegas a la puerta que da a la antecámara.

Ve a 28.

94

Has franqueado las defensas de la torre, llegando a su sanctasantórum.

En algún lugar por delante se encuentra la tumba del guardia negro, y el tesoro que buscas.

Ve al **Encuentro 3: la sala del guardia negro** en la página 17.

95

Te has aventurado en la torre fantasma, vencido a sus trampas y a sus guardianes, y arrancado el tesoro de las garras del villano. ¡Eres un héroe! ¡Felicidades por un trabajo bien hecho!

Si Sareth ha sobrevivido y está contigo, te guiará de vuelta hasta Cima del salto como prometió. Allí ambos podéis encontrar más aventureros que os ayuden a recuperar la caja robada por los goblin. Incluso si Sareth no ha sobrevivido, o no ha permanecido contigo, consigues tarde o temprano llegar a Cima del salto, donde buscas ayuda para completar tu misión.

Si alguien planea ya ser el dungeon Master, puedes ayudarle reclutando más jugadores. También puedes ayudar a los nuevos jugadores y al DM respondiendo a las preguntas que podrán tener tus compañeros jugadores.

Si planeas ser el Dungeon Master, es hora de reunir a tus jugadores. Tal y como se indica en la *Caja roja*, el grupo aventurero debería adentrarse en los salones Sinuosos (que se encuentran en el libro del Dungeon Master) una vez hayan creado sus personajes utilizando el Libro del jugador. Una vez completada dicha aventura, busca “Dungeon of the Ghost Tower”, disponible en el *D&D Insider*. Hace avanzar la historia para explorar lo que hay en la base de la escalera de caracol, y revela muchos secretos acerca de la misteriosa caja, y del interés de Traevus en ella.

Acerca del autor

Robert J. Schwalb es un premiado diseñador de juegos, que ha contribuido en el diseño o el desarrollo de casi 200 títulos de juegos de rol para Dungeons&Dragons y otros juegos. Algunos de sus trabajos más recientes para Wizards of the Coast son el *Escenario de campaña del sol Oscuro*, *Psionic Power* (NdT: inédito en castellano), el *Manual de monstruos 3*, o el *Manual del jugador 3*. Además, contribuye habitualmente a las revistas Dragon y Dungeon. Robert vive, trabaja, y probablemente muera en Tennessee.

ENCUENTRO 1: BANDIDOS KÓBOLD

Cuando te ve abrirte paso entre los árboles, la guerrera elfa te lanza una mirada y grita, "¡Tu ayuda será bienvenida en cualquier momento, aventurero!"

El jefe de los kóbold enarbola su espada corta y susurra, "Hay otro. ¡Matadlos a los dos, mascotas mías, y Szarharrax nos recompensará a todos!"

PREPARACIÓN

Tú (PJ)

Sareth, la guerrera elfa (S)

4 tuneladores kóbold (1-4)

1 kobold hoja rápida (S)

Haz una prueba de Sigilo C D11. Si la consigues, has sorprendido a los enemigos, lo cual te permite llevar a cabo una acción antes de que pase nada más. Después de que lleves a cabo tu acción, o si no has sorprendido a los enemigos, tira iniciativa para ti y para todas las demás criaturas. Anota los resultados de mayor a menor.

A menos que ataques a Sareth, es una aliada tuya. Si te detuviste para llevar a cabo una prueba de Percepción antes de desencadenar el encuentro, a Sareth le quedan 23 pg. Si quisiste dormir antes de desencadenar el encuentro, sólo le quedan 12 pg.

TÁCTICAS

Los kóbold ven una oportunidad de incrementar su estatus a los ojos de su amo, atacando a un par de viajeros. Su codicia puede más que su cobardía, por lo que se deciden a atacar. Mientras tanto, a Sareth le gustaría despachar o ahuyentar a estos enemigos lo más rápidamente posible.

Sareth: Sareth utiliza su acción estándar con el poder *Espada larga* contra un tunelador adyacente. Después gasta su acción de movimiento para desplazarse 1 casilla hacia ti. A continuación volverá a utilizar *Espada larga* contra otros tuneladores,

desplazándose hacia ti siempre que pueda. Una vez haya caído el último, cerrará contra el hoja rápida utilizando *Desgarro de dos armas*. Reserva *Precisión élfica* para este ataque, a fin de asegurarse de que puede infligir el daño extra.

Kóbold hoja rápida: el kóbold hoja rápida gasta su primera acción de movimiento en utilizar su poder *Pies ligeros* para acabar su lanzamiento en una casilla adyacente a ti. A continuación utiliza *Espada corta*. Si te impacta con este ataque, no olvides añadir los 6 puntos de daño extra por haberse desplazado 3 casillas. Después, utiliza su acción menor en activar su poder *Inquieto* para desplazarse 1 casilla lejos de ti.

El hoja rápida utiliza *Pies ligeros* para maniobrar a tu alrededor y potenciar su daño cuando utiliza *Espada corta*. Si Sareth también le ataca, lanza un ataque de despedida contra uno de los dos (tira un dado: con un resultado impar te ataca a ti, con un resultado par la ataca a ella) y luego se retira. También huye si todos los tuneladores mueren.

Kóbold tuneladores: un tunelador utiliza *Inquieto* para apartarse de Sareth y después una acción de movimiento para alejarse otras 6 casillas. Después utiliza *Jabalina* contra ti. Los otros tres (o menos) utilizan *Inquieto* para maniobrar y conseguir posiciones de flanco contra Sareth, utilizando sus acciones estándar para llevar a cabo ataques de *Jabalina* cuerpo a cuerpo.

El tunelador que se apartó lleva a cabo un ataque a distancia de *Jabalina* y después carga contra ti en su siguiente turno. Los tuneladores restantes continúan llevando a cabo ataques cuerpo a cuerpo contra Sareth hasta que sólo queda uno de ellos. Éste utiliza *Inquieto* para retirarse y utilizar su ataque básico a distancia. Los tuneladores huyen si el hoja rápida queda reducido a 0 pg.

Sareth		Pegador 2
Humanoide feérico Mediano		
PG 27; Maltrecho 13; Esfuerzos 8;	Iniciativa +4	
Valor de esfuerzo 6		
CA 16; Fortaleza 13, Reflejos 14,	Percepción +10;	
Voluntad 13	visión en la penumbra	
Velocidad 7		
RASGOS		
Ventaja en combate		
Una vez por asalto, Sareth inflige 1d6 puntos de daño extra contra una criatura contra la que tenga ventaja en combate.		
Paso salvaje		
Sareth ignora el terreno difícil cuando se desplaza.		
ACCIONES ESTÁNDAR		
⬇ Espada larga (arma) ⬆ A voluntad		
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA. Impacto: 1d8 + 5 puntos de daño.		
⬇ Espada corta (arma) ⬆ A voluntad		
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA. Impacto: 1d6 + 4 puntos de daño.		
⬇ Desgarro de dos armas ⬆ Encuentro		
Sareth lleva a cabo un ataque de <i>Espada larga</i> y otro de <i>Espada corta</i> contra el mismo objetivo. Si ambos ataques impactan, el elfo explorador inflige 4 puntos de daño adicionales.		
ACCIONES DESENCADENADAS		
Precisión élfica ⬆ Encuentro		
Desencadenante: Sareth lleva a cabo una tirada de ataque. Efecto (Acción libre): Sareth lleva cabo de nuevo la tirada de ataque, y debe utilizar el segundo resultado, incluso aunque sea más bajo.		
Habilidades Naturaleza +8, Sigilo +10		
Fue 12 (+1)	Des 18 (+4)	Sab 14 (+2)
Con 15 (+2)	Int 10 (+0)	Car 12 (+1)
Alineamiento no alineada Idiomas común, élfico		
Equipo armadura de pieles, espada larga, espada corta, equipo de aventurero.		

CÓMO INTERPRETAR A SARETH

Si Sareth sobrevive y estás de acuerdo con que te acompañe, puedes llevarla como personaje adicional. Sareth es lo que se llama un personaje acompañante. Los acompañantes son como personajes normales, pero simplificados para hacerlos más fáciles de jugar. En tanto en cuanto permanezca contigo, controlas sus acciones y es aliada tuya. Ten a mano su bloque de estadísticas (página 12) como referencia en combate.

Durante un encuentro de combate, Sareth utiliza *Espada larga* para atacar al enemigo más cercano en cada turno. Si se enfrenta a una criatura que no sea un esbirro, utiliza *Desgarro de dos armas* junto con *Precisión élfica* para asegurarse un impacto. Cuando sea posible, maniobrará a posiciones de flanqueo, para conseguir ventaja en combate. Si queda reducida a 7 pg o menos, utiliza sus *Nuevas energías*.

Aparte del hecho de que atacas a los kóbold, Sareth no te conoce, por lo que no correrá excesivos riesgos para salvar tu vida. Sin embargo, si quedas inconsciente y aún no has usado tus *Nuevas energías*, puede gastar una acción estándar para llevar a cabo una prueba de Sanar a CD 10 que te permita usarlas, si puede hacerlo sin provocar ataques de oportunidad. No te dará su equipo, y espera que todo botín se reparta a partes iguales.

Durante un descanso breve, Sareth gasta esfuerzos curativos para volver como mínimo a 24 pg. Prefiere guardarse al menos un esfuerzo de reserva para combates.

Fuera del combate, Sareth te concede un bonificador +2 a las pruebas de habilidad cuando está presente. Si el texto pide una prueba de habilidad, sólo tú tienes que hacerla. Si es un éxito, cuenta como un éxito para los dos. Si fallas, falláis ambos.

Kóbold hoja rápida	Acechador nivel 1
Humanoide natural Pequeño (reptil)	100 PX
PG 29; Maltrecho 14	Iniciativa +5
CA 15; Fortaleza 12, Reflejos 14,	
Voluntad 12	Percepción +1,
Velocidad 6	visión en la oscuridad
RASGOS	
Hoja rápida	
Si el kóbold se desplaza en su turno, el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que lleve a cabo en su turno inflige 2 puntos de daño extra por cada casilla de desplazamiento.	
ACCIONES ESTÁNDAR	
Ⓣ Espada corta (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA.	
Impacto: 1d6 +3 puntos de daño.	
ACCIONES DE MOVIMIENTO	
Pies ligeros ♦ A voluntad	
Efecto: el kóbold se desplaza 3 casillas.	
ACCIONES MENORES	
Inquieto ♦ A voluntad	
Efecto: el kóbold se desplaza 1 casilla.	
Habilidades Atletismo +4, Hurto +8, Sigilo +8	
Fue 8 (-1)	Des 17 (+3) Sab 13 (+1)
Con 13 (+1)	Int 9 (-1) Car 10 (+0)
Alineamiento maligno	Idiomas común, dracónico
Equipo armadura de cuero, escudo ligero, espada corta	

CONCLUSIÓN

El encuentro acaba cuando todos los kóbold quedan reducidos a 0 pg, o cuando huyes, o cuando tanto tú como Sareth quedáis reducidos a 0 pg.

Si la guerrera elfa se encuentra a 0 o menos pg, puedes estabilizarla la con una prueba de Sanar a CD 15 (como acción estándar). Durante un descanso breve, haz que gaste esfuerzos curativos para recuperar los pg perdidos.

Si la elfa muere, ve a 7.

Si la elfa sobrevive, ve a 8.

Si quedas reducido a 0 pg o menos, ve a 92.

Kóbold tunelador	Hostigador esbirro nivel 1
Humanoide natural Pequeño (reptil)	25 PX
PG 1; un ataque fallido nunca daña	Iniciativa +5
a un esbirro	
CA 15; Fortaleza 12, Reflejos 14,	Percepción +1;
Voluntad 12	visión en la oscuridad
Velocidad 6	
ACCIONES ESTÁNDAR	
Ⓣ Jabalina (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA	
Impacto: 4 puntos de daño.	
Ⓣ Jabalina (arma) ♦ A voluntad (2/encuentro)	
Ataque: A distancia 10/20 (una criatura); +6 contra CA	
Impacto: 4 puntos de daño.	
ACCIONES MENORES	
Inquieto ♦ A voluntad	
Efecto: el kóbold se desplaza 1 casilla.	
ACCIONES DE ENCADENADAS	
Escaparse por los pelos ♦ A voluntad	
Desencadenante: un ataque cercano o de área impacta o falla al kóbold.	
Efecto (interrupción inmediata): el kóbold lleva a cabo una tirada de salvación. Si la consigue, se desplaza 3 casillas.	
Habilidades Atletismo +4, Hurto +8, Sigilo +8	
Fue 8 (-1)	Des 16 (+3) Sab 12 (+1)
Con 12 (+1)	Int 9 (-1) Car 10 (+0)
Alineamiento maligno	Idiomas común, dracónico
Equipo armadura de cuero, 3 jabalinas	

RASGOS DE LA ZONA

Iluminación: es de noche. La luna llena proporciona iluminación tenue. Si no dispones de visión en la penumbra y no llevas contigo una antorcha encendida o un cetro solar, sufres un penalizador -2 a las tiradas de ataque hasta que enciendas una antorcha o un cetro solar.

Árboles: una criatura obtiene cobertura mientras ocupa una casilla que contenga árboles.

Peñascos: el montón de peñascos proporciona cobertura a criaturas de tamaño Mediano o superior, y cobertura superior para criaturas pequeñas. Una criatura puede trepar a lo alto de un peñasco mediante una prueba de Atletismo a CD 8.



ENCUENTRO 2: LOS MUERTOS SE ALZAN

Te das la vuelta y ves como el cadáver abotargado se pone de pie, tambaleándose. Tras él, y unos cuantos pasos por detrás, las pilas de huesos se ensamblan en forma de esqueletos armados con hojas oxidadas y arcos toscos.

PREPARACIÓN

Tú (PJ)

Zombi aferrante (1)

2 esqueletos decrepitos (2-3)

Coloca tu ficha donde se indica, y después haz lo mismo con las de los monstruos. Si Sareth está presente, colócala en cualquier casilla no ocupada a 2 casillas o menos de ti.

Si tuviste éxito en la prueba de Religión a que se hacía referencia en la entrada 17, no estás sorprendido. De lo contrario, los monstruos obtienen la sorpresa y utilizan su acción para ponerse de pie.

TÁCTICAS

El zombi carece casi por completo de cerebro, mientras que los esqueletos poseen astucia animal. Los muertos vivos emplean tácticas sencillas.

Zombi: si el zombi está tumbado, utiliza una acción de movimiento para ponerse de pie, y después hace un ataque de carga contra el enemigo más próximo. Si ya estaba de pie, se mueve hacia el enemigo más próximo y utiliza *Agarre zombi* si acaba su movimiento adyacente a ti o a Sareth.

Durante el resto del combate, el zombi se mueve si es necesario para permanecer adyacente a un enemigo, y después utiliza *Agarre zombi* para agarrar a un enemigo. Si ya está agarrando a una criatura, en lugar de eso utiliza *Golpetazo*.

Esqueleto: los esqueletos utilizan una acción para ponerse de pie si no lo están ya, y después usan *Arco corto*, apuntando preferentemente a un enemigo no adyacente al zombi. Antes del ataque, se desplazan

1 casilla alejándose del enemigo más próximo, y después del ataque utilizan su acción de movimiento para desplazarse de nuevo.

Durante el resto del encuentro, los esqueletos utilizan *Arco corto* cada turno, siempre desplazándose para alejarse de los enemigos hasta que inicien su turno adyacentes a un enemigo, en cuyo caso utilizarán *Espada corta*. Cuando un esqueleto lleva a cabo un ataque básico cuerpo a cuerpo, también se desplaza para flanquear al objetivo si le es posible.

Zombi aferrante	Bruto nivel 1
Animado natural Mediano (muerto viviente)	100 PX
PG 33; Maltrecho 16	Iniciativa -1
CA 13; Fortaleza 14, Reflejos 11,	
Voluntad 11	Percepción -1;
Velocidad 4	visión en la oscuridad
Inmune enfermedad, veneno	
RASGOS	
Debilidad zombi	
Cualquier crítico contra el zombi le reduce instantáneamente a 0 puntos de golpe.	
Recuperación zombi	
A menos que fuera resultado de un impacto crítico, un zombi reducido a 0 puntos de golpe, se alzaría de nuevo con 1 punto de golpe al final de su siguiente turno. Causando daño al cadáver cuando se encuentre a 0 puntos de golpe se puede impedir permanentemente que un zombi se alce de esta forma.	
ACCIONES ESTÁNDAR	
⬇ Golpetazo ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA	
Impacto: 1d12 + 3 puntos de daño (ó 1d12 + 8 a un objetivo agarrado).	
⬇ Agarre zombi ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +4 contra Reflejos.	
Impacto: el objetivo queda agarrado (CD 14 para escapar).	
Fue 16 (+3)	Des 8 (-1)
Con 13 (+1)	Int 1 (-5)
	Sab 8 (-1)
	Car 3 (-4)
Alineamiento no alineado	
Idiomas -	

Esqueleto decrepito Hostigador esbirro nivel 1

Animado natural Mediano (muerto viviente) 25 PX

PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro

Iniciativa +3

CA 16; Fortaleza 13, Reflejos 14,

Voluntad 13

Percepción +2;

Velocidad 6

visión en la oscuridad

Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico;

Vulnerable 5 radiante

ACCIONES ESTÁNDAR

⬇ **Espada larga (arma)** ♦ **A voluntad**

Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA

Impacto: 4 puntos de daño.

↘ **Arco corto (arma)** ♦ **A voluntad**

Ataque: A distancia 15/30 (una criatura); +6 contra CA

Impacto: 4 puntos de daño.

Fue 15 (+2)

Des 17 (+3)

Sab 14 (+2)

Con 13 (+1)

Int 3 (-4)

Car 3 (-4)

Alineamiento no alineado

Idiomas -

Equipo espada larga, arco corto y 20 flechas

RASGOS DE LA ZONA

Torre: aunque el mapa de batalla muestra la torre con una pared derribada, los muros y la puerta de la torre fantasma son sólidos y están intactos. Ninguna criatura o personaje puede entrar en el área de 4 x 4 casillas de la torre durante la lucha.

CONCLUSIÓN

El encuentro acaba cuando todos los enemigos quedan reducidos a 0 pg, cuando Sareth y tú huís, o cuando ambos quedáis reducidos a 0 pg.

¿Derrotaste a los monstruos? Encuentras una llave en una fina cadena que colgaba alrededor del cuello de uno de los esqueletos. Ve a 26.

¿Quedaste reducido a 0 pg o menos? Ve a 92. Si echaste a correr, puedes volver más adelante a la torre. Ve a 91



ENCUENTRO 3: EL SALÓN DEL GUARDIA NEGRO

En cuanto cruzas el dintel de la puerta, una risa hueca y socarrona llena el aire. Lo que sea que se encuentre aquí te está esperando.

PREPARACIÓN

Tú (PJ)

Guardia negro esquelético (G)
5 ratas de la tumba (1-5)

Tu posición inicial depende de cómo llegaras a 93. Si llegaste desde 42, coloca la ficha en la zona A; si llegaste desde 67, colócala en la zona B; y si llegaste desde 89, colócala en la zona C. Coloca las demás fichas donde el mapa indica. Utiliza una ficha normal de esqueleto para el guardia negro, fichas de rata para cuatro de las ratas de la tumba, y otra ficha cualquiera de tu elección para la quinta.

Cuando veas por primera vez al guardia negro, lee:

Una figura impresionante vestida con una armadura completa de color negro se encuentra de pie ante ti. Llamas pálidas y azuladas bailan en la hoja de su espada. El guerrero alza el visor de su yelmo, revelando tan solo una calavera con las cuencas oculares brillantes. "Tu presencia en mi tumba me ha despertado. Veo que has venido por la espada. Si la quieres... ven a por ella."

Cuando el guardia negro quede maltrecho por vez primera, lee:

El fuego que arde en la hoja del guardia negro explota e inflama a la horrible criatura muerta viviente. Las llamas chamuscan su armadura y sus huesos, haciéndole gritar de dolor. Sin embargo, sigue luchando, y las llamas podrían ser casi tan peligrosas para ti como para tu enemigo.

TÁCTICAS

El guardia negro se mueve atrevidamente al cuerpo a cuerpo contra los que él percibe como ladrones de tumbas. Las ratas de la tumba medio muertas de hambre se precipitan al ataque, atraídas por la promesa de carne fresca.

Guardia negro: el guardia negro se mueve a donde pueda utilizar *Espada larga ardiente*, y carga si es necesario. Una vez adyacente a ti, permanece adyacente todo lo que le sea posible. Si Sareth está presente y también está adyacente al guardia negro, éste utiliza *Asalto ardiente* para llevar a cabo un

ataque contra cada uno de vosotros. De lo contrario, éste utiliza ambos contra ti. Una vez le dejes maltrecho, utiliza *Arrebato ardiente* y después continúa con *Perdición ardiente* en su siguiente turno. El guardia negro lucha hasta ser destruido.

Ratas de la tumba: las ratas de la tumba atacan cada asalto a la criatura viviente que tengan más cerca. Se desplazan 2 casillas antes del ataque para conseguir posiciones de flanco si les es posible, y luchan a muerte.

Guardia negro esquelético Soldado de élite nivel 2 Humanoide sombrío Mediano (muerto viviente) PX 250	Fallo: 2d6 puntos de daño por fuego.
PG 48; Maltrecho 24 CA 18; Fortaleza 16, Reflejos 14, Voluntad 12 Inmune enfermedad, veneno; Resiste 10 necrótico; Vulnerable 5 radiante	ACCIONES MENORES ↩ Palabra apremiante (encantamiento) ♦ Recarga cuando quede maltrecho por primera vez Ataque: Cercano explosión 5 (un enemigo); +5 contra Voluntad. Impacto: el guardia negro tira del objetivo hasta 5 casillas.
RASGOS ⚙ Presencia amenazadora ♦ Aura 1 Todos los enemigos no marcados en el interior de la penalizador -2 a las tiradas de ataque en cualquier ataque que no incluya como objetivo al guardia negro esquelético.	ACCIONES DESENCADENADAS ↩ Arrebato ardiente (fuego) ♦ Encuentro Desencadenante: el guardia negro queda maltrecho por primera vez. Ataque (Ninguna acción): Cercano explosión 1 (criaturas en la explosión); +5 contra Reflejos. Impacto: 2d6 +3 puntos de daño por fuego. Fallo: mitad de daño. Efecto: hasta el final del encuentro, el guardia negro sufre 5 puntos de daño continuado por fuego. Cada vez que un enemigo en el interior de su <i>Presencia amenazadora</i> falle con un ataque, el enemigo sufre 3 puntos de daño por fuego.
Velocidad de los muertos Al hacer un ataque de oportunidad, el guardia negro esquelético obtiene un bonificador +2 a la tirada de ataque, e inflige 1d6 puntos de daño adicional.	Fue 17 (+4) Des 12 (+2) Sab 9 (+0) Con 14 (+3) Int 10 (+1) Car 10 (+1)
ACCIONES ESTÁNDAR ⬇ Espada larga ardiente (fuego, arma) ♦ A voluntad Ataque: Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +7 contra CA. Impacto: 1d8 + 3 puntos de daño más 1d6 puntos de daño por fuego.	Alineamiento maligno Idiomas común
⬇ Asalto ardiente ♦ Recarga 4, 5, 6 Efecto: el guardia negro usa <i>Espada larga ardiente</i> dos veces.	Equipo armadura completa, espada larga
↩ Perdición ardiente (fuego, arma) ♦ Encuentro Requisito: el guardia negro debe estar maltrecho. Ataque: Cercano explosión 1(enemigos en la explosión); +5 contra Reflejos. Impacto: 2d8 + 6 puntos de daño más 2d6 puntos de daño por fuego, y 5 puntos de daño continuado por fuego (salvación termina).	

5 ratas de la tumba	Hostigador esbirro nivel 1
Bestia natural Pequeña	25 PX cada una
PG 1 ; un ataque fallido nunca daña a un esbirro	Iniciativa +3
CA 15 ; Fortaleza 13 , Reflejos 15 , Voluntad 12	Percepción +5 , visión en la penumbra
Velocidad 6 , trepar 3	
ACCIONES ESTÁNDAR	
⊕ Mordisco ♦ A voluntad	
<i>Efecto:</i> antes del ataque, la rata se desplaza hasta 2 casillas.	
<i>Ataque:</i> Cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +6 contra CA.	
<i>Impacto:</i> 2 puntos de daño.	
Fue 12 (+1)	Des 17 (+3)
Con 12 (+1)	Sab 10 (+0)
	Car 6 (-2)
Alineamiento no alineadas	Idiomas ---

RASGOS DE LA ZONA

Altar norte: los ataques radiantes llevados a cabo en casillas adyacentes a este altar infligen 5 puntos extra de daño radiante.

Altar oeste: los ataques de fuego llevados a cabo en casillas adyacentes a este altar obtienen un bonificador de poder +2 a la tirada de ataque.

Cortinas: cortinas podridas en los dinteles bloquean la línea de visión pero no la de efecto.

Cuencos: una criatura que gaste un esfuerzo curativo mientras se encuentre adyacente a cualquiera de los dos cuencos obtiene además 5 pg temporales.

Círculo mágico: una criatura en el espacio del círculo mágico obtiene un bonificador +2 a las defensas contra ataques de criaturas que no sean naturales.

CONCLUSIÓN

El combate acaba, o bien cuando Sareth y tú quedáis reducidos a 0 pg, o cuando tanto el guardia negro como las ratas quedan reducidos a 0 pg.

El guardia negro guarda 90 po en una caja de hierro negro adyacente al altar oeste. Lleva un objeto mágico común de nivel 3 (de tu elección; elige algo que a tu personaje le gustaría tener) y la espada que antaño perteneciera a la madre de Sareth, que es reclamada por ésta si se encuentra contigo. De lo

contrario, es tuya. Trátala como una *espada larga mágica +1*.

¿Derrotaste al guardia negro y a sus secuaces? Ve a 95.

¿Quedaste reducido a 0 pg (y Sareth contigo)? Ve a 92.

