

LOS DRAGONES DE LA ISLA DE LAS TEMPESTADES

Dirigir la aventura	2
Visión de conjunto.....	2
Primeros pasos.....	2
Los Reinos Olvidados.....	2
Número de jugadores.....	2
Trasfondo de la aventura.....	3
Estructura de la aventura.....	3
Mapas de la aventura.....	3
El Dungeon Master.....	4
Consejos para el DM.....	4
Capítulo 1: El Retiro del Dragón	6
Bienvenida al Retiro del Dragón.....	6
Marineros ahogados.....	7
Encuentro con los habitantes.....	7
Lugares del Retiro del Dragón.....	10
Misiones del claustro.....	12
Exploración de la isla.....	14
Otros encuentros.....	14
Capítulo 2: Las Cuevas de Pleamar	16
Descripción de las cuevas.....	16
Características de las Cuevas de Pleamar.....	16
Dirigir este capítulo.....	17
Acercarse a nivel del mar.....	17
Acercarse desde arriba.....	17
Entrar en las cuevas.....	17
Interaccionar con los micónidos.....	17
Lugares de las Cuevas de Pleamar.....	18

Finalizar este capítulo.....	21
Subir un nivel.....	21
Capítulo 3: El pecio maldito	22
Descripción del pecio.....	22
Características del pecio.....	23
Dirigir este capítulo.....	23
Lugares del pecio.....	23
El regreso de la arpa.....	27
Finalizar este capítulo.....	27
Subir un nivel.....	27
Capítulo 4: El observatorio del acantilado	28
Descripción del observatorio.....	28
Características del observatorio.....	29
Dirigir este capítulo.....	29
Acercarse por tierra.....	29
Acercarse por el agua.....	29
Aliados kobolds de Chispa Fulminante.....	29
Lugares del observatorio.....	30
El ritual de Chispa Fulminante.....	34
Finalizar la aventura.....	35
Apéndice A: Objetos mágicos	36
Usar un objeto mágico.....	36
Descripciones de objetos.....	36
Apéndice B: Criaturas	37
Perfiles.....	37
Descripciones.....	39

CRÉDITOS

Diseñador principal: James Wyatt
Diseño: Sydney Adams, Makenzie De Armas, Dan Dillon
Desarrollo de reglas: Jeremy Crawford, Ben Petrisor
Directora de arte: Kate Irwin
Ilustrador de la portada: Karl Kopinski
Ilustraciones del interior: Olivier Bernard, Christopher Burdett, Conceptopolis, Caroline Gariba, Ilse Gort, Suzanne Helmigh, Daniel Landerman, Linda Lithén, Brynn Metheny, David Auden Nash, Hector Ortiz, Ryan Pancoast, Jenn Ravenna, Alex Stone
Cartógrafo: Mike Schley
Diseñador gráfico: Bob Jordan

Edición: Judy Bauer, Michele Carter
Responsable del producto: Natalie Egan
Productor: Rob Hawkey

LOCALIZACIÓN

Wizards of the Coast
Directora de arte: Emi Tanji
Especialista de localización: José Teixeira
Producción: Andy Smith
Gestión del producto: Hilary Ross

Alpha CRC
Gestión del proyecto: Felipe Montez
Traducción: Ana Abad Antón, Clara Lorda Fernández, Daniel de Santos Oriente, Jesús Melcón Vega
Revisión: Hugo Pernas Moreno
Composición: Susana Aguilar

DIRIGIR LA AVENTURA

ESTE LIBRO VA DIRIGIDO AL DUNGEON MASTER. CONTIENE una aventura completa para DUNGEONS & DRAGONS, así como las descripciones de los objetos mágicos y las criaturas que aparecen en la aventura. Además, te enseña a dirigir una partida de D&D.

El reglamento que acompaña a este libro contiene las reglas para manejar las situaciones que se van planteando durante la aventura.

VISIÓN DE CONJUNTO

Una aventura de D&D es un conjunto de lugares, misiones y desafíos que te servirán de inspiración para narrar una historia. El resultado de esa historia viene determinado por las acciones y decisiones de los aventureros... y por el azar de los dados.

Los dragones de la Isla de las Tempestades atrapa a los personajes en medio de una antigua guerra disputada entre dragones a medida que exploran una isla que lleva mucho tiempo siendo un campo de batalla de ese conflicto. Aquí tienes un resumen de lo que encontrarás en este libro:

Dirigir la aventura. El libro comienza con una descripción de la aventura. Después, repasa las funciones del Dungeon Master en una partida de D&D y ofrece algunos consejos para ayudarte a desempeñarlas.

Ubicaciones de la aventura. Los cuatro capítulos de la aventura describen las ubicaciones de la Isla de las Tempestades en las que los personajes pueden explorar, interactuar con diversas criaturas y perseguir sus objetivos. La primera ubicación, el Retiro del Dragón, sirve como la base de operaciones de los personajes durante la aventura: es el lugar donde pueden descansar y obtener los suministros que necesitan para ir visitando el resto de sitios.

Objetos mágicos y monstruos. Los dos apéndices describen las reglas de los objetos mágicos y monstruos que los personajes pueden encontrarse en el transcurso de la aventura.

PRIMEROS PASOS

Para comenzar, cada jugador tiene que elegir un personaje con el que jugar. En la caja se incluyen cinco personajes impresos en hojas diferentes. Pide a los jugadores que echen un vistazo a las hojas de personaje, que pongan un nombre a sus personajes e inventen los detalles de su personalidad y aspecto. Anima a los jugadores a hacer anotaciones en las hojas de personaje para personalizarlos.

LOS REINOS OLVIDADOS

Los Reinos Olvidados son un mundo de fantasía y están poblados por elfos, enanos, humanos, medianos y otros pueblos. Son uno de los muchos mundos que existen en el enorme multiverso del juego de D&D. En los Reinos, osados guerreros profanan las criptas de los que otrora fueron los reyes enanos de Delzoun en busca de gloria y tesoros. Sigilosos pícaros recorren los oscuros callejones de bulliciosas ciudades como Nuncainvierno o Puerta de Baldur. Devotos clérigos al servicio de los dioses empuñan maza y conjuro para defenderse de los terribles poderes que amenazan la tierra. Ambiciosos magos saquean las ruinas del caído Imperio netherés y profundizan en secretos demasiado siniestros para que salgan a la luz.

Por los caminos y ríos de este mundo viajan trovadores y vendedores ambulantes, mercaderes y guardias, soldados y marineros. También abundan los aventureros valientes que persiguen historias de lugares extraños, gloriosos y remotos. Los mapas claros y los senderos despejados pueden llevar al otro lado del mundo a cualquier joven inexperto con sueños de gloria, pero los caminos nunca son seguros. Los viajeros se enfrentan a la magia terrible y monstruos letales. Incluso las granjas y fincas a un día de camino de una ciudad pueden caer presa de monstruos y ningún lugar está a salvo de la ira de un dragón.

Esta aventura tiene lugar en la Isla de las Tempestades, una isla pequeña de una región conocida como la Costa de la Espada. Se trata de un lugar plagado de aventuras donde los más osados penetran en fortalezas antiguas y exploran las ruinas de reinos que han caído en el olvido. En medio de una tierra salvaje y anárquica de montañas nevadas, bosques alpinos, vientos cortantes y monstruos itinerantes, la costa alberga famosos baluartes de la civilización, como la ciudad de Nuncainvierno, que se erige a la sombra del volcán humeante conocido como el monte Caldhora.

NÚMERO DE JUGADORES

Puedes dirigir la aventura de *Los dragones de la Isla de las Tempestades* para un jugador o un grupo de hasta cinco. Si cuatro o cinco amigos quieren jugar contigo, cada persona podrá asumir la identidad de uno de los personajes de la caja. Para cinco jugadores, los encuentros resultarán un poco más sencillos que para cuatro, pero la aventura se adaptará bien, ya que está planteada para grupos de cuatro o cinco jugadores.

Si cuentas con menos de cuatro jugadores, puedes hacer que algunos de ellos asuman el rol de dos personajes para que el grupo tenga al menos cuatro personajes. Un jugador con dos personajes debería tratar a uno de ellos como su personaje principal y al otro como un acompañante que le ayude, pero que no participe tanto en los diálogos.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Cuenta la leyenda que dos familias de dragones nacieron durante los primeros días de la creación del mundo. Bahamut, el noble Dragón de Platino, creó a los dragones metálicos: los de oro, plata, bronce, oropel y cobre. La cruel y pentacéfala Tiamat hizo a los dragones cromáticos: rojos, azules, verdes, negros y blancos. Los dragones metálicos y cromáticos comparten una hostilidad mutua que procede de la enemistad que existía entre Bahamut y Tiamat.

El Retiro del Dragón se originó a raíz de esa hostilidad. Otrora, una dragona roja llamada Sharruth sembró el terror en la Costa de la Espada con su aliento de fuego. Tres dragones metálicos se aliaron para detener a Sharruth y encarcelarla bajo el fondo del mar con la idea de que el agua extinguiría el fuego y la mantendría apresada para siempre, pero la ira de Sharruth provocó, según la leyenda, una actividad volcánica submarina que dio lugar a la Isla de las Tempestades.

Lo más probable es que Sharruth lleve mucho tiempo muerta y enterrada bajo la isla, pero los dragones cromáticos rumorean que sigue viva y que un día emergerá de su prisión. Un hecho es innegable: la poderosa magia contenida en una dragona anciana como ella ha dejado una marca permanente en la Isla de las Tempestades. Esa magia ha atraído a otros dragones a la isla a lo largo de los siglos y la ha convertido en un campo de batalla habitual en el conflicto entre los dragones cromáticos y metálicos. Varios de estos dragones han perecido en ella y han dejado tras de sí una cicatriz espiritual que causa efectos mágicos impredecibles.

Hace cien años, un dragón azul trató de hacerse con esta magia destructora y una dragona de bronce llamada Runara le suplicó que abandonara sus maquinaciones. Como se negó, Runara lo mató, lo que engrosó las filas de dragones muertos en la isla.

Runara ha acabado harta del conflicto y las heridas de la Isla de las Tempestades son un recuerdo constante para ella del sacrificio que ha supuesto esa guerra. Por ello, lleva un tiempo consagrada a la paz y a la reconciliación y una de sus obras ha sido la creación del claustro del Retiro del Dragón, un lugar para refugiarse de tanta violencia. Runara, que vive disfrazada de humana, ahora actúa como líder de un pequeño grupo de ermitaños y ascetas.

No obstante, el interminable conflicto entre los dragones cromáticos y metálicos amenaza con acabar con el remanso de paz que constituye el Retiro del Dragón... ¡y es aquí donde comienza la aventura!

ESTRUCTURA DE LA AVENTURA

En *Los dragones de la Isla de las Tempestades*, los personajes experimentan los efectos de las cicatrices mágicas que han dejado tras de sí las muertes de los dragones. Al enfrentarse con las siniestras maquinaciones de un dragón vivo y el odio justificado de otro, tendrán la oportunidad de descubrir si la paz entre las dos familias enemigas de dragones es posible... o si deben recurrir a la violencia para resolver el conflicto de la isla.

Esta aventura consta de cuatro capítulos:

El **capítulo 1**, "El Retiro del Dragón", presenta el claustro de Runara y a sus habitantes, además de ofrecer a los personajes la oportunidad de descubrir los problemas a los que se enfrenta la isla. También describe otros encuentros que puedes usar a lo largo de la aventura, incluida una fuente termal mágica con guardianes misteriosos en el lugar en el que murió un dragón de oropel.

El **capítulo 2**, "Las Cuevas de Pleamar", describe cómo la sepultura de Sharruth genera conexiones mágicas con el Plano Elemental del Fuego que amenazan a una comunidad de micónidos con aspecto de hongos.

El **capítulo 3**, "El pecio maldito", describe un barco que chocó con los huesos de un dragón de oro y la terrible maldición que esconde su bodega.

El **capítulo 4**, "El observatorio del acantilado", lleva a los personajes al lugar donde Runara mató a un dragón azul... y donde el nieto del mismo ha establecido su guarida. Allí se encontrarán también con una cría de dragón de bronce que renegó de las enseñanzas de paz de Runara y que ahora está presa en la guarida del dragón azul.

MAPAS DE LA AVENTURA

Los mapas de este libro van dirigidos solo al DM. Estos mapas muestran puertas secretas y otros elementos que los jugadores no deben ver.

Cuando los personajes lleguen a un lugar marcado en un mapa, descríbeselo para que se hagan una idea clara de cómo es ese sitio. También puedes dibujar lo que ven en un papel y copiar lo que aparece en tu mapa, pero omitiendo los detalles secretos. No es necesario que el mapa que dibujes coincida a la perfección con lo que aparece en la aventura impresa. Procura que la forma y las dimensiones sean correctas y confía el resto a la imaginación de los jugadores.

EL DUNGEON MASTER

El Dungeon Master tiene una función especial en las partidas de D&D.

El DM actúa de **narrador**. Es quien presenta los desafíos y encuentros que los personajes deberán superar. El DM es la conexión de los jugadores con el mundo de D&D, ya que es quien lee (y a veces también escribe) la aventura y describe lo que ocurre como respuesta a las acciones de los personajes.

El DM ejerce de **árbitro**. Cuando no esté claro qué debe suceder a continuación, será el DM quien decida cómo aplicar las reglas y mantener la historia en marcha.

El DM interpreta **múltiples roles**. El DM juega con los monstruos de la aventura, determina sus acciones y tira los dados para sus ataques. EL DM también interpreta al resto de individuos con los que se encuentran los personajes, incluidos los colaboradores.

CONSEJOS PARA EL DM

Lo más importante para ser un buen DM es ayudar a que todos los participantes se diviertan. Ten presentes estos consejos para lograr que la aventura se desarrolle sin contratiempos:

Se trata de una historia compartida. D&D narra una historia como grupo, así que deja a los jugadores contribuir en el resultado mediante las palabras y acciones de sus personajes. Si algunos jugadores son reacios a hablar, pregúntales lo que hacen sus personajes.

No es una competición. El DM no compite contra los jugadores. Estás ahí para hacer de árbitro, controlar los monstruos y mantener la historia en marcha.

Actúa de forma justa y flexible. Trata a los jugadores de forma justa e imparcial. Las reglas te ayudarán a ello, pero puedes establecer tus propias normas para garantizar que todo el mundo se divierta.

Modifica la aventura a tu gusto. La aventura no tiene un resultado ya escrito. Puedes alterar cualquier encuentro para hacerla más interesante y divertida para tus jugadores.

Ten un cuaderno a mano. Úsalo para anotar detalles como el orden de iniciativa de los personajes y monstruos.

COMPARTIR INFORMACIÓN

Como Dungeon Master, una de tus principales tareas es decidir cuánto debes contar a los jugadores y cuándo hacerlo. Eres tú quien facilita toda la información que necesitan los jugadores para tomar decisiones. Cuéntales todo lo que deban saber, siempre y cuando respetes las reglas del juego y los límites de los conocimientos y capacidades sensoriales de los personajes.

El texto que aparece en recuadros como este debe leerse en voz alta o parafrasearse para los jugadores cuando sus personajes lleguen por primera vez a un lugar o se encuentren en una situación específica, como se describe en el texto. Normalmente describe lugares o presenta fragmentos de diálogos para que los jugadores sepan lo que ocurre y se hagan una idea de las opciones que tienen sus personajes.

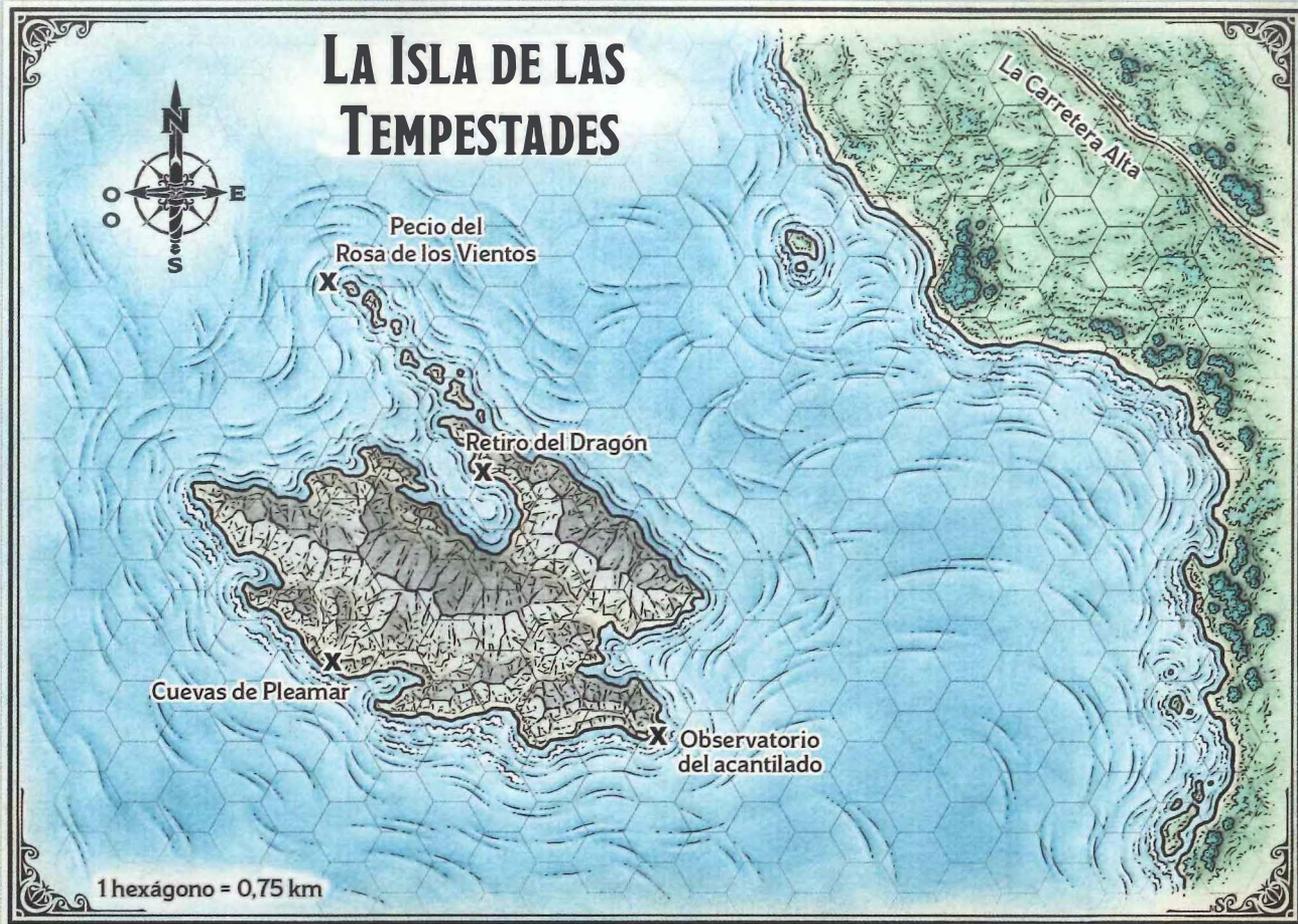
No tienes que desvelar de golpe todos los aspectos de una situación o peligro. El texto que aparece en los recuadros normalmente describe todo lo que los personajes ven, oyen o huelen de primeras. Cuando los personajes registren salas, realicen pruebas de Sabiduría (Percepción) o de Inteligencia (Investigación), abran cajones y cofres o, en general, examinen las cosas más de cerca, aporta detalles a los jugadores sobre lo que sus personajes encuentran.

Perfiles de criaturas. Cuando el texto de la aventura muestre el nombre de una criatura en **negrita**, se trata de una forma visual de dirigirte al perfil de la criatura en el apéndice B. Solo tú debes ver estos perfiles. No obstante, cuando los personajes se enfrenten a monstruos, puedes proporcionarles cierta información para ayudarles a tomar las decisiones más adecuadas en el combate:

Puntos de golpe. Puedes ayudar a los jugadores a hacerse una idea de lo bien o mal que va el enfrentamiento con la criatura si les describes, en términos narrativos, cuánto la han herido. Por ejemplo, si a la criatura le quedan menos de la mitad de sus puntos de golpe, puedes describirla como que está malherida. Este tipo de información proporciona a los jugadores una sensación de progreso y puede incitarlos a intensificar la ofensiva. Por otro lado, si los personajes no están dañando lo suficiente a la criatura, puedes decir a los jugadores que todavía parece capaz de resistir mucho más. De esta forma, los alentarías a cambiar de estrategia.

Características, puntos fuertes y débiles. Cuando los personajes se enfrenten a una criatura, deberían saber más sobre sus características. Comparte la información que se vaya haciendo patente. Por ejemplo, si el mago lanza *esfera de llamas* (un conjuro que inflige daño de fuego) a una serpiente de fuego (una criatura inmune a ese daño), informa al jugador del mago de que el conjuro no parece afectar a la criatura. Los jugadores quizá deduzcan correctamente que el fuego no daña a una serpiente de fuego y tú podrías confirmar sutilmente sus conjeturas (quizá sonriendo y diciendo algo así como "parece razonable").

Información sobre la historia. La descripción de un lugar podría incluir información importante que no aparezca en un recuadro de texto. Con frecuencia, tendrás que revelar ese tipo de información cuando los personajes examinen determinadas zonas o interactúen con las criaturas.



MAPA 1: LA ISLA DE LAS TEMPESTADES

Como DM, interpretarás a las criaturas con las que se encuentren los personajes. La aventura te ofrece pautas para ayudarte a decidir lo que saben esas criaturas y lo dispuestas que están a compartirlo con los personajes. Más allá de eso, improvisa y da vida a estas criaturas como mejor sepas. Por ejemplo, en la aventura se describe a Runara (la dragona de bronce disfrazada de humana que dirige el claustro del Retiro del Dragón) como un ser sabio y pacífico, pero eres tú quién decide cómo suena su voz y cómo reacciona ante una determinada situación. También puedes ignorar lo que dice el texto e interpretar a Runara o a otras criaturas como consideres.

Tesoro. Cuando los personajes encuentren un tesoro, indícales cuántas monedas contiene y cuánto valen las gemas y obras de arte que pueda haber. A veces, el tesoro incluye objetos mágicos que aparecen escritos en *cursiva*. Podrás ver las descripciones de estos objetos y sus propiedades en el apéndice A, así como las reglas para que los personajes descubran lo que hacen dichos objetos.

COMETER ERRORES

Los Dungeon Masters también se equivocan, como todo el mundo, e incluso el DM más experto puede meter la pata. Si pasas por alto algo, lo olvidas o no lo interpretas bien, corrígelo y sigue con la partida. Nadie espera que te aprendas de memoria cada parte de la aventura ni todo lo que dice el reglamento. Lo importante es que los jugadores se lo pasen bien.

IMPROVISAR PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA

La aventura suele indicar qué pruebas de característica pueden intentar los personajes en un momento dado, así como la Clase de Dificultad (CD) de dichas pruebas. No obstante, a veces los aventureros intentarán cosas que la aventura podría no haber previsto. En ese caso, tú decides cómo gestionarlo.

Las pruebas de característica están pensadas para situaciones en las que no se puede garantizar el éxito o fracaso del personaje. Si alguien es capaz de realizar una tarea sin dificultad, no le pidas que haga una prueba de característica, simplemente dile al jugador lo que sucede. De la misma forma, si parece imposible completar con éxito la tarea, límitate a decir al jugador que el intento fracasa.

Cuando decidas que es necesario realizar una prueba de característica, consulta la sección "Pruebas de característica" del reglamento y la tabla "Clases de Dificultad típicas". La mayoría de las veces, elige una CD fácil (CD 10), moderada (CD 15) o difícil (CD 20).



CAPÍTULO 1 EL RETIRO DEL DRAGÓN

LA AVENTURA COMIENZA EN UN PEQUEÑO CLAUSTRO llamado el Retiro del Dragón, un refugio al que acude gente hastiada en busca de paz, sabiduría y reconciliación con uno mismo. Allí, los personajes descubrirán los peligros que entraña la Isla de las Tempestades.

Cada personaje viene al claustro por un motivo que se indica en la hoja de personaje. También puedes dejar que los jugadores inventen el motivo por el que su personaje acude a Runara en busca de su ayuda y sabiduría.

BIENVENIDA AL RETIRO DEL DRAGÓN

Lee el siguiente texto para comenzar:

El viaje ha transcurrido sin incidentes, pero la isla que se atisba desde la proa parece albergar grandes misterios. Algas llenas de color brillan bajo las aguas que os rodean y por el cielo encapotado se filtran unos desafiantes rayos de sol que iluminan la frondosa vegetación y la oscura roca de basalto que forma la isla. El barco se dirige a un puerto tranquilo situado al norte de la isla sorteando las rocas que sobresalen del mar.

Entonces veis un enorme templo al aire libre situado al borde de un acantilado que se alza ante vosotros. El barco echa el ancla en la bocana del puerto y dos marineros os llevan hasta la orilla en un bote. Tenéis tiempo de sobra para admirar la imponente estatua que se erige justo en medio del templo, en la que se homenajea a un anciano rodeado de siete pájaros cantores. Por la pared del acantilado, serpentea hasta el templo un largo sendero salpicado de entradas abiertas directamente en la piedra.

Los marineros os desembarcan en un muelle desvencijado en el que hay atado un gran bote de remos. Os indican dónde comienza el camino y os desean buena suerte antes de volver al barco en su propio bote. ¡Aquí comienza vuestra visita al Retiro del Dragón!

Antes de continuar con la aventura, anima a los jugadores a que presenten a sus personajes si aún no lo han hecho. Quizás quieran hablar sobre el motivo de su visita al Retiro del Dragón o puede que prefieran ser discretos de momento. Si tienen dudas sobre qué parte del claustro pueden ver desde el barco, utiliza el mapa 2 (en la página 11)

y la información del apartado “Lugares del Retiro del Dragón” para resolverlas.

Pregunta a los jugadores cuál es el orden de marcha del grupo cuando comiencen su camino hacia el claustro. ¿Quién va delante y quién detrás? Toma nota del orden.

Cuando hayas acabado, sigue con la sección “Marineros ahogados”.

MARINEROS AHOGADOS

Lee el siguiente texto para comenzar el encuentro:

Cuando estáis a punto de salir de la playa para empezar a subir al refugio, escucháis que, detrás de vosotros, algo salpica y emite un gemido húmedo y gorgoteante. En la orilla, a unos nueve metros de distancia, hay tres criaturas que caminan arrastrando los pies. Van vestidas de marineros, pero tienen la piel grisácea y parece que se hubieran ahogado. Conforme se os acercan con paso torpe, hilos de agua marina resbalan por sus bocas desencajadas.

Los tres marineros que arrastran los pies son **zombis**, los cadáveres reanimados de unos marineros que perdieron la vida hace poco en un naufragio. Los personajes tendrán que elegir: pueden darse la vuelta y luchar contra los zombis o seguir por el sendero y dejar atrás a esas criaturas torpes y lentas.

Si los personajes deciden volverse y pelear, será el primer combate de la aventura. Para dirigirlo, tendrás que seguir estos pasos:

1. Consulta el perfil del zombi del apéndice B.
2. Utiliza las reglas de iniciativa del reglamento para decidir quién actúa en primer lugar, en segundo, en tercero y así sucesivamente. Apunta el orden de iniciativa de todo el mundo en tu cuaderno.
3. En el orden de iniciativa de los zombis, estos avanzan hacia los personajes. Si consiguen acercarse lo suficiente, realizan ataques cuerpo a cuerpo. En el perfil de los zombis tienes la información necesaria para resolver estos ataques. Si todos los personajes están a más de 6 m de distancia, los zombis utilizarán la acción de Correr para llegar más lejos. Para obtener más información sobre lo que pueden hacer los zombis en su turno, consulta el apartado “Combate” del reglamento.
4. Los zombis lucharán hasta que los derroten a todos.

Consejo: Fortaleza de Muerto Viviente. El atributo Fortaleza de Muerto Viviente de los zombis refleja lo difícil que resulta acabar con estas criaturas. Si un zombi no muere gracias a este atributo, dales a los jugadores

una pista del motivo. Por ejemplo: “Eso tendría que haber fulminado a la criatura, pero se niega a dejar de moverse”. Por otra parte, cada vez que un zombi reciba daño radiante (como con el truco de clérigo *llama sagrada*), podrías describir sus alaridos de dolor. Así, ayudarás a los jugadores a percatarse de que el daño radiante es una buena forma de sortear la Fortaleza de Muerto Viviente. Si los jugadores te preguntan si sus personajes tienen idea de cómo luchar contra un zombi, pídeles que hagan una prueba de Inteligencia (CD 10). Los que la superen quizá recuerden que un golpe fuerte (un crítico) o el daño radiante pueden ayudarle a aniquilar a un zombi.

El rescate de Runara. En el improbable caso de que los zombis derroten a los aventureros, Runara acudirá a rescatarlos. Los personajes se despiertan en el templo (zona A5 del Retiro del Dragón). Runara explica que ha oído los sonidos del combate y ha llegado justo a tiempo de impedir que los zombis arrastraran a los personajes al mar.

Evitar a los zombis. Si los personajes deciden no pelear contra los zombis, les resultará sencillo escaparse de esos monstruos lentos que arrastran los pies. Los zombis no los siguen por el camino que se dirige al Retiro del Dragón. Los personajes tendrán otra oportunidad de enfrentarse a los zombis más adelante (consulta “Misiones del claustro” más adelante en este capítulo).

ENCUENTRO CON LOS HABITANTES

Lee este texto cuando los personajes suban por primera vez por el camino que lleva al Retiro del Dragón:

Vuestra llegada pronto llama la atención de toda la población del lugar, que básicamente se compone de kobolds. Este pueblo pequeño y reptiliano os escudriña con curiosidad mientras que un par de humanos os observan desde lejos. Todos los habitantes del claustro visten con ropas humildes y ninguno lleva a simple vista ningún arma. Uno de los kobolds os recibe con un “¿cómo os llamáis?”.

Y tras él, los demás kobolds comienzan a bombardearos a preguntas: “¿De dónde sois?”, “¿qué es eso?”, “¿por qué estáis aquí?” y otras tantas que se pierden entre la algarabía.

Pocos son los que visitan el claustro y la curiosidad de los kobolds es insaciable: no paran de hacer preguntas hasta que los personajes les exigen que paren.

Cuando los personajes logran que los kobolds se calmen (o si los personajes comienzan a mostrar su crispación), la líder del claustro se acerca a darles la bienvenida. Lee el siguiente texto:

Los charlatanes kobolds enmudecen cuando una nueva figura se acerca y desciende elegantemente desde la parte superior del claustro. Se trata de una humana anciana con una piel morena curtida, cabello blanco trenzado y ojos amables de color avellana que viste una sencilla túnica de color blanco. Sonríe a medida que se aproxima y extiende los brazos a modo de saludo.

“Bienvenidos al Retiro del Dragón”, exclama. “Que Bahamut os guíe para encontrar aquello que buscáis”.

Esta es Runara la anciana, la líder del Retiro del Dragón. Si los personajes han derrotado a los zombis en la playa, les da las gracias por sus servicios al claustro. Incluso si no se han enfrentado a los zombis, les dice que pueden quedarse el tiempo que deseen en el Retiro del Dragón, donde pueden dormir en una de las celdas monásticas (zona A1) o en el templo (zona A5) y comer con el resto de la comunidad en el comedor (zona A3). Runara no menciona ningún pago de ningún tipo. Si los personajes se ofrecen a dar dinero o a prestar algún servicio por el claustro a cambio de su hospitalidad, ella acepta estos obsequios.

A lo largo de esta aventura, el Retiro del Dragón servirá de base de operaciones para los personajes. Todos los lugares que exploren de la isla se encuentran a pocos kilómetros del claustro y pueden regresar a él cuando quieran descansar, curarse u obtener la información que necesiten para la siguiente parte de sus aventuras. Asimismo, pueden comprar a Myla cualquier equipo descrito en el reglamento (consulta “Kobolds”).

Durante el tiempo que pasen en el Retiro del Dragón, los personajes pueden interactuar con cualquiera de sus habitantes. Todos los habitantes, a excepción de Runara, viven en pequeñas celdas monásticas hendidas en la pared del acantilado (zona A1 en el mapa del claustro).

RUNARA LA ANCIANA

Runara la anciana es la líder del Retiro del Dragón. Aunque tenga apariencia de humana, en realidad es una dragona de bronce adulta disfrazada que guía a los habitantes del claustro en la meditación y en el estudio. Los habitantes del claustro conocen la verdadera identidad de Runara, pero no se lo cuentan a los visitantes.

La actitud inicial de Runara hacia los personajes es indiferente (consulta “Interacciones sociales” en el reglamento). Se volverá amistosa en cuanto los personajes demuestren que se preocupan por la seguridad del claustro ya sea luchando contra los zombis en la playa o realizando alguna de las misiones que ella les ofrezca (consulta “Misiones del claustro” más adelante en este capítulo). Si los personajes hacen daño a alguno de los habitantes del Retiro del Dragón, se volverá hostil y

exigirá a los personajes que reparen el daño causado si quieren volver a tener trato con ella de algún tipo.

La misión de Runara es ayudar a aquellos en cuyas vidas haya hecho mella la violencia a encontrar nuevas formas de seguir adelante en paz. Le gustaría algún día ser testigo de cómo los dragones cromáticos y metálicos encuentran una forma pacífica de coexistir en el mundo. Mientras tanto, se consuela ayudando a los humanos y a otros pueblos a escapar de los ciclos de violencia.

Runara tiene una guarida secreta en una cueva a la que se accede mediante un túnel submarino, no muy lejos del claustro, pero que no se muestra en el mapa del Retiro del Dragón. Procura no entrar ni salir de la cueva cuando alguien pueda verla y, cuando lo hace, utiliza una zona de alta mar fuera de la vista del claustro. Los otros habitantes del lugar piensan que vive en el templo, en la parte superior de la isla (zona A5), o simplemente dan largas a las preguntas sobre sus aposentos y afirman que está siempre en el templo, en la biblioteca o ayudando al resto de habitantes. Según ellos, ¡parece que nunca duerme!

KOBOLDS

Los kobolds son pequeños humanoides reptilianos que creen que descienden de los dragones y suelen servir a estos. A lo largo de los siglos, la magia dracónica que impregna la isla ha atraído a numerosos grupos de kobolds. Nueve kobolds completamente consagrados a Runara viven ahora en el Retiro del Dragón.

Los **kobolds** del Retiro del Dragón son legales buenos y comparten los ideales de justicia y compasión de Runara. Como son sensibles a la luz solar, trabajan por la noche y evitan salir durante el día. Salvo que se indique de otro modo, los kobolds se muestran, en un principio, amistosos hacia los aventureros.

A continuación encontrarás un resumen de los kobolds. Pueden aportar un toque de humor, ofrecer una perspectiva realista o servir para dar pistas a los jugadores si tienen problemas en atar cabos. ¡Pero no es necesario que des vida a los nueve kobolds! Elige uno o dos que os gusten a ti y a los personajes y conviértelos en el eje de las interacciones de los personajes con los kobolds:

Agga habla poco y no tolera sandeces. Mantiene al resto de kobolds organizados y bajo control. Tiene una actitud indiferente hacia los visitantes, pero si los personajes muestran respeto por el claustro y la ayudan a mantener bajo control a los kobolds más rebeldes, pronto se volverá amistosa.

Blepp tiene un sentido agudo del peligro y está convencido de que su suerte es sobrenatural. Su posesión más preciada es una daga normal y corriente, pero que, según él, es mágica.

Frub es un torbellino de energía y necesita ayuda desesperadamente para encontrar formas productivas de canalizarla. Le gusta hacer preguntas de todo lo que hacen los demás.

DESDE QUE TUVO LUGAR UN DESAFORTUNADO ACCIDENTE EN LA COCINA, A LAYLEE YA NO SE LE PERMITE MANEJAR EL FUEGO ALQUÍMICO DE MYLA.



Kilnip tiene un insomnio tremendo y solo duerme un par de horas al día. Siempre está cansada, pero eso no le impide ser una ávida conversadora.

Laylee posee una mente curiosa, un gran talento con las herramientas y dotes para la construcción. Es la ayudante de Myla.

Mumpo es tan descaradamente valiente que ha robado una pieza de cobre del tesoro de Runara. Está convencido de que ella ni lo sospecha (se equivoca, pero a Runara le hace gracia la situación y deja que Mumpo siga creyendo que ella no sabe nada).

Myla (manitas kobold legal buena) es una kobold alada cuyos hermanos, Mek y Minn, siguen ahora a Chispa Fulminante, la cría de dragón azul que habita el observatorio del acantilado (consulta el capítulo 4). Cuando las alas de Myla quedaron dañadas tras el ataque de unas estirges (a las que describe como “una especie de murciélagos chupasangres repulsivos y hambrientos”), Runara la ayudó a recuperarse. Ahora, Myla se dedica a experimentar con la alquimia, la ingeniería y la magia.

Rix es muy devota y cuida del templo en calidad de ayudante de Runara. Le encantan los juegos de palabras. Rix presencié hace poco la colisión de un barco contra las rocas que hay al norte (consulta “Misiones del claustro” más adelante en este capítulo).

Zark es grosero y es muy original con sus insultos. Sus favoritos son “¡trágate mi espada, aliento de osgo!” y “¡tu padre era una espora de gas!”. Muestra una actitud indiferente hacia los visitantes.

TARAK

Tarak es un humano de mediana edad, rozando casi la vejez. Tiene la piel pálida salpicada de pecas por la acción del sol, cabello castaño rojizo, barba canosa y ojos azules grisáceos. En el lateral del cuello, bajo su vestimenta mugrienta, asoman unos tatuajes descoloridos con un diseño abstracto.

Tarak es un entusiasta de la botánica y cuida de las flores, hierbas y verduras que crecen en las parcelas del jardín. Tiene una voz dulce y es una persona servicial e ilusionada por compartir sus conocimientos sobre herbolología. No obstante, tras su carácter amable se esconde un pasado como envenenador implacable de un gremio de ladrones. Cuando su oficio condujo a la muerte de su amante, huyó del gremio y decidió pasar el resto de su vida expiando los pecados de su pasado.

Tarak se muestra inicialmente amistoso hacia los visitantes, pero si un personaje fisgonea en su pasado, su actitud cambia: primero a indiferente y, después, a hostil si el personaje insiste en ello. Cuando se muestre hostil, su conducta se vuelve fría y sucinta, y evita a toda costa a los personajes si puede.

Un nudo corredizo dorado de un verdugo se distingue en el diseño de los tatuajes visibles de Tarak. Si un personaje estudia los tatuajes y supera una prueba de Inteligencia (Historia) con CD 15, reconocerá la marca como un símbolo asociado con el Cadalso Dorado, un gremio de ladrones que opera en un país remoto al sudeste llamado Elturgard. Un personaje con un trasfondo de criminal superará automáticamente esta prueba. Tarak no habla voluntariamente de los detalles de su pasado con nadie, salvo con amigos de confianza.

Visita con frecuencia las cuevas marinas que hay al sur de la isla para conseguir hongos con sombrero de corazón de los micónidos que viven allí y los utiliza para hacer *pociones de curación*. No obstante, los micónidos han colocado a un guardián temible en sus cuevas: un pulpo monstruoso cubierto de hongos que le ha impedido la entrada en sus últimas visitas, por lo que está preocupado (consulta “Misiones del claustro”).

VARNOTH

Varnoth es una humana cuya complexión, otrora muy musculosa, ha ido menguando con la edad. Lleva rapado su cabello azabache y su piel trigueña está plagada de cicatrices, una de las cuales recorre su ojo izquierdo, lechoso y ciego. Una prótesis elegante hecha de madera y metal sustituye su pierna derecha desde debajo de la rodilla.

Varnoth fue una temida general al mando de un grupo de mercenarios llamados los Lobos Celestes. La edad y las batallas han causado estragos en ella y ha decidido pasar sus últimos años meditando en el Retiro del Dragón. A pesar de su hosca apariencia, es una persona observadora y empática. Ante todo, ella cree en las segundas oportunidades y en la redención.

Varnoth cuenta con un juego de herramientas de albañil que utiliza para el mantenimiento del templo y de otras zonas del claustro. Mientras trabajaba en el templo hace poco, vio un barco que cambió de rumbo y se estrelló contra las rocas del norte (consulta “Misiones del claustro”).

Varnoth tiene una actitud indiferente hacia los visitantes, pero los personajes pueden hacer que cambie de talante y se vuelva amistosa si entablan conversación sobre sus temas favoritos: la historia, la ética y el efecto de las acciones de cada individuo en el mundo.

Si un personaje escucha el nombre de Varnoth y supera una prueba de Inteligencia (Historia) con CD 15, recordará haber oído hablar de la general Varnoth Wender y los Lobos Celestes, que constituían un grupo muy poderoso en el este hace aproximadamente una década. Un personaje con un trasfondo de soldado superará automáticamente esta prueba.

LUGARES DEL RETIRO DEL DRAGÓN

Los siguientes lugares se destacan en el mapa 2, que muestra la estructura del Retiro del Dragón.

A1: CAMINO Y CELDAS MONÁSTICAS

Un largo camino, salpicado de escalones ocasionales para facilitar el ascenso, conduce desde la orilla rocosa hacia lo alto del acantilado. A lo largo de la parte inferior del camino se pueden ver algunas parcelas ajardinadas muy bien cuidadas y llenas de flores, hierbas y verduras.

A unos nueve metros por encima de la bahía, el camino se ensancha para dar lugar a una plaza alargada. En medio de la plaza se erige una estatua de piedra de un dragón que contempla apaciblemente el camino. En la pared del acantilado hay seis entradas abiertas en la piedra.

Estatua. El símbolo de una estrella dentro de un círculo que aparece en el mapa representa la estatua del dragón. Si un personaje examina la estatua y supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 10, reconocerá que representa a un dragón de bronce, un miembro de la familia de los dragones metálicos. Si los personajes preguntan a Runara sobre la estatua, les contará que se trata de Astalagan, que murió en los acantilados hace siglos, pero omitirá que Astalagan era su padre.

Celdas. Las entradas conducen a las humildes celdas monásticas que ocupan los habitantes del claustro. Cada una está amueblada con una cama, una mesita, un pequeño escritorio y una silla.

La celda más al oeste está libre y los personajes pueden utilizarla si no les importa compartir la estancia. Junto a ella se encuentran la celda de Tarak y, después, la de Varnoth. La cuarta celda corresponde a Myla y está abarrotada de cachivaches y herramientas. La quinta y sexta celdas tienen hamacas colgadas que ofrecen espacio para que duerman los otros ocho kobolds.

A2: CASA DEL CABRESTANTE

A mitad del camino, hay un edificio pequeño e independiente con un tejado a dos aguas y una puerta de madera desgastada. Por debajo del edificio, apoyado contra el acantilado, cuelga un robusto palé de madera rodeado por una cuerda y atado a una cadena de hierro.

En el interior del edificio hay un cabrestante que permite bajar un palé al agua, 15 m por debajo. Cuando las embarcaciones traen suministros al claustro, los habitantes utilizan este palé para subir y bajar las mercancías.

Una palanca es la encargada de sujetar el cabrestante. Si un personaje tira de la palanca, el palé cae al agua y se queda flotando. Como acción, un personaje puede manejar el cabrestante para subir el palé 3 m.

A3: COCINA

Una entrada en la roca conduce a un comedor en el que hay una larga mesa. Dos bancos se extienden a cada lado de la mesa, presidida por una única silla. Un corto pasillo conecta el comedor con una cocina pequeña y ordenada.

Los habitantes del claustro comen aquí tres veces al día y se turnan para cocinar y para limpiar después de comer. Nadie lo reconoce en voz alta, pero todo el mundo prefiere los días que cocina Tarak.

A4: BIBLIOTECA

De todas las entradas que se abren en el acantilado, solo una contiene una puerta de verdad. Está fabricada con resistente madera de roble y barras de hierro, y se abre con facilidad para dar paso a una gran biblioteca. Todas las paredes están cubiertas de estanterías y en la zona más occidental de la sala hay tres estantes independientes. En la parte oriental se ve una mesa con dos bancos, instrumentos de escritura, atriles y lámparas de cristal.

La biblioteca del claustro alberga libros y pergaminos de diversos temas, si bien centrados en teología e historia. Runara se pasa casi la mitad del día en ella estudiando, copiando y glosando la colección de la biblioteca. Tarak y Varnoth también suelen venir a leer y debatir sobre distintas obras. Varios kobolds también son asiduos, pero más que nada por la tranquilidad que se respira en su interior. La única kobold interesada en las obras es Myla.

EL RETIRO DEL DRAGÓN



MAPA 2: EL RETIRO DEL DRAGÓN

A5: TEMPLO DE BAHAMUT

El punto más alto del claustro está coronado por un templo al aire libre que sobresale del acantilado, al que se sujeta mediante unos puntales de piedra arqueados y anclados a la roca. El muro septentrional del templo se ha tallado directamente en la roca, mientras que el resto permanece abierto a la brisa marina. El techo de madera descansa sobre una serie de columnas recias que son el distintivo de las tres partes que sobresalen de la roca. En el centro del templo se erige la estatua de piedra de un anciano con porte amable sobre cuyas manos, hombros y cabeza se posan varios canarios. Una sensación de serenidad inunda el lugar.

El templo es muy modesto, con la estatua (señalada en el mapa con el símbolo de una estrella dentro de un círculo) como único adorno. La estatua representa a Bahamut, el Dragón de Platino, con su disfraz de mortal rodeado de siete canarios que evocan a los dragones de oro que lo acompañan en sus viajes. Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Religión) con CD 10, reconocerá a Bahamut. Cualquier habitante del Retiro del Dragón dirá que se trata del dios si se le pregunta.

En los cuatro puntos cardinales se aprecian hendiduras en el pedestal de la estatua que albergan ofrendas de incienso para Bahamut. Runara se pasa ahí casi la mitad del día, encargándose del templo y de su mantenimiento, orando y quemando incienso o simplemente meditando en silencio. Suelen ayudarla otros habitantes del claustro, casi siempre Varnoth y la kobold Rix.

La sensación de serenidad que se respira en el templo se debe a un tipo de magia protectora. Las criaturas que no sean malvadas que hagan una tirada de salvación en el templo podrán tirar 1d4 y sumar el resultado a esa tirada. Si un personaje lanza *detectar magia* en el templo, el conjuro revelará una tenue aura alrededor de la estatua. Runara es la única habitante del Retiro del Dragón que sabe que se trata de un efecto persistente de la muerte de un dragón en ese lugar: su padre, Astalagan.

Acerca de Bahamut. Bahamut, conocido como el Dragón de Platino, es el patrón y progenitor de los dragones metálicos. Tanto aventureros como dragones rezan a Bahamut para que defienda el honor y la justicia, o si necesitan coraje para afrontar una gran amenaza. Apenas interviene en los asuntos de los mortales, excepto si se trata de frustrar las intrigas de Tiamat, la Reina de los Dragones, y su séquito de dragones malvados.

MISIONES DEL CLAUSTRO

Mientras los personajes exploran el Retiro del Dragón, sus habitantes les cuentan los problemas del claustro. Estas conversaciones son la oportunidad ideal para que les presentes a los jugadores las aventuras que les aguardan en las cuevas marinas, el pecio y el antiguo observatorio.

La aventura está diseñada para ser flexible y lograr que los jugadores tengan la sensación de que ellos son los responsables de su destino en la Isla de las Tempestades. Lo ideal es que los personajes pasen tiempo en el Retiro del Dragón y luego exploren tanto las Cuevas de Pleamar (descritas en el capítulo 2) como el pecio del Rosa de los Vientos (capítulo 3). Pueden elegir adónde ir en primer lugar. Tras haber explorado ambos lugares, deberían estar listos para enfrentarse a Chispa Fulminante, que les aguarda en el observatorio del acantilado (capítulo 4).

En las hojas de personaje viene un objetivo personal para cada uno. Algunos de esos objetivos son concretos; por ejemplo, el mago está deseando conocer los secretos del observatorio del acantilado. Otros son más generales y pueden cumplirse poco a poco a lo largo de la aventura, como en el caso del paladín y el guerrero, que buscan entender mejor su función en el mundo. Utiliza estos objetivos (descritos en la sección “Misiones individuales”, que aparece a continuación) para ayudar a los jugadores a dar vida a sus personajes cuando interactúen con Runara y el resto de habitantes del Retiro del Dragón.

REPARICIÓN DE LOS ZOMBIS

Si, al llegar a la isla, los aventureros decidieron no luchar contra los zombis, estos aparecerán de nuevo para importunarlos. Cuando los personajes lleven un rato en el claustro, escuchan gritos de ayuda. Lee el siguiente texto:

Dos habitantes del Retiro del Dragón corren por la parte inferior del camino para salvar sus vidas. Han dejado tirados sus aparejos de pesca y llevan las túnicas manchadas de sangre y suciedad. Tres figuras tambaleantes los persiguen: los cadáveres abotargados de unos marineros que gimen y gorgotean.

Los personajes tienen otra oportunidad para enfrentarse a los tres **zombis**, esta vez con dos personajes en peligro: el kobold Blepp y Tarak, el jardinero humano. Consulta la sección “Marineros ahogados” para poner en marcha la acción.

A Blepp le quedan 2 puntos de golpe después de que uno de los zombis lo alcanzara y está convencido de que se ha salvado de una muerte segura por su buena estrella y su daga “mágica”. Tarak está desarmado y los zombis le vencerán tanto a él como a Blepp si los personajes no les ayudan.

Si los personajes hablan con Runara acerca de los zombis, ella les dirá que sospecha que proceden de una embarcación naufragada en las rocas de la cara norte de la isla y les pedirá que investiguen la zona (consulta más abajo la sección “Pecio”).

MÁS ZOMBIS

Si los personajes derrotaron a los zombis nada más llegar a la isla, podrás utilizar este encuentro en cualquier momento de la aventura para añadir un poco de emoción extra a sus vidas. En caso de que los personajes hayan alcanzado el nivel 2, utiliza entre cuatro y seis zombis para ponérselo más complicado.

CUEVAS MARINAS

Tarak está ansioso por volver a hablar con los micónidos de las cuevas marinas. Les pide a los personajes que vayan allí, descubran lo que les pasa a estas criaturas y le traigan unos cuantos hongos con sombrero de corazón. Antes de que partan, les advierte de la presencia de un pulpo fúngico que los micónidos han creado para protegerse y les dice que probablemente deban enfrentarse a él para acceder a las cuevas. También les da un saco pestilente lleno de restos de comida para que se lo den a los micónidos como gesto de buena voluntad. Por último, les entrega dos *pociones de curación* (descritas en el apéndice A).

PECIO

Últimamente, varios barcos se han estrellado contra las rocas de la cara norte del Retiro del Dragón y se han hundido sin dejar supervivientes. Hace unos días, Varnoth y la kobold Rix presenciaron el último naufragio. Vieron cómo el barco viraba de repente y chocaba contra las rocas, y sugieren que los personajes podrían ayudar a la isla si descubrieran la causa del accidente. Si los personajes preguntan a Runara al respecto, les plantea que la respuesta probablemente se encuentre en otro pecio más antiguo, el del Rosa de los Vientos.

MISIONES INDIVIDUALES

Tal y como se describe en las hojas de personaje, cada uno tiene sus propios motivos para visitar el Retiro del Dragón.

EL CLÉRIGO

El clérigo ha venido a parar aquí por un sueño recurrente en el que aparecía la sombra de la muerte. Si el personaje habla con Runara sobre el sueño o su misión, Runara le escucha con detenimiento y, después, hace una pausa para reflexionar. “Bueno”, dice, “no soy ninguna experta en la interpretación de los sueños, pero quizá los zombis a los que os enfrentasteis representan la ‘voracidad de la muerte’ de la que hablas”. Dirige al personaje al pecio del Rosa de los Vientos (consulta “Pecio” un poco antes) para que investigue más al respecto.

EL GUERRERO

El guerrero ha llegado al Retiro del Dragón con la esperanza de que Runara pueda ayudarlo a entender el sentido del destino que pesa sobre sus hombros. Si el personaje habla con Runara sobre esto nada más llegar al claustro, Runara le invitará a reflexionar cómo su reacción ante los zombis de la playa podría ser un reflejo de su destino (o no). Si el personaje habla con Runara tras haber completado una o varias misiones de la aventura, le alienta a plantearse si sus acciones heroicas podrían ser las primeras manifestaciones de ese destino que empieza a adquirir forma. Al final de la aventura, Runara anima al personaje a continuar su camino: "Si tu destino no está claro aún, confío en que pronto lo estará".

EL MAGO

El mago tiene una carta de un colega que menciona conocimientos perdidos que se conservan en el observatorio del acantilado (consulta el capítulo 4). Si el personaje pregunta a Runara sobre el observatorio, le contesta: "Muchos han buscado los conocimientos que alberga ese lugar. Puedo dirigirte allí, pero primero tienes que demostrarme que lo mereces". Promete conducir al mago al observatorio después de que los personajes ayuden con los otros problemas de la isla.

EL PALADÍN

El paladín, desilusionado por la corrupción que asola Nuncaivierno, ha venido al Retiro del Dragón en busca de descanso y un nuevo propósito. Runara da la bienvenida al personaje y le anima a hablar con Tarak y Varnoth, ya que ambos tienen experiencia en huir de una vida de corrupción y violencia. También alienta al paladín a pasar un tiempo en el santuario de Bahamut. Al final de la aventura, le pregunta si ha aprendido algo sobre cómo vivir en un mundo plagado de tanta corrupción. Si el personaje no sabe qué responderle, le sugiere: "Quizá las aventuras que has vivido aquí te han mostrado una forma de enfrentarte al mal a tu manera y puede que te aguar-den otras vivencias similares".

¡RUNARA AL RESCATE!

Runara es una poderosa dragona, pero está consagrada a la causa de la paz. No le interesa luchar en las batallas en las que los personajes se puedan ver involucrados, pero los vigila y puede rescatarlos si no les van bien las cosas en la isla.

Si los personajes acaban inconscientes en cualquier encuentro de la isla, puedes hacer que se despierten en el templo (zona A5), donde algunos de los kobolds se ocuparán de curarlos. Runara prefiere no explicar cómo rescata a los personajes.

Si esto ocurre más de una vez, los personajes podrían necesitar un poco más de ayuda. Si no lo has hecho aún, plantéate pedir a uno o varios jugadores que interpreten a otro personaje más como acompañante. Puedes explicar que estos otros personajes acaban de llegar al Retiro del Dragón y están deseosos de ayudar.

EL PÍCARO

El pícaro ha llegado al Retiro del Dragón en busca de una fortuna perdida que supuestamente ocultó en la isla un miembro del Cadalso Dorado. El miembro del gremio de ladrones en cuestión es Tarak, que, de hecho, traicionó al gremio, aunque la historia se ha tergiversado al ir de boca en boca. Lo último que el gremio encomendó a Tarak fue asesinar a alguien que les había traicionado y que resultó ser su amante. Los dos trataron de huir juntos de Elturgard, pero otro asesino se encargó de liquidar a su amante. Tarak escapó, pero no hubo ningún tesoro en su historia. Si el pícaro le pregunta al respecto, le explica que ha abandonado la vida de delincuente y le sugiere que quizá vaya siendo hora de que el pícaro haga lo mismo.

LA CRÍA DE DRAGÓN PERDIDA

Una vez que los personajes hayan mostrado que son dignos de confianza y competentes al lidiar con los zombis, los micónidos y el pecio, Runara decide que es hora de confiar en ellos y los convoca en el templo (zona A5). Lee el siguiente texto cuando lleguen los personajes:

Runara la anciana sonríe cuando os acercáis. "Tengo algo que mostraros", dice. De pronto se produce un destello, como si se tratara de la caída silenciosa de un relámpago, y la mujer desaparece. En su lugar, hay un enorme dragón con escamas de color bronce. "Ahora me veis con mi apariencia real", dice mientras ladea la cabeza con una expresión que bien podría ser una sonrisa en su rostro escamoso.

"Como habéis descubierto, esta isla esconde muchas heridas del pasado y me temo que el ciclo de violencia está comenzando de nuevo. Tengo un favor más que pedir os".

Runara resume la historia descrita en la sección "Trasfondo de la aventura" y explica que cada uno de los lugares que han visitado los personajes está asociado con la muerte de un dragón. Acto seguido, les cuenta que una cría de dragón de bronce llamada Aidron llegó a la isla hace unos meses para dedicarse al estudio junto a ella en el Retiro del Dragón. Cinco días antes de la llegada de los personajes, Aidron discutió con ella, rechazó airado sus enseñanzas de paz y se marchó enojado del claustro. Runara teme que haya ido al antiguo observatorio que se encuentra al sudeste de la isla, que es el lugar en el que está enterrado otro dragón. Sospecha que algún tipo de mal ha surgido allí, pero afirma que no se atreve a ir ella misma por temor a que su presencia reabra viejas heridas. Les entrega una llave de piedra lunar (un prisma hexagonal de 7,5 cm de largo por 2,5 cm de ancho con la cabeza de un dragón grabada en un extremo) y les explica que la necesitarán para entrar en el observatorio.

EXPLORACIÓN DE LA ISLA

Esta aventura presenta el Retiro del Dragón y describe al detalle tres lugares en los que los personajes vivirán aventuras, pero la Isla de las Tempestades ofrece emociones y peligros más allá de estos sitios. Mientras los personajes viajan de un lugar a otro de la isla o si deciden explorarla, puede que se topen con criaturas fantásticas y lugares que supongan un desafío adicional en su viaje.

OTROS ENCUENTROS

Plantea estos encuentros donde quieras de la isla o úsalo a modo de inspiración cuando empieces a diseñar tus propias aventuras.

AGITACIÓN EN LAS AGUAS TERMALES

Este encuentro plantea un reto sencillo para personajes de nivel 2 o superior o un desafío más difícil para personajes de nivel 1. Es especialmente apropiado si los personajes se desplazan en bote alrededor de la isla o avanzan por la costa al nivel del mar.

Unas nubes onduladas de vapor surgen de las rocas que hay al frente y el aire se espesa con la humedad. Al acercaros, veis una cala en la que una fuente termal borbotea desde las rocas y se vierte en un estanque antes de desembocar en el mar. Las aguas turquesas son luminiscentes y el basalto gris que rodea la fuente termal está cubierto de hongos de colores intensos que, de vez en cuando, estallan en un arcoíris de esporas.

La fuente termal está protegida por unos guardianes que los personajes no pueden ver de buenas a primeras: tres **dracos de humo**. Estas traviesas criaturas al principio se muestran indiferentes hacia los personajes y hacen caso omiso de su llegada, pero si alguien intenta recoger hongos o entrar en el agua de la fuente, los dracos se vuelven hostiles y emergen del agua para atacar al grupo. Si un personaje examina el agua y supera una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 10, divisará los contornos brillantes de los dracos de humo en el agua.

Aguas termales. La fuente termal es el lugar donde murió un dragón de oropel, y una magia revitalizante persiste en ella. Si un personaje pasa 10 minutos bañándose en las aguas de la fuente termal, puede tirar uno de sus Dados de Golpe (aparecen en la hoja de cada personaje) y recuperar una cantidad de puntos de golpe igual al resultado más su modificador por Constitución. Cada personaje puede beneficiarse del baño en la fuente termal como mucho una vez al día.

Tesoro. Si un personaje examina los hongos que rodean la fuente termal y supera una prueba de Inteligencia (Naturaleza) con CD 15, reconocerá que son esporas de viento: un hongo raro con una propiedad mágica única. Cuando un personaje estruje el sombrero de un hongo espora de viento, soltará una nube de esporas. Durante 1 hora, la criatura no necesitará respirar, ya que las esporas le proporcionan oxígeno. Una espora de viento

vale 30 po y en cualquier momento de la aventura se podrán recoger 2d4 esporas.

LA ESCARAMUZA CON EL OSO LECHUZA

Este encuentro plantea un reto de dificultad media para personajes de nivel 3 y un desafío difícil para personajes de nivel 2. Úsalo si a tu grupo le gusta el combate o si los jugadores necesitan una oportunidad para poner en prácticas las nuevas capacidades de sus personajes tras subir de nivel. Es especialmente adecuado si los personajes cruzan el interior de la isla en lugar de seguir el trazado de la costa.

Un sonido discordante (en parte un gruñido grave, en parte un chillido agudo) resuena en los alrededores. De repente, una criatura descomunal aparece ante vosotros. Una mezcla de plumas moradas y un pelaje castaño oscuro cubren su cuerpo osuno, y sus grandes ojos observan ansiosos desde su cabeza de lechuza.

Este **oso lechuza** es hostil hacia los personajes. Los ve como intrusos en su territorio, aunque su objetivo es ahuyentarlos en vez de matarlos. Este oso lechuza formaba parte de una compañía teatral y se quedó varado en la isla después de que el barco en el que viajaba la compañía se estrellara contra las rocas de la cara norte.

Cualquier personaje que se encuentre a 1,5 m o menos del oso lechuza se percata de que un pequeño silbato de madera le cuelga del cuello. Este silbato se usaba (y se puede seguir usando) para entrenar y dirigir al oso lechuza. Si un personaje está a 1,5 m o menos del oso lechuza, puede utilizar su acción para tratar de hacerse con el silbato. Si supera una prueba de Fuerza con CD 12, el silbato se suelta. Con él en la mano, un personaje puede usar una acción para soplarlo y realizar una prueba de Sabiduría (Trato con Animales) con CD 10. Si la supera, el oso lechuza se calmará y se volverá amistoso de inmediato hacia quien porte el silbato e indiferente hacia el resto de personajes. No obstante, no abandonará la zona que considera su territorio y cualquier intento de obligarlo hará que se vuelva hostil de nuevo.

LOS KOBOLDS RENEGADOS

Este encuentro es un desafío difícil para personajes de nivel 1 y puede ampliarse para personajes de niveles 2 o 3, como se indica a continuación. Resulta apropiado si los personajes viajan por tierra por la isla.

Un grupo de kobolds trata de tender una emboscada a los personajes. Se esconden entre las rocas y el follaje con la idea de abalanzarse sobre los aventureros cuando se encuentren a tiro. Realiza una prueba de Destreza (Sigilo) para los kobolds con una tirada única para todos ellos y aplica el modificador por destreza (+2) de los kobolds sin alas. Compara el resultado con las puntuaciones de Sabiduría (Percepción) pasiva de los personajes. La emboscada pillará por sorpresa a cualquier personaje con una puntuación inferior al resultado de la prueba de los kobolds. Esos personajes perderán su turno durante el primer asalto del combate (consulta "Sorpresa" en el reglamento). Lee este texto cuando ataquen los kobolds:



¡Una especie de gañidos estallan a vuestro alrededor cuando un grupo de kobolds airados salen de sus escondites y atacan!

Cuatro **kobolds** y un **kobold alado** (todos legales malvados) participan en esta emboscada. Estos kobolds crueles y despiadados rechazan tanto las enseñanzas pacíficas de Runara como el gobierno tiránico de Chispa Fulminante y atacan a los viajeros que se alejan del Retiro del Dragón. Hasta ahora no han tenido mucha suerte y están desesperados, así que son hostiles y pelean a muerte.

Su desesperación es un indicativo de que quizá se pueda persuadirlos fácilmente para que dejen de luchar a cambio de dinero o comida. Por lo demás, no parecen interesados en conversar o negociar.

Personajes de nivel 2. Si los personajes son de nivel 2, utiliza seis kobolds y dos kobolds alados.

Personajes de nivel 3. Si los personajes son de nivel 3, utiliza ocho kobolds y tres kobolds alados.

LO QUE YACE BAJO TIERRA

Según se describe en la sección “Trasfondo de la aventura” en la introducción, la Isla de las Tempestades se formó a partir de una actividad volcánica causada por la magia en la tumba de una dragona roja monstruosa

llamada Sharruth. Algunas leyendas y rumores sugieren que Sharruth no murió, sino que simplemente está atrapada bajo la isla, y la actividad de las Cuevas de Pleamar es un ejemplo de que algo no va bien bajo la Isla de las Tempestades.

Puedes concebir tus propias aventuras en torno a la investigación de la tumba de Sharruth. Los personajes podrían explorar la isla hasta encontrar respiraderos secretos que puedan usar para acceder a los sinuosos túneles que penetran hacia las profundidades de la tierra. Más dracos de humo y serpientes de fuego podrían merodear por ahí. Quizá incluso haya un grupo de kobolds que sirvan a la poderosa Sharruth.

Concibe esta aventura como prefieras y aporta tu toque personal a lo que los personajes hagan o descubran en el subsuelo. Por supuesto, si no te sientes capaz de diseñar una expedición por las cavernas que hay bajo la isla, los personajes simplemente no descubrirán estos pasajes subterráneos por mucho que los busquen.



CAPÍTULO 2 LAS CUEVAS DE PLEAMAR

ESTE CAPÍTULO PRESUPONE QUE LOS PERSONAJES acuden aquí antes de ir al pecio del Rosa de los Vientos y aún están a nivel 1. También incluye instrucciones sencillas para aumentar el peligro en los combates si los personajes ya han completado antes el capítulo 3, “El pecio maldito”, y han subido a nivel 2.

DESCRIPCIÓN DE LAS CUEVAS

Las cuevas marinas situadas en la orilla suroeste de la Isla de las Tempestades están habitadas por una inusual colonia de micónidos, unas criaturas fúngicas que suelen vivir en regiones subterráneas a mucha profundidad. Aunque no soportan la luz del sol, a veces salían a saludar a los visitantes. Estos en concreto comerciaban con Tarak, uno de los habitantes del Retiro del Dragón, al que le daban unos extraños hongos que crecen en sus cuevas a cambio de restos de comida y otros desechos del monasterio que usaban como alimento para sus hongos. Sin embargo, desde hace algún tiempo, Tarak ya no es bien recibido y los micónidos han puesto a un guardián monstruoso a vigilar el acceso a las cuevas para que no entre nadie.

El motivo de este repentino cambio en el comportamiento de los micónidos se debe a una plaga que asola las cuevas y los está envenenando. Sus jardines se encuentran cada vez en peor estado y su líder, Sinensa, está cada vez más débil. El origen de esta plaga procede de

la tumba de la dragona roja Sharruth, enterrada a mucha profundidad bajo la isla. De la tumba de la dragona emanan unos gases tóxicos que normalmente se filtran por la roca y salen a la superficie a través de una caverna situada en la parte trasera de las Cuevas de Pleamar, a la que los micónidos intentan no acercarse. Sin embargo, algo está bloqueando el respiradero por el que salen los gases, que se han colado en las cuevas de los micónidos.

Además de este veneno nocivo, los visitantes de las Cuevas de Pleamar se enfrentarán a otra amenaza: las estirges que pueblan las cuevas. Estos monstruos chupa-sangres no son muy peligrosos si van solos y no molestan a los micónidos ya que no tienen sangre, pero en grupos grandes pueden ser letales.

CARACTERÍSTICAS DE LAS CUEVAS DE PLEAMAR

Las cuevas tienen las siguientes características:

Techos. A menos que se indique lo contrario, los techos de las cavernas miden unos 6 m de alto y los túneles que las conectan, unos 4,5 m.

Iluminación. Las cuevas del interior están iluminadas gracias a unos hongos bioluminiscentes, que emiten una luz tenue en toda la zona. Consulta la sección “Visión” del reglamento.

Paredes. Unas columnas hexagonales de basalto gris oscuro (una roca volcánica procedente de la tumba submarina de Sharruth) forman las paredes de las cuevas. En ellas hay apoyos para las manos y los pies, por lo que no es necesario realizar una prueba de característica para escalar.

Gases. Los vapores volcánicos tóxicos de las profundidades de la isla están envenenando lentamente a los hongos de las cuevas. El lugar está impregnado de un sutil olor a azufre que se intensifica al acercarse a la zona B6. Si los personajes hacen un descanso largo dentro de las cuevas antes de abrir el respiradero de la zona B6, deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 13 o serán envenenados (consulta la sección “Estados” del reglamento). El conjuro *restablecimiento menor* pone fin a este efecto, así como realizar un descanso largo al aire libre.

DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

Cuando los personajes decidan visitar las Cuevas de Pleamar, tienen dos opciones para llegar allí:

En bote. En el Retiro del Dragón hay un bote de remos que los personajes pueden usar para navegar por el extremo occidental de la isla (este es el sistema que prefiere Tarak). Hay 7,5 km hasta las Cuevas de Pleamar y tardarán unas 3 horas y 20 minutos en llegar si van remando.

Bordeando la costa. Caminar a lo largo de la costa es un poco más fácil que remar. Además, tardarán menos en llegar pese a tener que bordear las bahías en lugar de cruzarlas remando. Andando a ritmo normal, se tardan solo 2 horas y 20 minutos en hacer este recorrido de 10,5 km. Los personajes pueden elegir si prefieren caminar por lo alto de los acantilados o avanzar por las calas en la parte inferior. Esta última ruta solo está disponible cuando hay bajamar (consulta la tabla “Mareas”).

ACERCARSE A NIVEL DEL MAR

Si los personajes llegan a las cuevas a nivel del mar, lee el siguiente texto:

Un acantilado de piedra gris oscura se alza 60 m sobre las olas que penetran y surgen de la boca de una cueva. En la superficie del agua se dibuja una mancha de varios colores tornasolados que emana de la cueva.

ACERCARSE DESDE ARRIBA

Si el grupo se acerca desde arriba, lee este texto:

A 60 metros por debajo, veis una gran abertura en la pared del acantilado, como si se tratase de una boca que se bebe las olas que van y vienen. Dos escaleras naturales de piedra permiten descender por el acantilado.

ENTRAR EN LAS CUEVAS

Cuando la marea está alta, se inunda todo el recorrido del túnel de 12 m de altura (zona B1) hasta llegar a la zona B2. Las escaleras naturales, que no aparecen en el mapa de las Cuevas de Pleamar, bajan por el acantilado hasta llegar al agua. Los personajes pueden esperar a que la marea baje o remar o nadar hasta el túnel. Cuando la marea está baja, se descubre un camino de 1,5 m de ancho al pie del acantilado y en el borde del túnel.

La marea cambia cada 6 horas, tal y como se indica en la tabla “Mareas”.

MAREAS

Momento del día	Marea
De medianoche al amanecer	Baja
Del amanecer al mediodía	Alta
Del mediodía a la puesta de sol	Baja
De la puesta de sol a medianoche	Alta

INTERACCIONAR CON LOS MICÓNIDOS

La actitud inicial de los micónidos hacia los forasteros es hostil (consulta “Interacciones sociales” en el reglamento). Sin embargo, no son maliciosos y no suelen recurrir a la violencia a la primera de cambio. Los adultos utilizan sus esporas de la comprensión para advertir de forma telepática a los visitantes de que se marchen (consulta la sección “Esporas de la comprensión” para informarte sobre esta forma de comunicarse). Los brotes acuden a los adultos que tengan más cerca para avisarles de la presencia de intrusos. Si los personajes atacan, los micónidos se defienden.

Para convencer a un micónido hostil para que hable o deje que los personajes hagan algo que no sea irse de la cueva, un personaje tendrá que superar una prueba de Carisma con CD 20. Para convencerlo se pueden usar diversos planteamientos; en función del que se elija, la prueba será de Engaño, Intimidación o Persuasión. Mencionar el nombre de Tarak o mostrar lo que les envía a los micónidos otorga ventaja en la prueba.

Un micónido indiferente estará dispuesto a explicar a los jugadores lo que sucede en las Cuevas de Pleamar. Lo único que saben los brotes es que su líder, Sinensa, ha enfermado y que las cuevas están impregnadas de un olor nauseabundo. Los micónidos adultos saben que ese hedor sale de la “cueva del cristal” (zona B6) y que Sinensa enfermó tras ir allí para averiguar lo que pasaba. Los micónidos suelen evitar esa cueva porque la luz del sol se filtra a través del respiradero que hay en el extremo occidental y a estas criaturas cavernícolas les molesta la más mínima luz solar.

ESPORAS DE LA COMPRENSIÓN

Los micónidos sueltan unas esporas, llamadas esporas de la comprensión, que permiten que todas las criaturas inteligentes de la zona se comuniquen telepáticamente entre sí. Los personajes y los micónidos se comunican a través de sus pensamientos. Este efecto no permite a ninguna criatura invadir los pensamientos de otra, aunque sí trasciende las barreras idiomáticas y da pie a jugar con

LAS CUEVAS DE PLEAMAR



MAPA 3: LAS CUEVAS DE PLEAMAR

el tipo de comunicación que permiten las esporas. Las expresiones faciales de los micónidos pueden ser difíciles de interpretar, pero su comunicación telepática constituye una expresión directa de su estado emocional. Por ejemplo, cuando los micónidos hablan de la enfermedad de su líder, los personajes podrían experimentar una tristeza absoluta y una sensación de ansiedad mucho más clara e intensa de lo que pueden transmitir las palabras o las expresiones faciales.

El efecto de las esporas de la comprensión dura 1 hora, así que los personajes podrían estar conectados telepáticamente entre sí mientras se encuentran a 9 m o menos de distancia los unos de los otros incluso después de haber abandonado la cueva. Alienta a los jugadores a reflexionar sobre cómo esto podría afectar a sus personajes. ¿Les hace sentirse más cerca de sus amigos? ¿Sirve para aplacar cualquier recelo que puedan haber sentido entre sí?

ESPORAS DE AUXILIO

Cuando los micónidos sufren daño, sueltan esporas que alertan al resto de micónidos que estén a 72 m o menos de ellos. Todos los micónidos de la cueva están en el radio de alcance de las esporas de auxilio de los demás. Los micónidos de las zonas B2 y B3 se desplazan a la zona B4 si detectan las esporas de auxilio.

LUGARES DE LAS CUEVAS DE PLEAMAR

Los siguientes lugares se destacan en el mapa 3, que muestra la estructura de las Cuevas de Pleamar.

B1: TÚNEL DE ENTRADA

Unos hongos multicolores cubren las paredes de este túnel, cuyo brillo bioluminiscente inunda la cueva de luz tenue. En la superficie del agua se forman remolinos de esporas ligeramente luminosas y coloridas, probablemente como reacción al movimiento de algo que se oculta bajo la superficie.

Cuando sube la marea, el túnel se inunda, así que los visitantes deben acercarse en bote o nadando. Cuando baja la marea, las pasarelas formadas por los extremos superiores de las columnas de piedra flanquean el túnel y llevan hasta una escalera natural que conduce a la zona B2.

Un **pulpo siervo espora** acecha en el agua y ataca a cualquier criatura (salvo a los micónidos) que entre en el túnel, independientemente del estado de la marea. Antes de que el líder micónido perdiera la consciencia, creó a este guardián para mantener alejados a los intrusos.

Como se describía en la página anterior, el nivel del agua aquí varía hasta 3 m en función de la marea. Con la marea alta, el agua tiene unos 2,5 m de profundidad en los bordes del túnel y 7,5 m en el centro. Con la marea

baja, se descubren las pasarelas que recorren los bordes y el agua tiene unos 4,5 m de profundidad por el centro.

Personajes de nivel 2. Si los personajes son de nivel 2, dos **estirges** aferradas al techo del túnel se sentirán alteradas si se inicia una pelea en esta zona y se unirán a la batalla. Las estirges ignoran al siervo espora.

B2: GRANJA DE HONGOS

Esta cueva de 15 m de altura es un bosque de hongos multicolores, que abarcan desde diminutos filamentos hasta setas del tamaño de un árbol. Una escalera natural de columnas de piedra que recorre la pared oriental asciende 3 m hasta llegar a una zona cavernosa más alta en la parte septentrional. El agua cae desde esa cueva superior para ir a parar a un gran estanque. Dos criaturas pequeñas con aspecto fúngico trabajan entre los hongos que hay junto al estanque. Un olor nauseabundo, como a azufre, impregna el aire.

La cascada nace de un estanque situado en la cueva superior que, a su vez, recibe el agua de una escorrentía que llega desde la superficie. Ambos estanques tienen 1,5 m de profundidad como mucho.

Estas criaturas fúngicas son dos **brotos micónidos** llamados Molen y Kraz. Se encargan de esparcir los fertilizantes desde la zona B3, mientras que dos **micónidos adultos** llamados Hipsiz y Rugoso se ocupan de los hongos que crecen junto al estanque superior y a los que, por tanto, no se les puede ver desde abajo. Los cuatro micónidos desconocen la verdadera amenaza que hay en la cueva: tres **hongos violetas** que crecen entre el resto de setas inofensivas.

Si los personajes se adentran en la cueva y se acercan a los micónidos, uno de los hongos violetas los ataca extendiendo unos apéndices alargados que causan putrefacción inmediata cuando entran en contacto con la piel de un ser vivo. Lee este texto:

Al entrar en la cueva, un hongo con apariencia enfermiza de pronto cobra vida y extiende unos zarcillos morados alargados hacia vosotros mientras avanza lentamente por el suelo de la cueva sobre otros apéndices similares a raíces.

Dirigir el combate. Como los hongos violetas se mueven tan despacio, resulta sencillo para los personajes permanecer fuera de su alcance y matar a los monstruos fúngicos con ataques a distancia. La parte interesante de este encuentro es identificar el peligro. Un hongo violeta se mueve y ataca para dar comienzo al encuentro, pero los otros dos permanecen quietos hasta que los personajes se les aproximan.

No es necesario que sepas exactamente dónde se encuentra cada uno en la sala. En su lugar, confía en lo que intuyas que resultará divertido y emocionante. Cuando un personaje se aleje del hongo violeta activo, haz que otro

hongo cobre vida y ataque a ese personaje en el siguiente turno del hongo. Si un personaje examina la granja de hongos en busca de más hongos violetas, siembra todas las dudas que puedas: muchos de los hongos tienen un aspecto enfermizo, pero no representan ningún peligro.

Micónidos. Los brotes micónidos evitan a los personajes y a los hongos violetas. Si los adultos se percatan del peligro por el ruido del combate (o por las esporas de auxilio de los brotes), se mueven tan rápido como pueden para proteger a los brotes.

Si los personajes derrotan a los hongos violetas, la actitud de los micónidos mejorará a indiferente y estarán dispuestos a hablar con los personajes (mediante sus esporas de la comprensión). Los adultos aceptan acompañar a los personajes y responden por ellos ante el resto de la colonia de micónidos, lo que mejora la actitud de los otros micónidos a indiferente también.

Hongos marchitos. Si un personaje examina cualquiera de los hongos, se dará cuenta de que muchos de ellos tienen un aspecto enfermizo, consumido y lleno de manchas negras debido a la putrefacción. No está claro el origen de esta plaga.

Tesoro. La granja de hongos contiene hongos con sombrero de corazón ya listos para su cosecha. Si un personaje pasa 15 minutos registrando esta sala en busca de hongos útiles y supera una prueba de Inteligencia (Naturaleza) o Sabiduría (Supervivencia) con CD 12, encontrará 1d6 de estos hongos rojizos que guardan un parecido inquietante con los corazones humanos. Tarak puede hacer una *poción de curación* con cada uno de estos hongos.

Personajes de nivel 2. Si los personajes son de nivel 2, añade dos hongos violetas a este encuentro.

B3: DESPENSA

Esta cueva apesta a podredumbre y el suelo está cubierto de vegetación marchita. Tres pequeñas criaturas fúngicas trabajan en medio de la inmundicia. En la esquina suroeste de la cueva, una estructura bulbosa del tamaño de una carreta se aferra a la pared y al techo y reluce como si fuera un pegote de gelatina.

Tres **brotos micónidos** llamados Bispo, Valup y Popple trabajan aquí para recolectar el fertilizante que usan en la zona B2. La estructura bulbosa es un nido de estirges, que los personajes pueden identificar si superan una prueba de Inteligencia (Naturaleza) con CD 15. Si un personaje se adentra más de 1,5 m en la sala, seis **estirges** saldrán del nido y atacarán. Mientras tanto, los brotes huirán en dirección a la zona B4 al primer atisbo de los intrusos confiando en que las estirges los distraigan para poder escapar.

Personajes de nivel 2. Si los personajes son de nivel 2, añade dos estirges a este encuentro.

B4: CÁMARA CIRCULAR

Seis cúmulos de hongos gigantes se disponen en una especie de círculo por toda la cueva. Varias criaturas fúngicas del tamaño de un humano trazan otro círculo en el centro de la misma. El olor a azufre es más intenso en esta zona.

Aquí se encuentran seis **micónidos adultos**. Dos de ellos (llamados Agríc y Omphalo) se ocupan de los otros cuatro (Craterel, Pleuro, Subrufus y Virosa), que permanecen inmóviles en una especie de trance onírico, lo que se conoce como una unión y en la que experimentan un estado trascendente compartido. Los dos micónidos conscientes se mueven a toda prisa para enfrentarse a cualquier intruso que no venga acompañado por otros micónidos y reaccionan con violencia ante cualquier amenaza.

Los seis micónidos están enfermos y agotados por la plaga que se extiende por las cuevas, así que se turnan para descansar en este lugar.

B5: SANTUARIO DE SINENSA

Hongos brillantes y cristales coloridos crecen por las paredes y el techo de esta cueva más pequeña. En el centro, dos criaturas fúngicas del tamaño de un humano cuidan de un congénere de mayor tamaño que no se mueve y parece consumido, además de estar cubierto de manchas moradas que le confieren un aspecto enfermizo.

Dos **micónidos adultos** llamados Auranta y Enoc cuidan del micónido inconsciente que dirige esta colonia, **Sinensa**. Los adultos recogen esporas de un hongo rojo brillante del tamaño de un barril que guarda cierto parecido con el cerebro humano y soplan las esporas en torno a la cabeza del líder. El tratamiento mantiene al líder con vida por el momento, pero es una batalla perdida. La única esperanza de Sinensa es poner fin a esta plaga. Los adultos defienden con vehemencia a su líder y atacan de inmediato a cualquier intruso que no venga acompañado por otros micónidos.

Tesoro. Si los personajes se llevan al claustro el hongo rojo brillante, llamado colmenilla rubí, Tarak lo usará para crear un *elixir de salud* (descrito en el apéndice A).

B6: CUEVA DEL CRISTAL

El aire de esta cueva está impregnado de un humo espeso que penetra en las fosas nasales con un hedor intenso a azufre. Una luz extraña, titilante y naranja ilumina dicho humo. En esta zona no hay hongos, sino que crecen cristales en la roca. A vuestra derecha, un gran cúmulo de cristales morados sobresale de la piedra. En la pared del fondo, un cristal naranja brillante incrustado en una grieta de la pared de la cueva parece ser el origen de la luz. Unas manchas de hollín trazan un camino por las paredes que conecta los cristales morados con la grieta.

Dos **dracos de humo** acechan entre los gases sulfúricos. Estas criaturas elementales parecen pequeños dragones formados por completo de humo verdoso. No salen de esta cueva, pero se apresuran a atacar a cualquier criatura que entre en ella.

El origen de la plaga que afecta a la colonia de micónidos es esta cueva. A medida que los personajes la exploren, podrán constatar fácilmente que unos gases nocivos se filtran por las vetas de los cristales morados desde un lugar a gran profundidad por debajo de la isla. Normalmente, los gases salen a la superficie por una grieta de la pared occidental, pero ahora está bloqueada por el enorme cristal naranja, que constituye la fuente de la iluminación de esta cueva.

La raíz del problema está en la tumba de la dragona roja Sharruth, enterrada a mucha profundidad bajo la isla. La presencia de una dragona tan poderosa en el subsuelo causa la actividad volcánica que produce estos gases nocivos. Es más, la energía de la dragona de vez en cuando abre pequeñas fisuras en el tejido de la realidad que conducen al Plano Elemental del Fuego, otra dimensión de la realidad que es el origen cósmico de la energía ígnea. El Plano del Fuego es el origen tanto del cristal naranja que bloquea el respiradero (que en realidad es una ooteca) como de las criaturas que se encuentran actualmente en la cueva.

Cristal de fuego. Si se destruye el cristal naranja que bloquea la grieta occidental, los gases nocivos saldrán de la cueva y acabará la plaga que está asolando a los micónidos. Un único golpe fuerte con un arma, una palanqueta u otra herramienta bastará para hacerlo añicos. Cuando se rompa el cristal, una esfera de 50 cm de diámetro de obsidiana llameante caerá al suelo entre el resto de fragmentos y eclosionará. Del huevo pétreo saldrá una **serpiente de fuego** que atacará de inmediato a los personajes, ya que los verá como alimento.

Si se rompe el cristal de fuego, se descubrirá el motivo por el que los micónidos evitan esta cueva: la luz solar inunda la cueva al instante, refractada por los cristales que recorren el respiradero. Una luz brillante envuelve toda la zona.



Tesoro. El huevo de la serpiente de fuego se rompe en 25 fragmentos diminutos de obsidiana con un valor de 10 po cada uno.

Personajes de nivel 2. Si los personajes son de nivel 2, añade un tercer draco de humo a la sala cuando lleguen los aventureros. Después, al mismo tiempo que eclosiona el huevo de la serpiente de fuego, dos dragos de humo más emergen del cúmulo de cristales morados.

FINALIZAR ESTE CAPÍTULO

Si los personajes destruyen el cristal naranja, los gases tóxicos podrán salir de las cuevas y la actitud de los micónidos se volverá amistosa. Su líder, Sinensa, recuperará la consciencia a la mañana siguiente. Si los personajes están presentes cuando despierta, les entregará la colmenilla rubí de la zona B5 y les dará permiso para quedarse con cualquier otro tesoro u hongo que hayan recogido en las cuevas.

En cuanto los personajes regresen al Retiro del Dragón, Tarak podrá usar la colmenilla rubí para elaborar un *elixir de salud* (descrito en el apéndice A), que entrega a los personajes a modo de agradecimiento por sus esfuerzos.

SUBIR UN NIVEL

Tras completar este capítulo de la aventura, los personajes suben un nivel. Si han visitado las Cuevas de Pleamar antes del pecio del Rosa de los Vientos, pasarán del nivel 1 al 2. Los habitantes del Retiro del Dragón les instan a visitar el pecio del Rosa de los Vientos a continuación (consulta “Pecio” en la página 12).

Si ya han explorado el pecio del Rosa de los Vientos, descrito en el capítulo 3, pasarán del nivel 2 al 3 y estarán listos para visitar el observatorio del acantilado del capítulo 4. Consulta “La cría de dragón perdida” en la página 13.

En las hojas de personaje se detalla lo que sucede cuando los personajes suben un nivel.



CAPÍTULO 3 EL PECIO MALDITO

ESTE CAPÍTULO PRESUPONE QUE LOS PERSONAJES acuden aquí antes de ir a las Cuevas de Pleamar y que aún están a nivel 1. También incluye instrucciones para aumentar el peligro en los combates si los personajes ya han completado antes el capítulo 2, “Las Cuevas de Pleamar”, y han subido a nivel 2.

DESCRIPCIÓN DEL PECIO

Desde la muerte violenta de un dragón de oro en el bajío rocoso de la cara norte de la Isla de las Tempestades, las rocas sembradas de huesos se han convertido en el enclave de numerosos pecios a lo largo de los siglos. Uno de estos pecios ha dejado una marca duradera en la isla.

Hace unos cuarenta años, un barco llamado Rosa de los Vientos, que transportaba pasajeros con destino al claustro, se estrelló contra las rocas y no quedó ni una sola alma con vida. Los habitantes del claustro descubrieron con horror que los ahogados llegaron hasta la orilla como zombis renqueantes. Desde que se hundió ese barco, cada nuevo naufragio trajo una nueva oleada de marineros zombis al litoral de la isla. Por fortuna, los naufragios son hechos aislados... o al menos lo eran hasta hace poco.

En tiempos recientes, una arpía se ha instalado en el pecio del Rosa de los Vientos. Con su voz cautivadora, la arpía atrae a los barcos para que encallen en el

bajío y devorar a los desafortunados marineros. Los navegantes que consiguen escapar de las garras de la arpía acaban convertidos en zombis que amenazan la tranquilidad de los habitantes del Retiro del Dragón.

La arpía solo es el primero de los problemas que acechan en el casco destrozado del Rosa de los Vientos. La peor amenaza se encuentra en la bodega del barco: un talismán maldito imbuido de magia por las oraciones desesperadas de una marinera que perdió la vida hace

OTROS PECIOS

Este capítulo da por hecho que los personajes deciden seguir el consejo de Runara y exploran el Rosa de los Vientos para desvelar las causas de los naufragios recientes. Si los personajes deciden explorar otros pecios recientes, puedes usar el mapa del Rosa de los Vientos para representarlos, aunque la mayoría de navíos están completamente sumergidos. Si exploran otros pecios, los personajes podrían encontrar más zombis: marineros ahogados que fueron reanimados por el talismán del Rosa de los Vientos pero que, por algún motivo, no pudieron salir de sus barcos. También podrían encontrar pulpos gigantes (puedes usar el perfil del pulpo siervo espora del apéndice B), gules u otros peligros. Invéntate tus propias aventuras, pero recuerda que solo el pecio del Rosa de los Vientos alberga el secreto para que los zombis dejen de atacar el Retiro del Dragón.

mucho tiempo, dirigidas a un señor demoníaco. Esta maldición es la causa de que los marineros ahogados regresen como zombis. La mayoría de los que se encontraban en el navío cuando naufragó ya no están, pero todavía quedan algunos zombis que llevan atrapados años en el pecio.

CARACTERÍSTICAS DEL PECIO

El pecio del Rosa de los Vientos se encuentra en el extremo norte de un largo espigón natural de rocas puntiagudas y huesos de dragón que sobresalen entre las olas, a unos 4 km del claustro. La mayoría del barco asoma por fuera del agua, sostenido en los huesos antiguos que rompieron el casco. El pecio tiene las siguientes características:

Paredes. Las paredes de madera, empapadas, han adquirido un horrible tono negro y verdusco. Están cubiertas de algas y percebes.

Techos. Los techos del barco son de casi 2,5 m de altura.

Puertas. Las puertas miden casi 2 m de alto y están tan empapadas como las paredes.

Luz. De día, el sol baña tanto la cubierta superior como la principal de luz brillante, y la inferior, de luz tenue. A la bodega no llega la luz del sol y todo el pecio está a oscuras de noche. Consulta la sección "Visión" del reglamento.

DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

En el Retiro del Dragón hay un bote de remos con el que los personajes pueden visitar el pecio del Rosa de los Vientos. Hay casi 4 km hasta allí y tardarán aproximadamente una hora y 40 minutos en llegar remando. Lee este texto cuando lleguen los personajes:

Las olas golpean una embarcación en ruinas encallada en unas rocas y unos gigantescos huesos de dragón. La brisa marina trae un ligero olor a podredumbre junto con el sonido de las escandalosas gaviotas y el estruendo del oleaje. Del estribor de la cubierta principal cuelga un amasijo enredado de velas andrajosas y jarcias, una posible forma de subir a bordo. En la popa, por debajo de la línea de flotación, se distingue un enorme agujero en el casco.

Si los personajes reman hasta la zona sur (estribor) del barco, podrán amarrar el bote con facilidad a la jarcia desvencijada y escalar hasta la cubierta principal (zona C1). No obstante, pueden buscar otras opciones para subir, como atravesar nadando el agujero que hay en la bodega (zona C9).

LUGARES DEL PECIO

Los siguientes lugares se destacan en el mapa 4, que muestra la estructura del pecio.

C1: CUBIERTA PRINCIPAL

La madera mohosa de la cubierta es resbaladiza debido a las algas y el agua salada. Entre la maraña de jarcias, barandillas astilladas y algunas algas veis botas, huesos y manchas de sangre que parecen bastante más recientes que el pecio del barco.

Unas escaleras llevan hasta las cubiertas superiores tanto en la proa como en la popa y unas puertas conducen a los camarotes que se encuentran bajo las cubiertas. El palo mayor permanece intacto y prácticamente en posición vertical, coronado con una cofa llena de escombros. Una escalera cercana al mástil y una gran escotilla en la zona de babor llevan a la bodega.

Cofa. Una escalera de cuerda sube por el mástil y llega a la cofa. Pese al estado del pecio, aguanta bastante bien. El mástil empieza a balancearse peligrosamente a medida que los personajes suben. Cuando ascienden los 15 m hasta el final, descubren que están sobre el agua en la zona de babor (norte) del barco.

La cofa ahora es la morada de la arpía que ha convertido el Rosa de los Vientos en su guarida. El nido con forma de canasta está lleno de virutas de madera, hierba seca y jirones de lona de las velas del barco. En la guarida de la arpía también hay trozos de huesos, mechones de pelo y baratijas brillantes.

El regreso de la arpía. Cuando los personajes llegan al pecio, la arpía se encuentra fuera en busca de otro barco para atraerlo y que encalle contra las rocas. Vuelve cuando los personajes ya llevan un rato a bordo, según se describe en "El regreso de la arpía", más adelante en este capítulo.

Tesoros. Los personajes que registren la cofa encuentran una pulsera de oro pequeña con un valor de 25 po, un único pendiente de oro del mismo valor (25 po), dos gemas pequeñas de ojo de tigre con un valor de 10 po cada una y una gema de heliotropo que vale 50 po.

C2: CASTILLO DE PROA

El trinquete roto se inclina sobre una barandilla partida, desde la que baja una maraña de jarcias y lonas andrajosas hasta las rocas y los huesos de dragón que se encuentran en el agua. Cerca del mástil roto hay una balista oxidada y en estado de descomposición.

La balista ya no funciona. No hay nada interesante en esta zona.

C3: PUESTO DE MANDO

De la cubierta trasera sobresalen los restos astillados de un mástil como si se tratase de una lanza rota. El timón del barco está torcido, desencajado del mecanismo.

El timón lleva el nombre del barco, Rosa de los Vientos, grabado y con incrustaciones de nácar, aunque las letras están boca abajo por la posición actual del timón. Si algún personaje lo gira, se sale del eje y se cae. Si el personaje intenta sujetar el timón antes de que caiga a la cubierta, pídele que haga una tirada de salvación de Destreza con CD 10. Si la supera, atraparé el timón. Si la falla, caerá a la cubierta con un golpe seco que alertará a los zombis de la zona C4. Unos segundos después, tras la puerta de la zona C4 se oye como respuesta un golpe fuerte que se repite cada 10 o 15 segundos.

C4: CAMAROTE DEL CAPITÁN

La puerta del camarote del capitán está bloqueada desde dentro, aunque el pesado listón de madera que atranca la puerta está medio podrido. Si un personaje intenta abrir la puerta a la fuerza, podrá echarla abajo superando una prueba de Fuerza con CD 10.

La puerta se abre de golpe para revelar a dos marineros ahogados en un camarote que antaño destacaría por su carácter lujoso. Hay una estantería medio derrumbada, llena de libros y pergaminos mojados que se están descomponiendo. Un escritorio de madera pulida se apoya malamente en tres patas; en el centro del mueble hay una brújula decorada. La cama está cubierta de sábanas en estado de descomposición y está combada por la parte central. Junto a ella, en el suelo hay un gran agujero con bordes puntiagudos.

Si los personajes han dejado caer el timón en la zona C3 o han necesitado más de una prueba de Fuerza para abrir la puerta de esta sala, los dos **zombis** estarán tras la puerta cuando se abra. De lo contrario, vagarán por el camarote arrastrando los pies sin rumbo fijo. En cualquier caso, se moverán para atacar a los personajes en cuanto los vean.

Agujero a la bodega. El agujero junto a la cama del capitán se formó cuando el suelo podrido del camarote cedió por el peso de su cofre, que también atravesó el suelo de la cubierta inferior (zona C8) para terminar en la bodega (zona C9).

Tesoro. En el escritorio, dos pequeños cajones contienen un saquito con 50 po, un juego de herramientas de cartógrafo y una daga. La brújula del escritorio se puede arrancar sin mucho problema y su valor es de 25 po.

Personajes de nivel 2. Si los personajes son de nivel 2, añade un tercer zombi a este encuentro.

C5: COCINA

Un esqueleto sin cabeza que claramente lleva ya mucho tiempo muerto se apoya en una encimera a la derecha, pero, por lo demás, la cocina del barco está vacía, a menos que... ¿El esqueleto se acaba de mover?

Varios cangrejos pequeños e inofensivos trepan por los restos del esqueleto y causan la impresión de que es este el que se mueve.

C6: CAMAROTES DE LA TRIPULACIÓN

Seis literas flanquean este camarote. Las pertenencias de la tripulación están esparcidas por el cuarto y un retrato pintado, ya un tanto descolorido, cuelga de una pared.

El retrato muestra a una pareja joven que sonríe y se abraza. En la parte inferior, una inscripción reza como sigue: "Aleitha y Brastos: juntos para siempre". La mujer morena viste un uniforme de marinero similar a los harapos que vestían los zombis a bordo del barco. El hombre rubio, en cambio, lleva una elegante vestimenta de mercader.

Alijo oculto bajo el suelo. Si un personaje registra el camarote y supera una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 10, se fijará en un tablón del suelo ligeramente levantado con respecto a los demás en el centro de la estancia. El personaje que levante el tablón activará una trampa: un pequeño dardo sale disparado hacia el personaje. Su bonificador de ataque es de +5. Si impacta, inflige 2 (1d4) de daño perforante y el personaje deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11 o sufrirá 3 (1d6) de daño de veneno. En cuanto se active la trampa, no volverá a ocurrir a menos que un personaje la rearme (si el personaje describe una forma de levantar el tablón desde una distancia segura, el dardo fallará).

Tesoro. Un saco con 200 po se oculta en un pequeño compartimento bajo el tablón levantado.

C7: COMEDOR

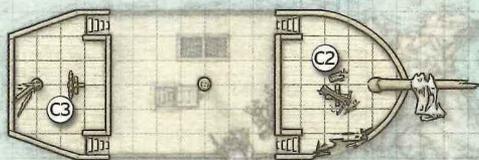
Una larga mesa ocupa la mayor parte de esta estancia, que debió de servir de comedor. Hay varias sillas medio podridas desperdigadas y el suelo está lleno de vajilla y cristales rotos.

No hay nada interesante en esta zona.

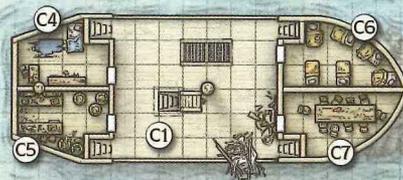
EL PECIO DEL ROSA DE LOS VIENTOS



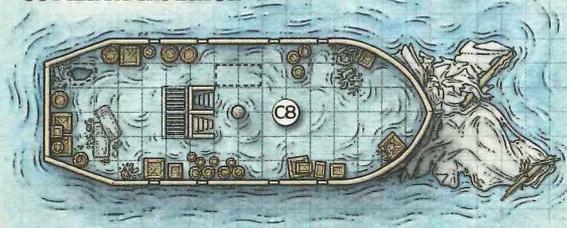
CUBIERTA SUPERIOR



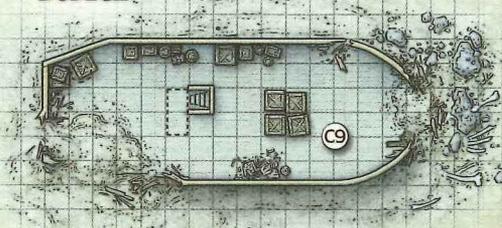
CUBIERTA PRINCIPAL



CUBIERTA INFERIOR



BODEGA



1 casilla = 1,5 metros

MAPA 4: EL PECIO DEL ROSA DE LOS VIENTOS

C8: CUBIERTA INFERIOR

El descenso a la cubierta inferior resulta frío, húmedo e inquietante. El agua del mar oculta el suelo y chapotea contra el casco. Cajas y barriles podridos se esparcen por toda la estancia, algunos flotando libremente y otros amontonados en las esquinas. Escucháis el chapoteo de un cadáver que avanza atropelladamente hacia vosotros vadeando el agua, que ni siquiera le llega a las rodillas.

El **zombi** es una clara amenaza, pero otro monstruo muerto viviente, un **gul**, merodea en la popa de la bodega. El gul, que es mucho más astuto que los zombis, espera para atacar hasta que los personajes estén ocupados con el zombi. Pretende paralizar a un personaje con su ataque de garra y después arrastrarlo para devorarlo mientras los otros personajes se enfrentan al zombi. A diferencia de los zombis, el gul no es un antiguo miembro de la tripulación del barco, sino un malvado carroñero atraído por la presencia de la carne putrefacta.

La profundidad del agua que cubre el suelo varía, desde unos 15 cm a estribor (sur) hasta unos 45 cm a babor (norte). El agua convierte toda la cubierta inferior en terreno difícil (consulta "Terreno difícil" en el reglamento).

Agujero a la bodega. Un agujero en el techo de la parte noroeste de la zona conduce a los aposentos del capitán (zona C4). Coincide con otro agujero similar justo debajo. Los agujeros se abrieron cuando el cofre del capitán

atravesó el suelo de madera hasta caer en la bodega, donde se encuentra ahora mismo (consulta zona C9).

Personajes de nivel 2. Si los personajes son de nivel 2, añade dos zombis a este encuentro.

Tesoro. Algunas de las mercancías de las cajas que hay aquí siguen siendo valiosas. Con una palanqueta, un personaje puede abrir una caja en 1 minuto; sin ella, necesitará 10 minutos. Cuando un personaje abra una caja, tira 1d6 y consulta la tabla "Contenido de las cajas" para determinar lo que haya dentro. Los personajes podrán encontrar cada objeto de la tabla una vez.

CONTENIDO DE LAS CAJAS

d6 Contenido

- 1 Cinco botellas de un vino de calidad (con un valor de 10 po cada una) guardadas entre paja, además de una botella rota.
- 2 Un saco que contiene 10 kg de clavo (especia), con un valor de 60 po.
- 3 Diez pequeños lingotes de plata de medio kilo (con un valor de 5 po cada uno).
- 4 Un par de candelabros tallados en hueso con efigies de dragones, de un valor de 25 po cada uno.
- 5 Un bonito laúd con incrustaciones de nácar, con un valor de 50 po.
- 6 Un pergamino de conjuro de orden imperiosa (consulta el apéndice A), guardado en un estuche de cuero.

Cuando las frías aguas os envuelven, aparece ante vosotros un extraño mundo submarino. Unas algas coloridas crecen por el casco desvencijado, sobre todo en torno al enorme agujero que hay en la popa de la embarcación. Los diminutos peces nadan a toda velocidad entre los escombros y los restos del cargamento.

Consulta los apartados “Tregar, nadar y arrastrarse” y “Asfixia” en la sección “El entorno” del reglamento cuando los personajes se aventuren en la bodega sumergida. Por suerte para ellos, salvo que algo vaya mal, los personajes podrán nadar por esta zona sin premura. Pueden salir a la superficie (por el agujero del suelo de la zona C8 o por la parte superior de las escaleras que conducen a la zona C8) para respirar las veces que lo necesiten.

El cofre del capitán. Un pesado cofre de hierro yace en el suelo de la bodega, justo debajo del agujero por el que cayó. Si un personaje abre el cofre aquí, saldrá de él una gran burbuja de aire y, acto seguido, emergerá un paquete envuelto y sellado con una tela encerada. A pesar de que el cofre es bastante pesado (unos 60 kg), los personajes también pueden llevarlo hasta la superficie antes de abrirlo.

El cofre contiene una bolsa en la que se conservan 55 po y tres turquesas (con un valor de 10 po cada una), así como un par de *botas élficas*. En el paquete flotante se encuentra el cuaderno de bitácora del capitán, que se ha mantenido a salvo de la acción del agua gracias a su envoltorio. Una trenza de pelo natural sirve de marcapáginas e indica la última anotación hecha en él, que dice lo siguiente:

19 de tarsakh

Nuestro viaje ha concluido, aunque me temo que el mío continuará de la forma más horrible que se pueda imaginar. El Rosa de los Vientos ha naufragado en un bajo rocoso al sur de Nuncainvierno. Muchos marineros perecieron en la colisión inicial y Aleitha resultó gravemente herida. Mientras curaba sus heridas, aferraba su talismán y recitaba oraciones en voz baja. Le pregunté lo que significaba aquel talismán. Me dijo que el amor. Su marido la espera en el Retiro del Dragón, ya que ha jurado servir al dragón que allí habita. El talismán está hecho con mechones del cabello de ambos, trenzados entre sí como una promesa de que volverían a estar juntos sin importar lo que les deparara el destino. Podría haber sido una historia hermosa, si no fuera por el espantoso final de Aleitha... y las palabras que la escuché pronunciar en su última oración. Estaba suplicando a Orcus, el Príncipe de la Muerte en Vida, que la reuniera con su esposo.

Le tomé las manos durante sus últimos estertores, y sentí cómo en ella se gestaba un escalofrío horroroso. Luego, de súbito, me clavó los dientes en el cuello. En ese mismo momento, escuché cómo los marineros muertos que nos rodeaban comenzaban a gemir. ¿Qué maldición ha lanzado sobre todos nosotros?

Siento un escalofrío por todo el cuerpo. En mi cofre, junto con este libro, guardaré su talismán con la esperanza de que alguien lo descubra y se lo lleve al esposo de Aleitha para acabar con esta pesadilla.

El talismán está hecho con largos mechones de cabello (algunos rubios, otros morenos) trenzados entre sí y anudados a dos pequeños huesos de dedos. Si un personaje lanza el conjuro *detectar magia*, se percatará de que el talismán alberga magia de la escuela nigromántica. Consulta la sección “Finalizar este capítulo” para conocer más detalles sobre el talismán.

Tarsakh es un mes del calendario de los Reinos Olvidados, que corresponde más o menos a abril. En el cuaderno de bitácora no figura ningún año.

Acerca de Orcus. El señor demoníaco Orcus, conocido como el Príncipe Demonio de los Muertos Vivientes o el Señor de la Sangre, es un infernal cuyo poder es casi equiparable al de los dioses. Gobierna a hordas de demonios en el hórrido plano de existencia conocido como el Abismo y pretende transformar el multiverso en un lugar espantoso en el que reine la muerte. Muchos muertos vivientes (como los gules) lo adoran o hacen tratos con él para conseguir una pequeña parte de su poder sobre la muerte en vida.

Una nueva amenaza. Cuando los personajes encuentren el cofre del capitán y suban a la cubierta inferior desde la bodega, escucharán un fuerte golpe proveniente de arriba cuando la arpía aterrice en la cubierta principal. Consulta “El regreso de la arpía” a continuación.

EL REGRESO DE LA ARPÍA

La **arpía** que mora en la cofa (zona C1) regresa al barco cuando se cumple una de estas condiciones:

- Los personajes encuentran el cofre del capitán en la bodega (zona C9) y regresan a la cubierta inferior (zona C8).
- Los personajes completan un descanso corto o largo en el barco.

La próxima vez que los personajes vayan a la cubierta principal, se enfrentarán a la arpía:

El monstruo aterrador que habita en la cofa extiende sus alas escuálidas y grazna. Sus alas y patas se asemejan a las de un buitre sarnoso, mientras que su cabeza, torso y brazos parecen casi humanos. Empuña un hueso grande a modo de garrote y, expectante, abre y cierra las garras.

En su primer turno, la arpía usa su canción tentadora para intentar hechizar a los personajes y atraerlos a la cofa. Un personaje hechizado por la canción tentadora de la arpía piensa que es el sonido más hermoso que ha escuchado nunca. Resulta fácil imaginar cómo un barco podría cambiar su rumbo para descubrir el origen de la música.

HABLAR CON LA ARPÍA

La arpía es cruel y está hambrienta, pero habla común y se puede razonar con ella. No será fácil convencer a este monstruo sanguinario para que cambie de parecer y abandone el pecio del Rosa de los Vientos, pero si a los jugadores se les ocurre un buen argumento (que probablemente requiera tiradas altas en pruebas de Carisma), la arpía accederá. Estas son las tácticas más efectivas para conseguir que la arpía se vaya:

- Si los personajes ya le han quitado más de la mitad de sus puntos de golpe, es posible que huya.
- Si los personajes consiguieron el tesoro de la cofa cuando la arpía no estaba, podría irse a cambio de que le devuelvan el tesoro.
- Si los personajes son de nivel 2 y hay dos arpías (consulta el siguiente apartado), los personajes pueden aprovecharse de su desconfianza mutua para convencerlas de que se separen y abandonen la zona.

PERSONAJES DE NIVEL 2

Si los personajes son de nivel 2, añade una segunda arpía al encuentro. Esta arpía estará en la balista de la zona C2 y usará su propia canción tentadora. Aunque son aliadas, las arpías recelan la una de la otra.

FINALIZAR ESTE CAPÍTULO

Si los personajes derrotan a la arpía, tendrán un problema menos: esta criatura ya no atraerá más barcos

hacia las rocas y los naufragios volverán a ser un hecho excepcional.

Si los personajes encuentran el talismán de Aleitha en la bodega, podrán resolver por completo el problema de los zombis. Si le llevan el talismán a Runara y le relatan lo que ponía en el cuaderno de bitácora del capitán, asentirá con tristeza. Se acuerda de Brastos, el esposo de Aleitha, pero murió hace muchos años. Fue enterrado en el cementerio que hay en la cima de los acantilados del norte de la isla, al noroeste del Retiro del Dragón.

Las tumbas de este pequeño cementerio están cubiertas de flores silvestres blancas y tienen unas simples planchas de madera a modo de lápidas. Si los personajes colocan el talismán en la tumba de Brastos, lo entierran junto a la tumba o lo queman sobre la tumba, el viento parecerá suspirar aliviado. Se formará una espesa niebla alrededor de las rocas que hay al norte de la isla. La niebla durará toda la noche y, cuando se disipe, no quedará rastro del Rosa de los Vientos.

Los personajes también podrían ignorar lo que pone en el cuaderno de bitácora del capitán y destruir el talismán mientras estén a bordo del barco. Esto también rompe la maldición: se oirá una especie de suspiro en el aire, se formará una niebla que rodeará el pecio mientras los personajes se alejan remando y, al día siguiente, tras disiparse la niebla, el barco habrá desaparecido.

Si los personajes deshacen la maldición del talismán, la próxima vez que duerman, el clérigo del grupo tendrá otro sueño. Lee el siguiente texto a ese jugador:

En tu sueño, vuelves a estar en la cubierta del barco que te trajo aquí, y ves la Isla de las Tempestades envuelta en oscuridad, al igual que en tus sueños anteriores. A medida que el barco se acerca a la isla, la oscuridad se desvanece y un deslumbrante rayo de sol ilumina la isla. Una pequeña columna de humo blanco se eleva desde la isla mientras la oscuridad se disipa. Luego, la oscuridad y el humo se desvanecen, la luz se intensifica y te envuelve a ti también, y sientes el amor y la aprobación de tu deidad.

SUBIR UN NIVEL

Tras completar este capítulo de la aventura, los personajes suben un nivel. Si han visitado el Rosa de los Vientos antes que las Cuevas de Pleamar, suben al nivel 2. Los habitantes del Retiro del Dragón los instarán a visitar las Cuevas de Pleamar a continuación (consulta "Cuevas marinas" en la página 12). Si los personajes ya han explorado las cuevas, subirán al nivel 3 y estarán listos para visitar el observatorio del acantilado del capítulo 4. Consulta "La cría de dragón perdida" en la página 13.

En las hojas de personaje se detalla lo que sucede cuando los personajes suben un nivel.



CAPÍTULO 4 EL OBSERVATORIO DEL ACANTILADO

ESTE CAPÍTULO DA POR HECHO QUE LOS PERSONAJES visitarán el observatorio después de explorar las Cuevas de Pleamar y el pecio del Rosa de los Vientos, por lo que son de nivel 3. Si van al observatorio antes de explorar dichos lugares, los combates probablemente les resultarán demasiado difíciles. Por esa razón, Runara no les dará a los personajes la llave de piedra lunar ni información sobre el observatorio hasta que hayan solucionado los otros problemas de la isla. Si fuera necesario, haz que Runara advierta a los personajes de que aún no están preparados para esta parte de la aventura.

DESCRIPCIÓN DEL OBSERVATORIO

Durante su apogeo, el observatorio del acantilado era una verdadera maravilla de la innovación mágica. Adornadas con magníficas vidrieras y pináculos de mármol, las torres del observatorio, repartidas entre diversos islotes, se elevaban por encima del mar embravecido, unidas por puentes resplandecientes de energía mágica. No obstante, el observatorio fue destruido cuando Runara luchó contra el dragón azul hace siglos, de modo que ahora está en ruinas: un recuerdo desmoronado y reclamado por la naturaleza.

En los últimos meses, se ha asentado en las ruinas del observatorio una arrogante cría de dragón azul llamada Chispa Fulminante, que es además descendiente del antiguo rival de Runara. Como su antepasado, Chispa Fulminante pretende hacerse con la magia destructiva que aún perdura en el lugar. Al igual que Runara, Chispa Fulminante ha reclutado kobolds para que se unan a su causa.

Unos cinco días antes de que los personajes llegaran a la isla, una cría de dragón de bronce llamada Aidron abandonó la seguridad del Retiro del Dragón y la tutela de Runara para mudarse al antiguo observatorio. Al encontrarse, los dos dragones se enzarzaron de inmediato. Chispa Fulminante trató de poner a Aidron en contra de Runara, pero su odio a los dragones cromáticos fue más fuerte que sus desavenencias con Runara. Chispa Fulminante acabó venciendo a Aidron y lo encerró en las ruinas del observatorio.

Chispa Fulminante cree que Aidron es la clave para activar la magia del observatorio y hacerse con el poder de su antepasado. Ahora que la cría de dragón de bronce está encarcelada, Chispa Fulminante ha comenzado a planear un ritual que despertará a los espíritus de todos los dragones muertos de la isla y hará que cumplan su voluntad a cambio de la vida de Aidron.

CARACTERÍSTICAS DEL OBSERVATORIO

El observatorio se halla en el extremo sureste de la Isla de las Tempestades, construido sobre una serie de pilares de basalto que surgen del océano. Casi todos los techos y paredes del edificio se han derrumbado, por lo que las ruinas están abiertas al cielo.

A menos que se indique lo contrario, las ruinas están a 9 m sobre la superficie del océano. En los escarpados acantilados hay numerosos salientes y recovecos en los que apoyar las manos y los pies, por lo que si un personaje cae al agua —o salta— y sobrevive (consulta “Caídas” en el reglamento), podrá trepar sin necesidad de realizar una prueba de característica.

DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

Cuando los personajes decidan visitar el observatorio del acantilado, hay tres opciones para llegar al lugar:

En bote. En el Retiro del Dragón hay un bote de remos que los personajes pueden usar para navegar por el extremo oriental de la isla. Hay 7,5 km hasta el observatorio y tardarán unas 3 horas y 20 minutos en llegar si van remando.

Bordeando la costa. Caminar a lo largo de la costa es un poco más fácil que remar. Además, tardarán menos en llegar pese a tener que bordear la bahía oriental en lugar de cruzarla remando. Andando a ritmo normal, se tardan solo 2 horas en hacer este recorrido de 9 km.

Por tierra. Los personajes pueden caminar hacia el sureste desde el Retiro del Dragón para llegar a la punta de la bahía, donde hay un sendero accidentado que conduce a la bahía oriental. El suelo rocoso de la isla es un terreno difícil, pero esta es la ruta más rápida y directa. Los personajes pueden completar este recorrido de 5,25 km en 1 hora y 15 minutos.

ACERCARSE POR TIERRA

Si los personajes se acercan al observatorio por tierra, lee el siguiente texto:

Veis unas estructuras extrañas y retorcidas del cristal más puro que emergen de la tierra y recubren el suelo rocoso de la Isla de las Tempestades. La vegetación de esta zona presenta unas marcas ramificadas de color rojizo que tienen una forma similar. De súbito, escucháis un rugido agudo y veis una silueta alada de color azul brillante que pasa por encima de vuestras cabezas.

La silueta azul es Chispa Fulminante, que pasa volando. Esta visión fugaz del dragón te da la oportunidad de hacer que los jugadores se estremezcan por el enemigo al que están a punto de enfrentarse. Puedes ampliar la descripción de Chispa Fulminante y seguirles la corriente a los jugadores si les preocupa que el dragón haya podido verlos, pero este finalmente pasará de largo sin percatarse de su presencia. Los personajes lo ven posarse en una aguja rocosa frente a la costa para descansar antes de dirigirse al tesoro que esconde en la ruinas (zona D5).

Si un personaje examina las estructuras cristalinas o las marcas de la vegetación, podrá realizar una prueba de Inteligencia (Naturaleza) con CD 10. Si la supera, reconocerá que estos fenómenos están causados por el impacto de un relámpago... o del aliento de relámpago de un dragón de bronce o azul.

Si los personajes siguen avanzando hacia el observatorio, llegarán pronto a la zona D1, que se describe más adelante.

ACERCARSE POR EL AGUA

Si los personajes van al observatorio remando, lee este texto:

Mientras recorréis el extremo sureste de la isla, divisáis unas ruinas en la cima de unos pilares de basalto que se alzan sobre mar, frente a la costa. Si desembarcáis en la costa, os será muy fácil subir a la cima de los acantilados, aunque no se ve ningún puente que los conecte con las ruinas. Si no, podéis amarrar el bote en la base de los pilares de basalto e intentar trepar directamente a las ruinas.

Mientras barajáis vuestras opciones, escucháis un rugido agudo y vislumbráis una silueta alada de color azul brillante que surca los cielos. La criatura se posa sobre el pilar más alejado de la Isla de las Tempestades y luego la perdéis de vista.

Como en el caso anterior, Chispa Fulminante no divisará a los personajes cuando regresa a su guarida, pero puedes decirles a los jugadores que el dragón podría verlos.

Si los personajes atracan el bote en la costa, podrán escalar fácilmente los acantilados para llegar a la zona D1, que se describe más adelante. Si amarran el bote a la base de uno de los pilares, podrán escalar hasta su cima (zonas D2, D3, D4 o D5).

ALIADOS KOBOLDS DE CHISPA FULMINANTE

Los kobolds que han unido fuerzas con Chispa Fulminante son legales malvados y de naturaleza cruel. Se muestran hostiles con los forasteros (consulta “Interacciones sociales” en el reglamento), pero, más que atacar de inmediato, lo más probable es que adviertan a los intrusos de que abandonen las ruinas. Al hacerlo, amenazarán con usar la violencia y no dudarán en luchar si fuera necesario.

Como acción, un personaje puede intentar convencer a un kobold hostil para que dialogue o permita a los personajes explorar la zona. Para ello, deberá superar una prueba de Carisma con CD 15. Para convencerlo se pueden usar diversos planteamientos; en función del que se elija, la prueba será de Engaño, Intimidación o Persuasión.

Esta lista resume lo que saben los kobolds:

EL OBSERVATORIO DEL ACANTILADO



MAPA 5: EL OBSERVATORIO DEL ACANTILADO

Historia de los kobolds. Los kobolds de este lugar llevan sirviendo a Chispa Fulminante durante aproximadamente un año. Adoran al dragón azul como a un ser semidivino y dependen de él para satisfacer todas sus necesidades.

Grandes planes. Chispa Fulminante tiene grandes planes que le permitirán alcanzar la plenitud de su poder. La cría de dragón está esperando a que la escultura de las ruinas de la plaza (zona D2) le indique que es hora de comenzar. Los kobolds creen que esto sucederá pronto, quizá incluso ese mismo día.

Un dragón visitante. Hace poco, llegó otro dragón que era del tamaño de Chispa Fulminante pero parecía ser de un metal amarillo verdoso. Recuerdan haberlos escuchado discutir en la torre del observatorio (zona D5) y desde entonces oyen cómo el otro dragón ruge y se debate en el interior de la torre (zona D6).

Pared derrumbada. Aunque los kobolds han intentado adecentar las ruinas, Chispa Fulminante les ha ordenado que no despejen los escombros de la pared que se derrumbó hace poco en la base de la torre del observatorio (zona D6). Esta pared se puede ver desde la zona D3.

LUGARES DEL OBSERVATORIO

Los siguientes lugares se destacan en el mapa 5, que muestra la estructura del observatorio del acantilado.

D1: EL BORDE DEL ACANTILADO

Un sendero accidentado y cubierto de maleza serpentea hasta el borde del acantilado, donde hay dos estatuas de mármol con vetas de oro. Cada una representa a un dragón que, con las fauces abiertas, emite un rugido silencioso.

En la base de cada estatua hay una pequeña hendidura hexagonal de aproximadamente 2,5 cm de ancho y 5 cm de profundidad: el tamaño perfecto para la llave de piedra lunar de Runara.

Si se mete la llave en la base de cualquiera de las estatuas, aparece una luz mágica en la boca abierta de ambas estatuas y se forma un puente brillante hecho de energía mágica iridiscente que va del acantilado a las ruinas del observatorio (zona D2). El puente es resistente y dura hasta que se quite la llave de la estatua.

D2: RUINAS DE LA PLAZA

Un gran número de piedras rotas recubre esta plaza: fragmentos de elegantes estatuas, columnas que en su día fueron magníficas y paredes de mármol reluciente. En el centro, una gran escultura con planetas oxidados y estrellas doradas gira vanamente para imitar de forma burda el movimiento de los astros.

En la plaza se oye de pronto un chillido estridente.

Una bandada de criaturas similares a murciélagos revolotea alrededor de dos kobolds alados que tienen sus largos hocicos pintados de azul. Los kobolds luchan con fiereza, pero da la impresión de que no resistirán mucho más.

Los dos **kobolds alados** están enfrascados en una batalla con ocho **estirges**. Cuando los personajes entran en la zona, llaman la atención de seis de las estirges, pues son una presa nueva y más apetecible. Los kobolds tratan de acabar con las dos estirges restantes y luego deciden qué hacer en función de cómo actúen los personajes. Si ayudan a los kobolds durante la batalla, estos les devolverán el favor. Si los personajes atacan a los kobolds en lugar de a las estirges, se defenderán. De otro modo, los kobolds se mantendrán a una distancia prudencial hasta que la pelea termine.

Cuando las estirges hayan sido derrotadas, si los kobolds han sobrevivido, se acercarán a los personajes. Se llaman Mek y Minn y son los hermanos de Myla, la manitas kobold del Retiro del Dragón, a la cual dieron por muerta después de que perdiera las alas por el ataque de una estirge. Han jurado lealtad a Chispa Fulminante y, al igual que él, son de naturaleza cruel y altiva.

Si los personajes han ayudado a los kobolds o mencionan que Myla está viva, los kobolds se volverán amistosos. Se ofrecerán a llevar a los personajes ante su líder y a ayudarlos en todo lo que puedan (como traerles la llave de piedra lunar de la zona D1 para que puedan activar el puente a la zona D4). Sin embargo, no ayudarán a los personajes a luchar contra Chispa Fulminante, pues le siguen siendo leales.

Escultura dorada. La escultura que hay en el centro de la plaza es una especie de modelo astronómico que se usó con fines de investigación en los siglos pasados. En la escultura están representados el planeta Toril (que es el mundo de los Reinos Olvidados), su luna (llamada Selûne), el sol y otros siete planetas, así como un cometa con una órbita muy excéntrica. Si un personaje estudia la escultura y supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 15, descubrirá su importancia: su posición actual indica que el cometa pronto pasará muy cerca de Toril.

Chispa Fulminante pretende llevar a cabo su ritual cuando el cometa esté lo más cerca posible del planeta. Cree que el cometa, conocido como la estrella

Matarreyes, controla el destino de los dragones y le permitirá hacerse con el poder de los dragones que murieron en la Isla de las Tempestades.

Estatuas de dragones. El ataque de las estirges interrumpió a los kobolds, que estaban llevando a cabo las tareas que les había encomendado Chispa Fulminante para preparar el sitio y realizar el ritual. Con la ayuda de la cría de dragón, han usado escombros para crear cinco burdas esculturas con una forma vagamente dracónica y las han salpicado de pintura. Antes del ataque, los kobolds iban a colocarlas alrededor de la escultura metálica central. Cada estatua tiene grabado el nombre del dragón que representa. Estos son los nombres y colores de los cinco dragones:

Nombre	Color
Astalagan	Bronce
Clyssavar	Oro
Eldemir	Azul
Sharruth	Rojo
Turadaer	Oropel

Si los personajes preguntan a los kobolds sobre estas estatuas, Mek y Minn se enorgullecen y explican que las han creado siguiendo las instrucciones de Chispa Fulminante. Los kobolds saben que las estatuas sirven para algo en el plan del dragón.

Anclajes de los puentes de energía. En el extremo oeste de la plaza hay un par de estatuas de dragones como las de la zona D1, y en el lado suroeste se encuentra otro par. Si se mete la llave de piedra lunar en una de las estatuas del extremo oeste, se formará un puente que lleva al borde del acantilado (zona D1); si se introduce en una de las estatuas del suroeste, se formará un puente que lleva a una torre derrumbada y aislada (zona D4).

D3: CAMPAMENTO DE LOS KOBOLDS

Un puente tambaleante hecho de madera de deriva y cuerdas sirve para cruzar el espacio de 4,5 m que hay entre la plaza (zona D2) y esta estructura.

Se oyen correteos y susurros provenientes del interior de esta torre en ruinas. Los agujeros que hay en la piedra están tapados con tela raída y tabloncillos de madera.

En este campamento viven tres **kobolds** (Ekrash, Erp y Hev) y dos **kobolds alados** (Nuhro y Snirke), que se dedican a pulir balas de honda y a pasar el rato hasta que llegue el momento del ritual de Chispa Fulminante. Al principio, los kobolds son hostiles con los personajes, pues están decididos a ahuyentar a cualquier intruso que se presente. Sin embargo, se les puede intimidar; como acción, un personaje puede realizar una prueba de Carisma (Intimidación) con CD 13. Si la supera, les convencerá de que retrocedan.

D4: ESTUDIO AISLADO

No hay ningún puente para cruzar los 6,6 m que hay entre la plaza y esta torre, a menos que los personajes usen la llave de piedra lunar en la zona D2 para activar el puente de energía. Los personajes podrían tener varias ideas para llegar a esta zona. Consulta el cuadro "Soluciones ingeniosas" para ver si estas ideas funcionarán o no.

El vaivén de las olas resuena por toda esta estrecha torre. Parte del suelo se ha derrumbado y ha caído en una cámara inferior. Entre los escombros, varias estanterías rotas sobresalen en ángulos extraños y hay libros empujados esparcidos por el suelo.

Diario del erudito. Aunque la mayoría de los libros se han echado a perder, un tomo sigue intacto: se trata de un pequeño diario negro con un candado adornado. Si un personaje examina el libro y supera una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 15, observará que hay una pequeña runa grabada sobre la cerradura. Si un personaje lanza el conjuro *detectar magia*, verá un aura tenue alrededor de la cerradura.

Esta runa es una trampa mágica que se activa si el diario se abre sin usar su llave original, que se perdió hace mucho tiempo. Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) con CD 11, descubrirá cómo desarmar la trampa: hay que quitar la runa raspándola con una daga, un trozo de alambre afilado o un instrumento similar. Tras hacer esto, el diario podrá abrirse de forma segura de dos maneras: superar una prueba de Destreza con CD 10 para forzar la cerradura usando unas herramientas de ladrón o superar una prueba de Fuerza con CD 12 para romper la cerradura. Si se abre la cerradura sin desarmar primero la trampa, esta despiden un gas verde nocivo que hará que el personaje que ha abierto la cerradura reciba 3 (1d6) de daño de veneno.

SOLUCIONES INGENIOSAS

Los retos que afrontan los personajes en esta aventura pueden tener más de una solución. Por ejemplo, para llegar al estudio aislado (zona D4), los personajes podrían intentar cualquiera de estas estrategias:

- Pedir a los kobolds aliados que les traigan la llave de piedra lunar de la zona D1 para usarla otra vez en la zona D2.
- Tirarse al agua o descender trepando hasta ella, nadar hasta la otra columna y escalar hasta llegar al estudio.
- Hacer que un personaje use el conjuro *paso brumoso* para cruzar el vacío y explorar por su cuenta.

¡Recuerda que hay más de una forma de avanzar en las aventuras y más de una forma de jugar a D&D! Cuando a los personajes se les ocurran soluciones ingeniosas para los problemas difíciles, recompénsalos con el éxito, o al menos con una buena probabilidad de lograrlo. Usa las pautas de la sección "Improvisar pruebas de característica" que hay al comienzo de este libro a modo de orientación. ¡Déjate sorprender por la creatividad de los jugadores!

El diario contiene mapas estelares y notas sobre experimentos mágicos. En las primeras páginas hay un pasaje subrayado. Reza así, en un dialecto arcaico del común: "Oíd, cuatro eruditos. Que vuestros ojos contemplan la luz del dragón para que guíe vuestro descenso hacia el conocimiento". Este pasaje es una pista para desbloquear una entrada oculta que hay en la torre del observatorio (zona D5).

Tesoro. Si un personaje registra la torre y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 12, encontrará un ladrillo suelto en la pared noroeste. Tras el ladrillo hay un compartimento oculto que contiene una *poción de resistencia* contra el daño de relámpago (se describe en el apéndice A) y una bolsa que contiene 10 po.

D5: TORRE DEL OBSERVATORIO

El piso principal de esta torre está a más altura que el resto del observatorio: 13,5 m sobre el nivel del mar y 4,5 m por encima de la plaza (zona D2). Los kobolds han construido un tosco ascensor con un sistema de poleas para que los kobolds sin alas puedan llegar a esta zona si Chispa Fulminante requiere su presencia.

Los rayos de luz bailan entre los restos de la cúpula con vidrieras de esta torre, lo cual hace que unos colores iridiscentes bañen las paredes de mármol derrumbadas. Unas líneas doradas y una serie de joyas incrustadas forman un detallado mapa estelar que abarca todo el suelo polvoriento. En los extremos de la sala hay cuatro estatuas de alabastro que representan a unos eruditos con una expresión desdibujada por el paso del tiempo. Cada estatua, que mide 3 m de altura, señala o hace un gesto hacia una dirección diferente.

Acurrucado en la esquina noreste de la torre se distingue un esbelto dragón azul. Alrededor de sus cuernos y su hocico se forman pequeñas chispas mientras duerme en medio de una colección desparramada de monedas y joyas brillantes.

Chispa Fulminante, la **cría de dragón azul**, está durmiendo aquí, acurrucada contra la pared noreste. Esto hace que los personajes tengan que tomar una decisión importante: pueden despertar al dragón y luchar contra él de inmediato, o pueden pasar por delante a hurtadillas, encontrar la entrada a la biblioteca secreta que hay debajo (zona D6) y liberar a Aidron para luchar contra Chispa Fulminante con su ayuda. Cualquiera de las dos estrategias es buena. La lucha será más fácil si Aidron ayuda a los personajes, pero también podrán alzarse con la victoria ellos solos.

No es necesario que les animes a escoger una estrategia u otra. Procura, eso sí, que los jugadores sepan que tienen varias opciones. Puedes usar a Mek y Minn (los kobolds de la zona D2) para recordarles a los personajes que hay otro dragón cerca. Mientras describes la torre del observatorio, también puedes destacar que hay una pared derrumbada cerca de su base (que conduce a la zona D6)

como un posible punto de acceso a la torre. Si no, simplemente díles a los jugadores que tienen estas dos opciones, además de cualquier otra que se les ocurra.

Ir a hurtadillas. Si los personajes se mueven por la zona sin hacer ruido, no despertarán a Chispa Fulminante si al menos la mitad de ellos supera una prueba de Destreza (Sigilo) con CD 14.

Si los personajes pretenden girar las estatuas (consulta “Entrada oculta” más adelante) sin despertar a Chispa Fulminante, pide a los personajes que giren las estatuas del norte y del este (las que están más cerca del dragón dormido) que realicen una prueba de Destreza (Sigilo) con CD 14. Si la fallan, el ruido de la estatua al girar despertará al dragón.

Despertar al dragón. Si se despierta, Chispa Fulminante es hostil hacia los personajes, rugie y profiere amenazas en dracónico. Los personajes que hablan dracónico (el paladín y el mago) pueden intentar convencer al dragón de que no ataque si superan una prueba de Carisma con CD 12, que será de Engaño, Intimidación o Persuasión, según corresponda. Si un personaje supera la prueba, Chispa Fulminante no atacará de inmediato, pues aprovechará para hacer alarde de sus grandes ambiciones. Si ningún personaje interviene o si alguno menciona a Aidron o Runara, Chispa Fulminante gruñirá y atacará.

A pesar de ser joven, Chispa Fulminante es un enemigo temible y de gran vileza. Usa su ataque de aliento en su primer turno y siempre que esté disponible en los asaltos sucesivos (si los personajes son perspicaces, usarán las estatuas para protegerse del aliento del dragón; consulta “Cobertura” en el reglamento). Podrías hacer que la cría de dragón pronuncie frases breves en cada uno de sus turnos, como las siguientes:

- “¡No frustraréis mis planes, insectos! ¡Me haré con el poder de mis antepasados!”.
- “¡Marchaos de aquí antes de que me harte y acabe con vosotros!”.
- “Los dragones cromáticos somos los gobernantes legítimos de este mundo. ¡Arrodillaos ante los hijos de Tiamat!”.
- “¡Ya basta! ¡Mi trabajo es crucial y no permitiré que me interrumpa gente de vuestra calaña!”.

El dragón lucha hasta que sus puntos de golpe se reducen a 10 o menos, momento en el que jurará vengarse de los personajes e intentará huir de la isla a partir de su próximo turno. Mientras realiza la acción de Destrarse y se va volando, podría decir algo como lo siguiente: “¡Juro por Eldenemir la Tormenta Enfurecida y las cinco cabezas de Tiamat que pagaréis esta afrenta!”.

Si los personajes huyen, Chispa Fulminante no los persigue, pero se burla de ellos mientras escapan (podría decir algo como: “¡Eso es, huid, pues no sois rivales para mí! ¡Yo también me iré de aquí cuando haya conseguido mi herencia!”).

Si los personajes derrotan a Chispa Fulminante, escucharán gruñidos y aullidos lastimeros debajo de ellos (zona D6).

Entrada oculta. Cada una de las cuatro estatuas puede girar sobre su base. Para desbloquear la entrada oculta al archivo secreto del observatorio, cada estatua debe girarse para que apunte a la constelación llamada Dragón del Amanecer que hay en el mapa estelar del suelo.

Si los personajes encontraron en el estudio aislado (zona D4) la pista que insta a que “cuatro eruditos contemplen la luz del dragón”, podrían buscar en el mapa estelar una constelación que parezca un dragón. Si un personaje contempla el suelo y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 10, encontrará una constelación que recuerda a un dragón en el cuadrante sureste del suelo.

Por otro lado, si un personaje busca pistas en la sala y supera una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 15, se percatará de que hay unas muescas de desgaste en la base de cada estatua, lo que indica que las estatuas pueden girar sobre su base. Mientras gira una estatua, un personaje puede realizar una prueba de Sabiduría (Percepción) con CD 10; si la supera, notará que la estatua se traba un poco cuando mira al cuadrante sureste de la sala y que hay que hacer un poco más de fuerza para que siga girando.

Cuando todas las estatuas estén en la posición correcta, una sección semicircular en el centro del suelo comenzará a brillar antes de descender y formar una escalera de caracol que conduce a la biblioteca (zona D6). Si una estatua se gira y deja de estar en la posición correcta, la escalera sube y la biblioteca vuelve a quedar oculta (si esto ocurre cuando un personaje está en la escalera, esta, al subir, lo llevará a la zona superior).

Tesoro. Si Chispa Fulminante ya no puede defender su modesto tesoro, los personajes podrán quedárselo. Incluye grandes montones de monedas: 4500 pc, 2200 pp y 130 po. También hay diez gemas: cinco cristales de cuarzo de color azul pálido con un valor de 10 po cada uno y cinco piedras de jaspé azul con un valor de 50 po cada una. Un estuche de cuero impermeable contiene un abanico de seda azul pintado con gemas azules en polvo, con un valor de 25 po. También hay algunos objetos normales y corrientes que le gustaban a Chispa Fulminante, como una flauta tosca que produce unos sonidos agradables, un reloj de arena lleno de arena brillante y un juego de siete candelabros.

D6: BIBLIOTECA SECRETA

Este lugar era un archivo oculto que albergaba un gran conocimiento y al que solo podían acceder quienes conocían los secretos del observatorio. Las paredes de la torre se están derrumbando, lo que Chispa Fulminante aprovechó para encerrar a Aidron en este lugar. Después de debilitar al dragón de bronce, Chispa Fulminante lo metió en la biblioteca y luego hizo que una de las paredes se derrumbara, lo que selló la salida.

En lugar de usar la entrada oculta de la zona D5, los personajes pueden intentar retirar los escombros del derrumbe para acceder a la biblioteca secreta. Para llegar a donde están los escombros, los personajes deben

descender trepando desde la zona D5 o tirarse al agua y nadar hasta la base de la torre. Retirar los escombros le lleva 30 minutos a un personaje. Si varios colaboran, pueden hacerlo más rápido (por ejemplo, 15 minutos con dos personajes o 6 minutos con cinco personajes). Si los personajes quieren retirar los escombros sin hacer ruido, les llevará el doble de tiempo, y al menos la mitad de los personajes deberá superar una prueba de Destreza (Sigilo) con CD 14 para no despertar a Chispa Fulminante.

Después de retirar los escombros, los personajes podrán entrar en la biblioteca.

Os llega una vaharada de aire viciado que huele a pergamino antiguo. Las paredes están llenas de estantes repletos de tomos antiguos y pergaminos amarillentos. Las vitrinas, volcadas y rotas, han esparcido su contenido por el suelo de piedra. El sonido de la madera astillada resuena por la estancia, y de súbito veis a un agitado dragón de bronce del tamaño de un oso que sale de entre los restos del viejo escritorio contra el que, al parecer, se ha estrellado.

Aidron, la **cría de dragón de bronce**, saluda emocionado a los personajes cuando entran. Lleva días cavando en la pared derrumbada para intentar salir, pero sus esfuerzos solo han hecho que haya aún más derrumbes. Está ansioso por escapar, pero si los personajes le preguntan, explicará su conflicto con Chispa Fulminante. Lamenta no haber podido derrotar a la cría de dragón azul y le preocupa la seguridad de los demás habitantes de la isla. Además, le aterroriza lo que piensa hacer Chispa Fulminante con él: el dragón azul pretende usar la muerte de Aidron para hacerse con el poder de todos los dragones que murieron en la isla y transformarse así en un poderoso avatar dracónico.

Si los personajes aún no han derrotado a Chispa Fulminante, Aidron decide plantarle cara él mismo al dragón azul. Vuela a la parte superior de la torre del observatorio (zona D5) para enfrentarse de nuevo a Chispa Fulminante. Sin embargo, está demasiado débil para derrotarlo por sí solo y necesita la ayuda de los personajes.

Tras derrotar a Chispa Fulminante, la cría de dragón de bronce accede de buena gana a regresar al Retiro del Dragón con los personajes.

Tesoro. Esta biblioteca era un repositorio de conocimiento mágico y objetos de poder, pero la mayoría de sus libros están tan desgastados que no se pueden leer. No obstante, si un personaje registra la sala y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 15, encontrará un *hacha de guerra +1* o un *pergamino de conjuro* con *inmovilizar persona* (las *armas +1* y los *pergaminos de conjuro* se describen en el apéndice A). El conjuro *detectar magia* revela la ubicación de ambos objetos sin necesidad de superar una prueba de característica. Por otro lado, Aidron ha catalogado el contenido de la sala y puede mostrar a los personajes estos objetos valiosos.

EL RITUAL DE CHISPA FULMINANTE

Si los personajes abandonan el observatorio sin derrotar a Chispa Fulminante, es posible que el ritual del dragón azul esté en marcha cuando regresen. Lo más probable es que esto suceda si los personajes se van y hacen un descanso largo antes de enfrentarse a Chispa Fulminante, o si huyen del combate con el dragón azul y regresan después de haber descansado.

Otra posibilidad es que los personajes ahuyenten a Chispa Fulminante de la isla sin matarlo, pero dejen a Aidron encerrado en la zona D6. En este caso, Runara insta a los personajes a regresar al observatorio para encontrar al dragón de bronce. Cuando lleguen, verán que Chispa Fulminante ha descansado, se ha curado y está en la zona para terminar su trabajo.

En cualquiera de los casos, los personajes llegan justo cuando empieza el ritual de Chispa Fulminante. (Si se llevaron o destruyeron las estatuas de dragones de la zona D2, habrán sido reemplazadas por versiones aún más toscas creadas a toda prisa). Lee el siguiente texto:

Unos rayos de luz de colores giran alrededor de la estatua dorada que se alza en la plaza en ruinas. Cada rayo reluciente parece provenir de una de las cinco estatuas de dragón que visteis antes, cuyo color coincide con el de la luz: rojo, oro, oropel, azul y bronce. En la parte superior de la escultura, un dragón azul echa la cabeza hacia atrás a causa del dolor o el éxtasis mientras las luces lo rodean, y lanza un relámpago hacia el cielo. En la base de la estatua hay un dragón de bronce atado al suelo con tres pesadas cadenas. Parece estar sufriendo.

Para detener el ritual, los personajes deben enfrentarse a Chispa Fulminante (una **cría de dragón azul**), posiblemente con la ayuda de Aidron (una **cría de dragón de bronce**) si consiguen desencadenarlo (consulta "Liberar a Aidron" más adelante). Los kobolds normales y alados que hayan sobrevivido estarán por la zona, pero se mantienen alejados del combate en la medida de lo posible.

Consulta "Despertar al dragón" en el apartado de la zona D5 para ver algunas sugerencias sobre cómo interpretar a Chispa Fulminante durante el encuentro. Cuando los personajes se acercan a la zona, el dragón utiliza su ataque de aliento para lanzar un relámpago hacia el cielo, por lo que tendrá que esperar a que esta acción se recargue antes de poder usarla contra los personajes. Luchará hasta la muerte, pues con el ritual se juega tanto que no se echará para atrás.

Espíritus de dragones. Al final de cada asalto de combate (en la posición 0 del orden de iniciativa, después de que todos los demás hayan actuado), se produce un efecto mágico aleatorio causado por las luces mágicas que giran por la plaza. Estas luces son manifestaciones de los espíritus de los dragones que Chispa Fulminante está tratando de vincular a su alma, pero sus efectos son impredecibles. Tira 1d10 y consulta la tabla “Espíritus de dragones” para ver qué sucede.

ESPÍRITUS DE DRAGONES

d10 Efecto

- 1–2 **Bendición de Astalagan.** Aidron y los personajes recuperan cada uno 1d4 + 4 puntos de golpe cuando una cálida luz de bronce los envuelve.
- 3–4 **Llamas de Clyssavar.** Chispa Fulminante deberá superar una tirada de salvación de Destreza con CD 12 o sufrirá 7 (2d6) de daño de fuego cuando la luz dorada le impacte.
- 5–6 **Dádiva de Eldenemir.** El ataque de aliento de Chispa Fulminante se recarga cuando la luz azul lo envuelve.
- 7–8 **Furia de Sharruth.** Todos los personajes deberán superar una tirada de salvación de Destreza con CD 12 o sufrirán 3 (1d6) de daño de fuego, pues la luz roja causa una explosión ígnea.
- 9–10 **Trucos de Turadaer.** Aidron y los personajes obtienen ventaja en las tiradas de ataque y las tiradas de salvación hasta la posición 0 del orden de iniciativa del siguiente asalto, pues la luz de oropel brilla y emite chispas a su alrededor.

Liberar a Aidron. Aidron está atado por tres pesadas cadenas que lo mantienen apresado. Puede realizar acciones, como morder o arañar a un enemigo que esté a su alcance, pero sabe que a Chispa Fulminante no le afecta su ataque de aliento de relámpago, de modo que no lo usa. Podría usar su aliento repulsor si considera que puede ser útil.

Unas grandes abrazaderas sujetan las cadenas a unos anillos de hierro incrustados en el suelo. Un personaje puede usar una acción para abrir una abrazadera. Tras abrir las tres abrazaderas, Aidron dejará de estar apresado, aunque las cadenas reducen su velocidad en 3 m. Se tardan 10 minutos en quitarle las cadenas a Aidron.

Interrumpir el ritual. La forma más sencilla de evitar que Chispa Fulminante complete su ritual y consiga el poder que anhela es matarlo. No obstante, los personajes también pueden usar sus acciones en combate para interferir con el proceso y obstaculizar a Chispa Fulminante mediante la magia. Deja que los jugadores experimenten, usando estas ideas de ejemplo:

Manipular las estatuas. Un personaje podría usar una acción para mover una estatua y acercarla a la escultura central, rezar una oración al dragón que representa u obtener su magia de otra manera. Al hacerlo, se activa inmediatamente el efecto correspondiente de la tabla “Espíritus de dragones”.

Destruir las estatuas. Un personaje podría romper una estatua o tirarla al océano por encima de la pared derrumbada. Al hacerlo, su efecto no volverá a ocurrir (si sale ese resultado en la tabla “Espíritus de dragones”, vuelve a tirar).

Manipular la escultura. Los personajes pueden tratar de manipular la escultura dorada para interrumpir el ritual. Sin embargo, la escultura es grande y resistente, por lo que una sola acción no sirve para alterar la escultura ni la magia (la escultura tiene una CA de 20, 27 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno). Sin embargo, manipular la escultura distrae a Chispa Fulminante. La primera vez que un personaje use una acción para atacar o intentar alterar la escultura, el dragón azul, al estar distraído, tendrá desventaja en las tiradas de ataque y las tiradas de salvación hasta el final de su siguiente turno. Cuando vea que los esfuerzos del personaje no sirven de mucho, no se volverá a distraer de este modo.

FINALIZAR LA AVENTURA

Acompañados por Aidron, los personajes regresan victoriosos al Retiro del Dragón. A Runara le complace que la cría de dragón de bronce haya vuelto sana y salva. Como recompensa, le da a cada uno de los personajes una *poción de curación* y una perla exquisita que vale 100 po. Les dice que pueden quedarse en el Retiro del Dragón todo el tiempo que quieran y les proporcionará los suministros que necesiten para sus viajes cuando estén listos para irse de la isla. Si Chispa Fulminante ha muerto, lamentará el fallecimiento de otro dragón en la Isla de los Naufragios, pero no les recrimina a los personajes que hayan acabado con su vida.

Si los jugadores quieren seguir interpretando a sus personajes, puedes usar el contenido de esta caja para crear tus propias aventuras. En la sección “Exploración de la isla” del capítulo 1 hay encuentros adicionales que puedes usar si los personajes no los han experimentado aún. También puede que Chispa Fulminante (o un pariente suyo) persiga a los personajes en busca de venganza, o quizá algo que hayan descubierto en la biblioteca secreta los conduzca a un lugar remoto en busca de más aventuras.

Si quieres que estos personajes sigan subiendo niveles a partir del 3 y crear aventuras para ellos, necesitarás las reglas básicas que encontrarás en línea o los reglamentos avanzados: el *Manual del Jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de Monstruos*.

APÉNDICE A

OBJETOS MÁGICOS

TODA AVENTURA PROMETE, PERO NO GARANTIZA, QUE encuentres uno o varios objetos mágicos. *Los dragones de la Isla de las Tempestades* contiene un conjunto de objetos mágicos que da a entender que en los mundos de D&D hay muchas otras maravillas mágicas a la espera de ser descubiertas por los jugadores.

USAR UN OBJETO MÁGICO

La descripción de un objeto mágico explica cómo funciona. Con solo manipular un objeto mágico, el personaje percibirá que hay algo extraordinario en él. Para averiguar más, un personaje puede concentrarse en el objeto durante un descanso corto mientras está en contacto físico con el mismo. Al final del descanso, el personaje conocerá las propiedades del objeto. Las pociones son la excepción a esta norma; un pequeño sorbo es suficiente para saber las propiedades del brebaje.

DESCRIPCIONES DE OBJETOS

Los objetos mágicos figuran en orden alfabético. Después del nombre de cada objeto se detalla su tipo, su rareza y si es preciso sintonizarse con él.

ARMA +1

Arma (cualquiera), infrecuente

Tienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

BOTAS ÉLFICAS

Objeto maravilloso, infrecuente

Mientras calces estas botas, tus pasos no harán ruido, independientemente de la superficie que pises. También tendrás ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que requieran moverse sin hacer ruido.



ELIXIR DE SALUD

Poción, rara

Beber esta poción sana cualquier enfermedad que tengas y elimina los estados de cegado, ensordecido, envenenado y paralizado. El líquido rojo claro tiene pequeñas burbujas de luz.

PERGAMINO DE CONJURO

Pergamino, rareza variable

Un *pergamino de conjuro* contiene las palabras de un solo conjuro, escritas en un código místico. Si el conjuro está en la lista de conjuros de tu clase, puedes leer el pergamino y lanzar el conjuro sin necesidad de componentes materiales. De lo contrario, el pergamino es ininteligible. Si lanzas el conjuro leyendo el pergamino, el tiempo de lanzamiento del conjuro será el habitual. Tras lanzar el conjuro, las palabras se desvanecen y el pergamino se convierte en polvo. Si se interrumpe el lanzamiento, el pergamino no se destruye.

Si el conjuro está en la lista de conjuros de tu clase pero es de un nivel que no puedes lanzar, deberás superar una prueba de característica usando tu aptitud mágica para determinar si consigues lanzarlo. La CD es de 10 + el nivel del conjuro. Si la superas, lanzarás el conjuro; si fallas, el conjuro desaparecerá del pergamino y no surtirá efecto.

El nivel del conjuro del pergamino determina la CD de las tiradas de salvación y el bonificador de ataque de dicho conjuro, además de la rareza del pergamino, como se indica en la tabla "Pergamino de conjuro".

PERGAMINO DE CONJURO

Nivel de conjuro	Rareza	CD de salvación	Bonificador de ataque
Truco	Común	13	+5
1	Común	13	+5
2	Infrecuente	13	+5

POCIÓN DE CURACIÓN

Poción, común

Cuando bebes esta poción, recuperas 2d4 + 2 puntos de golpe. El líquido rojo de la poción brilla al agitarse.

POCIÓN DE RESISTENCIA

Poción, infrecuente

Cuando bebes esta poción, ganas resistencia a un tipo de daño durante 1 hora. El DM elige el tipo o lo determina al azar de entre las opciones que hay a continuación.

d10	Tipo de daño	d10	Tipo de daño
1	Ácido	6	Necrótico
2	Frío	7	Veneno
3	Fuego	8	Psíquico
4	Fuerza	9	Radiante
5	Relámpago	10	Trueno

APÉNDICE B

CRIATURAS

ESTE APÉNDICE CONTIENE PERFILES Y DESCRIPCIONES breves de las criaturas que aparecen en *Los dragones de la Isla de las Tempestades*.

PERFILES

El perfil de una criatura proporciona la información esencial que tú, como DM, necesitas para controlarla. Las siguientes secciones explican toda la información que encontrarás en un perfil.

TAMAÑO

El perfil te indica el tamaño de la criatura: Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o Gargantuesco. El tamaño se explica en el reglamento.

APRETARSE EN UN ESPACIO MÁS PEQUEÑO

Una criatura puede apretarse para pasar a través de un espacio lo bastante grande como para que quepa una criatura del tamaño inmediatamente inferior. Si lo hace, su velocidad se reducirá a la mitad, tendrá desventaja en las tiradas de ataque y en las tiradas de salvación de Destreza y las tiradas de ataque contra ella tendrán ventaja.

TIPO

El tipo de una criatura se especifica en su perfil e indica la familia de criaturas a la que pertenece. Los tipos del juego son aberración, autómatas, bestia, celestial, cieno, dragón, elemental, feérico, gigante, humanoide, infernal, monstruosidad, muerto viviente y planta.

ALINEAMIENTO

El alineamiento de una criatura refleja su temperamento. En el reglamento se describen los diferentes alineamientos.

CLASE DE ARMADURA

Si una criatura lleva armadura o escudo, su CA tiene en cuenta este equipo y su Destreza. De lo contrario, la CA de una criatura se basará en su modificador por Destreza y en cualquier armadura natural o resistencia sobrenatural que posea.

Si una criatura porta escudo o viste armadura, los tipos de ambos aparecerán entre paréntesis tras la CA.

PUNTOS DE GOLPE

En el perfil de una criatura se indican sus puntos de golpe máximos. Entre paréntesis también se indican los Dados de Golpe que se lanzaron para determinar esos puntos de golpe, más el modificador por Constitución de la criatura multiplicado por el número de Dados de Golpe.

VELOCIDAD

La velocidad de una criatura te indica qué distancia puede recorrer en su turno. Consulta el reglamento para obtener más información sobre la velocidad.

Todas las criaturas poseen una velocidad caminando. Si no disponen de una forma de locomoción terrestre, tienen una velocidad caminando de 0 m. Algunas de las criaturas de esta aventura tienen una o varias formas adicionales de movimiento:

Excavar. Si una criatura tiene una velocidad excavando, puede usar todo su movimiento o parte del mismo para desplazarse a través de arena, tierra, lodo o hielo. No puede excavar a través de roca sólida a menos que tenga un atributo especial que se lo permita.

Volar. Si una criatura tiene una velocidad volando, puede usar todo su movimiento o parte del mismo para volar. Si la criatura es incapacitada o derribada mientras vuela, caerá salvo que pueda levitar.

Nadar. Las criaturas que tienen una velocidad nadando no necesitan invertir movimiento adicional para nadar.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Todas las criaturas tienen seis puntuaciones de característica (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma) con sus modificadores correspondientes. Consulta el reglamento para obtener más información sobre las puntuaciones de característica.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Solo las criaturas competentes en una o varias tiradas de salvación cuentan con el apartado "Tiradas de salvación" en su perfil.

Las tiradas de salvación se muestran en el perfil con el modificador total: el modificador por característica de la criatura más su bonificador por competencia. Si el perfil de la criatura dice "Con +4", tira 1d20 y suma 4 cuando la criatura realice una tirada de salvación usando Constitución.

HABILIDADES

Solo las criaturas competentes en una o varias habilidades cuentan con el apartado "Habilidades" en su perfil.

Las habilidades se muestran en el perfil con el modificador total: el modificador por característica de la criatura más su bonificador por competencia. Si el perfil de la criatura dice "Sigilo +4", tira 1d20 y suma 4 cuando la criatura realice una prueba de característica usando Sigilo.

VULNERABILIDADES, RESISTENCIAS E INMUNIDADES

Algunas criaturas poseen vulnerabilidad, resistencia o inmunidad a determinados tipos de daño. Además, algunas son inmunes a ciertos estados. Estas inmunidades también se señalan aquí.



SENTIDOS

El apartado “Sentidos” indica la Sabiduría (Percepción) pasiva de una criatura, así como cualquier otro sentido especial que tenga, como los que se indican a continuación:

Visión ciega. Una criatura con visión ciega puede percibir su entorno sin tener que recurrir a la vista dentro de un radio específico.

Visión en la oscuridad. Si en dicho radio hay luz tenue, una criatura con visión en la oscuridad verá como si hubiera luz brillante, y si hay oscuridad, como si hubiera luz tenue. En la oscuridad, verá los colores como tonos de gris.

IDIOMAS

Los idiomas que habla cada criatura aparecen en orden alfabético.

DESAFÍO

Un grupo de cuatro aventureros bien descansados debería poder derrotar a una criatura con un valor de desafío igual al nivel del grupo sin sufrir ninguna baja. Las criaturas más débiles que los personajes de nivel 1 tienen valores de desafío inferiores a 1.

ATRIBUTOS

En un perfil, los atributos son características especiales que aparecen justo debajo del apartado “Desafío”.

ACCIONES

Cuando una criatura lleva a cabo su acción, puede elegir entre las opciones que aparecen en el apartado “Acciones” de su perfil y las opciones del reglamento.

ATAQUES CUERPO A CUERPO Y A DISTANCIA
Las acciones más comunes que lleva a cabo una criatura durante el combate son los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia. Consulta el reglamento para saber cómo funcionan los ataques.

Aquí se describe cualquier daño infligido u otros efectos que puedan ocurrir como consecuencia de que el ataque acierte al objetivo. Como DM, podrás elegir entre la media del daño o hacer una tirada. Por este motivo, se indican tanto la media del daño como los dados de la tirada. Por ejemplo, si un monstruo inflige 4 (1d8) de daño cortante con su espada larga, esa anotación significa que puedes hacer que el monstruo inflija 4 de daño o tirar 1d8 para determinar el daño.

USO LIMITADO

Algunas capacidades especiales, ya sean atributos, acciones o reacciones, poseen un número de usos restringido:

X/Día. La anotación “X/Día” indica que una capacidad especial se puede usar un número determinado de veces y que la criatura debe finalizar un descanso largo para recuperar los usos gastados. Por ejemplo, “1/Día” quiere decir que la capacidad especial se puede usar una vez; luego, la criatura deberá finalizar un descanso largo para poder usarla de nuevo.

Recarga X–Y. La anotación “recarga X–Y” indica que una criatura puede usar una capacidad especial una vez y que, a partir de ahí, tendrá una probabilidad aleatoria de recargarse durante cada asalto de combate posterior. Al comienzo de cada turno de la criatura, tira 1d6. Si el resultado es uno de los números en el intervalo X–Y, la criatura recuperará el uso de la capacidad especial. La capacidad también se recarga cuando la criatura finalice un descanso corto o largo. Por ejemplo, “recarga 5–6” quiere decir que la criatura puede usar la capacidad especial una vez. Luego, al comienzo de su turno en cada asalto, recupera el uso de la habilidad si tira 1d6 y saca un 5 o un 6.

DESCRIPCIONES

Las criaturas que aparecen en la aventura se presentan en esta sección en orden alfabético.

ARPÍA

La cruel arpía usa su canto embriagador para atraer a los aventureros y marineros hacia su muerte. Tiene cuerpo, patas y alas de buitre, pero su torso, sus brazos y su cabeza son humanas.

ARPÍA

Monstruosidad Mediana, por lo general caótica malvada

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 38 (7d8 + 7)

Velocidad: 6 m, volar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común

Desafío: 1

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Ataque múltiple. La arpía realiza un ataque con sus garras y otro con su garrote.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 6 (2d4 + 1) de daño cortante.

Garrote. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 3 (1d4 + 1) de daño contundente.

Canción tentadora. La arpía canta una melodía mágica. Todos los humanoides y gigantes situados a 90 m o menos de ella y que puedan oír la canción deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 11 o quedarán hechizados hasta que la melodía termine. La arpía deberá utilizar una acción adicional en sus turnos subsiguientes para seguir cantando, pero podrá parar de hacerlo cuando quiera. La canción también termina si la arpía resulta incapacitada.

Mientras una criatura esté hechizada por la arpía, también estará incapacitada e ignorará las canciones de otras arpías. Si el objetivo hechizado se encuentra a más de 1,5 m de la arpía, deberá moverse durante su turno hacia ella por el camino más corto para intentar situarse a 1,5 m o menos de la arpía. No evitará provocar ataques de oportunidad, pero antes de moverse sobre un terreno que le causaría daño, como la lava o un abismo, y cada vez que sufra daño de un origen distinto a la arpía, podrá repetir su tirada de salvación. Además, un objetivo hechizado puede realizar otra tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si la supera, el efecto terminará para él.

Un objetivo que supere la tirada de salvación será inmune a la canción de esta arpía durante las siguientes 24 horas.

DRACO DE HUMO

Los dracos de humo son criaturas traviesas que nacen de la energía mágica residual de un dragón muerto. Semejan pequeños dragones sin patas y están formados por nubes de humo verdoso. Se deleitan en causar dolor y confusión a otras criaturas.

DRACO DE HUMO

Elemental Pequeño, por lo general neutral

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 22 (5d6 + 5)

Velocidad: 9 m, volar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	11 (+0)

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: dracónico, ígneo

Desafío: 1/4

Bonificador por competencia: +2

Explotar al Morir. Cuando el draco de humo muere, explota y se forma una nube de gases mefíticos. Todas las criaturas que estén a 1,5 m o menos del draco de humo deberán superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11 o recibirán 4 (1d8) de daño de veneno.

Naturaleza Inusual. El draco de humo no necesita comer, beber ni dormir.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño de fuego.

Aliento ardiente (recarga 6). El draco de humo exhala vapor caliente en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 11; sufrirán 4 (1d8) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.



DRAGONES

Los dragones son reptiles alados de linaje antiguo y temible poder. Los dragones más ancianos, que tienen más de mil años, son algunas de las criaturas más poderosas del mundo. La magia innata de los dragones potencia sus temidos ataques de aliento y otras habilidades sobrenaturales.

La mayoría de los dragones pertenecen a las familias de los dragones cromáticos o los metálicos. Los dragones cromáticos (azules, blancos, negros, rojos y verdes) son en general egoístas, malvados y temibles. Los dragones metálicos (de bronce, cobre, oro, oropel y plata) suelen ser nobles, buenos y respetados por los sabios.

Aunque sus objetivos e ideales varían enormemente, la mayoría de dragones anhela riquezas, atesora grandes montones de monedas y acumula gemas, joyas y objetos mágicos.

Los dragones cromáticos y metálicos pasan por cuatro etapas distintas durante su vida, desde que son crías hasta convertirse en dragones ancianos. Incluso la fuerza de las crías de dragón de menos de cinco años resulta temible, y los aventureros más prudentes no las subestiman pese a su corta edad.

DRAGONES AZULES

Vanidosos y territoriales, muchos dragones azules se complacen erigiéndose en soberanos de las criaturas que consideran inferiores.

CRÍA DE DRAGÓN AZUL

Dragón Mediano (cromático), por lo general legal malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 9 m, excavar 4,5 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +4, Sab +2, Car +4

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 3

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10 + 3) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de relámpago.

Aliento de relámpago (recarga 5–6). El dragón exhala relámpagos en una línea de 9 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 12; sufrirán 22 (4d10) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.



DRAGONES DE BRONCE

Muchos dragones de bronce son amistosos, habitan en la costa y disfrutan observando a los barcos y los marineros.

Runara. A pesar de su disfraz de apariencia inofensiva y su compromiso con la paz, la líder del Retiro del Dragón es una dragona de bronce adulta que puede resultar una oponente temible o una poderosa aliada. Sus capacidades son mayores de lo que se indica aquí.

RUNARA (DRAGONA DE BRONCE ADULTA)

Dragón Enorme (metálico), legal buena

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 212 (17d12 + 102)

Velocidad: 12 m, nadar 12 m, volar 24 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +11, Sab +7, Car +9

Habilidades: Percepción +12, Perspicacia +7, Sigilo +5

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 18 m, visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 22

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 13

Bonificador por competencia: +5

Anfibio. Runara puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

Resistencia Legendaria (3/día). Runara puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

ACCIONES

Ataque múltiple. Runara realiza un ataque de mordisco y dos con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 14 (2d6 + 7) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +12 a impactar, alcance 3 m, un objetivo. **Impacto:** 18 (2d10 + 7) de daño perforante.

Ataque de aliento (recarga 5–6). Runara usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento de relámpago. Runara exhala relámpagos en una línea de 27 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 19; sufrirán 66 (12d10) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento repulsor. Runara exhala energía repulsora en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 19 o serán empujadas hasta 18 m de Runara.

Cambiar de forma. Runara se transforma mágicamente en una criatura humanoide o bestia de tamaño Mediano o Pequeño, pero conservando su perfil (aparte de su tamaño). Esta transformación termina si los puntos de golpe de Runara se reducen a 0 o si usa una acción adicional para ponerle fin.

CRÍA DE DRAGÓN DE BRONCE

Dragón Mediano (metálico), por lo general legal bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 32 (5d8 + 10)

Velocidad: 9 m, nadar 9 m, volar 18 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +4, Sab +2, Car +4

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidad a daño: relámpago

Sentidos: visión ciega 3 m, visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 14

Idiomas: dracónico

Desafío: 2

Bonificador por competencia: +2

Anfibio. El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d10 + 3) de daño perforante.

Ataques de aliento (recarga 5–6). El dragón usa uno de los siguientes ataques de aliento:

Aliento de relámpago. El dragón exhala relámpagos en una línea de 12 m de largo y 1,5 m de ancho. Todas las criaturas situadas en la línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 12; sufrirán 16 (3d10) de daño de relámpago si la fallan o la mitad del daño si la superan.

Aliento repulsor. El dragón exhala energía repulsora en un cono de 9 m. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán superar una tirada de salvación de Fuerza con CD 12 o serán empujadas hasta 9 m del dragón.



ESTIRGE

Una estirge es una alimaña alada que chupa la sangre de las criaturas vivas con su larga probóscide, con la que atraviesa la carne de su víctima mientras se aferra a ella con sus garras ganchudas.

ESTIRGE

Bestia Diminuta, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 2 (1d4)

Velocidad: 3 m, volar 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 1/8

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Chupar sangre. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante y la estirge se engancha al objetivo. Mientras esté enganchada, no atacará. En cambio, al comienzo de cada turno de la estirge, el objetivo perderá 5 (1d4 + 3) puntos de golpe.

La estirge puede usar 1,5 m de su movimiento para desengancharse. Lo hará tras chupar 10 puntos de golpe del objetivo o cuando este muera. Cualquier criatura, incluido el objetivo, puede usar su acción para desenganchar a la estirge.

GUL

Los gules son muertos vivientes que deambulan por la noche en manadas, presos de un hambre insaciable de carne. Medran en entornos plagados de muerte y putrefacción, como si fueran gusanos.

GUL

Muerto viviente Mediano, por lo general caótico malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: común

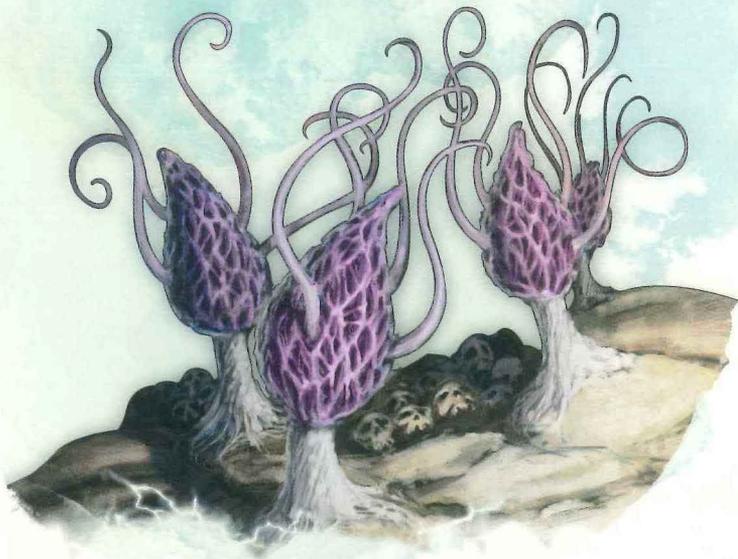
Desafío: 1

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4 + 2) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura que no sea un elfo o un muerto viviente, deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 10 o quedará paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño perforante.



HONGO VIOLETA

Los hongos violetas son champiñones gigantes de color violáceo que usan apéndices similares a raíces para desplazarse por los suelos de las cavernas. De sus cuerpos salen cuatro tentáculos que usan para atacar a sus presas y que son capaces de descomponer la carne con el más leve roce.

HONGO VIOLETA

Planta Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 5

Puntos de golpe: 18 (4d8)

Velocidad: 1,5 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Inmunidad a estados: asustado, cegado, ensordecido

Sentidos: visión ciega 9 m (ciego más allá de este radio),
Percepción pasiva 6

Idiomas: —

Desafío: 1/4

Bonificador por competencia: +2

Apariencia Falsa. Si el hongo violeta está quieto al principio del combate, tiene ventaja en su tirada de iniciativa. Además, si una criatura no ha visto al hongo moverse o actuar, la criatura deberá superar una prueba de Inteligencia (Investigación) con CD 18 para darse cuenta de que el hongo violeta no es un hongo normal y corriente.

ACCIONES

Ataque múltiple. El hongo realiza 1d4 ataques con su toque putrefacto.

Toque putrefacto. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 3 m, una criatura. **Impacto:** 4 (1d8) de daño necrótico.



KOBOLDS

Los kobolds son humanoides reptilianos que suelen adorar a los dragones. Son físicamente débiles, pero lo suplen al atacar en grupo.

Algunos kobolds nacen con alas coriáceas y pueden volar, lo cual suele interpretarse como un regalo de los dioses dragón.

KOBOLD

Humanoide Pequeño, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 5 (2d6 - 2)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 1/8

Bonificador por competencia: +2

Atacar en Manada. El kobold tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del kobold se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no está incapacitado.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el kobold tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Honda. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 9/36 m, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

KOBOLD ALADO

Humanoide Pequeño, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 7 (3d6 - 3)

Velocidad: 9 m, volar 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	16 (+3)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 1/4

Bonificador por competencia: +2

Atacar en Manada. El kobold tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del kobold se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no está incapacitado.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el kobold tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

Dejar caer roca. Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, un objetivo justo por debajo del kobold. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño contundente.

MANITAS KOBOLD

Humanoide Pequeño, cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 10 (3d6)

Velocidad: 9 m, volar 3 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	7 (-2)	9 (-1)

Habilidades: Conocimiento Arcano +4, Percepción +0

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 1/4

Bonificador por competencia: +2

Atacar en Manada. El kobold tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del kobold se encuentra a 1,5 m o menos de la criatura y no está incapacitado.

Mente Curiosa (1/día). El kobold puede lanzar el conjuro *detectar magia*, que no requiere componentes y utiliza la Inteligencia como aptitud mágica.

Sensibilidad a la Luz Solar. Bajo la luz del sol, el kobold tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Llama alquímica (recarga 6). El kobold lanza fuego en un cono de 4,5 m. Todas las criaturas situadas en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza con CD 12; sufrirán 10 (3d6) de daño de fuego si la fallan o la mitad del daño si la superan.

MICÓNIDOS

Los micónidos son hongos inteligentes y ambulantes que viven en cuevas, buscan el conocimiento y rechazan la violencia.

Los micónidos adultos viven y trabajan juntos en colonias y practican una forma de meditación comunal conocida como unión, con la que buscan trascender la realidad mundana mediante alucinaciones colectivas.

Los líderes de los micónidos, como Sinensa, usan sus esporas alucinógenas para ayudar al resto a formar uniones.

BROTE MICÓNIDO

Planta Pequeña, por lo general legal neutral

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 7 (2d6)

Velocidad: 3 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	11 (+0)	5 (-3)

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 0

Bonificador por competencia: +2

Esporas de Auxilio. Cuando el micónido recibe daño, todos los demás micónidos que estén a 72 m o menos de él pueden sentir su dolor.

Intolerancia al Sol. Si está bajo la luz del sol, el micónido tiene desventaja en las pruebas de característica, las tiradas de ataque y las tiradas de salvación. El micónido muere si pasa más de 1 hora bajo la luz solar directa.

ACCIONES

Puñetazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +1 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 1 (1d4 - 1) de daño contundente más 2 (1d4) de daño de veneno.

Esporas de la comprensión (3/día). El micónido crea a su alrededor una nube de esporas de 3 m de radio. Estas esporas pueden propagarse más allá de las esquinas y solo afectan a las criaturas con una Inteligencia de 2 o más que no sean autómatas, elementales ni muertos vivientes. Las criaturas afectadas pueden comunicarse telepáticamente entre sí mientras estén a 9 m de distancia o menos. El efecto dura 1 hora.

BROTE MICÓNIDO (IZQUIERDA)
Y MICÓNIDO ADULTO (DERECHA)



MICÓNIDO ADULTO

Planta Mediana, por lo general legal neutral

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 11

Idiomas: —

Desafío: 1/2

Bonificador por competencia: +2

Esporas de Auxilio. Cuando el micónido recibe daño, todos los demás micónidos que estén a 72 m o menos de él pueden sentir su dolor.

Intolerancia al Sol. Si está bajo la luz del sol, el micónido tiene desventaja en las pruebas de característica, las tiradas de ataque y las tiradas de salvación. El micónido muere si pasa más de 1 hora bajo la luz solar directa.

ACCIONES

Puñetazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 5 (2d4) de daño contundente más 5 (2d4) de daño de veneno.

Esporas de la comprensión. El micónido crea a su alrededor una nube de esporas de 6 m de radio. Estas esporas pueden propagarse más allá de las esquinas y solo afectan a las criaturas con una Inteligencia de 2 o más que no sean autómatas, elementales ni muertos vivientes. Las criaturas afectadas pueden comunicarse telepáticamente entre sí mientras estén a 9 m de distancia o menos. El efecto dura 1 hora.

Esporas pacificadoras (3/día). El micónido lanza esporas a una criatura que pueda ver a 1,5 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 11 o quedará aturdido durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

SINENSA

Planta Grande (micónido), legal neutral

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 60 (8d10 + 16)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Sentidos: visión en la oscuridad 36 m, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 2

Bonificador por competencia: +2

Esporas de Auxilio. Cuando el micónido recibe daño, todos los demás micónidos que estén a 72 m o menos de él pueden sentir su dolor.

Intolerancia al Sol. Si está bajo la luz del sol, el micónido tiene desventaja en las pruebas de característica, las tiradas de ataque y las tiradas de salvación. El micónido muere si pasa más de 1 hora bajo la luz solar directa.

ACCIONES

Ataque múltiple. El micónido da un puñetazo y usa sus esporas alucinógenas.

Puñetazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 8 (3d4 + 1) de daño contundente más 5 (2d4) de daño de veneno.

Esporas alucinógenas. El micónido lanza esporas a una criatura que pueda ver a 1,5 m o menos de él. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución con CD 12 o quedará envenenado durante 1 minuto. El objetivo envenenado queda incapacitado por las alucinaciones que sufre. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, se librará del efecto.

Esporas de la comprensión. El micónido crea a su alrededor una nube de esporas de 9 m de radio. Estas esporas pueden propagarse más allá de las esquinas y solo afectan a las criaturas con una Inteligencia de 2 o más que no sean autómatas, elementales ni muertos vivientes. Las criaturas afectadas pueden comunicarse telepáticamente entre sí mientras estén a 9 m de distancia o menos. El efecto dura 1 hora.



OSO LECHUZA



PULPO SIERVO ESPORA

OSO LECHUZA

La ferocidad y la terquedad del oso lechuza lo convierten en un depredador implacable que teme a muy pocas criaturas. Los estudiosos no tienen claro si se trata de una criatura natural o del resultado de un experimento mágico.

OSO LECHUZA

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 12 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 13

Idiomas: —

Desafío: 3

Bonificador por competencia: +2

Vista y Olfato Agudos. El oso lechuza tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista o del olfato.

ACCIONES

Ataque múltiple. El oso lechuza realiza un ataque con el pico y otro con sus garras.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 14 (2d8 + 5) de daño cortante.

Pico. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 1,5 m, una criatura. **Impacto:** 10 (1d10 + 5) de daño perforante.

PULPO SIERVO ESPORA

Los siervos espora son criaturas muertas reanimadas por las esporas mágicas de un líder micónido. Lo último que hizo el líder micónido de las Cuevas de Pleamar antes de caer en estado comatoso fue crear un siervo espora con un pulpo gigante muerto para proteger las cuevas durante su ausencia. A diferencia de un pulpo vivo, este guardián solo tiene un control básico de sus tentáculos. En vez de agarrar a los intrusos para inmovilizarlos, simplemente los machaca.

PULPO SIERVO ESPORA

Planta Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 52 (8d10 + 8)

Velocidad: 1,5 m, nadar 15 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Inmunidad a estados: asustado, cegado, hechizado, paralizado

Sentidos: visión ciega 9 m (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 8

Idiomas: —

Desafío: 1

Bonificador por competencia: +2

Aguantar la Respiración. Mientras está fuera del agua, el pulpo puede aguantar la respiración durante 1 hora.

Respirar en el Agua. El pulpo solo puede respirar bajo el agua.

ACCIONES

Tentáculos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 4,5 m, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8 + 3) de daño contundente.



SERPIENTE DE FUEGO

SERPIENTE DE FUEGO

Las serpientes de fuego son la forma larvaria de las salamandras, unas poderosas criaturas del Plano Elemental del Fuego. Su cuerpo despiden un calor intenso y sus ojos amarillos brillan como velas.

SERPIENTE DE FUEGO

Elemental Mediano, por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Vulnerabilidad a daño: frío

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende ígneo, pero no puede hablar

Desafío: 1

Bonificador por competencia: +2

Cuerpo Abrasador. Las criaturas que toquen a la serpiente o le impacten con un ataque cuerpo a cuerpo mientras estén a 1,5 m o menos de ella recibirán 3 (1d6) de daño de fuego.

ACCIONES

Ataque múltiple. La serpiente realiza un ataque de mordisco y uno con su cola.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño contundente más 3 (1d6) de daño de fuego.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de fuego.

TARAK

Antes de llegar al Retiro del Dragón, Tarak era un criminal, pero desde entonces se ha dedicado al estudio de las hierbas y la medicina. No suele ir armado, pero esconde varias dagas en su celda (en la zona A1 del Retiro del Dragón; consulta la página 10).

TARAK

Humanoide Mediano (humano), legal neutral

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 27 (6d8)

Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Habilidades: Engaño +5, Medicina +4, Naturaleza +3, Perspicacia +4

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común, dracónico, jerga de ladrones

Desafío: 1

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Ataque múltiple. Tarak realiza tres ataques con su daga.

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a impactar, alcance 1,5 m o 6/18 m a distancia, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

ACCIONES ADICIONALES

Acción astuta. Tarak realiza las acciones de Correr, Destrabarse o Escondarse.



ZOMBI

VARNOTH

Varnoth Wender, una capitana mercenaria veterana, es una guerrera profesional experimentada. No suele ir armada, pero guarda su vieja espada debajo del colchón de su celda (en el zona A1 del Retiro del Dragón; consulta la página 10).

VARNOTH

Humanoide Mediana (humana), neutral buena

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 39 (6d8 + 12)
Velocidad: 9 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +5, Historia +2, Percepción +2, Religión +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común

Desafío: 2

Bonificador por competencia: +2

ACCIONES

Ataque múltiple. Varnoth realiza tres ataques con su espada corta.

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

ZOMBI

Los zombis son cadáveres reanimados que carecen de consciencia y no tienen recuerdos de sus vidas pasadas.

ZOMBI

Muerto viviente Mediano, por lo general neutral malvado

Clase de Armadura: 8
Puntos de golpe: 22 (3d8 + 9)
Velocidad: 6 m

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Sab +0

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 8

Idiomas: entiende los idiomas que conocía en vida, pero no puede hablar

Desafío: 1/4

Bonificador por competencia: +2

Fortaleza de Muerto Viviente. Si el daño reduce a 0 los puntos de golpe del zombi, hará una tirada de salvación de Constitución con CD 5 + el daño sufrido, siempre que este no sea radiante o proveniente de un crítico. Si tiene éxito, el zombi se queda con 1 punto de golpe.

Naturaleza Inusual. El zombi no necesita aire ni comida ni bebida y tampoco necesita dormir.

ACCIONES

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 1,5 m, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d6 + 1) de daño contundente.

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE

1

NIVEL

Soldado

TRASFONDO

Enano de las colinas

RAZA

Mediano

TAMAÑO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

FUERZA

+2

14

DESTREZA

-1

8

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

12

+2

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

- +2 Fuerza
- 1 Destreza
- +2 Constitución
- +0 Inteligencia
- +5 Sabiduría
- +3 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

- 1 Acrobacias (Des)
- +4 Atletismo (Fue)
- +0 C. Arcano (Int)
- +1 Engaño (Car)
- +0 Historia (Int)
- +1 Interpretación (Car)
- +3 Intimidación (Car)
- +0 Investigación (Int)
- 1 Juego de Manos (Des)
- +5 Medicina (Sab)
- +0 Naturaleza (Int)
- +3 Percepción (Sab)
- +3 Perspicacia (Sab)
- +1 Persuasión (Car)
- +2 Religión (Int)
- 1* Sigilo (Des)
- +3 Supervivencia (Sab)
- +3 T. con Animales (Sab)

*Consulta tu equipo.
HABILIDADES

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

PC

PP

PE

PO 10

PPT

MONEDAS

CLASE DE ARMADURA
18

-1

INICIATIVA

7,5 m

VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos 11

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Total 1d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA MUERTE

◆ Cota de malla*

◆ Escudo

◆ Maza

◆ Hacha de mano

◆ Símbolo sagrado

◆ Mochila

◆ Petate

◆ Utensilios de cocina

◆ Yesquero

◆ 10 antorchas

◆ Raciones para 10 días

◆ Cantimplora

◆ Cuerda de cañamo de 15 m

◆ Insignia de rango

◆ Espada rota tomada como trofeo de un enemigo caído

◆ Juego de dados de hueso

◆ Muda de ropas comunes

◆ Bolsa

*Mientras lleves esta armadura, tienes desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

EQUIPO

COMPETENCIAS

Tienes las siguientes competencias. El reglamento explica lo que significa una competencia.

Tiradas de salvación. Tus competencias en tiradas de salvación las indica el ● en la lista "Tiradas de salvación" de la izquierda.

Habilidades. Tus competencias en habilidades las indica el ● en la lista "Habilidades" de la izquierda.

Equipo. Eres competente con todas las armaduras, escudos y con armas sencillas, hachas de guerra y martillos de guerra.

IDIOMAS

Puedes hablar, leer y escribir en común, elfo, enano y goblin.

ATAQUES

Empiezas con las siguientes armas, que puedes usar para realizar ataques.

Maza. En ataques cuerpo a cuerpo (contra un objetivo a 1,5 m o menos de ti), puedes atacar con tu maza. Tira **1d20 + 4** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **1d6 + 2 de daño contundente**.

Hacha de mano. En ataques cuerpo a cuerpo (contra un objetivo a 1,5 m o menos de ti), puedes atacar con una hacha de mano. También puedes lanzar una hacha de mano a un objetivo a hasta 6 m de distancia, o a hasta 18 m de distancia con desventaja en la tirada de ataque. En ambos casos, tira **1d20 + 4** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **1d6 + 2 de daño cortante**.

CLÉRIGO

Como clérigo, empleas la magia concedida por un dios. Adoras a Marthammor Duin, una deidad que cuida de los viajeros y los marginados.

La clase clérigo te concede los siguientes rasgos.

Dominio Divino. Obtienes magia de un dominio divino (una esfera de influencia mágica) asociado con tu deidad. Tu dominio es la Vida. Este dominio te concede rasgos en otras partes de la hoja de personaje.

Conjuros preparados. Cada vez que finalices un descanso largo, podrás preparar cuatro conjuros de nivel 1, que son los que podrás lanzar, de entre la lista de conjuros de nivel 1 en el reverso de esta hoja. Además de esos cuatro, siempre tienes estos dos conjuros preparados gracias al Dominio de la Vida: *bendición* y *curar heridas*.

Anota aquí tus conjuros preparados:

bendición

curar heridas

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Espacios de conjuro. Tienes dos espacios de conjuro de nivel 1 que puedes usar para lanzar tus conjuros preparados. Puedes usarlos para lanzar dos conjuros distintos o para lanzar el mismo conjuro dos veces. Recuperas los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Puedes llevar el control de los espacios de conjuro que gastes si los tachas en la tabla "Lanzamiento de conjuros" de la otra cara de esta hoja, en la que cada espacio de conjuro está representado por una casilla.

Trucos. Conoces algunos trucos, que son conjuros que lanzas sin gastar espacios de conjuro. Conoces los siguientes trucos, que se detallan en el reglamento:

llama sagrada luz

taumaturgia luz

Ataques de conjuro y tiradas de salvación. Cuando una criatura realice una tirada de salvación para resistir uno de tus conjuros, la CD de esa tirada será **13**. Cuando hagas un ataque de conjuro, tira **1d20 + 5** para ver si impactas. Estos números se basan en tu aptitud mágica, que es la Sabiduría.

CD de salvación de conjuros = 13

Tirada de ataque de conjuro = 1d20 + 5

Sigue por detrás

Lanzamiento ritual. Puedes lanzar de forma ritual los conjuros de clérigo que tengas preparados y estén marcados como "ritual". Los rituales se explican en el reglamento.

Discípulo de la Vida. Gracias al Dominio de la Vida, tus conjuros de curación son especialmente efectivos. Siempre que hagas recuperar puntos de golpe a una criatura con un conjuro de nivel 1 o superior, esta recuperará una cantidad adicional de puntos de golpe igual a 2 + el nivel del conjuro.

ENANO DE LAS COLINAS

Los enanos son sólidos y duros como la piedra de la que se dice que fueron creados y soportan con aguante el paso de los siglos. Como enano de las colinas, tienes los siguientes atributos.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue en ese mismo radio. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

Resistencia Enana. Posees resistencia al daño de veneno y tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de envenenado sobre ti mismo.

Añididad con la Piedra. Cuando hagas una prueba de Inteligencia (Historia) que tenga relación con el origen de un trabajo en piedra, se te considerará competente en la habilidad Historia y añadirás el doble de tu bonificador por competencia a la tirada, en lugar del bonificador normal (así que tirarás 1d20 + 4 para la prueba).

Aguante Enano. Tus puntos de golpe máximos se incrementan en 1 y aumentarán en 1 más cada vez que subas un nivel (se incluyen en tus puntos de golpe).

Armaduras pesadas. Tu velocidad no se reduce por llevar una armadura pesada.

TU TRASFONDO DE SOLDADO

Recibiste entrenamiento como soldado en la isla de Mintarn y te uniste a un grupo de mercenarios. Viajaste a la ciudad de Nuncainvierno con tus compañeros para servir en el ejército y en la guardia de la ciudad. Con el tiempo, te sentiste desilusionado por muchos de tus camaradas soldados, ya que parecían aprovecharse de su autoridad a costa de la gente a la que se suponía que debían proteger.

Tu trasfondo ha moldeado a tu personaje de varias formas importantes. A lo largo de tu carrera militar, has aprendido varios idiomas (se muestran en el apartado "Idiomas" más arriba). Tus competencias en las habilidades Atletismo e Intimidación reflejan tu entrenamiento físico y tu capacidad para atemorizar a los enemigos.

Últimamente, tienes sueños en los que una sombra se arrastra por el mar como si fuera un velo y engulle una isla en su oscuridad. Aunque al principio no hiciste caso de ellos, empiezas a escuchar una voz que te llama para que te opongas a la voracidad infinita de la muerte. Convencido de que ese es el deseo de tu deidad, has dimitido de tu puesto y te has embarcado en tu misión.

Objetivo personal: desterrar una sombra de la muerte. Las investigaciones sobre las imágenes de tus sueños te han dirigido a la Isla de las Tempestades, no muy lejos de Nuncainvierno. Allí, en el interior de un remoto claustro se halla un templo dedicado al dios dragón Bahamut, patrón de los héroes y campeón de la justicia. Tal vez alguien en ese claustro tenga la clave para la fatalidad inminente que tu deidad quiere que impidas.

HACER TUYO EL PERSONAJE

Sigue estos pasos para que este personaje sea inequívocamente tuyo:

1. Elige un nombre y escríbelo en el espacio de "Nombre del personaje" del anverso de esta hoja. Ese nombre puede ser cualquiera que te guste, incluso sacado del mundo real o de una obra literaria.
2. Decide el aspecto del personaje y su sexo. Elige su altura, peso, edad y color (ojos, pelo y piel). Puedes emplear la ilustración de esta página como inspiración o tomar tu propia dirección. También puedes optar por otorgar a tu personaje otras características físicas, como una cicatriz, una leve cojera, gafas o un tatuaje.
3. Desarrolla la personalidad de tu personaje y lee sobre su alineamiento en el reglamento (puedes elegir otro alineamiento de entre las opciones que se dan allí). El objetivo es que elijas atributos y peculiaridades para tu personaje con los que vayas a disfrutar.

SUBIR DE NIVEL

El DM te dirá cuándo llegas al nivel 2 y luego al 3. Cuando alcances un nuevo nivel, obtendrás los rasgos de debajo correspondientes a ese nivel.

DADOS DE GOLPE Y PUNTOS DE GOLPE

Cada vez que subas de nivel, obtendrás un Dado de Golpe (d8) adicional, que puedes usar para curarte cuando realices un descanso corto (se explica en el reglamento). Cuando subas de nivel, añade el nuevo Dado de Golpe al cuadro de Datos de Golpe de esta hoja y suma 1d8 + 3 a tus puntos de golpe máximos (esto incluye el beneficio del Aguante Enano).

PROGRESO EN EL LANZAMIENTO DE CONJUROS

Cuando subas de nivel, obtendrás más conjuros. Puedes preparar un número de conjuros igual a tu nivel + tu modificador por Sabiduría, como se muestra en la tabla "Lanzamiento de conjuros". También obtienes más espacios de conjuro.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nivel de clérigo	Conjuros preparados	Espacios de nivel 1	Espacios de nivel 2
1	4	□□	—
2	5	□□□	—
3	6	□□□□	□□

RASGOS DE NIVEL 2

Canalizar Divinidad. Puedes canalizar la magia divina de tu deidad para generar uno de estos dos efectos: Expulsar Muertos Vivientes o Preservar Vida. Cuando uses Canalizar Divinidad, elige cuál de esos efectos crear. Después, tendrás que finalizar un descanso corto o largo para poder usar de nuevo este rasgo.

Expulsar Muertos Vivientes. Como acción, muestras tu símbolo sagrado y cada muerto viviente que pueda verte u oírte a 9 m o menos de ti deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 13 o será expulsado durante 1 minuto o hasta que reciba algún daño. Una criatura expulsada deberá dedicar sus turnos a tratar de alejarse de ti todo lo que pueda y no podrá acabar su movimiento voluntariamente en ningún espacio que se encuentre a 9 m o menos de ti. Tampoco podrá llevar a cabo reacciones. Tan solo podrá realizar la acción de Correr o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no tiene adónde ir, la criatura podrá usar la acción de Esquivar.

Preservar Vida. Como acción, muestras tu símbolo sagrado y eliges una o más criaturas a 9 m o menos de ti para curarlas, y luego distribuyes 10 puntos de golpe entre ellas. Este rasgo no puede hacer que una criatura pase a tener más de la mitad de sus puntos de golpe máximos.

RASGOS DE NIVEL 3

Conjuros. Ahora puedes preparar y lanzar conjuros de nivel 2. Además de los conjuros que elijas preparar, siempre tendrás dos conjuros adicionales preparados: *arma espiritual* y *restablecimiento menor*.

Preservar Vida. Ahora puedes distribuir hasta 15 puntos de golpe.

LISTA DE CONJUROS DE CLÉRIGO

Conjuros de nivel 1

Bendición
 Curar heridas
 Detectar magia (ritual)
 Escudo de fe
 Orden imperiosa
 Palabra de curación
 Protección contra el bien y el mal
 Saeta guía
 Santuario

Conjuros de nivel 2

Arma espiritual
 Inmovilizar persona
 Restablecimiento menor



SHAWN WOOD

Guerrero

CLASE

1

NIVEL

Héroe del pueblo

TRASFONDO

Elfo de los bosques

RAZA

Mediano

TAMAÑO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL PERSONAJE

+2 BONIFICADOR POR COMPETENCIA

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+0

10

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

-1

8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- +3 Fuerza
- +3 Destreza
- +4 Constitución
- +0 Inteligencia
- +1 Sabiduría
- 1 Carisma

HABILIDADES

- +5 Acrobacias (Des)
- +1 Atletismo (Fue)
- +0 C. Arcano (Int)
- 1 Engaño (Car)
- +2 Historia (Int)
- 1 Interpretación (Car)
- 1 Intimidación (Car)
- +0 Investigación (Int)
- +3 Juego de Manos (Des)
- +1 Medicina (Sab)
- +0 Naturaleza (Int)
- +3 Percepción (Sab)
- +1 Perspicacia (Sab)
- 1 Persuasión (Car)
- +0 Religión (Int)
- +3 Sigilo (Des)
- +3 Supervivencia (Sab)
- +3 T. con Animales (Sab)

CLASE DE ARMADURA

14

+3

INICIATIVA

10,5 m

VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

EXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA MUERTE

EQUIPO

- ◆ Armadura de cuero
- ◆ Arco largo
- ◆ 20 flechas
- ◆ Espadón
- ◆ Mochila
- ◆ Petate
- ◆ Utensilios de cocina
- ◆ Yesquero
- ◆ 10 antorchas
- ◆ Raciones para 10 días
- ◆ Cantimplora
- ◆ Cuerda de cáñamo de 15 m
- ◆ Pala
- ◆ Cazuela de hierro
- ◆ Muda de ropas comunes
- ◆ Bolsa

COMPETENCIAS

Tienes las siguientes competencias. El reglamento explica lo que significa una competencia.

Tiradas de salvación. Tus competencias en tiradas de salvación las indica el ● en la lista "Tiradas de salvación" de la izquierda.

Habilidades. Tus competencias en habilidades las indica el ● en la lista "Habilidades" de la izquierda.

Equipo. Eres competente con todas las armaduras, escudos y con armas sencillas y marciales.

IDIOMAS

Puedes hablar, leer y escribir en común, elfo, enano y mediano.

ATAQUES

Empiezas con las siguientes armas, que puedes usar para realizar ataques.

Espadón. En ataques cuerpo a cuerpo (contra un objetivo a 1,5 m o menos de ti), puedes atacar con tu espadón. Tira **1d20 + 3** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **2d6 + 1 de daño cortante**.

Arco largo. Puedes disparar tu arco largo contra un objetivo a hasta 45 m de distancia, o a hasta 180 m con desventaja en la tirada de ataque. Tira **1d20 + 7** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **1d8 + 3 de daño perforante**.

GUERRERO

Los guerreros son maestros del combate marcial, habilidosos en el manejo de una gran variedad de armas y armaduras. Aprenden los fundamentos de todos los estilos de combate y se especializan en su favorito (en tu caso, el tiro con arco). La combinación de capacidades generales y especialización intensiva convierte a los guerreros en combatientes superiores tanto en el campo de batalla como en cualquier mazmorra.

La clase guerrero te concede los siguientes rasgos.

Tomar Aliento. Posees una pequeña reserva de energías a la que puedes recurrir para protegerte. Puedes usar una acción adicional para recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a **1d10 + tu nivel de guerrero**.

Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso corto o largo para poder emplearlo de nuevo.

Estilo de Combate: Tiro con Arco. Recibes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque con armas a distancia. Este bonificador ya se incluye en tu ataque con tu arco largo.

ELFO DE LOS BOSQUES

Los elfos son un pueblo de gracia ultraterrena, larga vida y gran pasión. En los primeros días del multiverso, los incipientes elfos de los bosques se enamoraron de las masas boscosas del mundo y adquirieron místicamente algunas características de esos reinos forestales. Como parte de esa adaptación mística, eres muy veloz y posees una gran capacidad para esconderte entre el follaje o en otros fenómenos naturales.

Como elfo de los bosques, tienes los siguientes atributos.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue en ese mismo radio. En esa oscuridad, solo discernes los colores como tonos de gris.

Linaje Feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado sobre ti mismo.

Trance. Los elfos no necesitan dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la consciencia.

Máscara de la Naturaleza. Puedes realizar la acción de Esconderte incluso cuando tan solo te tape ligeramente el follaje, la lluvia fuerte, la nieve que cae, la niebla o cualquier otro fenómeno natural.

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

MONEDAS

PC

PP

PE

PO 10

PPT

Sigue por detrás

TU TRASFONDO DE HÉROE DEL PUEBLO

Tus padres vivían en la próspera aldea de Árbol de Trueno, al este de la ciudad de Nuncainvierno y en el linde del bosque de Nuncainvierno. Sin embargo, cuando el cercano monte Cald'ora entró en erupción hace 30 años, tus padres huyeron, quizá siendo tú aún muy joven (dependiendo de tu edad). Tu familia deambuló de aldea en aldea por la región, trabajando de jornaleros donde podían.

Tu trasfondo ha moldeado a tu personaje de varias formas importantes. Has aprendido el idioma de varios pueblos distintos (se muestran en el apartado "Idiomas" del anverso de esta hoja). Tus competencias en las habilidades Supervivencia y Trato con Animales también reflejan tu educación, al haber trabajado con animales y haber sobrevivido en el mundo natural.

Los últimos años los has pasado trabajando de carpintero en los bulliciosos muelles de Nuncainvierno, pero tanto tú como los que te rodean tenéis claro que estás destinado a algo más grande. Una vez plantaste cara a un capitán explotador, por lo que otros trabajadores de los muelles acuden a ti en busca de ayuda. Algún día, madurarás y serás un héroe.

Objetivo personal: definir tu destino. En el remoto claustro del Retiro del Dragón vive una anciana erudita que se supone que posee una gran sabiduría o, posiblemente, una perspicacia sobrenatural. En el interior del claustro se halla un templo dedicado al dios dragón Bahamut, patrón de los héroes y campeón de la justicia. Tal vez la anciana Runara pueda ayudarte a saber cuál es exactamente tu destino heroico y ponerte en el rumbo correcto para cumplirlo, de forma que llegues a ser el héroe que se supone que debes ser.

HACER TUYO EL PERSONAJE

Sigue estos pasos para que este personaje sea inequívocamente tuyo:

1. Elige un nombre y escríbelo en el espacio de "Nombre del personaje" del anverso de esta hoja. Ese nombre puede ser cualquiera que te guste, incluso sacado del mundo real o de una obra literaria.
2. Decide el aspecto del personaje y su sexo. Elige su altura, peso, edad y color (ojos, pelo y piel). Puedes emplear la ilustración de esta página como inspiración o tomar tu propia dirección. También puedes optar por otorgar a tu personaje una característica física memorable, como una cicatriz, una leve cojera, gafas o un tatuaje. Puedes anotar lo que desees sobre el aspecto de tu personaje en el espacio de "Notas" de debajo.
3. Desarrolla la personalidad de tu personaje y lee sobre su alineamiento en el reglamento (puedes elegir otro alineamiento de entre las opciones que se dan allí). El objetivo es que elijas atributos y peculiaridades para tu personaje con los que vayas a disfrutar.

SUBIR DE NIVEL

El DM te dirá cuándo llegas al nivel 2 y luego al 3. Cuando alcances un nuevo nivel, obtendrás los rasgos de debajo correspondientes a ese nivel.

DADOS DE GOLPE Y PUNTOS DE GOLPE

Cada vez que subas de nivel, obtendrás un Dado de Golpe (d10) adicional, que puedes usar para curarte cuando realices un descanso corto (se explica en el reglamento). Cuando subas de nivel, añade el nuevo Dado de Golpe al cuadro de Dados de Golpe de esta hoja y suma $1d10 + 2$ a tus puntos de golpe máximos.

RASGO DE NIVEL 2

Acción Súbita. Puedes superar tus límites normales durante un instante. Durante tu turno, puedes llevar a cabo una acción más.

Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso corto o largo para poder emplearlo de nuevo.

RASGO DE NIVEL 3

Crítico Mejorado. Tus ataques con armas causarán críticos con un resultado de 19 o 20 en la tirada.



SHAWN WOOD

NOTAS

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE

1

NIVEL

Erudito

TRASFONDO

Alto elfo

RAZA

Mediano

TAMAÑO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

FUERZA

+0

10

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+3

16

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

-1

8

+2 BONIFICADOR POR COMPETENCIA

- TIRADAS DE SALVACIÓN
- +0 Fuerza
 - +2 Destreza
 - +2 Constitución
 - +5 Inteligencia
 - +3 Sabiduría
 - 1 Carisma

- HABILIDADES
- +2 Acrobacias (Des)
 - +0 Atletismo (Fue)
 - +5 C. Arcano (Int)
 - 1 Engaño (Car)
 - +5 Historia (Int)
 - 1 Interpretación (Car)
 - 1 Intimidación (Car)
 - +5 Investigación (Int)
 - +2 Juego de Manos (Des)
 - +1 Medicina (Sab)
 - +3 Naturaleza (Int)
 - +3 Percepción (Sab)
 - +3 Perspicacia (Sab)
 - 1 Persuasión (Car)
 - +3 Religión (Int)
 - +2 Sigilo (Des)
 - +1 Supervivencia (Sab)
 - +1 T. con Animales (Sab)

CLASE DE ARMADURA

12

+2

INICIATIVA

9 m

VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos 8

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Total 1d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA MUERTE

- ◆ Espada corta
- ◆ Saquito de componentes
- ◆ Libro de conjuros
- ◆ Mochila
- ◆ Libro de algún saber concreto
- ◆ 2 botellas de tinta
- ◆ Pluma (para escribir)
- ◆ 10 hojas de pergamino
- ◆ Bolsita con arena
- ◆ Cuchillo pequeño
- ◆ Una carta de un colega muerto que te plantea una pregunta que aún no eres capaz de responder
- ◆ Muda de ropas comunes
- ◆ Bolsa

EQUIPO

COMPETENCIAS

Tienes las siguientes competencias. El reglamento explica lo que significa una competencia.

Tiradas de salvación. Tus competencias en tiradas de salvación las indica el ● en la lista "Tiradas de salvación" de la izquierda.

Habilidades. Tus competencias en habilidades las indica el ● en la lista "Habilidades" de la izquierda.

Equipo. Tienes competencia con arcos cortos, ballestas ligeras, bastones, dagas, dardos, espadas cortas, espadas largas y hondas.

IDIOMAS

Puedes hablar, leer y escribir en celestial, común, dracónico, elfo y enano.

ATAQUES

En el combate, tus conjuros son tu mejor arma, pero también tienes un arma que puedes usar.

Espada corta. En ataques cuerpo a cuerpo (contra un objetivo a 1,5 m o menos de ti), puedes atacar con tu espada corta. Tira **1d20 + 4** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **1d6 + 2 de daño perforante**.

MAGO

Los magos son estudiosos de la magia que usan conjuros alimentados por la energía mágica que permea el cosmos. La atracción del conocimiento tienta a los magos a abandonar la seguridad de sus bibliotecas para internarse en ruinas desmoronadas y ciudades perdidas.

La clase mago te concede los siguientes rasgos.

Libro de conjuros. Tienes un libro de conjuros que contiene estos conjuros de nivel 1, que se detallan en el reglamento:

armadura de mago
detectar magia
dormir

escudo
ola atronadora
proyectil mágico

Conjuros preparados. Siempre vez que finalices un descanso largo, podrás preparar cuatro conjuros de nivel 1, que son los que podrás lanzar,

de entre la lista de conjuros de tu libro de conjuros. Anota aquí tus conjuros preparados:

Espacios de conjuro. Tienes dos espacios de conjuro de nivel 1 que puedes usar para lanzar tus conjuros preparados. Puedes usarlos para lanzar dos conjuros distintos o para lanzar el mismo conjuro dos veces. Recuperas los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo.

Puedes llevar el control de los espacios de conjuro que gastes si los tachas en la tabla "Lanzamiento de conjuros" de la otra cara de esta hoja, en la que cada espacio de conjuro está representado por una casilla.

Trucos. Conoces algunos trucos, que son conjuros que lanzas sin gastar espacios de conjuro. Conoces los siguientes trucos, que se detallan en el reglamento:

ágarre electrizante
mano de mago

prestidigitación
rayo de escarcha

Ataques de conjuro y tiradas de salvación.

Cuando una criatura realice una tirada de salvación para resistir uno de tus conjuros, la CD de esa tirada será **13**. Cuando hagas un ataque de conjuro, tira **1d20 + 5** para ver si impactas. Estos números se basan en tu aptitud mágica, que es la Inteligencia.

CD de salvación de conjuros = 13

Tirada de ataque de conjuro = 1d20 + 5

Lanzamiento ritual. Puedes lanzar de forma ritual los conjuros de mago que figuren en tu libro de conjuros y estén marcados como "ritual". No necesitas tener preparados estos conjuros. Los rituales se explican en el reglamento.

Recuperación Arcana. Puedes recuperar parte de tu energía mágica estudiando tu libro de conjuros. Una vez al día, durante un descanso corto, puedes recuperar un espacio de conjuro de nivel 1.

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

MONEDAS

PC

PP

PE

PO 10

PPT

ALTO ELFO

Los elfos son un pueblo de gracia ultraterrena, larga vida y gran pasión. En los primeros días del multiverso, los incipientes altos elfos se asentaron en travesías feéricas, lugares en los que el mundo natural colinda y se solapa con un reino fantástico de magia y emoción conocido como los Parajes Feéricos. Los altos elfos adquirieron místicamente diversas características que combinan ambos reinos. Tu facilidad para los idiomas y tu comprensión innata de la magia útil forman parte de esa adaptación mística.

Como alto elfo, tienes los siguientes atributos.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver con luz tenue a 18 m o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue en ese mismo radio. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

Linaje Feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado sobre ti mismo.

Trance. Los elfos no necesitan dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la consciencia.

Truco. Tu truco *prestidigitación* (indicado anteriormente) refleja la magia innata de un alto elfo, no tus estudios de hechicería.

TU TRASFONDO DE ERUDITO

Tus padres se percataron de tu talento mágico en los primeros años de tu larga vida élfica y te mandaron a ser aprendiz de un amable mago de la ciudad de Nuncainvierno. Destacaste sobremanera en tus estudios, al tiempo que forjabas amistades y entablabas rivalidades con otros aprendices. Siempre has tenido buena mano para emplear fuerzas energéticas y llamativas y contrastaste tus estudios en la escuela de la evocación.

Tu trasfondo ha moldeado a tu personaje de varias formas importantes. Te impulsa un secreto que buscaba uno de tus compañeros. Tus competencias en las habilidades Conocimiento Arcano e Historia también son un reflejo de tu desarrollo, ya que has estudiado la naturaleza de la magia y a los grandes magos del pasado que la pusieron en práctica.

Tras finalizar tus años de aprendiz y graduarte, tus compañeros y tú tomasteis caminos distintos y te centraste en tus propios estudios. Hace poco recibiste una carta de uno de ellos, que te sugería la existencia de una fuente de conocimientos perdidos. Poco después de la llegada de la carta, recibiste una noticia trágica: tu amigo había muerto en circunstancias misteriosas.

Objetivo personal: descubrir conocimientos perdidos. La carta hablaba de un observatorio arcano construido en una isla cercana por unos magos desaparecidos hace mucho y sugería que allí se ocultaba una magia poderosa. En la isla también se encuentra un pequeño claustro conocido como el Retiro del Dragón. En él hay un templo dedicado al dios dragón Bahamut, patrón de los héroes y campeón de la justicia, y su encargada debe de poseer información sobre el observatorio. La tal anciana Runara puede ponerte sobre la pista para descubrir el conocimiento que tu amigo nunca encontró.

HACER TUYO EL PERSONAJE

Sigue estos pasos para que este personaje sea inequívocamente tuyo:

1. Elige un nombre y escríbelo en el espacio de "Nombre del personaje" del anverso de esta hoja. Ese nombre puede ser cualquiera que te guste, incluso sacado del mundo real o de una obra literaria.
2. Decide el aspecto del personaje y su sexo. Elige su altura, peso, edad y color (ojos, pelo y piel). Puedes emplear la ilustración de esta página como inspiración o tomar tu propia dirección. También puedes optar por otorgar a tu personaje una característica física memorable, como una cicatriz, una leve cojera, gafas o un tatuaje.
3. Desarrolla la personalidad de tu personaje y lee sobre su alineamiento en el reglamento (puedes elegir otro alineamiento de entre las opciones que se dan allí). El objetivo es que elijas atributos y peculiaridades para tu personaje con los que vayas a disfrutar.

SUBIR DE NIVEL

El DM te dirá cuándo llegas al nivel 2 y luego al 3. Cuando alcances un nuevo nivel, obtendrás los rasgos de debajo correspondientes a ese nivel.

DADOS DE GOLPE Y PUNTOS DE GOLPE

Cada vez que subas de nivel, obtendrás un Dado de Golpe (d6) adicional, que puedes usar para curarte cuando realices un descanso corto (se explica en el reglamento). Cuando subas de nivel, añade el nuevo Dado de Golpe al cuadro de Dados de Golpe de esta hoja y suma 1d6 + 2 a tus puntos de golpe máximos.

PROGRESO EN EL LANZAMIENTO DE CONJUROS

Cuando subas de nivel, obtendrás más conjuros. Puedes preparar un número de conjuros igual a tu nivel + tu modificador por Inteligencia, como se muestra en la tabla "Lanzamiento de conjuros". También obtienes más espacios de conjuro.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nivel de mago	Conjuros preparados	Espacios de nivel 1	Espacios de nivel 2
1	4	□□	—
2	5	□□□	—
3	6	□□□□	□□

Añadir conjuros a tu libro de conjuros. Cada vez que subas un nivel de mago, podrás añadir dos conjuros de mago de tu elección a tu libro de conjuros de entre los de la lista de conjuros de mago, que encontrarás debajo. Estos conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Es posible que durante tus aventuras encuentres pergaminos o libros que contengan otros conjuros, que también podrás añadir a tu libro.

Copiar un conjuro en tu libro. Cuando localices un conjuro de mago, podrás añadirlo a tu libro de conjuros si es de un nivel para el que tengas espacios de conjuro y si dispones del tiempo suficiente para descifrarlo y copiarlo.

El proceso exige 2 horas y 50 pp por cada nivel del conjuro. Este coste representa los componentes materiales que gastas al experimentar con el conjuro hasta dominarlo, así como las valiosas tintas que utilizas para registrarlo. Una vez que hayas dedicado este tiempo y dinero, podrás preparar el conjuro exactamente igual que cualquier otro.

RASGOS DE NIVEL 2

Experto en Evocación. El tiempo y el dinero necesarios para copiar un conjuro de evocación a tu libro de conjuros se reducen a la mitad.

Esculpir Conjuros. Cuando lances un conjuro de evocación que afecte a otras criaturas que puedas ver, puedes elegir una cantidad de ellas igual a 1 + el nivel del conjuro. Las criaturas elegidas tienen éxito automáticamente en sus tiradas de salvación contra el conjuro y no reciben daño alguno si normalmente recibirían la mitad de daño de este.

RASGOS DE NIVEL 3

Recuperación Arcana. Ahora puedes recuperar dos espacios de conjuro de nivel 1 o uno de nivel 2 (a tu elección).

Conjuros. Ahora puedes preparar y lanzar conjuros de nivel 2.

LISTA DE CONJUROS DE MAGO

Conjuros de nivel 1

Armadura de mago
Detectar magia (ritual)
Dormir
Entender idiomas (ritual)
Escudo
Ola atronadora
Protección contra el bien y el mal
Proyector mágico
Rayo nauseabundo

Conjuros de nivel 2

Esfera de llamas
Hacer añicos
Inmovilizar persona
Invisibilidad
Paso brumoso



NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE

1

NIVEL

Noble

TRASFONDO

Humano

RAZA

Mediano

TAMAÑO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

FUERZA

+3

16

DESTREZA

-1

9

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+0

11

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

+2

14

+2 **BONIFICADOR POR COMPETENCIA**

+3 Fuerza

-1 Destreza

+2 Constitución

+0 Inteligencia

+3 Sabiduría

+4 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

-1 Acrobacias (Des)

+5 Atletismo (Fue)

+0 C. Arcano (Int)

+2 Engaño (Car)

+2 Historia (Int)

+2 Interpretación (Car)

+2 Intimidación (Car)

+0 Investigación (Int)

-1 Juego de Manos (Des)

+1 Medicina (Sab)

+0 Naturaleza (Int)

+1 Percepción (Sab)

+3 Perspicacia (Sab)

+4 Persuasión (Car)

+0 Religión (Int)

-1* Sigilo (Des)

+1 Supervivencia (Sab)

+1 T. con Animales (Sab)

*Consulta tu equipo.

HABILIDADES

CLASE DE ARMADURA

18

-1 **INICIATIVA**

9 m **VELOCIDAD**

Puntos de golpe máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

EXITOS ○○○○

FALLOS ○○○○

SALVACIONES CONTRA MUERTE

- ◆ Cota de malla*
- ◆ Hacha de guerra
- ◆ Escudo
- ◆ 5 jabalinas
- ◆ Símbolo sagrado
- ◆ Mochila
- ◆ Petate
- ◆ Utensilios de cocina
- ◆ Yesquero
- ◆ 10 antorchas
- ◆ Raciones para 10 días
- ◆ Cantimplora
- ◆ Cuerda de cáñamo de 15 m
- ◆ Muda de ropas de calidad
- ◆ Anillo de sellar
- ◆ Pergamino de linaje
- ◆ Bolsa

*Mientras lleves esta armadura, tienes desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

EQUIPO

11 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

MONEDAS

PC PP PE PO PPT

25

COMPETENCIAS

Tienes las siguientes competencias. El reglamento explica lo que significa una competencia.

Tiradas de salvación. Tus competencias en tiradas de salvación las indica el ● en la lista "Tiradas de salvación" de la izquierda.

Habilidades. Tus competencias en habilidades las indica el ● en la lista "Habilidades" de la izquierda.

Equipo. Eres competente con todas las armaduras, escudos y con armas sencillas y marciales.

IDIOMAS

Puedes hablar, leer y escribir en común, dracónico, enano y gigante.

ATAQUES

Empiezas con las siguientes armas, que puedes usar para realizar ataques.

Hacha de guerra. En ataques cuerpo a cuerpo (contra un objetivo a 1,5 m o menos de ti), puedes atacar con tu hacha de guerra. Tira **1d20 + 5** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **1d8 + 3 de daño cortante** o **1d10 + 3 de daño cortante** si blandes el hacha de guerra a dos manos (lo que implica dejar caer el escudo).

Jabalina. En ataques cuerpo a cuerpo (contra un objetivo a 1,5 m o menos de ti), puedes atacar con una jabalina. También puedes lanzar una jabalina a un objetivo a hasta 9 m de distancia, o a hasta 36 m de distancia con desventaja en la tirada de ataque. En ambos casos, tira **1d20 + 5** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **1d6 + 3 de daño perforante**.

PALADÍN

Los paladines pronuncian un juramento a un dios, una orden ancestral o una gran causa. El juramento de un paladín es un vínculo poderoso que convierte a un guerrero devoto en un campeón bendecido. Tu juramento fue al dios Bahamut, el Dragón de Platino, patrón de los héroes y campeón de la justicia.

La clase paladín te concede los siguientes rasgos.

Sentidos Divinos. Como acción, puedes abrir tus sentidos a la presencia del mal intenso y del bien poderoso. Hasta el final de tu siguiente turno, sabrás la ubicación de cualquier celestial, infernal o muerto viviente que esté a 18 m o menos de ti y que no se encuentre tras una cobertura completa. Conocerás el tipo de cualquier ser cuya presencia detectes, pero no su identidad. En el mismo radio, también detectarás la presencia de cualquier lugar u objeto que haya sido consagrado o profanado.

Imponer las Manos. Tu toque bendito puede curar heridas. Tienes una reserva de poder de curación que se rellena cuando realizas un descanso largo. Con esa reserva, puedes hacer recuperar un total de 5 puntos de golpe.

Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer energía de la reserva para que esa criatura recupere una cantidad de puntos de golpe, que como máximo será la cantidad que te quede en dicha reserva.

Como alternativa, puedes gastar 5 puntos de golpe de tu reserva de curación para curar al objetivo de una enfermedad o neutralizar un veneno que lo afecte. Puedes curar varias enfermedades y neutralizar varios venenos con un solo uso de Imponer las Manos, gastando puntos de golpe por separado para cada caso.

Este rasgo no afecta ni a autómatas ni a muertos vivientes.

ACERCA DE LOS HUMANOS

Los humanos son el pueblo más numeroso de los Reinos Olvidados. Viven junto a elfos, enanos, medianos y otros pueblos en aldeas, villas y ciudades de todo el mundo. A menudo, la motivación de los aventureros humanos es dejar un legado que perviva.

Sigue por detrás

TU TRASFONDO DE NOBLE

A tu familia no le son ajenos el poder, la riqueza y los privilegios. En los días de gloria de Nuncainvierno, tus padres gobernaban el condado de Colina Corlinn, situado en las colinas del noreste de la ciudad. Sin embargo, el monte Caldhora entró en erupción hace ya 30 años, devastando Nuncainvierno y borrando Colina Corlinn del mapa. En vez de crecer en una hacienda, te criaste en una pequeña casa de Aguas Profundas. Ahora que has llegado a la edad adulta, lo único que puedes esperar heredar es un título.

Tu trasfondo ha moldeado a tu personaje. Has aprendido los idiomas de los enanos y los gigantes de un tutor que tuviste en la infancia (se muestran en el apartado "Idiomas" del anverso de esta hoja) y tus competencias en las habilidades Historia y Persuasión reflejan la educación que recibiste en historia y etiqueta.

Desde que hiciste tu juramento a Bahamut, has regresado a Nuncainvierno y has sido un campeón para la gente olvidada por las instituciones que se supone que existen para protegerles. Hace poco, tu determinación se vio alterada por la corrupción de la guardia de la ciudad y de los aristócratas gobernantes.

Objetivo personal: peregrinación reafirmante. En tu búsqueda por recuperar tu determinación, has oído hablar de un claustro remoto, el Retiro del Dragón, en una isla diminuta. En el interior de ese claustro se halla un templo dedicado al dios dragón Bahamut. Te sientes atraído por ir allí y pensar detenidamente acerca de tu lugar en el mundo.

HACER TUYO EL PERSONAJE

Sigue estos pasos para que este personaje sea inequívocamente tuyo:

1. Elige un nombre y escríbelo en el espacio de "Nombre del personaje" del anverso de esta hoja. Ese nombre puede ser cualquiera que te guste, incluso sacado del mundo real o de una obra literaria.
2. Decide el aspecto del personaje y su sexo. Elige su altura, peso, edad y color (ojos, pelo y piel). Puedes emplear la ilustración de esta página como inspiración o tomar tu propia dirección. También puedes optar por otorgar a tu personaje una característica física memorable, como una cicatriz, una leve cojera, gafas o un tatuaje.
3. Desarrolla la personalidad de tu personaje y lee sobre su alineamiento en el reglamento (puedes elegir otro alineamiento de entre las opciones que se dan allí). El objetivo es que elijas atributos y peculiaridades para tu personaje con los que vayas a disfrutar.

SUBIR DE NIVEL

El DM te dirá cuándo llegas al nivel 2 y luego al 3. Cuando alcances un nuevo nivel, obtendrás los rasgos de debajo correspondientes a ese nivel.

DADOS DE GOLPE Y PUNTOS DE GOLPE

Cada vez que subas de nivel, obtendrás un Dado de Golpe (d10) adicional, que puedes usar para curarte cuando realices un descanso corto (se explica en el reglamento). Cuando subas de nivel, añade el nuevo Dado de Golpe al cuadro de Datos de Golpe de esta hoja y suma 1d10 + 2 a tus puntos de golpe máximos.

RASGOS DE NIVEL 2

Conjuros preparados. Cada vez que finalices un descanso largo, podrás preparar 3 conjuros de nivel 1, que son los que podrás lanzar, de entre la lista de conjuros de nivel 1 de debajo. Anota aquí tus conjuros preparados:

_____	_____
_____	_____
_____	_____

Espacios de conjuro. Tienes dos espacios de conjuro de nivel 1 que puedes usar para lanzar tus conjuros preparados. Puedes usarlos para lanzar dos conjuros distintos o para lanzar el mismo conjuro dos veces. Recuperas los espacios utilizados tras finalizar un descanso largo. Puedes llevar el control de los espacios de conjuro que gastes si los tachas en la tabla "Lanzamiento de conjuros", en la que cada espacio de conjuro está representado por una casilla.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nivel de paladín	Conjuros preparados	Espacios de nivel 1
2	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Ataques de conjuro y tiradas de salvación. Cuando una criatura realice una tirada de salvación para resistir uno de tus conjuros, la CD de esa tirada será 12. Cuando hagas un ataque de conjuro, tira 1d20 + 4 para ver si impactas. Estos números se basan en tu aptitud mágica, que es el Carisma.

CD de salvación de conjuros = 12

Tirada de ataque de conjuro = 1d20 + 4

Estilo de Combate: Protección. Cuando una criatura que puedas ver ataque a un objetivo que esté a 1,5 m o menos de ti y no seas tú mismo, puedes utilizar tu reacción para dar desventaja a la tirada de ataque. Debes estar abrazando un escudo.

Castigo Divino. Cuando impactes a una criatura con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, podrás gastar un espacio de conjuro para infligir 2d8 de daño radiante al objetivo, además del daño del arma. Este daño adicional aumenta en 1d8 si el objetivo es un muerto viviente o un infernal.

Imponer las Manos. La reserva de curación de Imponer las Manos aumenta a 10.

RASGOS DE NIVEL 3

Salud Divina. La magia divina que fluye a través de ti te hace inmune a las enfermedades.

Imponer las Manos. La reserva de curación de Imponer las Manos aumenta a 15.

Conjuros. Obtienes un espacio de conjuro, como se muestra en la tabla "Lanzamiento de conjuros". Además de los conjuros que elijas preparar, siempre tendrás dos conjuros adicionales preparados: *protección contra el bien y el mal* y *santuario*.

Canalizar Divinidad. Puedes canalizar la magia divina de tu juramento para generar uno de estos dos efectos: Arma Sagrada o Expulsar lo Impío. Cuando uses Canalizar Divinidad, elige cuál de esos efectos crear. Después, tendrás que finalizar un descanso corto o largo para poder usar de nuevo este rasgo:

Arma Sagrada. Como acción, muestras tu símbolo sagrado e imbuyes de energía positiva un arma que sostengas. Durante 1 minuto, sumarás +2 a las tiradas de ataque que hagas con esa arma. El arma también emite luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue 6 m más allá. Si el arma no es mágica, pasará a serlo hasta que acabe el efecto. Puedes ponerle fin durante tu turno como parte de cualquier otra acción. El efecto termina si ya no sostienes o llevas contigo el arma o si caes inconsciente.

Expulsar lo Impío. Como acción, muestras tu símbolo sagrado y cada infernal o muerto viviente que pueda verte u oírte a 9 m o menos de ti deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría con CD 12 o será expulsado durante 1 minuto o hasta que reciba algún daño. Una criatura expulsada deberá dedicar sus turnos a tratar de alejarse de ti todo lo que pueda y no podrá acabar su movimiento voluntariamente en ningún espacio que se encuentre a 9 m o menos de ti. Tampoco podrá llevar a cabo reacciones. Tan solo podrá realizar la acción de Correr o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no tiene adónde ir, la criatura podrá usar la acción de Esquivar.

LISTA DE CONJUROS DE PALADÍN

Conjuros de nivel 1

- Bendición
- Curar heridas
- Detectar magia
- Escudo de fe
- Orden imperiosa
- Protección contra el bien y el mal



SHAWN WOOD

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pícaro

CLASE

1

NIVEL

Criminal

TRASFONDO

Mediano piesligeros

RAZA

Pequeño

TAMAÑO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+0

10

CARISMA

+3

16

+2 **BONIFICADOR POR COMPETENCIA**

-1 Fuerza

+5 Destreza

+1 Constitución

+3 Inteligencia

+0 Sabiduría

+3 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

+5 Acrobacias (Des)

-1 Atletismo (Fue)

+1 C. Arcano (Int)

+5 Engaño (Car)

+1 Historia (Int)

+3 Interpretación (Car)

+3 Intimidación (Car)

+3 Investigación (Int)

+5 Juego de Manos (Des)

+0 Medicina (Sab)

+1 Naturaleza (Int)

+2 Percepción (Sab)

+0 Perspicacia (Sab)

+3 Persuasión (Car)

+1 Religión (Int)

+7 Sigilo (Des)

+0 Supervivencia (Sab)

+0 T. con Animales (Sab)

HABILIDADES

12 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

PC

PF

PE

PO 15

PPT

MONEDAS

CLASE DE ARMADURA

14

+3 **INICIATIVA**

7,5 m **VELOCIDAD**

Puntos de golpe máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Total 1d8 **DADOS DE GOLPE**

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA MUERTE

- ◆ Armadura de cuero
- ◆ Arco corto
- ◆ 20 flechas
- ◆ 2 dagas
- ◆ Herramientas de ladrón
- ◆ Mochila
- ◆ Bolsa con 1000 bolas de metal
- ◆ Cordel de 3 m
- ◆ Campana
- ◆ 5 velas
- ◆ 2 palanquetas
- ◆ Martillo
- ◆ 10 pitones
- ◆ Linterna sorda
- ◆ 2 frascos de aceite
- ◆ Raciones para 5 días
- ◆ Yesquero
- ◆ Cantimplora
- ◆ Cuerda de cáñamo de 15 m
- ◆ Muda de ropas corrientes de color oscuro y con capucha
- ◆ Bolsa

EQUIPO

COMPETENCIAS

Tienes las siguientes competencias. El reglamento explica lo que significa una competencia.

Tiradas de salvación. Tus competencias en tiradas de salvación las indica el ● en la lista "Tiradas de salvación" de la izquierda.

Habilidades. Tus competencias en habilidades las indica el ● en la lista "Habilidades" de la izquierda.

Equipo. Tienes competencia con armaduras ligeras, armas sencillas, ballestas de mano, espadas cortas, espadas largas y estoques. También tienes competencia con herramientas de ladrón.

IDIOMAS

Puedes hablar, leer y escribir en común, goblin y mediano.

ATAQUES

Empiezas con las siguientes armas, que puedes usar para realizar ataques.

Daga. En ataques cuerpo a cuerpo (contra un objetivo a 1,5 m o menos de ti), puedes atacar con tu daga. También puedes lanzar una daga a un objetivo a hasta 6 m de distancia, o a hasta 18 m de distancia con desventaja en la tirada de ataque. En ambos casos, tira **1d20 + 5** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **1d4 + 3 de daño perforante**.

Arco corto. Puedes disparar tu arco corto a un objetivo a hasta 24 m de distancia, o a hasta 96 m con desventaja en la tirada de ataque. Tira **1d20 + 5** para ver si impactas. Si lo haces, el objetivo recibe **1d6 + 3 de daño perforante**.

PÍCARO

Los pícaros desarrollan una pericia muy amplia que pocos personajes pueden igualar. Cuando llega la hora de combatir, prefieren recurrir a la astucia antes que a la fuerza bruta y les gusta ejecutar un único golpe preciso que hiera a su enemigo en su punto más vulnerable.

La clase pícaro te concede los siguientes rasgos.

Pericia. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando la habilidad Sigilo (el bonificador duplicado se incluye en tu lista de habilidades) o tu competencia con las herramientas de ladrón.

Ataque Furtivo. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque basado en la Destreza (como con tu daga o tu arco corto) y tengas ventaja en la tirada de ataque, puedes infligir **1d6** de daño adicional a tu objetivo. No necesitas tener ventaja si otro enemigo del objetivo está a 1,5 m o menos de él y no está incapacitado. Sin embargo, no podrás infligir este daño adicional si tienes desventaja en la tirada de ataque.

Jerga de Ladrones. Conoces la jerga de ladrones, una mezcla de dialecto, argot y código secreto que te permite esconder mensajes en lo que parece una conversación normal y corriente. También comprendes un conjunto de señales y símbolos que se usan para transmitir mensajes breves y sencillos.

MEDIANO PIESLIGEROS

Los medianos son gente pequeña, pero están bendecidos por una suerte y un coraje dignos de los dragones más poderosos. Los medianos piesligeros pueden esconderse fácilmente, deslizándose entre los seres de mayor tamaño o colocándose tras ellos, ya sean amigos o enemigos.

Como mediano piesligeros, tienes los siguientes atributos.

Afortunado. Cuando saques un 1 en el d20 al hacer una tirada de ataque, prueba de característica o tirada de salvación, puedes volver a tirar el d20, pero tendrás que utilizar el resultado nuevo.

Valiente. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de asustado sobre ti mismo.

Agilidad de Mediano. Puedes moverte a través del espacio ocupado por una criatura cuyo tamaño sea, al menos, una categoría superior al tuyo.

Sigiloso por Naturaleza. Puedes intentar esconderte tras una criatura cuyo tamaño sea, al menos, una categoría superior al tuyo.

TU TRASFONDO DE CRIMINAL

A muy corta edad, te empezaste a juntar con un gremio de ladrones llamado el Cadalso Dorado. En los últimos años, el gremio ha prosperado y su influencia se está extendiendo por toda la Costa de la Espada. Tú has seguido esa expansión con la esperanza de hacer fortuna en la ciudad de Nuncaivierno.

Tu trasfondo ha moldeado a tu personaje de varias formas importantes. Aprendiste a usar las herramientas de ladrón gracias a bribones y apostadores (se muestra en "Competencias" en la cara de esta hoja) y, al mismo tiempo, aprendiste el idioma goblin. Tus competencias en las habilidades Engaño y Sigilo también son un reflejo de cómo te criaste, usando las palabras para escapar de los problemas y escabulléndote de las miradas recelosas.

En Nuncaivierno no te ha ido mal, pero estás lejos de acumular una gran riqueza como esperabas. Has oído una historia sobre un contrabandista, miembro de alto rango del Cadalso Dorado, que traicionó al gremio, mató a su compañero y huyó con un tesoro digno de un rey. Gracias a ciertos detalles que has ido obteniendo aquí y allá y que corroboran la historia, tienes la seguridad de que es algo más que un rumor.

Objetivo personal: encontrar la fortuna perdida. Fuera quien fuera el miembro del gremio que huyó con el oro, ha ocultado bien sus huellas. Perdiste el rastro en Nuncaivierno, pero hace poco oíste hablar de un claustro conocido como el Retiro del Dragón, situado en una isla remota. En el interior del claustro se halla un templo dedicado al dios dragón Bahamut, patrón de los héroes y campeón de la justicia. Ahora también vive allí una comunidad de ermitaños, el lugar perfecto para que se oculte alguien que desee huir de su pasado. Si el tesoro está allí, lo encontrarás.

HACER TUYO EL PERSONAJE

Sigue estos pasos para que este personaje sea inequívocamente tuyo:

1. Elige un nombre y escríbelo en el espacio de "Nombre del personaje" del anverso de esta hoja. Ese nombre puede ser cualquiera que te guste, incluso sacado del mundo real o de una obra literaria.
2. Decide el aspecto del personaje y su sexo. Elige su altura, peso, edad y color (ojos, pelo y piel). Puedes emplear la ilustración de esta página como inspiración o tomar tu propia dirección. También puedes optar por otorgar a tu personaje una característica física memorable, como una cicatriz, una leve cojera, gafas o un tatuaje. Puedes anotar lo que desees sobre el aspecto de tu personaje en el espacio de "Notas" de debajo.
3. Desarrolla la personalidad de tu personaje y lee sobre su alineamiento en el reglamento (puedes elegir otro alineamiento de entre las opciones que se dan allí). El objetivo es que elijas atributos y peculiaridades para tu personaje con los que vayas a disfrutar.

SUBIR DE NIVEL

El DM te dirá cuándo llegas al nivel 2 y luego al 3. Cuando alcances un nuevo nivel, obtendrás los rasgos de debajo correspondientes a ese nivel.

DADOS DE GOLPE Y PUNTOS DE GOLPE

Cada vez que subas de nivel, obtendrás un Dado de Golpe (d8) adicional, que puedes usar para curarte cuando realices un descanso corto (se explica en el reglamento). Cuando subas de nivel, añade el nuevo Dado de Golpe al cuadro de Dados de Golpe de esta hoja y suma $1d8 + 1$ a tus puntos de golpe máximos.

RASGO DE NIVEL 2

Acción Astuta. Tu agilidad mental y tu rapidez te permiten moverte y actuar con presteza, por lo que puedes llevar a cabo una acción adicional en cada uno de tus turnos durante un combate. Solo puedes utilizar esta acción adicional para realizar las acciones de Correr, Destrabarse o Esconderte.

RASGOS DE NIVEL 3

Balconero. Obtienes la capacidad de trepar más rápido de lo normal, por lo que trepar ya no te cuesta movimiento adicional. Además, cuando saltes con carrerilla, podrás aumentar la distancia que saltas en tantos metros como tu modificador por Destreza multiplicado por 0,3.

Manos Rápidas. Puedes utilizar la acción adicional que te da Acción Astuta para hacer una prueba de Destreza (Juego de Manos), realizar una acción de Usar un Objeto o emplear tus herramientas de ladrón para intentar desarmar una trampa o forzar una cerradura.

Ataque Furtivo. Infiges $2d6$ de daño con tu Ataque Furtivo, en vez de $1d6$.



SHAWN WOOD

NOTAS



EDAD	ALTURA	PESO
OJOS	PIEL	PELO

NOMBRE DEL PERSONAJE

ASPECTO DEL PERSONAJE

ALIADOS Y ORGANIZACIONES

NOMBRE

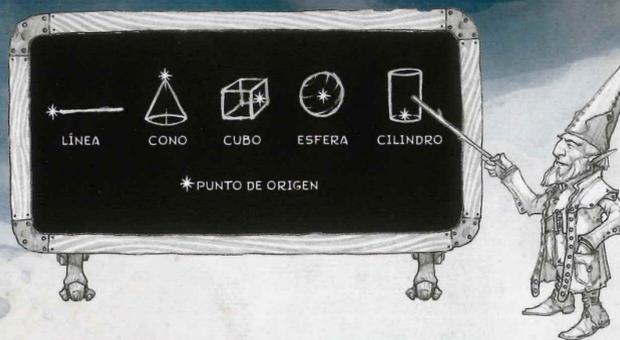
SIMBOLO

HISTORIA DEL PERSONAJE

RASGOS Y ATRIBUTOS ADICIONALES

TESORO





SALTOS DE LONGITUD
Te mueves 10 pies y luego saltas una cantidad de pies igual a tu puntuación de Fuerza. Si saltas sin coger carrerilla, solo podrás recorrer la mitad de esa distancia.

SALTOS DE ALTURA
Te mueves 10 pies y luego saltas una cantidad de pies igual a 3 + tu modificador por Fuerza. Si saltas sin coger carrerilla, solo podrás ascender la mitad de esa distancia.

CONCENTRACIÓN
La descripción de los conjuros indica si exigen concentración, así como el tiempo que puedes concentrarte. Puedes dejar de concentrarte en cualquier momento (no requiere acción). Los siguientes sucesos pueden romper tu concentración:

- Lanzas otro conjuro que necesite concentración.
- Recibes daño. Supera una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración, con una CD de 10 o la mitad del daño sufrido, lo que sea mayor.
- Quedas incapacitado o mueres.
- Te enfrentas a una gran distracción, como recibir el impacto de una ola. Supera una tirada de salvación de Constitución con CD 10 para mantener la concentración.

PREPARAR UNA ACCIÓN
Antes de actuar, esperas una circunstancia concreta, lo que te permite usar tu reacción para actuar antes de tu siguiente turno. Debes decidir de antemano (a) qué circunstancia que puedas percibir activará tu reacción y (b) qué acción realizarás en respuesta.

USAR UN OBJETO
Usas un objeto que no sea mágico y requiera una acción para utilizarlo.

USAR UN OBJETO MÁGICO
Usas un objeto mágico que requiera una acción para utilizarlo.

USAR UNA CAPACIDAD ESPECIAL
Usas un rasgo de clase u otra capacidad especial que requiera una acción para utilizarla.

TM & ©2021 Wizards of the Coast LLC. 660C700B105001 SP
Ilustración exterior de Grzegorz Ruksnowski. Ilustraciones interiores de Richard Whitters.

ACCIONES EN COMBATE

ATACAR
Haces un ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia.

AYUDAR
Ayudas a otra criatura en alguna tarea y le das ventaja en la próxima prueba de característica que haga para esa tarea. O puedes distraer a una criatura que esté a 5 pies de ti para que la siguiente tirada de ataque de un aliado contra esa criatura tenga ventaja.

ELIJAS LO QUE ELIJAS, la ventaja desaparece cuando se utiliza o cuando comienza tu próximo turno.

BUSCAR
Haces una prueba de Sabiduría (Percepción) o de Inteligencia (Investigación) para encontrar algo.

CORRER
Ganas movimiento adicional equivalente a tu velocidad (más modificadores) para ese turno.

DESTRABARSE
Tu movimiento no provocará ataques de oportunidad durante el resto del turno.

ESCONDERSE
Haces una prueba de Destreza (Sigilo) para intentar esconderte (ni te ven ni te oyen).

AGARRADO
• Su velocidad pasa a ser o no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
• El estado termina si quien agarra queda incapacitado (consulta dicho estado).
• También termina si algún efecto aleja a la criatura agarrada de quien la agarra o del efecto que causa el agarre, como cuando el conjuro *ola atronadora* hace que una criatura salga despedida.

APRESADO
• Su velocidad pasa a ser o no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
• Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque de la criatura tienen desventaja.
• La criatura tiene desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

ASUSTADO
• Tiene desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque mientras pueda ver a la fuente de su miedo.
• La criatura no puede acercarse voluntariamente a la fuente de su miedo.

ATURDIDO
• Está incapacitado (consulta ese estado), no puede moverse y solo puede hablar con voz entrecortada.
• La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
• Las tiradas de ataque contra ella tienen ventaja.

CEGADO
• No puede ver y falla automáticamente las pruebas de característica que requieran la vista.

ESTADOS
• Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque de la criatura tienen desventaja.
• Los ataques que impacten a la criatura serán críticos si el atacante está a 5 pies o menos.

INVISIBLE
• Es imposible ver a una criatura invisible sin la ayuda de magia o sentidos especiales. Respecto a esconderse, la criatura está en una zona muy oscura, pero se puede detectar su ubicación si hace ruido o deja huellas.
• Las tiradas de ataque contra la criatura tienen desventaja y las tiradas de ataque de la criatura tienen ventaja.

PARALIZADO
• Está incapacitada (consulta dicho estado) y no puede moverse ni hablar.
• La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
• Las tiradas de ataque contra ella tienen ventaja.
• Los ataques que impacten a la criatura serán críticos si el atacante está a 5 pies o menos.

PETRIFICADO
• Una criatura petrificada se transforma, junto con cualquier objeto no mágico que vista o lleve, en una sustancia inanimada sólida (en general, piedra). Su peso se multiplica por diez y deja de envejecer.
• Está incapacitada (consulta dicho estado), no puede moverse ni hablar y no es consciente de su entorno.
• Las tiradas de ataque contra ella tienen ventaja.
• La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
• Tiene resistencia contra todo el daño.
• Es inmune a venenos y enfermedades, pero si hay un veneno o enfermedad en su sistema, queda en suspenso, no neutralizado.

ENSORDECIDO
• No puede oír y falla automáticamente cualquier prueba de característica que requiera el oído.

ENVENENADO
• Tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica.

HECHIZADO
• No puede atacar ni elegir como objetivo de efectos dañinos o mágicos a quien la hechizó.
• Quien hechizó tiene ventaja en pruebas de característica de interacción social con la criatura.

INCAPACITADO
• Una criatura incapacitada no puede realizar acciones ni reacciones.

INCONSCIENTE
• Está incapacitada (consulta dicho estado), no puede moverse ni hablar y no es consciente de su entorno.
• La criatura suelta cualquier cosa que esté sujetando y cae derribada.
• La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
• Las tiradas de ataque contra ella tienen ventaja.

ESTABLECER UNA CD

Dificultad	CD
Muy fácil	5
Fácil	10
Moderada	15
Difícil	20
Muy difícil	25
Casi imposible	30

CD DE RASTREO

Superficie del terreno	CD
Superficie blanda, como la nieve	10
Tierra o hierba	15
Piedra sin vegetación	20
Cada día desde que pasó la criatura	+5
La criatura dejó rastro, como sangre	-5

DAÑO POR NIVEL Y GRAVEDAD

Nivel	Contratiempo	Peligroso	Mortal
1-4	1d10	2d10	4d10
5-10	2d10	4d10	10d10
11-16	4d10	10d10	18d10
17-20	10d10	18d10	24d10

CLASE DE ARMADURA DE OBJETOS

Sustancia	CA	Sustancia	CA
Tela, papel, cuerda	11	Hierro, acero	19
Cristal, vidrio, hielo	13	Mithral	21
Madera, hueso	15	Adamantina	23
Piedra	17		

PUNTOS DE GOLPE DE OBJETOS

Tamaño	Frágil	Resistente
Diminuto (botella, cerradura)	2 (1d4)	5 (2d4)
Pequeño (cofre, laúd)	3 (1d6)	10 (3d6)
Mediano (barril, candelabro)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (carreta, ventana de 10 x 10)	5 (1d10)	27 (5d10)

HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS ASOCIADAS

Habilidad	Característica	Habilidad	Característica
Acrobacias	Destreza	Medicina	Sabiduría
Atletismo	Fuerza	Naturaleza	Inteligencia
Conocimiento Arcano	Inteligencia	Percepción	Sabiduría
Engaño	Carisma	Perspicacia	Sabiduría
Historia	Inteligencia	Persuasión	Carisma
Interpretación	Carisma	Religión	Inteligencia
Intimidación	Carisma	Sigilo	Destreza
Investigación	Inteligencia	Supervivencia	Sabiduría
Juego de Manos	Destreza	Trato con Animales	Sabiduría

COMIDA, BEBIDA Y ALOJAMIENTO

Objeto	Precio
Banquete (por persona)	10 po
Carne, trozo	3 pp
Cerveza	
Galón	2 pp
Jarra	4 pc
Comidas (por día)	
Miserables	3 pc
Pobres	6 pc
Modestas	3 pp
Copiosas	5 pp
Lujosas	8 pp
Aristocráticas	2 po
Estancia en posada (por día)	
Miserable	7 pc
Pobre	1 pp
Modesta	5 pp
Cómoda	8 pp
Lujosa	2 po
Aristocrática	4 po
Pan, hogaza	2 pc
Queso, trozo	1 pp
Vino	
Común (jarra)	2 pp
De calidad (botella)	10 po

SERVICIOS

Servicio	Remuneración
Asalariado	
Cualificado	2 po al día
No cualificado	2 pp al día
Mensajero	2 pc por milla
Pasaje en un barco	1 pp por milla
Peaje por camino o entrada	1 pc
Viaje en carruaje	
Dentro de una ciudad	1 pc
Entre poblaciones	3 pc por milla

RITMO DE VIAJE

Distancia recorrida por...				
Ritmo	Minuto	Hora	Día	Efecto
Rápido	400 pies	4 millas	30 millas	Penalizador de -5 a Sabiduría (Percepción) pasiva.
Normal	300 pies	3 millas	24 millas	—
Lento	200 pies	2 millas	18 millas	Permite usar sigilo.

ZONAS OSCURAS

Oscuridad	Efecto	Ejemplos
Ligeramente oscuro	Las criaturas tienen desventaja en pruebas de Sabiduría (Percepción) que usen la vista.	Luz tenue, neblinas dispersas, follaje moderado.
Muy oscuro	No se ve; las criaturas sufren el estado "cegado".	Oscuridad, niebla espesa, follaje denso.

DISTANCIAS EN ENCUENTROS

Terreno	Distancia
Ártico, desierto, tierra de labranza o pastizal	6d6 x 10 pies
Bosque o pantano	2d8 x 10 pies
Colinas o páramos	2d10 x 10 pies
Montañas	4d10 x 10 pies
Selva	2d6 x 10 pies

Distancia audible

Intentando ser silenciosos	2d6 x 5 pies
Nivel de ruido normal	2d6 x 10 pies
Muy ruidosos	2d6 x 50 pies

Visibilidad en exteriores

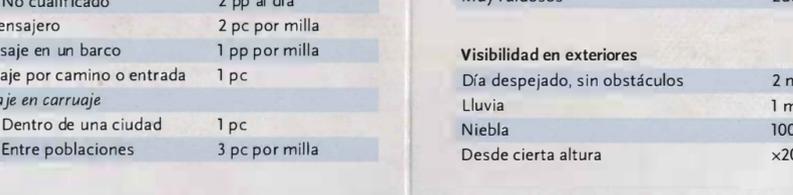
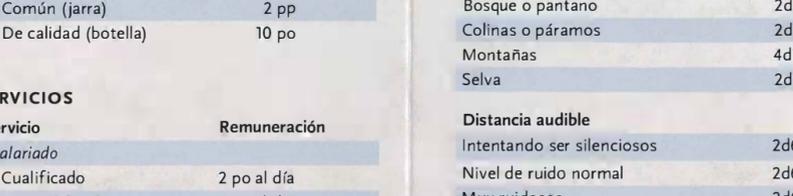
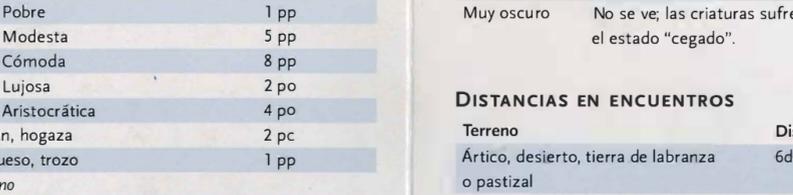
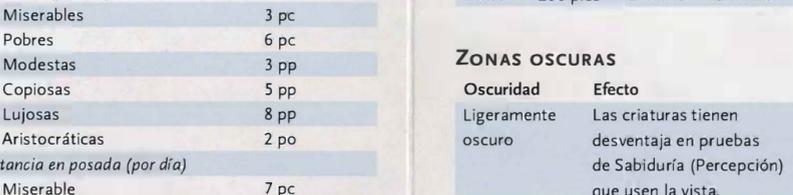
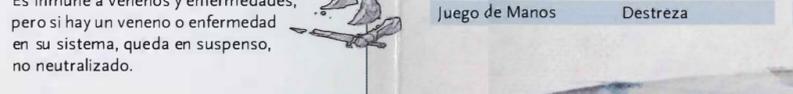
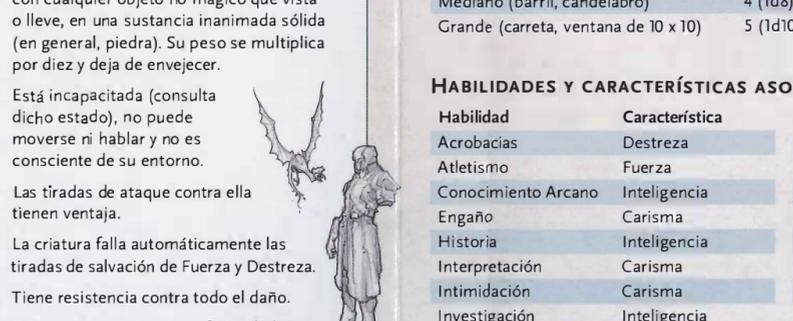
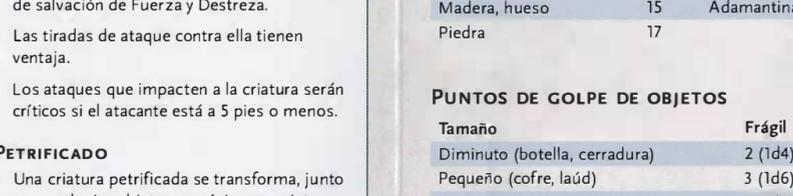
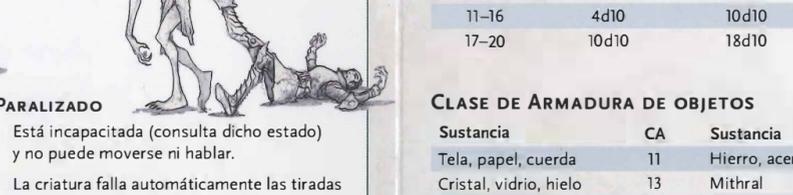
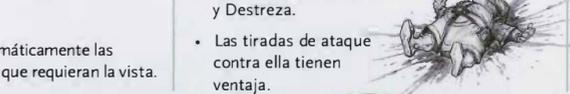
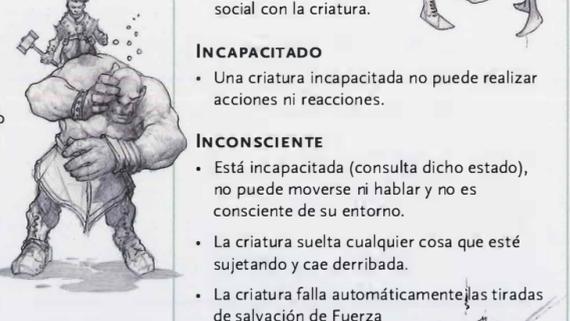
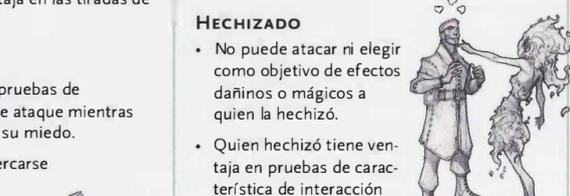
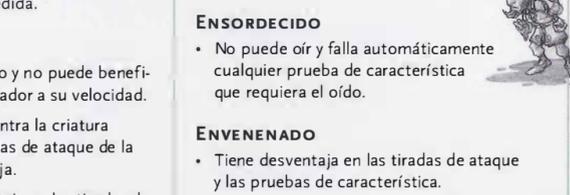
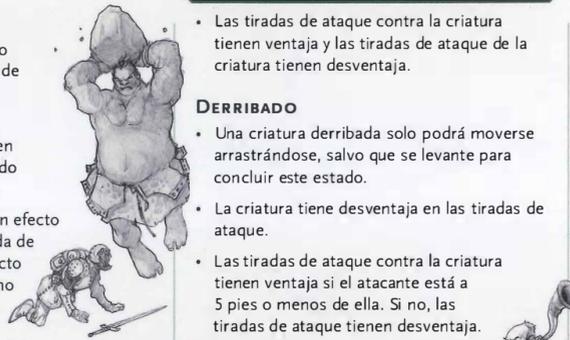
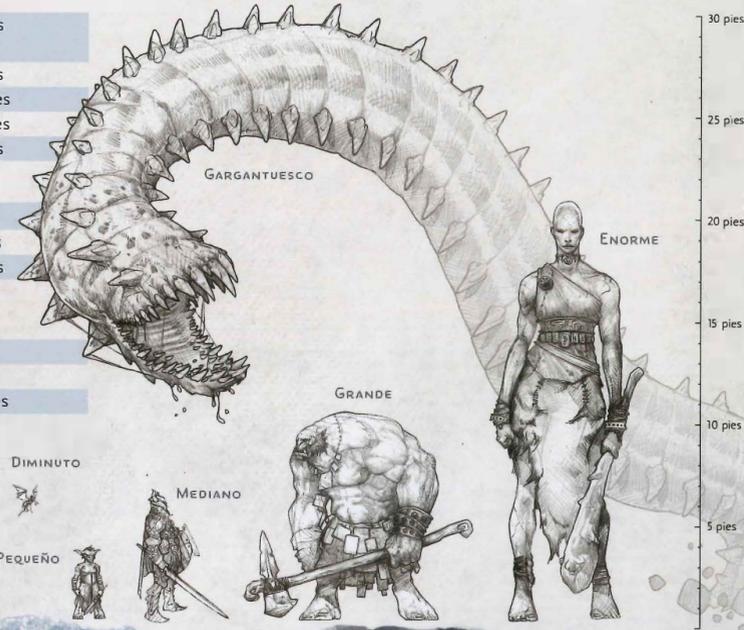
Día despejado, sin obstáculos	2 millas
Lluvia	1 milla
Niebla	100 a 300 pies
Desde cierta altura	x20

COBERTURA

Cobertura	Efecto
Cobertura media	Bonificador de +2 a CA y tiradas de salvación de Destreza contra ataques y efectos procedentes del lado opuesto de la cobertura.
Cobertura tres cuartos	Bonificador de +5 a CA y tiradas de salvación de Destreza contra ataques y efectos procedentes del lado opuesto de la cobertura.
Cobertura completa	No puede ser objetivo de ataques ni conjuros.

ILUMINACIÓN

Fuente	Luz brillante	Luz tenue	Duración
Antorcha	20 pies	+20 pies	1 hora
Lámpara	15 pies	+30 pies	6 horas
Linterna de ojo de buey	Cono de 60 pies	+60 pies	6 horas
Linterna sorda	30 pies	+30 pies	6 horas
Tapa bajada	—	+5 pies	—
Vela	5 pies	+5 pies	1 hora



DUNGEONS & DRAGONS

¡LA AVENTURA TE AGUARDA!

VISITA DUNGEONSANDDRAGONS.COM PARA DESCUBRIR:

- ◆ Recursos para comenzar con D&D
- ◆ Consejos para nuevos jugadores y Dungeon Masters
- ◆ Partidas virtuales un fin de semana al mes
- ◆ Próximos eventos y convenciones
- ◆ Novedades e información de productos y ¡mucho más!

ÚNETE A LA COMUNIDAD EN LÍNEA DE #DND



twitter.com/Wizards_DnD



facebook.com/dungeonsanddragons



dmsguild.com



dnd.wizards.com



discord.gg/dnd

VER EN LÍNEA:



youtube.com/DNDWizards



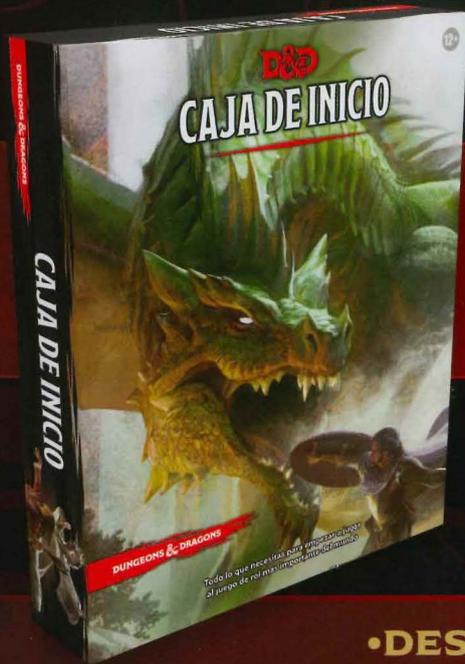
twitch.tv/dnd



Dungeons & Dragons, su logotipo, D&D, Dungeon Master y el resto de títulos de Wizards of the Coast son propiedad de Wizards of the Coast LLC en EE. UU. y otros países. © 2021 Wizards. TWITTER y el logotipo de Twitter son marcas de Twitter, Inc. o sus afiliados. Ilustraciones de Suzanne Helmigh y Grzegorz Rutkowski.

¡BIENVENIDOS, AVENTUREROS!

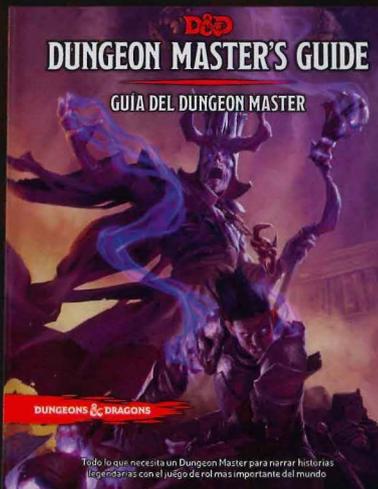
Aquí empieza vuestro viaje por los mundos de fantasía de DUNGEONS & DRAGONS.



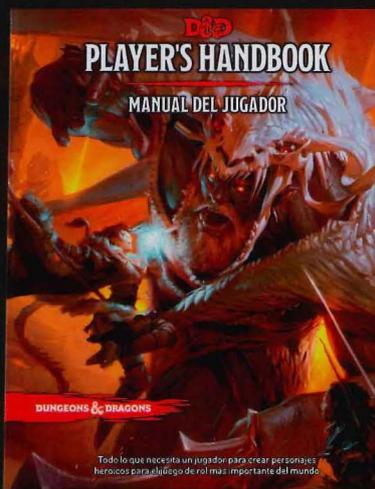
APRENDE A JUGAR



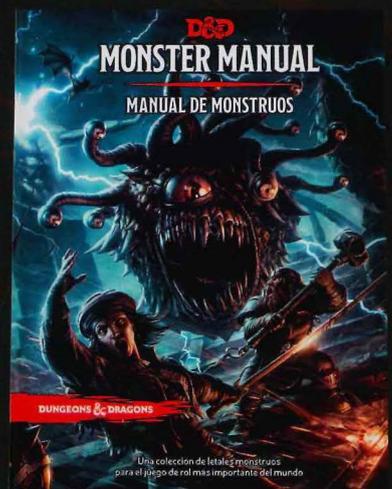
•DESARROLLA TU HISTORIA•



Todo lo que necesitas para convertirte en Dungeon Master y crear aventuras para tus amigos. Incluye herramientas para crear mundos y consejos y trucos para crear aventuras y mazmorras memorables.



La guía esencial para que todos los jugadores de DUNGEONS & DRAGONS creen e interpreten personajes heroicos. Con este manual podrás crear a tus propios héroes memorables.



Los DM podrán usar una horda de más de 150 criaturas clásicas para retar a sus jugadores, con perfiles fáciles de usar e historias intrigantes.