

D&D

FANTASMAS DE SALTMARSH



DUNGEONS & DRAGONS

Surca los mares y explora sus profundidades en estas aventuras marinas para el juego de rol más importante del mundo

FANTASMAS DE SALTMARSH



CRÉDITOS

Diseñadores principales: Mike Mearls y Kate Welch.

Diseñadores: Wolfgang Baur, James Introcaso, Joseph A. McCullough, Jon Sawatsky y Steve Winter.
Asesores de diseño: Will Ansell y Myke Cole.

Desarrolladores: Jeremy Crawford, Ben Petrisor y F. Wesley Schneider.

Coordinadores de pruebas de juego: Bill Benham y Christopher Lindsay.

Analista de pruebas de juego: Ben Petrisor.

Editor principal: Kim Mohan.

Edición: Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray, Hannah Rose y F. Wesley Schneider.

Dirección de arte: Kate Irwin.

Diseño gráfico: Emi Tanji y Trish Yochum.

Artista conceptual: Shawn Wood.

Director senior de arte: Richard Whitters.

Directora senior de arte creativo: Shauna Narciso.

Ilustración de la portada: Grzegorz Rutkowski.

Cartografía: Dyson Logos y Mike Schley.

Ilustraciones interiores: Even Amundsen, Joachim Barrum, Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Sam Burley, Sidharth Chauvedi, Conceptopolis, Olga Drebas, Wayne Inglaterra, Justin Gerard, Leesha Hannigan, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Sam Keizer, Julian Kok, Michael Komarck, Slawomir Maniak, Brynn Metheney, Christopher Moeller, Scott Murphy, Jim Nelson, Vincent Proce, Chris Rallis, Chris Seaman, Rudy Siswanto, David Sladek, Francis Tsai, Franz Vohwinkel, Richard Whitters, Shawn Wood y Mark Zug.

Productor: Dan Tovar.

Gestores del proyecto: Bill Benham, ¡Stan! y Matt Warren.

Ingeniera del producto: Cynda Callaway.

Técnico de imagen: Kevin Yee.

Administración artística: David Gershman.

Técnico de preimpresión: Jefferson Dunlap.

Director senior de estrategia global de la marca: Nathan Stewart.

Directora de derechos y publicaciones: Liz Schuh.

Gestión de derechos: Hilary Ross.

Gerente de marketing digital: Bart Carroll.

Gerente senior de comunicación: Greg Tito.



EN LA PORTADA

Un grupo de desesperados aventureros se enfrenta a un letal guerrero sahuagin en medio de una mar gruesa. Mientras tanto, sin que los héroes lo sepan, una monstruosidad de las profundidades ha emergido para abordar su nave. Esta obra marca el debut de Grzegorz Rutkowski como portadista de D&D.

Descargo de responsabilidad: Tras luchar contra dragones, sectarios elementales, vampiros, demonios y gigantes, mereces embarcarte en un relajante crucero por el océano. Asegúrate de que tus valiosas extremidades quedan dentro de los confines de la nave. No nos hacemos responsables de los objetos de valor, puntos de golpe o vidas que se pierdan durante la travesía. De hecho, tal vez preferirías una alternativa vacacional más relajante. ¿Te interesaría un viaje a los Nueve Infernos? Se está bastante bien allí en esta época del año.

EAN: 8435407631175

Edición española, 2021

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. ©2021 Wizards of the Coast LLC.

Impreso en Lituania. Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
©2021 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

Gerente de marketing global de la marca: Anna Vo.

Gestión de la marca: Shelly Mazzanoble.

Gerente asociado de la marca: Pelham Greene.

Diseñador principal del juego: Chris Perkins.

Diseñadores narrativos: Adam Lee y Ari Levitch.

Pruebas de juego por: Adam Howard, Adrian Farmer, Alan Drake, Alex D'Amico y Alex Forsyth, Alex Kammer, Alex McClead, Alex Wilson, Alexander Kretov, Alicia Cisneros, Alicia Graham, Amanda Stone, Amber Spiva, Andre Battwick, Andrew Cornejo, Andrew Epps, Andrew Kujawa, Andy Baker, Anthony Vicini, Ari González, Ariel Harsh, Arthur Wright, Ashleigh Bishop, Austin Fields, Austin Haffke, Austin Sanders, Beau Coker, Benjamin Shindewolfe, Beverly Stauffer, Bill Kerney, Boyd Bennett, Brenda Hopper, Brendan Barr, Broderick Jones, Bruce LaClair, Cait Davis, Cameron Scruggs, Cassidy Schenley, Charles Wright, Chase Louviere, Cherie Bruce, Cheryl Pierce, Chloe Mirzay, Chris Davis, Chris Kensta, Chris McGovern, Chris Wood, Christian Franz, Christian Hancock, Christian Zoltar Bellomo, Christine Weidenbach, Christopher Hackler, Christopher Scoggin, Christopher Wood, Chuck Benscoter, Cindy Moore, Clayton Embrey, Cliff Hanger, Cody Helms, Collin Wheeler, Connor Schenck, Connor Self, Craig Domres, Dace McFadden, Dan Beam, Dan DeHaan, Dan Harsh, Dan Harsh, Dan Klinestiver, Daniel E. Chapman II, Daniel 'Kblin' Oliveira, Daniel Klinestiver, Daniel Tie, Dario Berto, Dave Backer, Dave Knighton, David "Cameron" Gidcumb, David Morris, David Schnoll, David Woods, Derek Gray, Derek Myers, Devon Argo, Doug Davis, Dylan Cole, Ed Kraft, Emre Cihangir, Eric Kooistra, Erik Grenter, Evan Jackson, Evan Rodarte, Evan Schulz, Flo Velasquez, Gabriel Soares Machado, Gabrielle Zulaski, Génesis Martínez, Greg Lyman, Greg Smith, Grigory Parovichnikov, Gus Reyer, Haig Morrison, Heather Coleman, Héctor Ramírez, Howard Hubbard, Hugo Mendieta, Ian Hawthrone, Ian Kimmel, Ian Rick, Jackson Thomas, Jacob Benscoter, Jacob Dalton, Jacob DelMauro, Jamal Ali, James Armstead, James Endicott, James Hazel, James Holland, James Kirtley, James Schweiss, Jamie Shepperson, Jared Fegan, Jason Conwell, Jason Jarosz, Jason Lopez, Jason Matteson, Jason Thomas, Jawshe Murdoch, Jay África, Jay Elmore, Jay Jani, Jeanette Wiley, Jeffery "J!" Zielinski, Jeffery Barnes, Jennifer Couture-Swarner, Jeramie Cooper, Jeremiah Gaddis, Jeremiah Gaddis, Jerrin Chambers, Jesse Smith, Jessica Goff, Jia Jian Tin, Jim Berrier, Jim Quirk, João Eduardo Dantas, JoDee Murch, Joe Boergies, Joe Crover, Joe Maranda, Joel González, Joel Thompson, John Amann, John Fulmer, John Horan, John Mangrum, John Stickles, John W Mangrum, Jon Lamkin, Jonathan Connor Self, Jonathan Longstaff, Jordan Brass, Jorge Sepúlveda, Joseph Kauffman III, Joseph Schenck III, Joseph Simpson Ph.D., Joshua Fredrickson, Joshua Hart, Joshua Levin, Julie Wright, Julius Smith, Justin Faris, Kalari Jasmine Vernon, Kaliani Vernon, Karl Rader, Karl Resch, Kate Tollesfon, Katelyn Popa, Kathy Dunn, Kelly Lewis, Ken Beckman, Ken Breese, Kenneth Mahan, Kirsten Thomas, Krupal Desai, Kurt Waldkirch, Kyle Jackson, Lance Schantz, Laura Wiley, Logan Ruggaber, Logan Thomas Ruggaber, Lou Michelli, Luca Andreoli, Lucas Thode, Luke Absolum Reid, Lyza Bryantinskaya, Mackenzie Hoffman, Magnus Morgan, Marc Soucy, Marcello De Velazquez, Mark Detwiler, Martin Lennartz, Mary Hershey, Matt Burton, Matt Maranda, Matt Warwick, Matteo La Rosa, Matthew Austin, Matthew Roderick, Matthew Stamford, Matthew Talley, Matthew Warwick, Max Leu, Melissa Bassett, Michael Anderson, Michael Campfield, Michael Dunn, Michael Obermeier, Michael Patrick Campfield, Mike Kelly, Mike Olson, Mike Thomas, Miranda McFadden, Natalie Tabor, Nathaniel L. Arons, Neil Hamamoto, Nic Tollesfon, Nick LaClair, Nina Wong, Olga Shvedova, Patrick Ian Rick, Paul Aparicio, Paul Thomas, Philip Koop, Rachel Aubrecht, Ralph Bohn Jr., Ramiel Louie, Randall Harris, Richard Nunn, Rob Parker, Robert Ditsch, Robert Quillen II, Robert Scott, Rod Ehman, Roy Adam Lentz, Russ Paulsen, Ryan Hagan, Samuel Brett, Scott Moore, Sean Freeland, Sean Payne, Sergey Gvildis, Shan Knighton, Stacy McGovern, Stephen Milton, Sterling Hershey, Steve Townshend, Tabitha Samuel, Tashfeen Bhimdi, Thelma Eysier, Thomas Kocanjer, Thomas Whitney, Tim Langen, Tom Blackmon, Tom Duchaine, Tony Lovett, Tony Stremanos, Tony Vicini, Tori Backer, Travis Fuller, Tristan Andrews, Tristan Hendrix, Troy Sandlin, Tyler Urbanski, Vanessa Fernandes Pinheiro, Victor Barros Pimentel, Wayne Chang, Wayne Fuller, Will Hoffman, Will Vaughn, Willi Burger, Xavier Stepienak, Zachary Pickett.

LOCALIZACIÓN: EDGE ENTERTAINMENT

Coordinador de traducción: Rodrigo García Carmona.

Traducción: Juan P. Betanzos Soto.

Corrección: Sergio Isabel Ludeña, Rodrigo García Carmona.

Responsable editorial (en forma contempladora): Moisés Busanya.

EDGE

EQUIPO DE PRODUCCIÓN DE GALE FORCE NINE:

Director del proyecto: Matthew Vaughan.

Equipo del proyecto: Chris Forgham, Emily Harwood, Xander Weeks.

Productor: John-Paul Brisigotti.



ÍNDICE

Introducción	4
Cómo utilizar este libro.....	5
Capítulo 1: Saltmarsh	7
Política y facciones.....	7
Descripción de Saltmarsh.....	11
Actividades entre aventuras.....	19
La región de Saltmarsh	20
Aventuras en Saltmarsh	28
Trasfondos de Saltmarsh	29
Capítulo 2: El Secreto Siniestro de Saltmarsh	37
Trasfondo de la aventura	37
Resumen de la aventura	38
Ganchos de la aventura.....	38
La casa encantada.....	39
El Fantasma del Mar	50
Capítulo 3: Peligro en el Dunwater	61
Trasfondo de la aventura	61
Reglas del encuentro	62
Interpretar a los hombres lagarto.....	64
Resumen de la aventura	65
Viajar hasta la guarida	65
Guarida de los hombres lagarto	66
Conclusión.....	84
Epílogo: A la caza del cocodrilo.....	84
Capítulo 4: Operación de Rescate	87
Trasfondo de la aventura	87
Resumen de la aventura	87
Ganchos de la aventura.....	88
Estado del barco	89
El fin del Emperador.....	93
Conclusión.....	95
Capítulo 5: La Isla de la Abadía	97
Trasfondo de la aventura	97
Ganchos de la aventura.....	97
Resumen de la aventura	97
Viajar hasta la isla	98
La isla	99
Las ruinas de la abadía	101
Lugares de interés de las ruinas.....	104
Conclusión.....	109
Capítulo 6: El Enemigo Final	111
Trasfondo de la aventura	111
El consejo de guerra	111
Bastión de los sahuagins	112
Comienzo de la misión	116
Conclusión.....	137
Capítulo 7: El Sino de la Tammeraut	141
Trasfondo de la aventura	141
Resumen de la aventura	141
Ganchos de la aventura.....	141
Ataque de las arpías.....	142
La aldea de Uskarn	143
Isla Firewatch.....	144
La ermita	146
El último reducto	156
Preparativos ante la llegada de los ahogados.....	157
Muerte desde las profundidades.....	157
A salvo durante el día	158
El naufragio	158
Conclusión.....	160
Ampliar la aventura.....	161
Capítulo 8: Los Orzuelos	163
Trasfondo de la aventura	163
Resumen de la aventura	164
Ganchos de la aventura.....	164
Parte 1: Un distrito agonizante	165
Parte 2: Unos misteriosos asesinatos	169
Parte 3: El Pozo de Cicuta.....	172
Parte 4: La sombra del fanal.....	179
Parte 5: La progenie de Tharizdun	182
Desenlace.....	185
Apéndice A: De los barcos y la mar	186
Perfiles de embarcaciones	186
Embarcaciones de ejemplo	187
Oficiales y tripulación.....	196
Mejoras de nivel superior para las embarcaciones	196
El combate naval.....	198
Surcar los mares	199
Entornos oceánicos	203
Encuentros en el mar	208
Barcos al azar.....	209
Islas misteriosas	212
Ubicaciones submarinas	215
Cala entre arrecifes	215
El naufragio del Mariscal.....	219
Ruinas de Warthalkeel	224
Apéndice B: Objetos mágicos	229
Apéndice C: Monstruos y PNJ	230



INTRODUCCIÓN



BENVENIDO A *FANTASMAS DE SALTMARSH*.

Este libro recoge siete aventuras de D&D, cada una de ellas famosa por sus desafíos únicos, sus mortales amenazas y sumergirse en los peligros y las maravillas de los mares. Algunas de estas aventuras iniciaron su periplo durante los albores de la historia de D&D, mientras que otras se hicieron a la mar en tiempos más recientes. En todos los casos, estas historias cuajadas de saqueos y peligros se han actualizado a la edición actual del juego, revelando sus costas mortíferas para que valientes tripulaciones las puedan explorar de nuevo.

Junto con estas aventuras, vuelve uno de los escenarios costeros más famosos de D&D: el pueblo portuario de Saltmarsh. Como telón de fondo original en tres de las historias de esta colección (*El Secreto Siniestro de Saltmarsh*, *Peligro en el Dunwater* y *El Enemigo Final*), esta comunidad pesquera tiene la tradición de ser el punto de partida de increíbles aventuras. Históricamente, Saltmarsh y los peligros que sus gentes afrontan han proporcionado una esfera aventurera cada vez más amplia, con amenazas progresivamente más serias que han atraído a héroes a explorar otras áreas de la costa del Mar Azur. *Fantasmas de Saltmarsh* se suma a esta tradición, presentando una parte del litoral de Keoland, un reino del entorno de campaña de Falcongrís. Cada aventura indica dónde podría desarrollarse esa historia en la región que rodea a Saltmarsh, proporcionando un escenario compartido para todas. Aunque estas siete aventuras no se diseñaron para crear un único arco narrativo general, las herramientas que se proporcionan en este tomo te facilitarán entrelazar estas historias para crear una campaña más amplia en torno a Saltmarsh.

Además de las aventuras propiamente dichas, el capítulo 1, “Saltmarsh”, te ofrece un vistazo en profundidad del pueblo, sus diversos habitantes, las costas cercanas y los peligros que amenazan la región. Un conjunto de nuevos trasfondos también te ayudará a conseguir que los nuevos personajes formen parte de la comunidad de Saltmarsh, haciéndolos partícipes de las oportunidades y los problemas de la población.

El océano y sus amenazas no son exclusivos de Saltmarsh. Para que puedan partir expediciones de exploración que atravesen el embravecido oleaje, el apéndice A, “De los barcos y la mar”, presenta un conjunto de herramientas para que puedas crear aventuras situadas en alta mar. Los aventureros dispondrán de nuevas formas de explorar gracias a unas novedosas reglas aplicables a varias embarcaciones, en relación con cómo tripularlas y capitaneárlas, pero también con cómo enfrentarlas entre sí. Además, se proporcionan detalles sobre un buen número de peligros marinos y riesgos que presenta el océano, desde tormentas mágicas hasta remolinos, que harán que los mares parezcan aún más letales que nunca. Una amplia variedad de tablas también te permitirá generar encuentros en sus aguas: mortíferos monstruos marinos; navíos al azar, sus tripulaciones y cargamentos; o islas llenas de misterios de los cuales nadie ha oído hablar. El apéndice concluye describiendo varias ubicaciones submarinas, como peligrosos arrecifes y ruinas sumergidas, listas para que las personalices y las puedan explorar según lo requiera tu campaña.

Los restantes apéndices del libro te presentan tesoros mágicos adaptados a la perfección a la gente de mar y una buena colección de temibles enemigos acuáticos.

Tienes ante ti nuevos horizontes de aventura. ¿Qué maravillas y horrores hallarás mientras surcas las olas? ¡Hazte a la mar y descúbrelo!



CÓMO UTILIZAR ESTE LIBRO

Fantasmas de Saltmarsh presenta siete aventuras que suceden en el mar, en costas llenas de salitre y en las profundidades más letales del océano. Cada una de ellas llega hasta nosotros de entre las mareas de la historia de D&D; vuelven para poner a prueba a aquellos héroes hechos a las amenazas predecibles y a mantenerse de pie, confiados, en tierra firme.

Todas las aventuras vendrán acompañadas de notas para contextualizarlas en la región de Saltmarsh o adaptarlas a algunos otros entornos de campaña de D&D. Usa esa información para ubicarlas en tu propia campaña o en la costa que elijas.

Estas historias te servirán a la perfección como misiones secundarias para tus campañas en curso. Si estás dirigiendo alguna campaña ya publicada de D&D, como por ejemplo *Waterdeep: El Golpe de los Dragones*, las aventuras de nivel superior que se presentan aquí serán ideales para ampliarla.

Las aventuras de *Fantasmas de Saltmarsh* también complementan muy bien a las de *Cuentos del Portal Bosteante*, que recoge otras siete afamadas aventuras (aunque situadas tierra adentro). Si eliges tus favoritas de cada recopilación, estarás creando tu propia campaña personalizada.

DIRIGIR LAS AVENTURAS

Para dirigir estas aventuras necesitas la quinta edición del *Player's Handbook*, el *Dungeon Master's Guide* y el *Monster Manual*. Antes de sentarte con tus jugadores, lee el texto de la aventura y familiarízate también con los mapas; te sugerimos tomar notas relativas a las zonas más complejas o a aquellos lugares que los personajes seguramente visitarán. Así estarás preparado a conciencia antes de que dé comienzo la acción.

El texto que aparece en un cuadro como este debe leerse en voz alta o paráfrasearse a los jugadores cuando sus personajes lleguen por primera vez a una ubicación o se encuentren en unas circunstancias específicas, como se describe en el texto.

El *Monster Manual* contiene los perfiles de la mayoría de los monstruos y PNJ que aparecen en este libro. Cuando el nombre de una criatura se presenta con letra **negrita**, se trata de una marca visual que te indica que su perfil se recoge en el apéndice C o en el *Monster Manual*. Si un perfil figura en el apéndice C de este libro, el texto te lo indicará.

Los conjuros y el equipo no mágico que se mencionan en la aventura están descritos en el *Player's Handbook*. Los objetos mágicos se detallan en el *Dungeon Master's Guide*, a menos que el texto de la aventura te indique que la descripción de un objeto se encuentra en el apéndice B.



CRÉDITOS DE LAS AVENTURAS ORIGINALES

Como todo Dungeon Master sabe, para crear una aventura de DUNGEONS & DRAGONS se precisa un trabajo considerable. A continuación, se presentan los créditos de las aventuras clásicas que inspiraron las historias que aparecen actualizadas en este libro. Para saber más sobre el origen de cada aventura y qué lugar ocupan en la historia de D&D, consulta el apartado "Acerca del original", que se encuentra casi al comienzo de cada una de estas.

The Sinister Secret of Saltmarsh (1981)

Diseño: Dave J. Browne.

Desarrollo: Don Turnbull.

Edición y producción: Tom Kirby, Sally Meadows, Graeme Morris y Don Turnbull.

Arte: Jim Holloway, Dave de Leuw, Harry Quinn y Stephen D. Sullivan.

Pruebas de juego: Jim Bambra, Michael W. Brunton, Chris Hall, Bill Howard, Steve Mote, Allen Owens, Martin Pickering, Chris Rick, Dave Tant, Patrick Thompson, Don Turnbull, Mark Valentine y Pat Whitehead.

Cartografía: Graeme Morris.

Danger at Dunwater (1982)

Diseño: Dave J. Browne.

Desarrollo: Don Turnbull.

Edición y producción: Penny Bogg, Tom Kirby, Carole Morris, Graeme Morris y Don Turnbull.

Arte: Dave de Leuw, Jim Holloway, Harry Quinn y Tim Truman.

Pruebas de juego: Jackie Apps, Steve Buckalow, Mike Ferguson, Bill Francis, Andrew Geer, Bill Jones, Tom Kirby, Martin Pickering, Matt Quartermain, Tony Ross, Phil Spivey, Dave Tant, Nick Thornley, Simon Thornley, Jim Ward y Guy Williamson.

Cartografía: Graeme Morris.

Salvage Operation (2005)

Diseño: Mike Mearls.

Edición y producción: Sean Glenn, James Jacobs, Erik Mona, Sarah Robinson, Mike Schley y Jeremy Walker.

Arte: Attila Adorjany.

Cartografía: Kyle Hunter.

Isle of the Abbey (1992)

Diseño: Randy Maxwell.

Edición y producción: Wolfgang H. Baur, Dale A. Donovan, Roger E. Moore, Larry W. Smith y Barbara G. Young.

Arte: Peter Clarke.

Cartografía: Diesel.

The Final Enemy (1983)

Historia: Dave J. Browne.

Desarrollo: Don Turnbull.

Edición y producción: Paul Cockburn, Tom Kirby, Graeme Morris y Don Turnbull.

Arte de portada: Dave de Leuw.

Cartografía: Graeme Morris y Philip Kaye.

Pruebas de juego: Bill Black, Bob Collman, Thomas Haas, Bill Howard, Allan Owens, Dawn Poole, Gina Poole, Chris Rick, Dave Tant y Mark Valentine.

Tammeraut's Fate (2004)

Diseño: Greg A. Vaughn.

Edición y producción: Sean Glenn, James Jacobs y Erik Mona.

Arte: Peter Bergting.

Cartografía: Rob Lazzaretti.

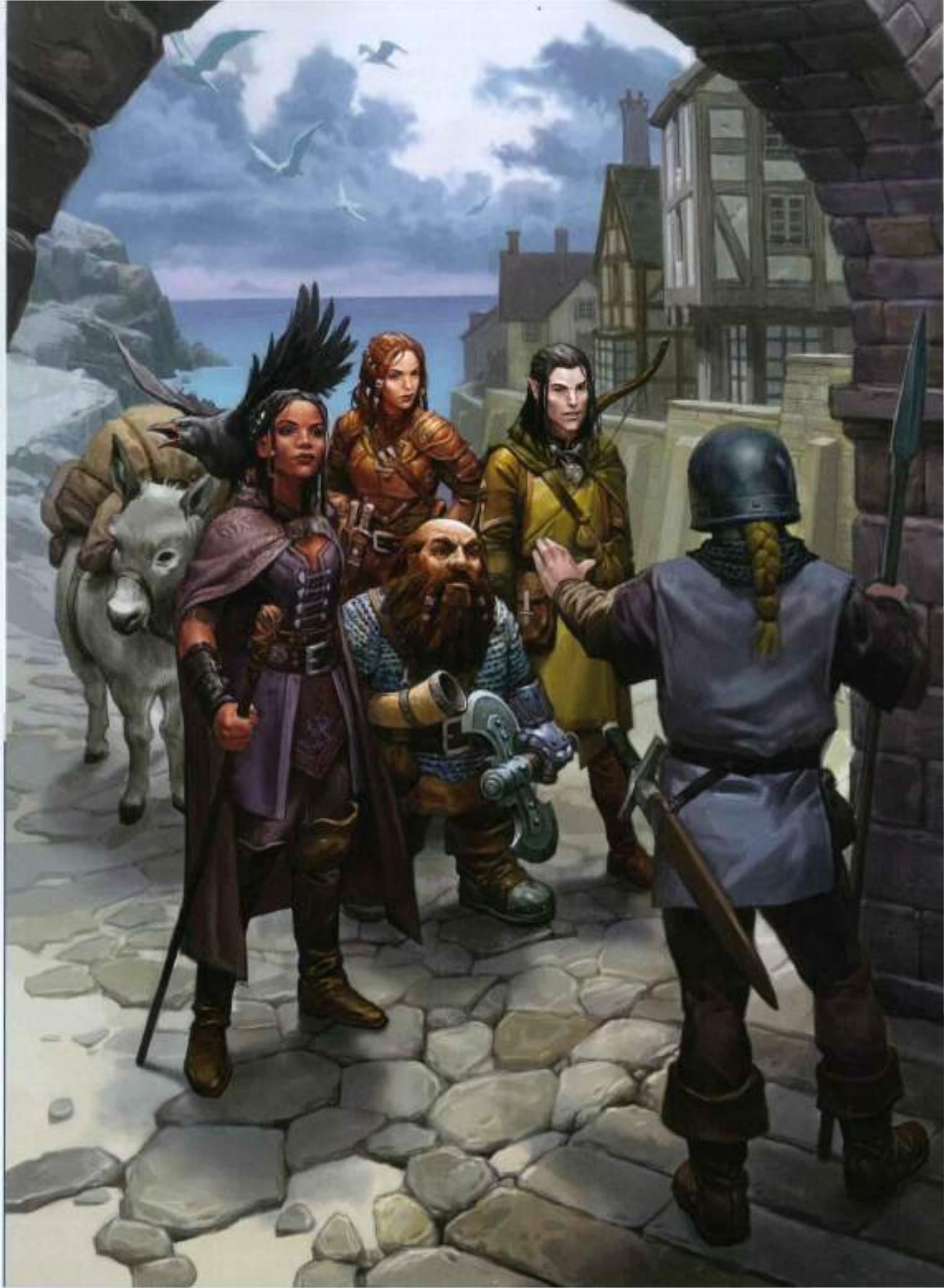
The Styles (2005)

Diseño: Richard Pett.

Edición y producción: Sean Glenn, James Jacobs, Erik Mona, Sarah Robinson, Mike Schley y Jeremy Walker.

Arte: Joachim Barrum.

Cartografía: Jason Engle.



CAPÍTULO 1: SALTMARSH

SALTMARSH ES UN ANODINO PUEBLO DE PESCADORES escondido en la costa sur del reino de Keoland. Durante varias generaciones, Keoland fue un poder militar formidable. Su extraordinaria caballería y sus valientes caballeros ampliaron las fronteras del país hacia el norte, oeste y este. Cada campaña que concluía con éxito aumentaba tanto la riqueza como el poder de la Corona, aunque la atención del reino se enfocaba cada vez más en el norte. Así, las regiones costeras del sur de Keoland quedaron aisladas.

La bienintencionada desatención de la Corona permitió el florecimiento de la piratería y el bandolerismo. Saltmarsh y otros pueblos similares limitaron su actividad a la pesca, contentos de no llamar la atención y evitar los líos gubernamentales. Hace algunas décadas, los piratas que merodeaban por las aguas de Saltmarsh se hicieron lo suficientemente fuertes como para crear su propio reino: una poco cohesionada confederación conocida como la Liga de los Principados del Mar. Con el surgimiento de esa nación llegó el aumento de las incursiones a Saltmarsh y a sus poblaciones vecinas. Los barcos de asalto de los Principados del Mar saquearon la costa en busca de más esclavos con los que mantener el crecimiento de su estado, de modo que Saltmarsh padeció un gran sufrimiento. Los recuerdos de aquellos tiempos se ciernen sobre la región y, con razón, el odio de los lugareños hacia los Principados del Mar es profundo.

Con el tiempo, las victorias de Keoland en el norte dieron paso a una serie de derrotas en las que sus vecinos empujaron el reino a sus fronteras originales. Asediado por el resto del mundo, el rey Kimbertos Skotti puso sus ojos en el sur y vio el bandidaje descontrolado y la emergente nación pirata. La Corona suscribió tratados de paz con sus antiguos enemigos del norte, armó una flota de guerra y puso fin a las ambiciones de los Principados del Mar; sin embargo, el conflicto no ha tocado a su fin.

El rey Skotti ha decretado que es necesario erradicar a los piratas, asegurar las rutas marítimas y fomentar el comercio. Si Keoland no puede prosperar como potencia militar, deberá aumentar su poder como referente comercial.

Saltmarsh, por lejos que pueda estar del centro de poder del reino, está entrando en una nueva etapa de su historia a medida que reacciona a los planes del monarca. Los agentes de la Corona quieren expandir el puerto del pueblo y convertirlo en una ubicación privilegiada para comerciar con el mundo de ultramar. Por otra parte, un grupo de enanos, siguiendo un decreto del propio rey, llegó hace poco y comenzó a excavar en las colinas y los acantilados costeros cercanos a la población, en busca de metales preciosos. Si el trabajo de estos da los frutos esperados, la mina se convertirá en un elemento importante de la prosperidad del lugar y, por ende, de toda la región.

Como es natural, no todos los residentes de Saltmarsh piensan lo mismo acerca de todo lo que está aconteciendo en y en torno a su comunidad durante los últimos tiempos, ya que ello les afecta profundamente a ellos y a su forma de vida. Aunque los cambios recientes pueden traer una nueva prosperidad a la región, muchos lugareños no quieren ver alterado su hogar. Al mismo tiempo, como una corriente freática bajo todo lo que sucede, los agentes de la secreta y misteriosa Hermandad Escarlata están trabajando para frustrar las ambiciones de Keoland mientras progresan en la consecución de las suyas.

POLÍTICA Y FACCIONES

El futuro de Saltmarsh está en manos de tres facciones que compiten por la supremacía. Dos de ellas representan los sentimientos contrapuestos que han ido creciendo en el pueblo durante los últimos años. La tercera es un grupo secreto que pretende socavar Saltmarsh y tomar el control de la región. Las luchas de estas facciones se entremezclan en la vida cotidiana de las gentes del lugar y en las maniobras políticas del Consejo que gobierna la población.

LOS CONSERVADORES

La facción conservadora es una alianza de las familias más prominentes de pescadores y comerciantes del pueblo, junto con los trabajadores que dependen de esas industrias para ganarse la vida. Los conservadores recuerdan la terrible época de las incursiones de los Principados del Mar y no desean ver cómo las ambiciones de la Corona los conducen a una guerra abierta. Los contrabandistas que operan en la región tienden a ser conservadores. La mayor parte de ellos se hace pasar por comerciantes y dependen de sus contactos locales para mover sus mercancías por la zona sin la interferencia de la guardia del asentamiento o los agentes del rey. El contrabando ha sido durante mucho tiempo una forma fácil de ganar dinero en Saltmarsh, por lo que los lugareños generalmente miran para otro lado, ya que lo consideran un crimen sin víctimas.

A los conservadores les gustaría ver fracasar los esfuerzos mineros de los enanos y que el interés del norte por su hogar disminuya; así, la actividad pesquera de la que depende Saltmarsh podría prosperar y se dejaría en paz a los contrabandistas de la zona. Les molesta la intrusión de los forasteros que buscan transformar el pueblo y que, sin duda, drenan el poder de las familias de pescadores para entregarlo a enanos y comerciantes.

A esta facción la representan dos miembros en el Consejo. Eda Oweland lidera el grupo y Gellan Primewater lo respalda. Anders Solmor es joven e impredecible, pero ha venido apoyando el punto de vista de los conservadores en la mayoría de los asuntos.

En el mejor de los casos, los conservadores son personas con mentalidad comunitaria que quieren que Saltmarsh vuelva a su antigua forma de hacer las cosas, argumentando que la población ha sobrevivido durante un siglo manteniéndose fiel a sus prioridades originales. Sufrieron mucho debido a los ataques de los Principados del Mar y recuerdan los días en que la Corona hacía la vista gorda ante sus problemas. Su lealtad al rey queda en segundo plano ante su deseo de paz y tranquilidad.

EDA OWELAND

Eda (**noble** humana CB) es actualmente la persona más veterana del Consejo, así como la propietaria de tres grandes barcos de pesca. Ha vivido en Saltmarsh toda su vida y la han elegido para ser representante de la cámara en tres ocasiones. Se trata de una mujer brusca y pragmática; su corto cabello canoso y su rostro muestran las marcas propias de una vida al aire libre. Eda está muy interesada en expandir la industria pesquera de Saltmarsh y tiene la vista puesta en un área salvaje de la costa, donde espera construir un nuevo muelle. Sospecha de la compañía minera de los enanos y duda de que vayan a ganar demasiado.

Rasgos de personalidad. Eda suelta tacos como un marinero cuando está frustrada o enfadada. Los habitantes del pueblo que la apoyan aprecian su predisposición a defenderlos. A pesar de su temperamento, ella respeta a quienes saben mantener la calma. Cualquiera que se enfrente a Eda se ganará su respeto. Aquellos que intenten halagarla solo conseguirán su desprecio.

Ideal. Si alguien necesita ayuda en la población, Eda es la primera en presentarse voluntaria. Cree que la comunidad une a las personas y les permite sobrellevar hasta las peores tormentas.

Vínculo. Saltmarsh es el hogar de Eda. Lo protegerá hasta su último aliento y desea que sus habitantes prosperen.

Defecto. Eda es suspicaz con los extraños, pero también demasiado rápida a la hora de confiar en aquellos con quienes hace buenas migas.

GELLAN PRIMEWATER

Gellan (**noble** humano NM) es un señor mayor bienhablado, elegante, de barba recortada con esmero y vestimenta estilosa. Gracias a sus astutos instintos, ha logrado posicionar a su familia como los comerciantes más destacados del pueblo, pero ahora se enfrenta a un dilema irresoluble. Gellan se hizo rico gracias al contrabando; sus exportaciones de textiles y madera le sirvieron para encubrir sus actividades ilícitas. Cuando Saltmarsh era un soñoliento remanso de paz, podía operar con impunidad. Ahora que la población ha atraído la atención del mundo exterior, percibe que los negocios se están volviendo más difíciles y menos rentables.

Con los años, Gellan ha establecido relaciones con algunos contactos de entre los Principados del Mar. Sus barcos transportan bienes ilegales, incluidos esclavos, entre el reino de estos y Keoland. Gellan se ocupa de llevar a cabo su parte del negocio con discreción, ya que cualquier indicio de relación con traficantes de esclavos significaría no solo el final de sus días en Saltmarsh, sino también de su vida.

Intenta mantener en funcionamiento su banda de contrabandistas con las menores interferencias posibles. Tener un asiento en el Consejo lo coloca en una posición perfecta para mantener su negocio mientras apoya en todo la agenda de los conservadores. Solo Eda Oweland supera su popularidad dentro de la facción.

Al ser Gellan el hombre más rico del pueblo, las numerosas fiestas, entretenimientos y otras diversiones que financia con desembolsos y donaciones le granjean un gran respaldo popular. Finge preocuparse poco por el desempeño diario del Consejo, apoyando por defecto las opiniones de Eda. En realidad, esta deferencia no es más que una artimaña para enmascarar sus esfuerzos a la hora de proteger su operación de contrabando.

Rasgos de personalidad. A Gellan le encanta interpretar el papel de dandi elegante. Le gusta el buen vino, la deliciosa comida e ir trajeado a la última moda. Es un mecenas de las artes y manirroto en lo que se refiere a apoyar verbenas, obras de teatro y conciertos.

Ideal. Para Gellan, la belleza y la elegancia lo son todo. Obtiene un gran placer al ver cómo el pueblo disfruta de sus eventos.

Vínculo. Gellan valora su reputación por encima de todo. Quiere que las gentes de Saltmarsh lo admiren.

Defecto. Todas las acciones que Gellan lleva a cabo vienen marcadas por la avaricia. Es incapaz de rechazar una oportunidad de obtener ganancias, incluso si eso significa violar la ley. Gellan cree en secreto que, incluso si lo atrapan, podrá congraciarse de nuevo con la población organizando el mayor y más desmesurado festival que Saltmarsh haya visto jamás.

OBJETIVO DE LOS CONSERVADORES

Los conservadores solo quieren que las cosas sigan como siempre. Si por ellos fuera, los enanos retornarían a casa, la guardia se limitaría a lidiar con los monstruos en lugar de molestar a los comerciantes honrados y la Corona volvería a soñar con sus conquistas norteñas. Cuanto más cambien las cosas, más recurrirá esta facción a iniciar protestas y mostrar su descontento.

EJEMPLOS DE ACONTECIMIENTOS DE LOS CONSERVADORES

d20	Acontecimiento
1–6	Un grupo de pescadores aborda a enanos u otros forasteros, exigiéndoles que se marchen del pueblo y amenazando con represalias en caso contrario.
7–10	Gellan Primewater importa un buen número de flores exóticas diferentes que usa para decorar la población y también distribuye de forma gratuita entre los vecinos de Saltmarsh frutas tropicales recién recolectadas.
11–12	Se produce un incendio en el asentamiento y Eda Oweland recauda fondos para apoyar a quienes han perdido sus hogares.
13–14	Un barco de pesca desaparece junto a su tripulación. Llevaban un cargamento de perlas negras de contrabando y Gellan quiere recuperar su tesoro sin poner en riesgo su tapadera.
15–16	Una captura abundante de pescado propicia un día de festejos y reconciliación, lo que da a las facciones la oportunidad de hacer las paces.
17–18	Una operación de contrabando fraudulenta lleva a algunas personas respetadas a la cárcel, lo que genera algaradas en las proximidades cuando los pescadores forman una gran multitud para facilitar una fuga.
19	Se ha avistado una horrible criatura marina, lo que mantiene a muchas tripulaciones en los muelles hasta que esta desaparezca. Cualquiera que la rastree y acabe con ella será un héroe. Gellan promete un arma mágica a quien lo consiga.
20	Varias tripulaciones de pescadores han desaparecido. Los lugareños exigen que Keoland envíe una escuadra de barcos para localizar a los esclavistas de los Principados del Mar, que seguramente los han secuestrado.

LOS LEALES

Los leales son recién llegados procedentes del extremo norte de Keoland y, por tanto, fieles al rey Kimbertos Skotti. Creen que Saltmarsh debe hacer un esfuerzo por convertirse en un activo útil para la Corona y anteponer el bien del reino al de la región. La guardia del pueblo, los enanos y los granjeros locales son leales por lo general.

A los miembros de esta facción les preocupa la seguridad. Quieren mantener a raya a los enemigos de Keoland y también garantizar la ley y el orden. Ven el contrabando como uno de los principales problemas, ya que enriquece a los Principados del Mar a costa de las arcas reales y el trabajo de los comerciantes honrados.

Por encima de todo, los leales confían en la ley. Ejercen su influencia mediante la guardia del pueblo, aunque esta se ciñe a su autoridad legal.

En el mejor de los casos, quieren hacer de Saltmarsh un enclave comercial más seguro y con un nivel de vida más alto. Si se mantiene bajo control a los Principados del Mar y se acaba con las amenazas las rutas marítimas, Saltmarsh podría convertirse en la envidia del mundo.

En el peor de los casos, los leales ven a las gentes de Saltmarsh como una barrera que impide su crecimiento.



Los lugareños son poco más que aliados de los Principados del Mar, traidores que han estado evadiendo la supervisión de la Corona durante demasiado tiempo. Si hicieran lo que les propone esta facción, quizás este pueblito impregnado por el hedor del pescado se convertiría en un lugar respetable.

ELIANDER FIREBORN

Eliander (**gladiador** humano LN) luchó en el ejército real de Keoland, donde se hizo un nombre expulsando a las criaturas salvajes del Bosque Tenebroso de las tierras colonizadas. Eliander sufrió una tremenda herida en la pierna durante una batalla contra un oso lechuza y ahora camina usando una pata de palo de buena factura. A pesar de su lesión y su avanzada edad, el corpulento capitán de la guardia de Saltmarsh sigue siendo una figura imponente. Eliander es una celebridad local gracias a su facilidad para los idiomas, de manera que las diversas organizaciones del pueblo a menudo lo mandan llamar para que les ayude como traductor. Habla y escribe con soltura en común, enano, gnomo, elfo y mediano; también habla y entiende orco y dracónico.

En caso de crisis, Eliander Fireborn podría poner el bien de la Corona por encima de la ley local. Posee un mandato real que le permite asumir la autoridad sobre la guardia de la población en caso de emergencia. Es reacio a usarlo, ya que los lugareños podrían reaccionar con una revuelta a su toma del poder.

Rasgos de personalidad. La prudencia guía los pensamientos de Eliander y cada una de sus acciones. Sabe que Saltmarsh está a punto de experimentar un tremendo crecimiento, pero ve la influencia de los Principados del Mar detrás de cada golpe de mala suerte. A camino largo, paso corto, como le gusta decir.

Ideal. Eliander es un leal vasallo de la Corona. Hay que obedecer la ley, ya que un servicio fiel y una disciplina férrea son las formas más seguras de mantener la paz y el orden.

Vínculo. Una vez ha dado su palabra, Eliander la mantiene hasta la muerte. El honor es su vida y la traición lo vuelve iracundo.

Defecto. Eliander es terco hasta el extremo. Cuando ha decidido algo en relación con una creencia o curso de acción, poco se puede hacer para disuadirlo.

MANISTRAD COPPERLOCKS

La líder de la explotación minera recién establecida en Saltmarsh es una enana de voluntad férrea llamada Manistrad (**veterana** enana LN). Dirige al equipo de mineros desde una pequeña oficina próxima a las afueras del pueblo. Manistrad es una líder competente, así como una minera inteligente y con una habilidad especial para llevar a cabo trabajos imposibles. Está convencida de que las vetas de plata que se encuentran en los acantilados cerca de Saltmarsh son indicativos de la existencia de piedras más valiosas en la profundidad de la roca. En el pasado fue una guerrera temible, por lo que no le duele en prendas recurrir a algunos mamporros estratégicamente administrados para garantizar que se cumplan sus órdenes.

Manistrad ocupa una posición incómoda en el Consejo. Ha obtenido el puesto por real decreto; la Corona decidió que, si Saltmarsh iba a albergar una explotación minera, los mineros necesitarían una voz política. Una figura más diplomática podría haber suavizado la tensión, pero Manistrad tiene poca paciencia y ve al resto de la cámara, excepto a Eliander, como unos paletos de campo.

Rasgos de personalidad. Manistrad es una mujer de pocas palabras. Es tajante y rápida, pero le da a cada persona que se presenta ante el Consejo una oportunidad justa. No tiene un pelo de tonta.

Ideal. La curiosidad y el trabajo duro marcan todo lo que hace Manistrad. Una vez se interesa por algo, es implacable a la hora de buscar más información sobre ello. No hay obstáculo que pueda retrazarla.

Vínculo. Manistrad es del todo leal a sus congéneres y a la explotación minera que su clan quiere establecer aquí. Quien pretenda amenazar el sustento de los enanos se topará con su ira.

Defecto. Manistrad tiene poca paciencia y suele presionar para obtener resultados rápidos más que usar un estilo más comedido.

OBJETIVO DE LOS LEALES

Los leales se centrarán en dos cosas: asegurarse de que la mina enana sea un éxito y frenar el contrabando para mantener a raya a los Principados del Mar. La mina es el bien máspreciado de la zona para esta facción, por lo que sus miembros harán todo lo posible por apoyarla. Si los leales reciben noticias de cualquier actividad de los Principados del Mar, se apresurarán a enfrentarse a dicha amenaza.

EJEMPLOS DE ACONTECIMIENTOS DE LOS LEALES

d20 Acontecimiento

- 1–6 La guardia del pueblo toma medidas enérgicas contra el contrabando, yendo de casa en casa en busca de alijos.
- 7–10 Una tribu de merodeadores (gnolls, orcos o goblins) se asienta en la región, alertando a la población y obligando a Eliander a convocar a la milicia. Los conservadores están molestos bajo sus órdenes.
- 11–12 Una fuga masiva permite a una tripulación de contrabandistas escapar de las mazmorras, lo que aumenta la tensión en el asentamiento.
- 13–14 Los enanos hacen un hallazgo espectacular en la mina, dando pie a nuevos planes para reforzar su presencia y ampliar los muelles.
- 15–16 Se avisa a Eliander y a la guardia para que ayuden a lidiar con una amenaza procedente del Bosque Tenebroso, dejando atrás solo a un grupo muy reducido para mantener la paz y vigilar la mina.
- 17–18 Una nueva oleada de inmigrantes procedente del norte llega al pueblo, alterando la población de tal manera que los leales puedan ganar por mayoría en las siguientes elecciones al Consejo.
- 19 Una sangrienta batalla contra los piratas deja a una escuadra naval de Keoland mermada de marinería. La escuadra arriba en el asentamiento para alistar por la fuerza a los marineros locales. Eliander hace llegar en secreto los nombres de los conservadores más exaltados para que los piquetes los identifiquen.
- 20 Tras encontrar suficientes pruebas para acusarlo, Eliander arresta a Gellan y lo embarca con destino a Seaton para enfrentarse a una acusación de contrabando. Estallan tumultos en el pueblo.

LA HERMANDAD ESCARLATA

La Hermandad Escarlata afirma que la estirpe de sus seguidores se remonta a una arcaica nación, el Imperio de Suel, y su objetivo es restaurar la prevalencia de las antiguas casas nobles de Suloise en el mundo. Como descendientes de un reino que en el pasado gozaba de un poder arcano incomparable y vastos dominios, sus miembros se ven a sí mismos como seres superiores a todos los demás y, como es lógico, los únicos aptos para gobernar.

Durante décadas, este grupo ha estado ideando una conspiración para extender el miedo, el caos y la incertidumbre a todo el país. Cuando sea el momento propicio, la Hermandad atacará para apoderarse de las riendas de los reinos de todo el mundo. Sus asesinos ya han matado a quienes podrían oponerse a sus siniestros planes. En casi todas las

cortes de la tierra, desde la más remota y tranquila baronía hasta los consejos imperiales de las grandes potencias mundiales, los agentes de la facción han ocupado en silencio posiciones influyentes.

En Saltmarsh, la Hermandad Escarlata apoya al consejero Anders Solmor y a la banda comercial de su familia. Esperan utilizar a Anders para desestabilizar la región, debilitar la Corona y despejar el camino para que su organización tome el control. La Hermandad hará que los barcos de Solmor se reúnan con ávidos comerciantes de puertos lejanos que pagarán muy por encima del valor de mercado por sus productos, asegurando su popularidad y dependencia de los contactos de la facción. La Hermandad planea rodearle de sus asesores y funcionarios para garantizar que Saltmarsh se desarrolle bajo su control. Tienen la intención de iniciar una guerra abierta entre Keoland y los Principados del Mar, dejando a ambos reinos maltrechos y debilitados mientras su grupo prospera.

A diferencia de las otras facciones de Saltmarsh, a la Hermandad Escarlata no se le puede encontrar ningún lado bueno. Sus miembros son unos megalómanos impenitentes, villanos de cabo a rabo.

ANDERS SOLMOR

El joven Anders (**noble** humano LB) heredó hace poco la flota de barcos de pesca de su familia tras la prematura muerte de su madre, Petra. Ha sido la persona de menor edad en ser elegida para el Consejo. Temerario e inexperto, Anders es un hombre enjuto de rasgos marcados y amplia sonrisa. Sus recientes incursiones en el comercio lo han convertido en una celebridad local. Como Anders posee una flota pesquera y varias embarcaciones comerciales, puede vender sus capturas a un precio altamente competitivo. Además, ofrece mejores precios para que los otros pescadores del pueblo le vendan, ya que sus capturas generan muchas más ganancias.

Todos los involucrados en la industria pesquera de la población apoyan a Anders, y su energía y ambición lo han convertido en un héroe popular en los muelles. Por otro lado, su abierta oposición al contrabando y su odio hacia las prácticas esclavistas de los Principados del Mar hacen de él una espina clavada para el bando de los contrabandistas.

Anders no lo sabe, pero su mayordomo, Skerrin Wavechaser, es un agente de la Hermandad Escarlata. Maquinó la muerte de la madre del joven y colocó a varios agentes de la facción en posiciones clave de la flota de los Solmor.

Rasgos de personalidad. Anders es alegre y optimista. Es capaz de ver el potencial para los beneficios y las oportunidades en cada desafío. Desafortunadamente, es demasiado joven para moderar sus perspectivas mediante evaluaciones realistas de los riesgos.

Ideal. Anders cree que la libertad es la raíz de la felicidad. Paga bien a sus empleados y quiere ayudar a que Saltmarsh se convierta en una ciudad próspera. Por encima de todo, odia a los Principados del Mar y desea que este reino y el comercio de esclavos de estos desaparezcan de la faz de la tierra.

Vínculo. La madre de Anders, Petra, fue el centro de su vida y la responsable, con su ejemplo, del sentido de la responsabilidad del joven. Cada decisión importante que toma viene guiada por su deseo de estar a la altura de los estándares de su madre. Si se descubriera que Skerrin está implicado en el asesinato de esta, su control sobre Anders desaparecería. Por el momento, el mayordomo usa el recuerdo de Petra para avivar la antipatía de Anders hacia los Principados del Mar.

Defecto. Debido a su juventud y a una educación un tanto sobreprotectora, Anders es un ingenuo. Confía en la experiencia de su madre para la mayoría de los asuntos, lo que permitió a Skerrin granjearse su confianza.

SKERRIN WAVECHASER

Skerrin (**asesino** humano LM) es, en secreto, el principal agente de la Hermandad en el pueblo. Alto, delgado, de piel bronceada y con el pelo corto y plateado, mide sus palabras al hablar, como hombre que presta atención a los detalles. Es desapasionado y muestra una actitud protectora hacia Anders. Para todo el mundo, no es más que un mayordomo fiel y de confianza.

A Skerrin se le conocía por su paciencia durante sus días como asesino de la Hermandad. Una vez, se escondió en el ático que había sobre la habitación de un noble, esperó en estado de trance durante tres días y tres noches hasta que tuvo a su objetivo justo debajo de una pequeña grieta del techo de la estancia. Skerrin dejó caer sobre el alopéxico cuero cabelludo del hombre una sola gota de un vial de veneno que llevaba. Esperó en su escondite otro día completo hasta que el veneno de contacto mató al noble.

Rasgos de personalidad. Skerrin es literalmente un hombre con dos personalidades. Pasa por una figura paterna y preocupada, un servidor fiel que se preocupa por su joven señor. Sin embargo, tras unos pocos momentos de concentración, puede cambiar para convertirse en un paciente asesino de sangre fría.

Ideal. Cuando trabaja como sirviente de Anders, Skerrin cree que es deber de quienes poseen experiencia y sabiduría aconsejar a los jóvenes. Como asesino, piensa que aquellos lo suficientemente fuertes como para sobrevivir prosperan solo mediante el sacrificio de los débiles.

Vínculo. El vínculo de Skerrin se encuentra entre Anders y la Hermandad Escarlata. El asesino ve a ambos como las mejores opciones para traer el orden y la seguridad al mundo.

Defecto. Su arrogancia. Skerrin cree en serio que, si fuera necesario, podría asesinar a todo el pueblo en una sola noche y dejar el lugar en manos de la Hermandad Escarlata. A veces se siente tentado a hacerlo, aunque solo sea para demostrar que tiene razón.

OBJETIVO DE LA HERMANDAD ESCARLATA

La Hermandad Escarlata es una facción oportunista. Busca causar la máxima cantidad de problemas corriendo el menor riesgo posible.

La Hermandad quiere inclinar el Consejo a su favor y que Anders se convierta en su miembro más destacado. Su objetivo principal es hallar evidencias del vínculo entre Gellan Primewater y los Principados del Mar, así como la participación de este en el comercio de esclavos. Semejantes pruebas no serán difíciles de encontrar una vez salgan a la luz los negocios de Gellan con los Principados del Mar.

La Hermandad planea utilizar estas acusaciones para aumentar la tensión existente en el pueblo entre los conservadores y los leales, iniciar una guerra civil, asesinar a los líderes de ambos bandos y luego usar a Anders como pacificador. Más tarde, la facción pretende eliminar al joven, incriminar a los Principados del Mar y colocar a Skerrin como su sustituto en el puesto de líder más importante de Saltmarsh. Por último, el asesino avivará el inicio de la guerra y continuará ayudando a los espías de la Hermandad a infiltrarse en otras poblaciones del sur de Keoland.

Si estalla el conflicto bélico, los agentes de la Hermandad trabajarán para garantizar que este se estanca y provoca el desgaste de ambos bandos. Según su plan ideal,

los asesinatos allanarán el camino para que los miembros de la facción asuman altos cargos en ambos reinos, pero si es necesario, la Hermandad recurrirá a ejércitos de mercenarios, tribus humanoides y fanáticos que han estado reuniendo para terminar el trabajo. En el grupo esperan que los Principados del Mar puedan convertirse en un estado títere, permitiendo que la Hermandad pueda dirigir su atención hacia el resto de Keoland.

EJEMPLOS DE ACONTECIMIENTOS

DE LA HERMANDAD ESCARLATA

d20 Acontecimiento

- | | |
|-------|---|
| 1–6 | La Hermandad hace llegar a la guardia pruebas de actividades de contrabando, lo que hace que varios conocidos propietarios de barcos de pesca sean arrestados. |
| 7–10 | Los agentes de la Hermandad difunden rumores de que la mina está al borde de la quiebra y que la Corona planea otorgar a los enanos el gobierno de Saltmarsh como compensación. |
| 11–12 | La Hermandad chantajea a Ingo el Pastor y a Keledek el Tácito, dos personas del pueblo con un turbio pasado, para que entren a su servicio, convirtiéndolos en valiosos agentes. |
| 13–14 | El grano contaminado entregado por un comerciante afín a la Hermandad porta un brote de peste. |
| 15–16 | La Hermandad usa el secuestro, el chantaje y otros medios siniestros para convertir en aliado a un miembro importante de otra facción. |
| 17–18 | Una pequeña banda de esclavos fugados llega al pueblo. Afirman que varios de los marineros de los muelles han trabajado alguna vez como traficantes de esclavos, lo que hará que Anders clame justicia. |
| 19 | La actividad pirata aumenta, con la inconfundible marca de los Principados del Mar. Los barcos de la Hermandad han enarbolido las enseñas de los Principados del Mar para crear confusión. |
| 20 | Skerrin, cada vez más aburrido y demasiado confiado, asesina a un miembro prominente de una facción e intenta acusar del crimen a los Principados del Mar. |

DESCRIPCIÓN DE SALTMARSH

Los aproximadamente cinco mil residentes de Saltmarsh son sobre todo humanos. El contingente minero enano, de en torno a doscientos trabajadores, es la facción no humana más numerosa del pueblo. Los elfos y los medianos no llaman la atención, ya que Silverstand alberga un enclave de elfos de los bosques y existen varias aldeas de medianos escondidas en las colinas que rodean el asentamiento. Los residentes reaccionan ante otros tipos de visitantes, especialmente tieflings y dracónidos, con una mezcla de curiosidad y temor.

LEY Y ORDEN

Saltmarsh es un bastión de la civilización situado en medio de una región salvaje. Sin sus recios defensores, hace mucho tiempo que podría haber caído bajo los ataques de los forasteros.

MILICIA Y DEFENSAS

La guardia del pueblo está compuesta por cien guerreros entrenados. Van equipados con armaduras de cuero tachonado blasonadas con la insignia del cuerpo, el juncos verde de Saltmarsh, y armados con garrotes mientras patrullan.

Los guardias trabajan en parejas y tienen su cuartel en dos casetas de vigilancia construidas cerca de la carretera que llega hasta la población. Unas dependencias menores situadas en los muelles les sirven para controlar las reyertas que se producen allí todas las noches. El capitán de la guardia es Eliander Fireborn.

Este cuerpo también patrulla a caballo el área que rodea Saltmarsh. Los grupos asignados a esta tarea están bien armados y acorazados; llevan cotas de malla y empuñan espadas largas y ballestas pesadas.

Si el pueblo sufre un ataque, es posible reunir a una milicia de quinientos residentes para defenderlo. Los miembros de esta tropa han recibido un entrenamiento míntimo, ya que solo se espera que mantengan a raya al enemigo hasta que lleguen las fuerzas del rey.

Una pequeña fuerza de infantería de marina vigila los muelles y, si es necesario, puede hacerse a la mar para enfrentarse a la amenaza de un barco pirata o a una incursión de sahuagins. Los infantes de marina son veteranos curtidos en la batalla contra los Principados del Mar. Los lidera una pareja casada: Tom y Will Stoutly, veteranos que han luchado en decenas de escaramuzas contra piratas, bandidos y monstruos.

La gente percibe a la guardia como una especie de fuerza entrometida, ya que la mayoría de sus miembros son militares veteranos que emigraron aquí con la bendición de la Corona. Los lugareños tienden a verlos como matones brutales, aunque luego se apresuran a llamarlos cuando hay problemas.

INFRINGIR LAS LEYES DEL PUEBLO

La guardia arresta a quienes infringen la ley y los mete entre rejas en la cárcel del pueblo. En la mayoría de los casos, los delincuentes pagan una multa y quedan libres. Los que no pueden hacer frente a dicha sanción deben commutar su pena por trabajo, por lo general barriendo las calles o ayudando en proyectos de construcción. Si un delito requiere que tenga lugar un juicio, el Consejo escucha las pruebas y ofrece un veredicto. Las infracciones se dividen en tres categorías básicas en Saltmarsh.

Delitos leves. Peleas públicas sin armas, pequeños hurtos y otras fechorías que causan hasta 50 po en daños a la propiedad se consideran delitos leves. El acusado paga una multa de 2d6 po o cumple un día de trabajos forzados por cada pieza de oro adeudada.

Delitos menores. El asalto a mano armada, definido como cualquier ataque no letal realizado usando un arma, junto con cualquier otra agresión o infracción contra la propiedad que cause daños por más de 50 po, pero menos de 250 po, se consideran delitos menores. El autor debe pagar una multa de 100 po y cumplir 1d4 años de prisión o realizando trabajos forzados.

Delitos mayores. Los crímenes más serios que los descritos anteriormente, incluido el asesinato, son delitos mayores. El culpable se enfrenta a 2d10 años de prisión, aunque los casos graves reciben la pena de muerte. En la mayor parte de los casos, estos crímenes se tratan en Seaton, la capital de la provincia, ubicada al este de Saltmarsh.

COMERCIO

Saltmarsh podría estar cubierto de sal marina e inundado por el hedor a tripas de pescado podrido; sin embargo, en las arcas de sus ciudadanos hay oro en abundancia. Durante más de un siglo, los barcos de Saltmarsh han pescado en los ricos caladeros ubicados a lo largo de la costa. Naves mercantes de todas las procedencias han utilizado los muelles

para descargar sus mercancías y, además, últimamente ha aumentado el número de navíos que han acudido a la llamada a medida que la explotación minera de los enanos ha ido creciendo. El contrabando también ha sido durante mucho tiempo un negocio rentable en la zona.

La explotación minera enana promete aportar un rápido crecimiento a las arcas de Saltmarsh. Si eso es bueno o malo depende de a quién se le pregunte. Los comerciantes esperan que los negocios aumenten, pero los pescadores no ven cómo las minas harán algo para engrosar sus fortunas. En todo caso, temen que la competencia por el pescado se vuelva más feroz a medida que la población vaya creciendo.

PESCA

Hay más gente en el pueblo trabajando en la industria pesquera que en ninguna otra y, de hecho, esta ha sido la columna vertebral de Saltmarsh durante generaciones. Las familias más ricas poseen sus propios barcos, mientras que las personas menos acomodadas son contratadas para trabajar como marineros de cubierta. Esta labor es difícil y peligrosa, pero un marinero inteligente puede ahorrar dinero durante varios años y, al final, comprarse su propia embarcación. Esta promesa de prosperidad es importante para las personas del lugar, que ve a los recién llegados como una amenaza.

COMERCIO

Las familias más ricas del pueblo son dueñas de grandes barcos mercantes que utilizan para enviar mercancías a través del Mar Azur. Saltmarsh exporta otros alimentos de las granjas de la población. La mayoría de los productos manufacturados, excepto las cuerdas, las redes y otros artículos que se fabrican localmente para la industria pesquera, se importan al asentamiento.

CONTRABANDO

Siendo un pueblo tranquilo apartado de todo, Saltmarsh ha supuesto durante mucho tiempo un mercado ideal para productos ilegales. Los piratas, los agentes de los Principados del Mar y los nobles de Keoland que buscan evadir los impuestos del rey han ayudado a impulsar un floreciente mercado negro local. Algunos barcos de pesca se encuentran con otras naves en el mar para cargar y descargar mercancías ilegales, mientras que otras bandas realizan negocios en puntos aislados a lo largo de la costa, cerca de la población. Los lugareños ven el contrabando como un crimen sin víctimas y les molesta la creciente insistencia de la Corona en tomar medidas energéticas contra este.

MINERÍA

La mina situada a las afueras del pueblo es un nuevo proyecto. A pesar del escepticismo de la población, la explotación ha comenzado a producir plata en cantidades crecientes, y los enanos están convencidos de que los acantilados cercanos son ricos en oro. Si a la mina le va bien, Saltmarsh podría transformarse en un asentamiento en expansión de la noche a la mañana.

MUELLES

Los muelles de Saltmarsh son el palpitante corazón del pueblo. El comercio pesquero y el relacionado con este, que mantienen vivo el asentamiento, tienen aquí su centro neurálgico.

Los muelles han sufrido recientemente una serie de expansiones destinadas a atraer al puerto buques mercantes de mayor envergadura. Los dos muelles principales se usan

para cargar y descargar los barcos grandes, mientras que una serie de embarcaderos más pequeños acogen a las naves más humildes.

Esta zona de Saltmarsh está casi siempre ocupada; es raro ver los enormes muelles vacíos. Los almacenes vigilados son comunes en este distrito y, además, se considera un comportamiento sospechoso caminar cerca de estos lugares por la noche.

Los muelles son un hervidero de rumores y chismes. Los marineros y trabajadores que frecuentan esta área están aburridos, ansiosos por recibir noticias e inclinados a compartir lo que han oído. Un personaje que pase unas horas preguntando qué se cuece estará a la última en cuestión de chismorreos. La tabla "Rumores por los muelles", que se presenta a continuación, te ayudará a inspirarte a la hora de establecer el tipo de cotilleos que los aventureros podrían oír.

RUMORES POR LOS MUELLES

d10 Rumor

- 1 La Corona ha enviado una caravana con oro suficiente como para financiar la construcción de seis nuevos buques de guerra. Desapareció cerca de las Ciénagas de Hool.
- 2 Unos comerciantes drows han estado haciendo negocios en el pueblo haciéndose pasar por elfos de la superficie.
- 3 Alguien está saboteados los barcos de pesca. Son esos enanos, ¡quieren hacerse con el poder!
- 4 Los agentes del rey se han infiltrado en el Saltmarsh. Es solo cuestión de tiempo antes de que eliminen a los miembros del Consejo y los reemplacen por nobles pisaverdes.
- 5 Ese tiefling que anda buscando comprar cráneos de cocodrilo no puede estar tramando nada bueno.
- 6 Un par de barcos de pesca han desaparecido. Si los demonios del mar no están detrás, soy un tritón.
- 7 Una gran criatura ha estado rebuscando en todas nuestras basura durante la noche. Algo salido del pantano, supongo; tal vez un troll.
- 8 A veces, durante alguna noche sin luna, puedes encontrarte con el fantasma de un marinero ahogado que intenta volver a casa. Lleva a uno hasta su hogar y te concederá un deseo. Equívócate y te estrangulará.
- 9 Si ves a alguien en los muelles con una capa roja después del ocaso, deslízale una pieza de cobre y te conectará con unos contrabandistas de más allá de este mundo. Te venderán todo lo que hayas soñado.
- 10 Es solo cuestión de tiempo antes de que los enanos caven demasiado profundo y liberan algo terrible.

ESTADO DE ÁNIMO DEL PUEBLO

Saltmarsh es un lugar siempre lleno de energía. Pocos de los lugareños corrientes son tan acaudalados que puedan permitirse el lujo de permanecer de brazos cruzados. Al amanecer, el puerto se llena de pescadores que se preparan para salir a faenar. Cuando regresan, se dedican a descargar las capturas, remendar las redes y reparar sus embarcaciones. Los comerciantes atracan sus navíos en los muelles una vez la flota pesquera ha salido durante el día. Inmediatamente, los estibadores se apresuran a cargar y descargar las mercancías antes de que los barcos regresen.

La energía y el bullicio diarios dan paso a noches ruidosas. Los pescadores beben cerveza e intercambian experiencias, cada uno buscando superar al otro con sus

historias de marinos. Cuando tripulaciones rivales se cruzan pueden producirse reyertas, por lo que la guardia del pueblo siempre está a la vista con la esperanza de mantener la paz.

La cantidad y calidad de las capturas de los días previos ayuda mucho a determinar el estado de ánimo y la atmósfera general de población. Una pesca abundante durante algunas jornadas seguidas genera en todos los pescadores un estado de ánimo festivo, mientras que una mala que dure más de un par de días provocará una bajada de la moral y que surjan las peleas.

Usa la siguiente tabla para establecer el estado de ánimo en el pueblo; tira una vez cada pocos días o elige el resultado que mejor te parezca.

ESTADO DE ÁNIMO EN SALTMARSH

d20 Resultado

- | | |
|-------|--|
| 1–6 | Captura pobre. La gente se frustra y se vuelve propensa a las peleas; todos están de mal humor. |
| 7–12 | Captura abundante. La música y el alborozo resuenan por el pueblo mientras todos lo celebran. |
| 13–20 | Captura normal. En general, los pescadores están contentos con sus últimos resultados. Aquí y allá, las tripulaciones se jactan de buenas capturas o se lamentan de haber traído un pobre cargamento. |

LUGARES DE INTERÉS EN SALTMARSH

A continuación, te presentamos un resumen de las localizaciones más notables de Saltmarsh, tal y como se muestra en el mapa 1.1.

1. PUERTAS DEL PUEBLO

Saltmarsh se construyó sobre las ruinas de un asentamiento mucho más antiguo, al que a veces llaman el Viejo Saltmarsh o el Puerto Viejo. Un vestigio de este se conserva en la zona portuaria, donde aún queda un pequeño tramo de muralla y una sola puerta de acceso al enclave, que custodian dos o tres guardias. La muralla es vieja, se cae a pedazos y está muy ajada, tras siglos de lluvias y del azote del viento proveniente del Mar Azur.

La guarnición de la puerta la componen guardias veteranos, aquellos que están próximos a jubilarse y no quieren o no pueden patrullar a pie. La visión de estos es aguda y son propensos a chismorrear. Con un tiento a una petaca de whisky o algunas piezas de plata se les puede persuadir para que compartan información sobre los visitantes recientes.

2. CUARTEL Y CÁRCEL

Construido sobre una colina baja, el cuartel de Saltmarsh también hace las veces de cárcel. Es una de las pocas estructuras del pueblo que posee un nivel subterráneo. El carcelero, Kraddok Stonehorn (**gladiador** humano LB), es un viejo camarada de Eliander. Es estricto en cuanto a las normas, y el capitán de la guardia le confiaría la vida.

La prisión del sótano consta de dos secciones. Hay una sola gran sala que comparten borrachos, pescadores y otros alborotadores que necesitan bajar los humos durante algunas noches. La cerradura es de buena calidad (forzarla requiere utilizar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 20) y la puerta está construida en madera maciza, con una pequeña ventana que permite a los guardias controlar a quienes tienen a su cargo.

En un pasaje lateral hay seis celdas individuales con cerraduras de incluso mejor calidad (cada una de ellas puede forzarse empleando herramientas de ladrón y teniendo éxito en una prueba de Destreza CD 25) y robustas puertas sin

ventanas. Hace mucho, se protegió uno de los calabozos contra teletransportación y magia de adivinación. Es en este lugar donde se custodia a los lanzadores de conjuros, con los ojos vendados y esposados. En ocasiones, Eliander usa esta celda para llevar a cabo reuniones que requieren de la máxima discreción.

La cárcel se utiliza para alojar a prisioneros cuyas penas no superan el año, pero a aquellos que se enfrentan a condenas más largas, o a quienes se ha sentenciado a trabajos forzados, se los transfiere a la prisión de Seaton, un asentamiento de primer orden y bien fortificado localizado al este.

Hay 2d4 **guardias**, liderados por un **veterano**, que vigilan el lugar en todo momento.

3. LA CABRA DE MIMBRE

Con el dudoso honor de ser la taberna más antigua de la población, la Cabra de Mimbre es propiedad de Lankus Kurrid (**guardia** humano NB), un oficial retirado del ejército de Keoland que sirve a los mineros enanos y a la guardia del pueblo. Este edificio de dos pisos tiene habitaciones en alquiler en la planta superior, generalmente suficientes para acomodar el pausado flujo de viajeros que atravesan Saltmarsh de camino hacia cualquier otro lugar.

Aquellos que quieran encontrarse con Manistrad podrán hallarla aquí cuando no esté trabajando en la mina. A veces necesita aventureros que la ayuden a mantener la seguridad en la explotación minera. Tira un d6 y consulta la siguiente tabla para determinar qué tipo de tarea puede haber disponible.

d6	Tarea
1	Proteger un pozo minero que unos duergars atacaron hace poco desde el Underdark.
2	Escoltar unos carrozatos de suministros hacia y desde Saltmarsh.
3	Explorar un túnel que han descubierto en las minas y que muestra signos de estar infestado de trogloditas.
4	Localizar a un grupo de mineros que han desaparecido bajo tierra y a los que podrían haber secuestrado unos esclavistas.
5	Seguir la pista a un ladrón que ha robado un cargamento de costoso equipo minero en Saltmarsh.
6	Encontrar el origen de unos zombis y esqueletos que se han visto en las minas hace poco.

4. CASA DE ELIANDER

Escondida a las afueras del pueblo y con vistas al mar, la casa de Eliander es para él un relajante lugar de reposo lejos del bullicio de Saltmarsh. El capitán de la guardia posee la mayor biblioteca del pueblo; durante sus días de servicio militar se aficionó a colecciónar libros raros. Si los personajes necesitan información sobre la historia de Saltmarsh, podrían encontrarla en los anaquelés de Eliander.

5. SEDE DE LA COMPAÑÍA MINERA

Este edificio, que fue tiempo atrás una mansión propiedad de una familia noble local, fue adquirido por la Corona y sirve como centro de operaciones a la empresa minera enana de Saltmarsh. Manistrad Copperlocks se aloja aquí cuando tiene que atender negocios en el pueblo; por lo demás, varios empleados enanos trabajan aquí durante el día, llevando el control de las entregas en los muelles, que luego se transportan hasta la mina, y organizando la estiba del mineral procesado en barcos mercantes con destino a puertos lejanos.

Por todos lados se rumorea que existe una cámara oculta debajo del edificio. En el sótano, los enanos han excavado una sala que mantienen cerrada a cal y canto gracias a una pesada puerta de hierro y una cerradura de buena factura (para forzarla es necesario utilizar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 25). Los enanos guardan sus riquezas en ese lugar: alrededor de 1.000 po en monedas y gemas, custodiadas por cuatro **armaduras animadas** y una **alfombra asfixiante** que han dejado dentro de la cámara. Los autómatas no atacan a los enanos y pueden desactivarse durante 10 minutos si se les dice la palabra de activación: "Tatalot". Manistrad y sus asesores de confianza conocen esta contraseña.

6. TORRE KELEDEK

Esta torre de tres pisos es el hogar del mago y erudito del pueblo, Keledek el Tácito (**mago** humano LM). Su piel oscura, su cabeza lampiña y el turbante de seda roja brillante que lleva, por no mencionar su altura de casi 7 pies (2,13 m), hacen de él una figura inconfundible en Saltmarsh.

Keledek llegó a al asentamiento hace años procedente de Ket, un remoto reino por el que los lugareños sienten una mezcla de desprecio, desconfianza y miedo. Se extendió por la población el rumor de que pronunciar su nombre en voz alta permitía al mago espionar la conversación durante un rato. En realidad, Keledek confía a su familiar, un **diablillo** llamado Zivmal, la tarea de vigilar a la gente del pueblo.

El mago es un socio de confianza de Gellan Primewater. Utiliza la magia para ayudar a una banda de contrabandistas ubicados en la cercana torre de Zenopus a cambio de componentes raros para conjuros y objetos mágicos.

7. LOS FIELES INTENDENTES DE IUZ

Una delegación comercial encabezada por la capitana Xendros (**sacerdotisa** tiefling CM) ha llegado a Saltmarsh para adquirir grandes cantidades de pescado (en salazón, preservado para el transporte) en nombre de Iuz, un poderoso cambion y semidiós que gobierna una gran parte del remoto norte. El reino de Iuz no produce suficiente alimento para dar de comer a todos sus ciudadanos, por lo que depende de las importaciones para lo demás, y Saltmarsh es uno de sus principales proveedores.

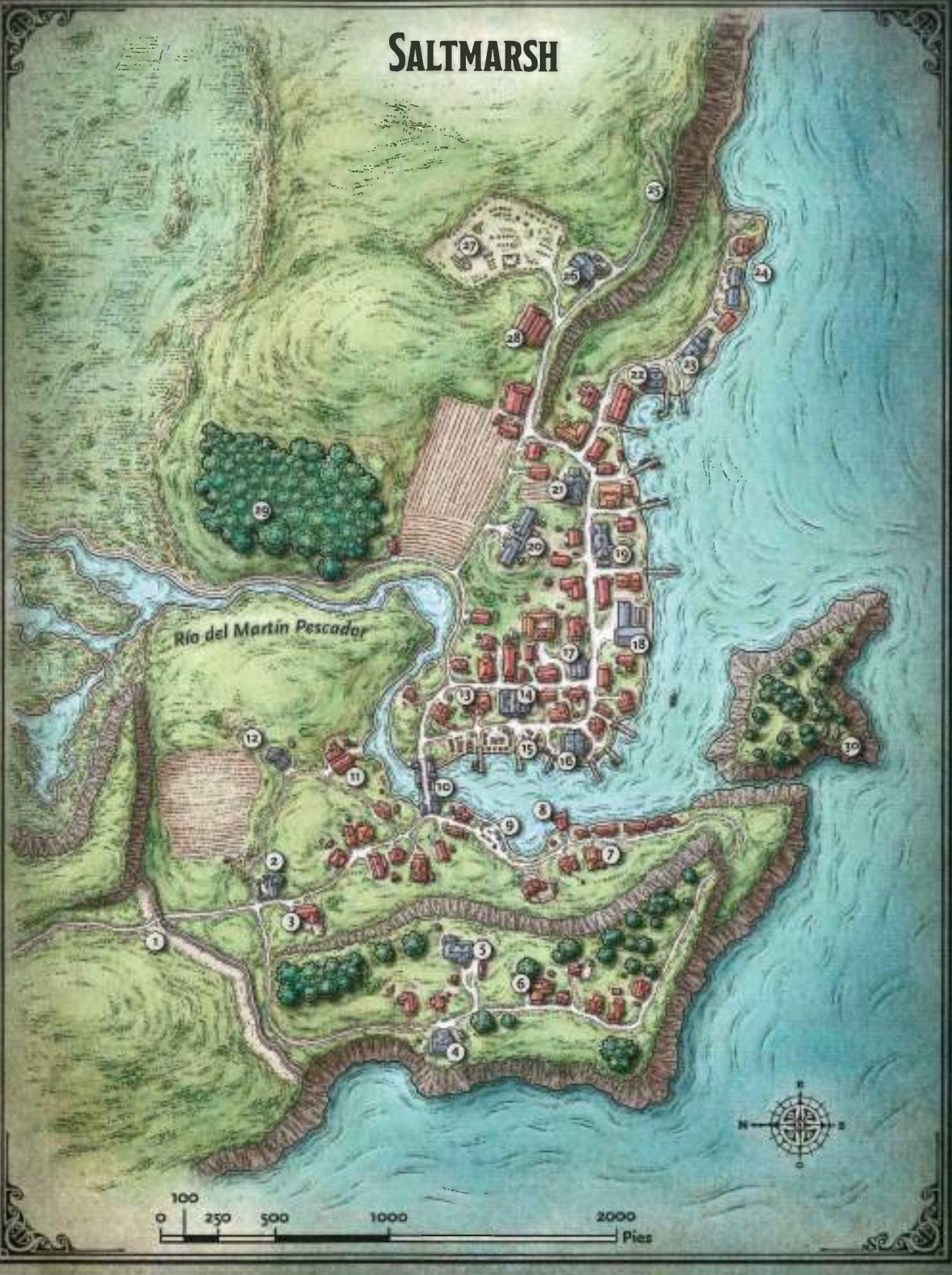
Los secuaces de Iuz apenas han entrado en conflicto directo con Keoland, de modo que su guerra en curso con los rivales de esta hace de la nación un socio comercial aceptable a ojos del rey. Los emisarios de Iuz pagan puntuales y compran siempre grandes cantidades de pescado, por lo que nadie hace demasiadas preguntas acerca de la voz sepulcral de la capitana o de su inclinación por usar joyas de oro grabadas con ominosos diseños.

En ocasiones, Xendros necesita contratar a aventureros. Está particularmente interesada en localizar un *aparato de Kwalish*. Si llega a sus oídos la existencia de alguno, ofrecerá objetos mágicos a quienes estén dispuestos a conseguírselo (salvo un artefacto, podrá suministrar cualquier cosa si se le da el tiempo suficiente como para enviar un mensaje a Iuz). En caso de que su oferta sea mal recibida, los agentes de Iuz convocarán a una banda de asesinos demoníacos para hacerse con el aparato y llevarlo de vuelta al reino de Iuz.

8. LA RED VACÍA

Esta destalizada taberna construida en parte sobre pilotes que se hunden en las aguas del puerto es, por lo que parece, un antro de contrabandistas, mercenarios, asesinos e incluso piratas. El propietario, Kreb Shenker (**matón** humano NM), acepta el dinero de cualquiera sin hacer preguntas. A los alborotadores los saca en volandas y los lanza

SALTMARSH



por encima de la barandilla al hediondo puerto. Los personajes que quieran salir de juerga hallarán en este el mejor sitio para pasar una ruidosa velada bebiendo y buscando bronca. La guardia del pueblo acude al lugar solo si le dan aviso.

Kreb se coordina con Gellan Primewater para identificar a posibles compradores y vendedores de contrabando. También recluta a gente ruda y marineros locales para los asuntos del rico comerciante, pero prefiere a aquellos que poseen mentalidad empresarial y son menos propensos a causar problemas.

9. MERCADO VERDE

En esta franja de terreno despejado se puede encontrar todo aquello que no sea pescado, sal o suministros náuticos; este mercado alberga una docena de puestos que llegan hasta el puente. Hay a la venta algunas cabras, huevos, telas, plantas de los pantanos y macetas; de vez en cuando también mulas y bueyes de tiro para las carretas.

10. PUENTE ALETA DE TIBURÓN

Este gran puente, el único de Saltmarsh, atraviesa el río y está completamente ocupado por comercios y viviendas. Su construcción es anterior al pueblo y lo suficientemente grande como para que dos pesados carros cargados lo atravesen a la vez. Los elfos y los seres feéricos sienten un vago malestar cuando lo cruzan debido a una antigua maldición que se le imbuyó mucho antes de que Keoland viera la luz.

11. GUARNICIONERÍA DE KESTER

Kiorna Kester (**plebeya** humana LN) dirige esta curtiduría, donde produce cueros lisos y coloridos adecuados para cada propósito, y vende tanto las pieles curadas como los artículos que ella misma confecciona. A Kiorna le interesa mucho adquirir pieles de criaturas exóticas para fabricar cuero del caro. Pagará una tarifa en piezas de oro igual a 100 veces el valor de desafío de una criatura a cambio de la piel intacta de cualquier bestia o monstruosidad con valor de desafío de 3 o superior. Conseguir la piel de una criatura así requerirá que el cadáver esté intacto, una hora de trabajo y superar una prueba de Destreza (Juego de Manos) o Sabiduría (Supervivencia) CD 15 con el fin de preservarla en las mejores condiciones para los propósitos de Kiorna. Si se falla la prueba, el cuero no cumplirá con las exigencias de la mujer, pero aun así podrá venderse por un precio menor.

12. TORRE HOOLWATCH

Esta torre de 60 pies de alto fue la primera construcción defensiva de Saltmarsh. Todavía sirve como arsenal y puesto de observación, así como de cuartel oficial de la guardia del pueblo. Eliander pasa la mayor parte del tiempo aquí, enfrascado en sus deberes como comandante del cuerpo. A veces necesita aventureros, en cuyo caso cuelga anuncios en un tablón que está colocado junto a la entrada del edificio. Tira un d6 y consulta la siguiente tabla para establecer qué tipo de tarea podría estar disponible.

d6	Objetivo	Enemigos	Ubicación
1	Recuperar bienes robados	Goblins	Ciénagas de Hool
2	Detener a un criminal buscado	Bestias salvajes	Ciénagas de Hool
3	Rescatar a un cautivo	Bandidos	Bosque Tenebroso
4	Derrotar una amenaza	Sectarios	Bosque Tenebroso

d6	Objetivo	Enemigos	Ubicación
5	Encontrar a una patrulla perdida	Bullywugs	Bosque Ahogado
6	Explorar un área peligrosa	Muertos vivientes	Mar Azur

13. EL SEDAL ROTO

Esta popular posada y taberna está construida a partir de los tablones y cascós de media docena de barcos de pesca desguazados. En su decoración, como es previsible, predomina la temática náutica, y sus habitaciones son simples pero cómodas representaciones de los camarotes de un navío. El hedor a pescado nunca se va de sus paredes, con la consecuencia de que las pertenencias de aquellos que se hospedan toda la noche acaban impregnadas de ese olor, que perdura durante varios días. Marineros y pescadores se reúnen en el lugar para intercambiar historias y pasar las horas nocturnas empinando el codo.

Dirige el Sedal Roto una joven llamada Hanna Rist (**plebeya** humana NB), que proviene de una familia de reconocidos pescadores de langostas. Los Rist también elaboran una bebida alcohólica destilada a partir de carne de langosta y patatas llamada vino de pinzas; es, por decirlo con tacto, cuestión de acostumbrarse a tragársela. Hanna emplea a varios antiguos estibadores para que el bar sea un sitio tranquilo.

14. SALÓN DEL CONSEJO

Este gran edificio de ladrillo contiene las oficinas del Consejo y la cámara donde sus miembros se reúnen para discutir los asuntos del asentamiento. El salón está construido con la dura piedra extraída de los acantilados cercanos y con una variedad de madera maciza de las cercanas Ciénagas de Hool. Hay un cartel de madera que muestra una red llena de peces colgado sobre la puerta de doble hoja que permite el acceso al lugar. Del edificio nace una pequeña torre que cuenta con un cuerno en la cúspide; se toca para anunciar el comienzo de las sesiones del Consejo y otros acontecimientos importantes.

Ante el salón, el pueblo ha colocado un patíbulo con una horca que se usa para las ejecuciones; es robusto, aunque se le notan los efectos de la exposición a la intemperie. Estos castigos son muy poco frecuentes, pero cuando se dan, atraen a una gran multitud. Cada semana, hay una probabilidad de un 2 % de que se produzca una ejecución, por lo general de algún bandido o forastero reincidente.

15. MERCADO SEMANAL

Alrededor del primer pozo que se excavó para los pescadores durante los primeros días del pueblo, hay una gran plaza donde comerciantes de todo tipo se reúnen para vender sus productos el primer día de cada semana. Inicialmente destinado al comercio de pescado, el mercado ha crecido hasta incluir una amplia variedad de bienes. La zona central de la plaza alberga una docena de mesas alargadas donde los clientes pueden reunirse para comer. En este lugar se podrán adquirir artículos del *Player's Handbook* que cuesten 150 po o menos.

16. MANSIÓN PRIMEWATER

Gellan Primewater posee una gran mansión justo en los muelles, lo que le permite supervisar sus barcos desde la ventana superior. A veces se asoma para gritar órdenes o responder a preguntas de sus capitanes y tripulaciones; su voz retumbante resuena en los muelles. La ubicación de su casa también la hace conveniente para sus contrabandistas; los marineros meten los productos a escondidas por una entrada secreta que lleva hasta la bodega de su vivienda.

Lo que más llama la atención de la mansión es su gran recibidor, así como su salón para banquetes. Gellan organiza al menos un opíparo festín cada semana, famoso por la comida y la bebida importadas de puertos remotos. Su cocinera, una joven gnoma llamada Feliza, contrata a veces a aventureros para que le traigan hierbas, carnes y otros raros ingredientes para sus platos.

17. EL YUNQUE ENANO

La fuerza del herrero tiene un solo yunque, que muestra claros signos de su origen enano, y una lista de pedidos larga como un día sin pan. Los herreros, humanos, se pasan el día fabricando ganchos, clavos, arpones, cuchillos, plomadas de pesca y muchas más cosas. Su maestra herrería es una anciana de piel oscura llamada Mafera (**plebeya** humana LB); su hijo, Jasker (**plebeyo** humano LB), es su mejor oficial. También hay un pequeño santuario a Moradin bajo el voladizo del edificio, aunque está algo descuidado.

A algunos de los enanos de la nueva explotación minera les gustaría saber cómo una humana se ha hecho con tales herramientas enanas. Algunos sospechan que mediante traición, por lo que puede que contraten a los personajes para que entren en el lugar y saquen de allí cualquier objeto que pertenezca a su raza "por derecho".

18. PLANTAS DE LOS PESCADEROS

Los grandes edificios de procesamiento de pescado ubicados en esta zona desprenden olor a prosperidad (y a pescado). Todos participan en los procesos de salazón o salmuera de las capturas de la flota. La mayor parte de la jornada estas plantas bullen de actividad, de modo que los trabajadores tienen poco tiempo para la chachara.

19. CASA OWELAND

La familia Oweland ha sido la propietaria de esta extensa mansión durante generaciones. A pesar de las riquezas del linaje, el edificio es una gran suma de reformas, nuevas ampliaciones y añadidos. Cada generación de la familia ha ido agrandando la vivienda para acomodarla al crecimiento del clan. Los Oweland ayudan a los pescadores que han estado pasando por momentos difíciles, compartiendo su riqueza con otros hasta que puedan recuperarse.

El extenso y laberíntico interior de la Casa Oweland ha generado rumores acerca de sus cámaras y pasajes secretos. La familia solía dedicarse al contrabando, razón por la cual desde los sótanos situados debajo de la mansión parten varios túneles ocultos que llegan hasta las afueras del pueblo. Skerrin Wavechaser ha descubierto algunos que incluso los miembros del linaje desconocen.

20. CASA SOLMOR

La familia Solmor posee varios edificios en este modesto complejo. El mayor es la mansión privada del linaje. Otras tres construcciones más pequeñas sirven como alojamiento a los sirvientes, empleados de la flota comercial de la familia y también como almacén seguro para las mercancías caras.

Los Solmor cuentan con una escuadra de una docena de **guardias** liderados por cuatro **veteranos** (todos humanos LM). Estos mercenarios responden ante Skerrin, y aunque en apariencia sirven a esta familia noble, su lealtad es para con la Hermandad Escarlata.

A pesar de que la Hermandad se ha infiltrado en este lugar, Skerrin se esfuerza en eliminar toda evidencia incriminatoria. Su memoria eidética le permite quemar cualquier aviso e informe que recibe después de leerlos, pero a veces puede ser descuidado y dejar trozos de papel no calcinados del todo en la basura.

21. SEDE DEL GREMIO DE MARINEROS

El Gremio de Marineros sirve a todos los asentamientos a lo largo de la costa, proporcionando una litera y comida a los marineros que están de paso. Los capitanes que buscan tripulantes hacen un alto en este lugar, al igual que aquellos interesados en las noticias de ultramar. El gremio es un sitio excelente para conversar sobre temas navales, así como sobre las diversas amenazas a la navegación por mar a lo largo de la costa.

22. CASA DE INGO EL PASTOR

Ilinar V es un general humano caído en desgracia del Gran Reino; actualmente vive en Saltmarsh e intenta ir un paso por delante de los asesinos enviados por el supremo rey tras apoyar un intento fallido de usurpación del trono. Aquí se hace llamar Ingo el Pastor, y poco a poco se ha granjeado la reputación de ser bueno como guardia, marinero y fortachón cuando toca navegar por aguas turbulentas. Lo único que conserva de su vida anterior son las condecoraciones de sus campañas, bagatelas que le traen a la memoria las glorias del pasado, incluso aunque revelarían su verdadera identidad si fueran descubiertas. Tiene a un **guardián escudo** en su casa, un último recurso oculto para frustrar cualquier tentativa de acabar con su vida.

Ingo (**gladiador** humano LN) trata de no llamar la atención. Evita tomar partido en ningún conflicto, pero si su mascarada se ve expuesta, puede que se vea obligado a apostar por una facción u otra. Mantiene una buena amistad con Eliander. Los dos se reúnen a veces para tomar una copa y comparten historias de sus experiencias en el ejército. Aunque Ingo intenta contar sus relatos de una forma suficientemente vaga como para proteger su tapadera, el capitán de la guardia sospecha de su verdadero origen.

23. SEDE DEL GREMIO DE CARPINTEROS

Dirigido por una envarada gnoma llamada Jilar Kanklesten (**plebeya** gnoma N), el Gremio de Carpinteros está muy atareado construyendo casas, fabricando barriles para el pescado, reparando los muelles y haciendo muchas otras cosas. El edificio en conjunto es de una factura maravillosa, hecho sin usar un solo clavo. Jilar está obsesionada con las maderas raras, de manera que pagará generosamente a quienes se aventuren en busca de algunos árboles en particular, propios de las Ciénagas de Hool, el Bosque Ahogado o el Bosque Tenebroso. Tira un d8 y consulta la siguiente tabla si los personajes le piden trabajo.

d8 Objeto

1	La rama de un árbol que se haya empleado para colgar a un asesino.
2	Astillas de un árbol alcanzado por un rayo.
3	Un fragmento de la corteza de un ent, entregado por este voluntariamente.
4	Una estaca de madera que se haya utilizado para empalar a un vampiro.
5	Unos zarcillos arrancados de una broza movediza.
6	Tablones de cubierta robados de un barco pirata.
7	Un tronco de las Ciénagas de Hool transportado por sus aguas pantanosas.
8	Madera de un naufragio.

PROCAN, EL MARINERO DE LA MAR Y CIELO

Procan es una deidad caótica neutral del mar y el clima. Otorga a sus clérigos acceso al dominio de la Tempestad. Se encarna en una tormenta repentina que barre las cubiertas de los barcos, golpeándolos con olas monstruosas y vientos aullantes para dar paso a unas aguas tranquilas y un clima bonancible en cuestión de segundos.

El dominio de Procan es el mar, de modo que es testigo de todo aquello que los océanos bañan. Su ánimo se ensombrece al presenciar un brutal asesinato en los muelles de cualquier puerto miserable, pero luego le llena de orgullo ver cómo un valiente marinero salta a las aguas para salvar a un niño que se está ahogando. Cada historia que transcurre en los océanos pasa por su mente, y a cada momento maldice y bendice a los mortales por sus interminables locuras, heroicidades y miserias.

El poder de Procan acaba donde alcanza la línea de la pleamar. Sus clérigos y sacerdotes rara vez se aventuran hacia el interior, y poco le importa lo que sucede más allá de sus aguas. En el mar, espera sacrificios en forma de buena comida, fuertes bebidas espirituosas o valiosos tesoros, que deben arrojarse por la borda al comienzo de cada viaje. Gracias a este ritual, Procan guarda todos los tesoros perdidos en el océano como parte de su dominio. Maldice a quienes saquean los naufragios sin la bendición de sus clérigos y los persigue propiciándoles un clima horrible hasta que algún otro lugar llama su atención.

Los clérigos de Procan reflejan la naturaleza caótica de su dios. Buscan presagios de su estado de ánimo en el clima y el cielo, y reflejan su propio comportamiento para que coincida con el de este.

24. LA CALA DEL CANGREJERO

Justo al este de los muelles, y construidos a lo largo de la costa de una bahía recóndita, hay un puñado de edificios conocidos en conjunto como la Cala del Cangrejero. Todos ellos están envejecidos; los residentes de Saltmarsh los abandonaron hace años. Desde entonces, miles de cangrejos se han apoderado de los ruinosos restos. Los cangrejeros de Saltmarsh son cautelosos en cuanto a la cala, ya que más de un ávido pescador ha desaparecido en la oscuridad inundada de repiqueos y nunca se los ha vuelto a ver. Los habitantes del pueblo no lo saben, pero un **vampiro** llamado Xolec está atrapado en un sótano oculto bajo una de las viejas cabañas. A Xolec lo enterraron en una antigua tumba, pero quedó libre en Saltmarsh hace décadas cuando un comerciante trajo su ataúd sellado al pueblo y lo abrió. Una clérigo de San Cuthbert se enfrentó a él, aunque no pudo destruirlo. Sin embargo, lo dejó atrapado en este lugar mediante una poderosa maldición: el vampiro solo puede abandonar el sótano si alguien puro de corazón lo saca de allí.

Es mejor dejar a Xolec encerrado, excepto por un detalle: por un giro del destino, los agentes de la Hermandad Escarlata usan la cabaña que hay sobre este para sus reuniones clandestinas. El vampiro conoce todos los detalles de la operación de estos y el papel que Skerrin juega en la misma. Ofrecerá esta información a los aventureros a cambio de su libertad si hablan con él.

25. EL SALTO

El salto es un afloramiento rocoso situado a casi cien pies sobre las aguas que se agitan debajo. Hay varios bancos de piedra cerca de este acantilado, así como algunos indicadores pétreos entre la alta hierba cercana.

Tradicionalmente, la gente de Saltmarsh salta desde los acantilados al mar cuando un ser querido se ahoga en

el océano. Nadie se mata al hacerlo, por lo general; el agua bajo el Salto está despejada de rocas y solo hay que nadar un corto trecho para volver a tierra firme.

26. TEMPLO DE PROCAN

Los servicios en este antiguo templo del dios del mar son buenos. Dirige la congregación un viejo ballenero que tiene una sola pierna: Wellgar Brinehanded (**sacerdote** humano CB), un humano anciano que recuerda con precisión cada tormenta, barco perdido y captura enorme que ha llegado al puerto de Saltmarsh. Sabe muchas historias fantásticas sobre naufragios, huidas afortunadas y capitanes famosos. Los asuntos de tierra adentro rara vez le interesan, pero el templo y su campanario también los atienden media docena de novicios y laicos que consiguen que todo funcione sin problemas.

Wellgar utiliza las bendiciones de Procan para localizar naufragios; quiere recuperar los restos de los marineros para darles un entierro adecuado. Estará encantado de ofrecer conjuros de clérigo de hasta nivel 5, incluyendo el de *alzar a los muertos*, a cambio de que los aventureros recuperen los restos que busca.

27. CEMENTERIO DE SALTMARSH

El cementerio de la población está bien conservado, pero muchas de sus tumbas son poco más que piedras conmemorativas colocadas en recuerdo de quienes murieron en el mar. Krag (**plebeyo** semiorco NB) es el sepulturero, y una especie de historiador y experto en el pasado del pueblo. Ha llevado a cabo un extenso estudio sobre las personas que hay enterradas en el lugar y los acontecimientos sucedidos en la región. Puede resultar un valiosísimo recurso para los aventureros que busquen información y será especialmente útil para quienes puedan ayudarlo con su investigación.

En su tiempo libre, Krag colabora en la organización y traducción de la biblioteca de Eliander. Tiene una habitación en la casa del comandante de la guardia y ambos son buenos amigos.

28. TIENDA DE WINSTON

El propietario de este establecimiento es un pícaro retirado que posee un gran conocimiento sobre las Ciénagas de Hool. Winston (**bandido** mediano N) fue durante años un forajido que acechaba en esta zona pantanosa, pero un asalto a una caravana que transportaba nóminas del ejército le proporcionó suficiente botín como para abrir un negocio. La creciente presencia de las fuerzas de la ley en Saltmarsh le pone nervioso y le preocupa que su participación en aquel golpe salga a la luz. Mientras tanto, comercia con marineros, aventureros y aquellos que necesitan "buenos artículos a precios decentes", como suele decir. Winston tiene algunos mapas de las ciénagas, por lo que quienes pretenden explorar esa región a menudo acuden a él en busca de consejo.

29. ARBOLEDA MARINA DE OBAD-HAI

A cielo abierto y ubicada en un bosque a las afueras del pueblo, la Arboleda Marina es un lugar donde coinciden gaviotas, marineros y habitantes de los pantanos, así como un mercado de información para comerciantes y traperos. Ferrin Kastilar (**druida** mediano NB), un individuo algo taciturno de mediana edad, atiende el santuario junto a su compañera Lorys, una rana toro.

Ferrin siempre está atento a los rumores por si aparecen aberraciones en la naturaleza. También tiene contactos con los elfos del Bosque Tenebroso, que le avisan si un monstruo escapa de la foresta y se dirige hacia Saltmarsh. Si le llegan noticias de una aberración, contratará a aventureros para que rastreen y maten a la criatura.

30. MENHires

En esta isla hay dos enormes piedras rúnicas. En tiempos remotos, los integrantes de una malvada tribu humana encadenaron a una sirena a estas rocas y la sacrificaron como ofrenda al mar. Desde entonces, la pesca en la región ha florecido. El espíritu de la víctima quedó imbuido en las piedras, y su cautivadora canción continúa resonando a través de la Urdimbre, atrayendo a los peces a la zona. Las hermanas y los aliados de la sirena, entre ellos un poderoso djinn, llevan siglos recorriendo los planos en busca de su espíritu.

ACTIVIDADES ENTRE AVENTURAS

Saltmarsh será es lugar de reposo para los aventureros entre sus expediciones, de manera que los personajes podrán dedicar ese tiempo en el asentamiento a diversas tareas. Las siguientes opciones se basan en las actividades entre aventuras descritas en el capítulo 8 del *Player's Handbook*. Los personajes podrán realizarlas para ganar más dinero o fortalecer sus lazos con Saltmarsh.

Las tareas que se ofrecen aquí se basan en las presentadas en *Guía del Xanathar para Todo*. Si tienes ese libro, considera usar las pautas para los rivales y las complicaciones asociadas a algunas de las actividades propuestas. También puedes idear otras opciones que te parezcan procedentes. Las que se detallan a continuación son específicas para Saltmarsh.

COMPRAR Y VENDER OBJETOS MÁGICOS

La capitana Xendros, de los Fieles Intendentes de Iuz, tiene artículos mágicos disponibles y también puede negociar la venta de estos. Sin embargo, cualquiera de estos objetos vendrá acompañado de una leve maldición. Alguien que esté sintonizado con uno de ellos podrá ser objetivo de un conjuro de *detectar pensamientos* lanzado por Xendros, sin límite de alcance; cualquier tirada de salvación provocada por el conjuro fallará de manera automática y, además, el personaje no tendrá conocimiento de su existencia. La maldición se podrá detectar utilizando un conjuro de *identificar* sobre el objeto y superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 25. La prueba se podrá hacer una vez por lanzamiento.

COMPRAR ARTÍCULOS

Xendros pedirá un anticipo de 50 po a la semana por sus servicios como intermediaria de compraventa de objetos. Este proceso también requerirá el esfuerzo de un aventurero durante una semana, ya que contemplará múltiples reuniones para regatear los precios, las características específicas deseadas, etc. Si los personajes pagan el adelanto, tira dos veces en la tabla de objetos mágicos F y una vez en cada una de las tablas A, B, C, D y E del *Dungeon Master's Guide* para establecer qué artículos mágicos tiene Xendros en oferta durante una semana concreta (los objetos que no vende los envía a otros lugares y los reemplaza con regularidad por otros nuevos).

Si los aventureros buscan algo en particular, la capitana podrá conseguir uno de los artículos de las tablas F o G empleando para ello 1d4 semanas de trabajo. El precio que Xendros le pondrá se basará en la rareza del objeto, como se indica en la siguiente tabla, pero también podría estar dispuesta a desprenderse de un artículo a cambio de un favor. Tiene especial interés en ver frustradas las ambiciones de



Keoland para Saltmarsh, por lo que podría intentar reclutar a los personajes para que participen en un complot para arruinar la explotación minera.

Rareza	Precio de venta
Común	75 po
Infrecuente	300 po
Raro	2.500 po
Muy raro	25.000 po
Legендario	50.000 po

VENDER OBJETOS

Xendros siempre busca objetos que poder comprar para revenderlos. Como debe conseguir beneficio de todos los artículos que obtenga, ofrecerá la mitad de su precio de venta normal por cualquier objeto que los aventureros le lleven. Completar la transacción le costará al personaje una semana de trabajo; antes de que el acuerdo se haga efectivo, la capitana usará su magia para asegurarse de que el artículo es auténtico y buscará un barco en el puerto que pueda trasladar el objeto hasta la lejana tierra de Iuz.

IRSE DE JUERGA

Saltmarsh alberga varias tabernas donde los aventureros dispondrán de muchas oportunidades para gastar el dinero en buena comida y bebidas espirituosas. Las juergas darán al grupo la oportunidad de hacer contactos en el pueblo.

Una semana de diversión costará al personaje 2d10 po, ya que se prodigará pagando comida y bebida para sí

y para otros. Si piensa salir a pasarlo bien, el aventurero deberá escoger qué taberna del asentamiento frecuentará. Al final de la semana, conseguirá un contacto en la población. Podrá tener un número máximo de contactos igual a 1 + su bonificador de Carisma (un mínimo de 1). La naturaleza de los contactos dependerá del local que haya elegido. El DM debe crear un contacto concreto, como el cantinero de la taberna en cuestión o una persona específica con la que haya hecho buenas migas. Opcionalmente, el DM puede permitir al aventurero escoger a un PNJ que conozca como contacto, siempre que el individuo se ajuste al tipo de contacto. En este caso, el personaje reconocerá al PNJ como colega de borracheras. Sea como sea, el individuo actuará como un amigo de confianza y ofrecerá ayuda cuando sea necesario, aunque no estará dispuesto a arriesgar su vida o sus pertenencias.

CONTACTOS DE LAS JUERGAS

Taberna	Tipo de contacto
La Cabra de Mimbre	Enanos, guardias del pueblo
La Red Vacía	Contrabandistas, delincuentes
El Sedal Roto	Pescadores, marineros, trabajadores

INVESTIGAR

Krag siempre está abierto a reclutar a personas que le ayuden a organizar la biblioteca de Eliander y a encargarse del trabajo en el cementerio. A cambio de que le echen una mano con su trabajo diario, el sepulturero les da acceso a la biblioteca y puede ayudarlos con sus investigaciones. Su dominio experto de la historia local lo convierte en un contacto útil. No le faltan relatos relativamente interesantes que contar sobre peces infames y piratas monstruosos.

REMUNERACIÓN E INVESTIGACIÓN

El aventurero podrá pasar una semana trabajando con Krag, ayudándole a con las labores del cementerio durante el día y organizando la biblioteca de Eliander tras el ocaso. Ganará suficiente dinero como para llevar un estilo de vida modesto. También aprenderá un poco de la historia de la región que rodea a Saltmarsh. Esta información equivaldrá a conocer un hecho verdadero sobre una persona, lugar o cosa que se encuentre a 25 millas o menos del pueblo. El DM es quien decidirá en último término la información exacta, pero es probable que sea algo que lo ayude a resolver un problema o avanzar en una tarea.

BUSCAR UN EMPLEO

Los personajes que estén interesados en ganar un salario justo ejerciendo una actividad poco arriesgada podrán encontrar trabajo en el pueblo. Tener un empleo también permitirá a un aventurero llamar la atención de uno de los líderes de Saltmarsh. Las siguientes ofertas de trabajo están adaptadas a cada una de esas personas:

- Un contrato con la familia Oweland para realizar diferentes labores en un barco de pesca.
- Unirse a la guardia e informar a Eliander Fireborn.
- Trabajar durante un corto periodo en la operación de contrabando de Gellan Primewater.
- Minería u otras formas de trabajo manual junto a los enanos liderados por Manistrad Copperlocks.
- Empleo en los muelles, cargando y descargando barcos para la compañía mercantil de Anders Solmor.

Por cada semana de trabajo, se puede ganar lo necesario para mantener un estilo de vida modesto. También existe la posibilidad de llamar la atención de una persona importante relacionada con un empleo concreto. Al final de cada semana, el personaje deberá realizar una prueba de Carisma CD 15. Si la supera, tendrá ocasión de solicitar una audiencia con ese líder.

TRABAJO DE MERCENARIO

Ingo el Pastor siempre busca a mercenarios expertos que le ayuden a cumplir los contratos que le ofrecen. Necesita sobre todo a aquellos que puedan servirle como guardias de caravanas, guardaespaldas personales de comerciantes y vigilantes a bordo de barcos atracados.

Por cada semana de trabajo como mercenario, un personaje gana el dinero suficiente como para llevar un estilo de vida modesto, más 2d10 po adicionales. Además, tirará un d20 al final de todas las semanas. Con 19 o más, conseguirá un complemento de 3d20 po debido a la naturaleza inesperadamente peligrosa de su tarea más reciente.

LA REGIÓN DE SALTMARSH

Las tierras próximas a Saltmarsh son seguras para los viajeros, al igual que los caminos que la atraviesan. Pequeñas granjas y mansiones señoriales salpican el área, muchas de ellas propiedad de veteranos del ejército a quienes se les ha otorgado tierras por decreto real. Hay un puñado de pequeñas aldeas de medianos dispersas por la zona, situadas justo al lado de las carreteras principales. Tales lugares se componen de varias granjas agrupadas en torno a una taberna que brinda una cálida bienvenida a los visitantes pacíficos. Sin embargo, una vez fuera de los caminos transitados, un gran número de amenazas puede emerger del entorno pantanoso.

El mapa 1.2 muestra Saltmarsh y su área circundante, donde se hallan los siguientes lugares y puntos de interés.

CARRETERAS Y SENDEROS

Las carreteras que rodean Saltmarsh están bien patrulladas, como parte del esfuerzo de la Corona por hacer patente su influencia en la región. Viajar por estas vías suele ser seguro, por lo que la mayoría de los encuentros son con caravanas comerciales, patrullas de la guardia y otros viajeros. Agrupadas cerca de los caminos, se ven pequeñas granjas y mansiones que confían su seguridad a las patrullas de la guardia. Las incursiones de bandidos se vuelven más probables allí donde estos asentamientos están más espaciados. Los viajeros que transiten la carretera se cruzarán con 1d4 caravanas al día y tendrán una probabilidad del 5 % de sufrir una emboscada por parte de 2d4 **bandidos** liderados por un **capitán bandido**. Además, cada día de camino, el grupo pasará ante 1d3 pequeñas aldeas o mansiones. Existe una probabilidad del 25 % de que estos lugares estén habitados por medianos. De lo contrario, serán enclaves humanos.

PUNTOS DE INTERÉS

Aparte de Saltmarsh hay una serie de lugares que los personajes pueden visitar. Aportar detalles en profundidad sobre todos ellos va más allá del propósito de este libro, pero se ofrece suficiente información como para crear una base que permita un mayor desarrollo posterior.

BASTIÓN DE LOS SAHUAGINS

Este afloramiento rocoso se asienta sobre una fortaleza submarina ocupada por los temibles sahuagins. El enclave aparece descrito al detalle en *El Enemigo Final*.



Esta guarida es una fortaleza submarina que se encuentra bajo el dominio de los sahuagins. Desde esta posición, atacan a los barcos que pasan y planean multiplicar su fuerza hasta que sean capaces de arrasar Saltmarsh. Moran aquí un total de treinta **sahuagins**, una **sacerdotisa sahuagin** y un **barón sahuagin**.

BURLE

Burle es un puesto fronterizo fortificado y siempre en guardia ante los monstruos procedentes del Bosque Tenebroso. Es parada obligada para los viajeros que se aventuran tierra adentro desde la región costera del sur. El lugar está dominado por un pequeño castillo ubicado sobre una colina con vistas a la foresta en cuya linde se alza. Algunas granjas se agrupan a su alrededor y los lugareños confían en la guarnición del rey para que los mantenga a salvo de los merodeadores.

La característica más llamativa de Burle es el pequeño bosquecillo que crece en el centro de la fortaleza. Un antiguo **ent** llamado Raíz Errante vive en el puesto y actúa como embajador informal entre los humanos de Keoland, los elfos de los bosques y las hadas de alineamiento bueno del Bosque Tenebroso. Hace años, los caballeros de Keoland ayudaron a los habitantes de la arboleda a acabar con una incursión de sectarios que adoraban al fuego del mal elemental. Desde entonces, los elfos, los ents y la Corona de Keoland han hecho honor al Pacto de la Llama Salvaje, un tratado que exige la defensa mutua ante los horrores del Bosque Tenebroso.

Al mando de este puesto fronterizo está su castellana, Kiara Shadowbreaker (**caballero** semielfa LB), que ha

llevado cabo con éxito numerosas incursiones en el Bosque Tenebroso. Kiara es una persona sombría, siempre consciente y la amenaza que representan los moradores de la foresta. Ve problemas tras cada noticia, de modo que mantiene a los guerreros y exploradores destacados en el lugar listos para pelear en cualquier momento. La castellana está especialmente interesada en recibir noticias sobre la Hermandad Escarlata. Kiara está convencida de que la organización representa una grave amenaza para la región, pero no ha podido encontrar evidencias concretas de sus intromisiones. Sospecha que el duque Feldren de Seaton ha sido captado por los agentes de dicha organización y, de forma discreta, se ha propuesto contratar a algunos espías que puedan investigar el asunto en busca de pruebas.

Burle es un lugar de reposo seguro antes y durante las expediciones a las Ciénagas de Hool o al Bosque Tenebroso. Kiara ofrecerá un pago de 5 po por Dado de Golpe de cada aberración, elemental o bandido que se elimine de la región. Justo a las puertas de la fortaleza ha colocado un tablón donde anuncia recompensas de mayor cuantía por la captura o muerte de determinados monstruos o criminales en particular.

CASA ENCANTADA

Esta vivienda abandonada es el punto central de la acción en *El Secreto Siniestro de Saltmarsh*. Utiliza para el lugar la descripción que aparece en esa aventura.

La casa encantada es un enclave útil para los contrabandistas que operan en la zona de Saltmarsh. Gellan Primewater confía en este punto de entrega para gestionar gran parte de su negocio.

GUARIDA DE LOS HOMBRES LAGARTO

Esta localización aparece en *Peligro en el Dunwater*. Emplea la descripción de ella que aparece en esa aventura.

Los hombres lagarto que moran en el lugar consideran que todo lo que hay en torno al pantano son sus dominios. Amenazan a los intrusos para espantarlos, atacando solo a aquellos que insisten en quedarse en la zona. Los hombres lagarto no solo protegen su territorio, sino también a un **dragón negro joven**. Les ha ordenado mantener en secreto su existencia mientras intenta reunir a un ejército de seguidores para emerger algún día y conquistar toda la región.

ISLA ABADÍA

Esta isla localizada al sur de Saltmarsh es el escenario principal de la aventura *La Isla de la Abadía*.

En este lugar se alza una pequeña abadía abandonada tiempo atrás por la orden monástica que la construyó. Desde entonces, varias bandas criminales y monstruos la han utilizado como guarida.

MINA DE LOS ENANOS

Los prospectores enanos llevan trabajando en esta nueva mina desde hace tres años. Hay soldados del ejército real de Keoland destacados aquí por seguridad, junto con combatientes enanos del clan Copperlocks. Los viajeros que necesitan refugio pueden descansar en los catres instalados en las atalayas que rodean el enclave, pero solo aquellos con asuntos relacionados con la mina pueden atravesar sus puertas sin que los vigilen.

La mina es un amplio conducto excavado en una empinada ladera cerca de la costa. Está rodeada por muros de piedra, con dos atalayas con vistas a la puerta principal y otras tres espaciadas de manera uniforme alrededor del perímetro. El área interior cuenta con una pequeña aldea con almacenes, talleres y viviendas, todos levantados durante la época en que dio comienzo la excavación y se disponía de enormes cantidades de piedra para edificar.

Los trabajadores también dedicaron tiempo a construir una taberna, el Descanso del Minero, y pasan sus horas de asueto allí, bebiendo, intercambiando historias y apostando. Las partidas de dardos se han convertido en una obsesión entre los mineros y soldados aburridos, por lo que cualquiera que tenga verdadera habilidad en el juego podría intentar que los guardias de la puerta le dejaran pasar para participar en una partida.

SEATON

Los lugareños de Saltmarsh tienen a Seaton como ejemplo del destino que desean evitar. Durante años, este asentamiento tenía aproximadamente dos veces el tamaño de Saltmarsh y disfrutaba de unas prósperas industrias pesquera y naviera. Cuando el rey Kimbertos Skotti puso la vista en el sur para encargarse de los Principados del Mar, sus almirantes eligieron Seaton como plaza para crear un importante puerto militar. Hoy en día, el enclave ha dejado de ser una importante población pesquera para pasar a convertirse en una fortaleza anodina. El puerto de Seaton está bien fortificado, y una gran guarnición de barcos, infantería y caballería constituyen el grueso defensivo de la región.

El duque Marik Feldren (**caballero** humano CN) administra el pueblo en calidad de gobernador de la provincia sureña que abarca a Seaton. En realidad, el rey Skotti le otorgó el mando de la región al hermano mayor de Marik, el héroe de guerra Obertus Feldren. Sin embargo, el gobierno del afable duque fue breve, ya que cayó enfermo y murió un año después. El título recayó en Marik, un cabeza hueca mimado

ansioso por superar la leyenda de su hermano. Considera a los nativos de la provincia unos cobardes que se escondieron en sus aldeas aisladas mientras el norte sufría las pérdidas. Además, piensa que unos traidores al servicio de los Principados del Mar socavaron a Obertus, que apreciaba de verdad a los pescadores y comerciantes locales.

El duque Feldren tiene intención de subir los impuestos para financiar una agresiva ampliación de la marina real y lanzar incursiones contra el territorio de los Principados del Mar. La Hermandad Escarlata, por su parte, está encantada con los belicosos planes de Marik. Si surge la oportunidad, la organización podría ir dejando pruebas conspiratorias contra él para alimentar las sospechas del duque sobre los lugareños y, con suerte, provocar un conflicto civil que anime a los Principados del Mar a realizar ataques en la zona.

TORRE DE ZENOPUS

El mago Zenopus ocupó en otro tiempo esta torre situada en los acantilados que hay a las afueras de Saltmarsh. Construyó su guarida junto a los restos de un antiguo cementerio que se rumoreaba estaba embrujado.

Una noche, una ardiente aura verde envolvió la construcción. Algunos osados lugareños acudieron a investigar lo que sucedía en la atalaya y la encontraron abandonada. La puerta que daba acceso a las escaleras del sótano estaba cubierta de extraños símbolos y envuelta en cadenas de plata. Una exploradora intentó abrirla, pero el impacto de un relámpago procedente de dichas runas casi la mata. Poco después, se vieron espíritus extraños y hadas en la cúspide de la torre. Tras la desaparición de algunos viajeros en sus cercanías, el Consejo del pueblo solicitó que un galeón de Keoland bombardeara la estructura con catapultas hasta reducirla a escombros.

Pasados aquellos días, todos se olvidaron por completo de las ruinas. La excepción es Keledek el Tácito, el mago de Saltmarsh, que abrió la puerta del sótano por medios mágicos y descubrió que unos pasajes conducían hasta una cueva marina oculta. Usa esta caverna como punto de reunión de contrabandistas. Ha reclutado a varios **goblins** para que vigilen el lugar, junto con una **serpiente constrictora gigante** que ha criado y entrenado desde que salió del cascarón. Los goblins han montado barricadas en varios de los pasadizos que llevan a mazmorras aún más recónditas tras perder a varios de sus miembros a manos de **gules** y **ratas gigantes** procedentes de las profundidades.

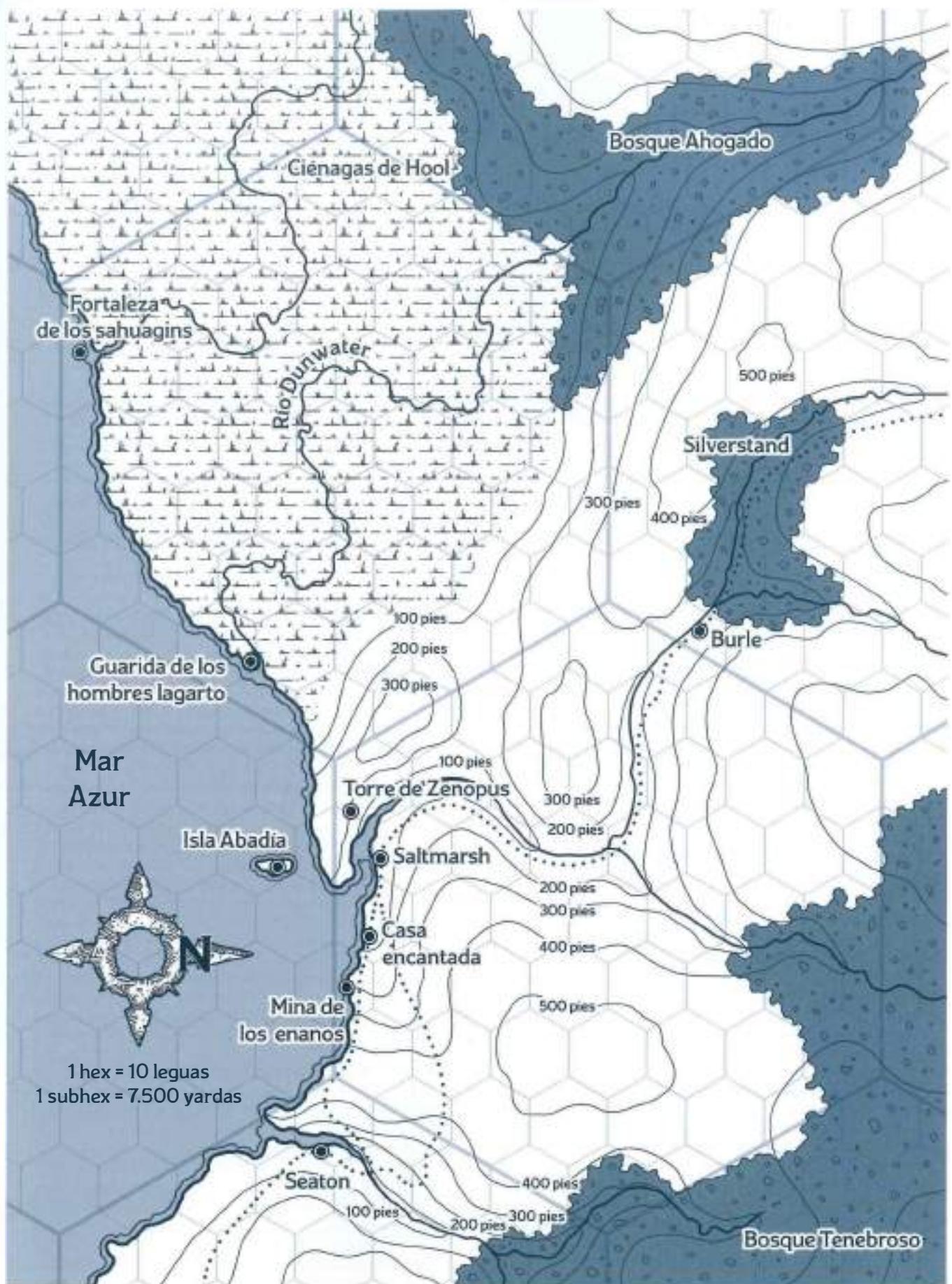
Keledek es reacio a contar nada a nadie sobre su fortaleza secreta, pero no puede dejar de acariciar la idea de explorar los corredores más profundos ante la posibilidad de desentrañar los secretos perdidos de Zenopus. Si los personajes se ganan su confianza, podría hacerles partícipes de esta información. Los detalles de las mazmorras inferiores quedan a la imaginación del DM.

CARACTERÍSTICAS GEOGRÁFICAS

Las tierras que rodean Saltmarsh están llenas de peligros, ya que gran parte de la región es naturaleza salvaje. Aunque la ambición del reino de Keoland es grande, sus intereses principales en el sur recaen en el mar. La Corona hace todo lo posible para asegurarse de que las carreteras sean seguras, pero por lo demás se contenta con no molestar a los monstruos ni a las malvadas tribus salvajes mientras permanezcan en sus hábitats.

BOSQUE AHOGADO

Enclavado en los límites de las Ciénagas de Hool, el Bosque Ahogado fue antaño una región exuberante. Hace unas décadas, estos pantanos comenzaron a invadirlo. Al subir el nivel



MAPA 1.2: SALT MARSH Y ALREDEDORES

del agua, la arboleda se transformó en un lugar de lo más inquietante. **Brozas movedizas y marchitas** aparecieron en la floresta en número cada vez mayor a medida que el cenagal pudría los árboles. Con el tiempo, extraños hongos y setas brotaron por toda la zona.

Hoy, el Bosque Ahogado es quizás el lugar más peligroso de la región. Los árboles siguen en pie, pero hace mucho tiempo que perdieron su follaje y son poco más que madera muerta y podrida enhiesta sobre el fango. Setas y otros hongos aparecen por doquier. Una espesa nube de esporas inunda el aire y ahoga los rayos de sol, permitiendo que florezcan especies antinaturales.

Incursión abisal. El Bosque Ahogado es el escenario donde está teniendo lugar un asalto abisal. Hace años, un grupo de sectarios devotos de Zuggtmoy se adentró en la foresta. Mucho tiempo atrás sucumbieron a unas esporas fúngicas que los convirtieron en esclavos; la reina demoníaca de los hongos tenía en mente un plan para ellos. Los fanáticos poseían un perverso *decantador de agua interminable* que permitía acceder a los mares del Abismo. Al romper el recipiente, crearon un inestable portal a ese horrible reino. Por suerte para los habitantes de la región, Zuggtmoy quedó atrapada en las ruinas del Templo del Mal Elemental antes de poder completar su propósito. Sin las directrices de su señora, los sectarios fracasaron por causa de sus luchas intestinas. Hoy en día, los portales abisales a veces atraen aún a los demonios al mundo y las esporas fúngicas propagadas por la secta han transformado esta arboleda en un reino letal.

Esporas fúngicas. El aire del bosque está lleno de esporas de hongos de colores enfermizos que a veces dificultan la respiración. Los personajes que gasten Dados de Golpe mientras se encuentren dentro de la foresta recuperarán solo la mitad de sus puntos de golpe normales. Además, después de cada descanso largo, los puntos de golpe máximos de un aventurero disminuirán en 1 por cada Dado de Golpe que posea. Esta reducción finalizará en cuanto un personaje complete un descanso largo fuera del Bosque Ahogado.

Hongos malignos. Una variedad de extraños y perversos hongos crece entre los árboles podridos de esta región. Cuando estalle un combate, tira un d20. Si el resultado es 15 o más, 1d6 **hongos violetas** saldrán de donde están ocultos, en una zona cubierta de desechos, plantas y hongos corrientes. Los siempre empapados hongos tienden a atacar a los intrusos menos sigilosos.

Alertas de los chillones. Es difícil viajar por el lugar pasando desapercibido debido a los **chillones** que hay repartidos por todo el bosque. En lugar de comprobar si se dan encuentros aleatorios de la forma habitual, haz que, una vez al día, cada personaje realice una prueba de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Naturaleza). Si cualquiera de los aventureros saca un total de 20 o más en su prueba, la jornada transcurrirá sin novedad para el grupo. De lo contrario, si el grupo obtiene más resultados totales de menos de 10 que de más de 10, se toparán por accidente con un grupo de chillones y los despertarán. Su agudo aullido atraerá a otros monstruos a la zona.

Rarezas del bosque. La influencia abisal sobre esta región es la responsable de varios efectos extraños y eventos sobrecogedores. Puedes usar la tabla “Particularidades del Bosque Ahogado” para imbuir el periplo de un cierto surrealismo mientras los aventureros atraviesan la foresta. Tira un d20 o elige una rareza de la tabla por cada día de viaje; puedes agregar nuevos elementos de tu propia cosecha si se te acaban las propuestas que esta ofrece.

PARTICULARIDADES DEL BOSQUE AHOGADO

d10 Encuentro

- 1 Un **zombi** humano encadenado a una estaca de madera clavada en el suelo. Los restos de muchos otros de su clase yacen en las cercanías. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Supervivencia) CD 10 revelará pruebas de que están utilizando al muerto viviente para realizar prácticas de tiro.
- 2 Una choza de 20 pies de diámetro hecha de huesos de animales y ramas secas sobresale del pantano. El suelo de la cabaña está cubierto de dientes de humanoides.
- 3 Visible desde media milla de distancia, el humo se eleva desde una capilla construida sobre grandes piedras; está consagrada a Semuanya, el dios de los hombres lagarto.
- 4 Un chozo de cazadores engullido por un musgo viscoso. Dentro, un esqueleto humanoide descansa sobre el suelo de tierra; su pecho abierto en canal es, misteriosamente, la fuente del musgo.
- 5 Un pozo de 20 pies de diámetro lleno de agua de mar fétida. Estrellas de mar, anémonas y otras pequeñas bestias acuáticas e inofensivas, todas zombificadas, dentro de un estanque apestoso.
- 6 Un montón de herramientas agrícolas herrumbrosas en el centro de un claro de 20 pies de diámetro.
- 7 Un carroaje abandonado en el que mora un **pudín negro**. Hay varias prendas de ropa elegante, aunque quemadas por el ácido, pegadas entre sí dentro de la cabina.
- 8 Un velero intacto sobre las ramas de un bosquecillo de arbustos. Las ramas se mueven con el viento y emulan el movimiento del mar.
- 9 Una escultura de 40 pies de alto de un sapo construida con restos de animales; desprende un desagradable hedor que se puede percibir en una milla a la redonda. Cinco **enjambres de insectos** pululan a su alrededor.
- 10 Un estanque de 50 pies de diámetro de agua potable pura y cristalina atrae a las criaturas que se encuentran a 100 pies o menos de este. Las criaturas que entiendan al menos un idioma oirán que les llaman por sus nombres.

Encuentros aleatorios. La tabla “Encuentros aleatorios en el Bosque Ahogado” te dará ideas para el tipo de encuentros que pueden darse en este lugar. Comprueba una vez al día si se produce un encuentro tirando un d20 (en el caso de que los personajes no hayan atraído a algunos monstruos tropezando con los chillones). Si sale 18 o más, los aventureros tendrán un encuentro en algún momento del día o de la noche (la misma probabilidad de uno que de otro); tira de nuevo un d20 y consulta la tabla.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN EL BOSQUE AHOGADO

d20 Encuentro

- | | |
|-----|---|
| 1–3 | 1d4 árboles despertados |
| 4–5 | 2d6 zombis |
| 6–7 | 1d3 brozas movedizas |
| 8–9 | 2d4 micónidos adultos y 1 soberano micónido |
| 10 | 3d6 estirges |
| 11 | 1d3 trolls |
| 12 | 2d4 gnolls y 1 líder de manada gnoll |
| 13 | 1 elemental de agua |
| 14 | 1 vrock |
| 15 | 2d6 manes |
| 16 | 2d4 dretchs |
| 17 | 1d8 bullywugs |

d20	Encuentro
18	1d4 enredaderas marchitas
19	2d8 ramas marchitas
20	2d4 agujas marchitas

BOSQUE TENEBROSO

Durante mucho tiempo, este lugar ha sido un refugio para monstruos horribles y viles salteadores de caminos; lo que el Bosque Tenebroso esconde dentro de sus límites es puro terror. Keoland cuenta con patrullas de exploradores que recorren periódicamente los confines de la foresta y varios clanes de elfos de los bosques moran en sus lindes. Ambas fuerzas consiguen, por lo general, mantener a raya a los monstruos del Bosque Tenebroso, pero a veces surge alguna amenaza que las evita o las supera y causa estragos en la región.

En las áreas más profundas del Bosque Tenebroso las fronteras planares entre Oerth y el Shadowfell son sutiles. En esta arboleda abundan los muertos vivientes y otros monstruos malignos que buscan servirse de la esencia del Shadowfell. El corazón de la floresta se mezcla con ese reino oscuro, creando una versión gemela y deformada del Bosque Tenebroso que se adentra en ese plano.

Uno de los habitantes más poderosos del Bosque Tenebroso es una **saga de la noche** especialmente anciana llamada Yaya Nocheumbría, que habita en lo más profundo de la arboleda. Domina la magia tan bien como un mago poderoso y ha llegado a cerrar tratos con varios duques de los Nueve Infiernos. Su retorcida fortaleza, el Castillo Espiral, se encuentra en el nexo entre el Shadowfell y Oerth, y por sus puertas emergen **esqueletos, zombis, sombras** y otros horrores con el fin de amenazar la región.

Yaya Nocheumbría tiene a los **hombres chacal** como sus principales esbirros, aunque también ha conseguido poner a su servicio a **goblins, orcos, hobgoblins, ogros** y **trolls** con el paso de los años. Las **sagas cetrinas** son sus baronesas; hacen cumplir su voluntad sobre sus respectivas áreas del bosque. Una guardia de élite de veintitrés **onis** actúa como sus mensajeros personales y cuerpo de guardia. La saga posee tres consortes, unos poderosos **vampiros** que luchan entre sí por su conseguir su favor.

Periferia. Los confines más externos del Bosque Tenebroso están tan poco arbolados como los de cualquier otra foresta y se adentran de cinco a diez millas en su interior. Esta parte del bosque es tan segura como cualquier otra foresta, gracias a los frecuentes contingentes de exploradores y elfos que mantienen a raya a los moradores del corazón de la arboleda si intentan llegar hasta aquí. **Ojos lechuza, lobos** y algunos grupos de **bandidos** que eluden la vigilancia de las patrullas son las amenazas más comunes para quienes exploran la zona o para los viajeros.

Área intermedia. Dejando atrás la periferia, el bosque adquiere un carácter cada vez más siniestro. Incluso durante los días más soleados, la espesa vegetación amenaza con devorar la luz del sol. En toda esta zona intermedia, la luz brillante no llega más allá de los 20 pies a partir de cualquier fuente de iluminación. El área normal de luz brillante que quede fuera de ese alcance será reducida a luz tenue y la luz tenue se convertirá en oscuridad. Aquellos que viajen sin una fuente de luz durante el día descubrirán que el denso follaje solo permite que una luz tenue lo bañe todo, aunque en algunas zonas el ramaje es tan tupido que todo lo que hay debajo está a oscuras.

El corazón pavoroso. En el centro del bosque no se conoce la luz natural. Con cada paso que un viajero da

desde el área intermedia hacia esta zona la luz del sol parece atenuarse un poco más, hasta que se llega al corazón pavoroso, donde la foresta es tan imbricada y densa que no permite ver el cielo. Las fuentes de luz brillante alumbran solo hasta un radio de 10 pies; cualquier iluminación brillante más allá de ese alcance se convierte en luz tenue, y la luz tenue en oscuridad. Incluso la visión en la oscuridad se resiente, funcionando solo hasta una distancia máxima de 30 pies.

Sueños ominosos. Completar un descanso largo en cualquier lugar del Bosque Tenebroso conlleva el riesgo de llamar la atención de Yaya Nocheumbría. Cada personaje que descansase deberá tirar un d20. Con un resultado de 1, este sufre sueños horribles y queda traumatizado por la arboleda. Las criaturas del Bosque Tenebroso obtienen ventaja en todos los ataques realizados contra el aventurero durante todo el día siguiente y averiguan el nombre y los detalles íntimos del personaje, incitándolo a internarse en lo más profundo de la foresta para servir junto a su ama.

Encuentros aleatorios. La tabla “Encuentros aleatorios en el Bosque Tenebroso” te proporcionará ideas para el tipo de encuentros que pueden darse aquí. Tira un d20 cada día para comprobar si sucede alguno. Con un 18 o más, los aventureros tendrán un encuentro en algún momento del día o de la noche (hay la misma probabilidad para ambos). La naturaleza de este dependerá de en qué zona del bosque estén los personajes.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN EL BOSQUE TENEBROSO

d20	Periferia	Área intermedia	Corazón pavoroso
1–3	2d6 goblins	2d6 esqueletos	4d6 esqueletos
4–5	2d6 veteranos elfos	1d10 zombis	3d10 zombis
6–7	3d6 bandidos	2d6 hobgoblins	3d4 gules
8–9	2d4 hombres chacal	1d6 osgos	2d6 espectros
10	3d6 estirges	2d4 gules	2d4 tumulares
11	1d3 enredaderas marchitas	1d6 espectros	1d6 engendros vampíricos
12	2d4 hobgoblins	1d4 sagas cetrinas	1d6 apariciones
13	1d3 lobos terribles	1 banshee	2d6 momias
14	1d4 sagas cetrinas	1 saga de la noche	2d4 + 2 sombras
15	1d3 ents	1 lamia	1d3 vampiros
16	2d4 kobolds	1d3 apariciones	1d3 sagas de la noche
17	1 unicornio	1d3 gorgons	2d4 brozas movedizas
18	1 troll	1d3 momias	1d4 onis
19	2d6 hobgoblins	1d4 + 1 sombras	1 dragón verde adulto
20	1d3 ogros	1 vampiro	1 caballero de la muerte

CIÉNAGAS DE HOOL

Las traicioneras Ciénagas de Hool son conocidas por sus estanques de agua en apariencia fáciles de atravesar, pero que esconden profundos pozos y capas de lodo. El área está llena de árboles altos de aspecto enfermizo, así como de grandes enjambres de agresivos insectos. Tan solo quienes están desesperados se aventuran en este lugar, lo que lo convierte en un escondite ideal para forajidos y salteadores.

Insectos agresivos. La inmensa cantidad de mosquitos y otras plagas de las ciénagas hacen difícil acampar. Si el grupo intenta realizar un descanso corto o largo, uno de los personajes deberá hacer una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15. Si la supera, los aventureros podrán beneficiarse del descanso. Si la falla, los insectos resultarán tan molestos que el grupo no podrá descansar.

Encuentros aleatorios. La tabla “Encuentros aleatorios en las Ciénagas de Hool” te proporcionará ideas para el tipo de encuentros que pueden darse aquí. Tira un d20 cada día para comprobar si se produce alguno. Si sale 18 o más, los personajes tendrán un encuentro en algún momento del día o de la noche (la misma probabilidad de uno que de otro); tira de nuevo un d20 y consulta la tabla.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN LAS CIÉNAGAS DE HOOL

d20	Resultado
1–3	2d10 bullywugs
4–5	2d6 bandidos
6–7	2d4 enredaderas marchitas con 1d6 agujas marchitas
8–9	1d4 serpientes venenosas
10	3d6 ratas
11	1d6 sapos gigantes
12	1d4 cocodrilos
13	2d6 kobolds
14	2d6 hombres lagarto
15	1 hidra
16	1 broza movediza
17	1 saga cetrina y 1d3 fuegos fatuos
18	1d3 trolls
19	1d4 gelatinas ocres
20	1 dragón negro joven

RÍO DUNWATER

El río Dunwater serpentea hasta el Mar Azur. Es un ancho caudal de agua que discurre despacio, saturado de juncos y tan poco profundo en muchos puntos que solo las balsas pueden navegar por él.

La naturaleza del Dunwater lo convierte en un entorno ideal para las emboscadas de los bandidos. Forajidos y humanoides malvados construyen fuertes provisionales en el curso fluvial y vigilan a la espera de que pase cualquiera que intente bajar por este. Algunas bandas cruzan cadenas en el cauce para impedir el paso a los botes o balsas y, además, dejarlos a merced de los ataques.

En algún punto a lo largo del río (la ubicación exacta varía según quien lo cuenta) se asientan las ruinas de una torre que en otro tiempo dio cobijo a una orden de alquimistas. Estos hallaron su explosivo final cuando un experimento hizo volar por los aires el nivel superior de la atalaya, lo que a su vez reventó varias cubas de productos químicos que inundaron el sótano de la construcción. La mezcla resultante desarrolló una vaga conciencia, transformándose en un gran número de cienos que ahora plagan el Dunwater. Los cienos que los aventureros encuentren en el río contarán con una velocidad nadando igual a su velocidad normal y podrán respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Encuentros aleatorios. La tabla “Encuentros aleatorios en el río Dunwater” te proporcionará ideas para el tipo de encuentros que pueden darse aquí. Tira un d20 cada día para comprobar si sucede alguno. Si obtienes un 18 o más, los personajes tendrán un encuentro en algún momento del día o de la noche (la misma probabilidad de uno que de otro); tira de nuevo un d20 y consulta la tabla.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN EL RÍO DUNWATER

d20	Resultado
1–3	2d6 bandidos
4	1d4 cienos grises
5	1d6 ogros
6–7	1d3 cocodrilos
8–10	2d6 bullywugs
11–12	1 pudín negro
13	1 cubo gelatinoso
14–15	2d4 hombres lagarto
16	1 broza movediza
17–19	1d3 gelatinas ocres
20	1 dragón negro joven

SILVERSTAND

Este bosque debe su nombre (N. del T.: “Silverstand” significa “posición plateada” en inglés) al brillo plateado que caracteriza a las hojas y la corteza de sus árboles. Hace mucho, los elfos del Feywild atravesaron las fronteras planares para establecerse en este lugar. Hoy, varios clanes de elfos de los bosques habitan en elegantes estructuras de madera construidas entre las copas de los árboles. Ni una sola criatura entra o sale de los límites de la foresta sin que los elfos lo sepan.

Los elfos de Silverstand envían periódicamente grupos armados a vigilar los confines del Bosque Tenebroso. El Pacto de la Llama Salvaje, una alianza entre los elfos, el reino de Keoland y los ents de la región, obliga a las tres partes a repeler a los monstruos que emergen de la mencionada arboleda. En raras ocasiones, los elfos mandan patrullas a las áreas más profundas y letales del Bosque Tenebroso con la esperanza de derrotar a estas amenazas en su estado más larvario.

EL MAR AZUR

El Mar Azur ha sido durante mucho tiempo una masa de agua turbulenta en todos los sentidos. Sus tormentas han hundido a innumerables barcos y sobre su superficie han tenido lugar guerras de uno u otro tipo sin parar. Los piratas aliados con los Principados del Mar, junto con otros que van por libre, atacan a los navíos que intentan cruzar el océano. De vez en cuando, desde las profundidades emergen extraños monstruos, incluidos algunos dinosaurios malvados de la Jungla Amedia, situada en el extremo más meridional.

A pesar de todos estos peligros reales y potenciales, varios feudos dependen de las aguas del Mar Azur para su comercio marítimo. Gracias a las rutas que lo atraviesan, los barcos mercantes pueden llegar a casi todos los reinos comerciales importantes del mundo de Falcongrís.

NAUFRAGIOS

Las aguas del Mar Azur se han cobrado muchos barcos, ya sea por causas naturales o como resultado de combates navales. Algunos naufragios, como los que se describen a continuación, son famosos por los tesoros que albergan. Ubicados en aguas costeras poco profundas, estos restos son accesibles para aquellos que tienen los medios mágicos, la astucia y el coraje necesarios para saquearlos (las localizaciones no están marcadas en el mapa, lo que te brinda la flexibilidad de ubicarlos donde quieras y alterar cualquiera de sus detalles).

El Plomada. Bajo tan solo 15 pies de agua, este pequeño pesquero lleva el nombre de la exquisita caña de pescar de plata propiedad de su dueño anterior. Este objeto,

que vale 200 po, descansa entre los restos del naufragio. Por desgracia para los buscadores de tesoros, un **cangrejo gigante** ha convertido estos restos en su guarida.

El Evasión. Este velero era famoso por su capacidad para evitar los bloqueos navales, pero los barcos de los Principados del Mar lo embistieron y lo destruyeron. Sus restos yacen dispersos a una profundidad de 30 pies. Hay un cofre del tesoro estanco dentro del casco roto; lleva el emblema del león rampante de Keoland y guarda 500 po en su interior. Dos **enjambres de mordedores** merodean por la zona en busca de alimento.

El Curiosidad. Este galeón perteneció al mago Mordenkainen, que lo envió a una costa lejana en busca de tesoros. El barco se hundió durante una tormenta misteriosa y especialmente violenta. Transportaba en su bodega, y allí sigue, un *aparato de Kwalish* de convincente parecido con un cangrejo; sin embargo, la **marilith** cuya misión era protegerlo también permanece en el lugar e intentará acabar con la vida de quien pretenda llevárselo, salvo que este sea Mordenkainen. La embarcación se encuentra a unos 100 pies bajo la superficie.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Las tablas “Encuentros aleatorios en la costa” y “Encuentros aleatorios en el Mar Azur” te ofrecen algunas ideas para el tipo de encuentros que pueden suceder a orillas del mar o sobre las aguas. Tira un d20 cada día para comprobar si se produce alguno. Si sale 18 o más, los personajes tendrán un encuentro en algún momento del día o de la noche (la misma probabilidad para ambos); tira de nuevo un d20 y consulta la tabla correspondiente.

La tabla del Mar Azur incluye entradas para varios de los barcos piratas más famosos que están activos en la región. Estos navíos se detallan tras la tabla.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN LA COSTA

d20	Resultado
1–3	2d6 halcones sangrientos
4	2d6 estirges
5	1d6 cangrejos gigantes
6–7	1d3 perytons
8–10	1d3 lagartos gigantes
11–12	2d8 ratas gigantes
13	2d6 sahuagins
14–15	2d4 hombres lagarto
16	1d3 merrows
17–19	1 cíclope
20	1d3 chuuls

ENCUENTROS ALEATORIOS EN EL MAR AZUR

d20	Resultado
1–2	1d3 pulpos gigantes
3–4	1 plesiosaurio
5–6	1d3 perytons
7	1d3 elementales de agua
8–10	2d4 tiburones de arrecife
11–12	2d8 sahuagins
13	1d4+1 merrows
14–15	2d6 pteranodones
16	1 dragón de bronce adulto
17	Barco pirata: el <i>Dientes Rechinantes</i>
18	Barco pirata: el <i>Proa Pálida</i>
19	Barco pirata: el <i>Claro Salado</i>
20	Barco pirata: el <i>Acorazado</i>

EL DIENTES RECHINANTES

Thereax Guldeer (**semidragona roja veterana** LM) se puso al mando de este buque de guerra, el *Dientes Rechinantes*, hace varios años, después de que su padre fuera asesinado en un duelo con un almirante de la marina de Keoland. La joven capitana es despiadada, y su codicia es tan grande como la de cualquier dragón rojo. Puede hacer sonar sin ayuda el cuerno del dragón, un monstruoso instrumento montado en la proa de su nave. Cuando lo sopla, este ruge como un enorme dragón.

El *Dientes Rechinantes* lo tripulan unos zafios humanoides que temen y admirán a Thereax, sumando un total de veintitrés **orcós**, cuarenta **goblins**, cuatro **hobgoblins**, doce **kobolds** y dos **osgos**. Un **ogro** llamado Yem sirve como primer oficial de la embarcación; sus métodos disciplinarios tienden a ser letales. Un ala de dragón rojo estampada sobre fondo negro ondea en el mástil del *Dientes Rechinantes*.

EL PROA PÁLIDA

Se trata de un viejo barco de casco descolorido y velamen roído por las ratas que engaña en cuanto a su velocidad y a la ferocidad de su tripulación; el *Proa Pálida* es un buque de guerra destrozado que cuenta con un ornamentado timón hecho de hueso y madera. El timón no está conectado a la rueda habitual, sino que lo acciona un equipo de seis **engendros vampíricos**, que lo hacen girar atendiendo a las órdenes de su temible capitán. El *Proa Pálida* no navega bajo el sol, y su aparición siempre viene precedida por una densa niebla que se alza sin previo aviso. Se dice que este navío no ha conocido astillero, a pesar de sus muchos desperfectos. Cómo reparan la embarcación, nadie lo sabe.

El *Proa Pálida* lo comanda el capitán Ineca Sufocan (**vampiro** elfo LM), que zarpa desde una isla oculta por la niebla, donde tiene su puerto y su mansión, ambos necesitados de numerosas reparaciones. Ineca anda buscando un corazón hecho de perlas, el cual contiene las gotas de sangre seca de su verdadero amor.

Este corazón perlado ha estado cambiando de manos durante décadas, y el capitán vampiro lo desea por encima de todas las cosas. El resto de la tripulación del *Proa Pálida* está compuesto por siervos muertos vivientes, tanto corpóreos como fantasmales. Los nigromantes se sienten atraídos por este barco cada vez que se acerca a la costa, y es común que se instalen en los oscuros camarotes que hay bajo la cubierta. Un **espectro** ubicado en la cofa sirve como vigía.

Una calavera plateada bordada sobre campo blanco y adornada con unos colmillos plateados ondea en el alto mástil del *Proa Pálida*.

EL CLARO SALADO

El *Claro Salado* es un galeón construido a partir de un gigantesco árbol flotante. En su cubierta crece un bosquecillo de árboles más pequeños, cuyas ramas cazan el viento y propulsan el navío. Desde cierta distancia, puede verse a los dos **ents** que sirven a la nave como artillería principal moverse por la cubierta.

La capitana del *Claro Salado* es Mithina Greyheart (**druida** semielfa NM). Su arboleda quedó destruida por un tsunami hace casi veinte años. El corazón de Mithina se ahogó al inundarse la arboleda, y en su mente solo quedó la idea de la venganza. Desde entonces ha recurrido a la piratería para financiar su búsqueda de una isla legendaria conocida como La Flor de Procan, donde espera castigar a la diosa Ehlonna por haber destruido su hogar. Cuenta con la ayuda de la **dríade** corrupta Filios, que mora en un arrugado roble del centro del barco.

Una rama negra y sin hojas cosida sobre campo de azur flamea entre las ramas más altas del *Claro Salado*.

EL ACORAZADO

El Acorazado es un pesado buque de guerra cuyas maderas de color carbón están cubiertas con placas de hierro chamuscado. No cuenta con ojos de buey ni ranuras para los remos que estropeen la perfecta superficie de su casco remachado; tampoco se aprecia que ningún mástil se alce desde su cubierta ennegrecida. Hay un compartimento reforzado con barras de acero a popa, en cuyo interior brilla un débil pulso rojo.

El capitán del Acorazado es un mago loco experto en máquinas llamado Vigr Thrass (**mago** humano CM). Su demencia apareció tras descubrir un tomo oscuro que describía los rituales utilizados para animar autómatas. El mago ahora navega por el Mar Azur, robando riquezas y armamento de buques mercantes y veleros por igual. Vigr usa una armadura de placas mágica que le otorga una fuerza y una velocidad sobrenaturales a la vez que le permite seguir lanzando sus conjuros sin impedimentos. Se sabe que se mueve por las comunidades costeras, donde finge ser un comerciante de buen corazón en busca de algunos miembros para su tripulación. En realidad, el capitán está interesado en esclavos que sean capaces de limpiar y reparar sus autómatas mágicos.

La tripulación del Acorazado está conformada por doce autómatas (**armaduras animadas**) que la magia de Vigr ha imbuido de vida. Varias herramientas, armas e instrumentos (**espadas voladoras**) revolotean por el barco realizando tareas. Una docena de esclavos humanoides llevan a cabo las labores de a bordo que los autómatas de Vigr no son capaces de hacer.

AVENTURAS EN SALTMARSH

Las facciones de Saltmarsh ven a los aventureros como un recurso útil para lograr sus objetivos. Sus planes pueden integrarse con las tramas de las aventuras que se presentan en los libros *Fantasmas de Saltmarsh* y *Cuentos del Portal Bostezante*.

FANTASMAS DE SALTMARSH

Las aventuras de este libro se han creado para que interactúen con Saltmarsh. Están diseñadas como historias independientes, pero se pueden adaptar para reflejar las ambiciones de las facciones del pueblo. Si quieras hacer de Saltmarsh y las maquinaciones de la Hermandad Escarlata el centro de una campaña, usa la siguiente información; te ayudará a determinar la dirección de vuestra historia.

EL SECRETO SINIESTRO DE SALTMARSH

Puesto en aviso por los agentes de la Hermandad Escarlata, Anders Solmor busca aventureros que acudan a explorar la mansión abandonada que hay a las afueras del pueblo. Le ha llegado la información de que los esclavistas de los Principados del Mar la están utilizando como base para secuestrar a los viajeros locales y venderlos como esclavos.

En esta versión de la aventura, los personajes encontrarán cartas de navegación y registros a bordo del *Fantasma del Mar* que implican a su tripulación en actividades esclavistas. Ned Shakeshaft es un agente de la Hermandad Escarlata. Intentará frustrar los planes de los aventureros, pero su verdadera intención es rendirse e implicar a Gellan Primewater como villano principal. La distracción que brindan los hombres lagarto y la amenaza de los sahuagins darán a la Hermandad Escarlata la oportunidad de enviar más agentes al pueblo, haciéndolos pasar por mercenarios traídos por Anders para la protección del lugar. Si se puede sacar a Gellan del Consejo, Solmor podría pedir a alguno de los personajes que ocupe el puesto dejado por este.

PELIGRO EN EL DUNWATER

Anders Solmor contratará a los aventureros para que investiguen la guarida de los hombres lagarto y posiblemente para ahuyentálos o exterminarlos, ya que los ve como una grave amenaza después de que sus agentes de la Hermandad le hayan hablado de la preferencia de Sestos por la carne humana. Si se le presentan pruebas de las intenciones pacíficas de los hombres lagarto, cambiará de objetivo y prometerá el apoyo de Saltmarsh para destruir a los sahuagins.

OPERACIÓN DE RESCATE

El *Emperador de las Olas* es un barco perdido que pertenece a la Hermandad Escarlata. Solmor recibirá información sobre este y contratará a los aventureros para que recuperen el tesoro que el navío lleva a bordo. Le harán creer que la embarcación fue propiedad de su familia en el pasado, pero los personajes que investiguen la historia del pueblo descubrirán sus vínculos con los Principados del Mar y sus prácticas esclavistas. Si se comparte con Anders esta información, afirmará no saber nada al respecto, y los miembros de la Hermandad que le tienen controlado pondrán a los personajes en su lista negra de enemigos.

LA ISLA DE LA ABADÍA

Con la hostilidad hacia los Principados del Mar por todo lo alto, Eliander financiará una expedición para limpiar Isla Abadía y establecer una base allí. Su ubicación la convierte en un punto de observación ideal ante cualquier amenaza marítima.

EL ENEMIGO FINAL

Las tres facciones en liza de Saltmarsh se unirán en un esfuerzo para derrotar la amenaza de los sahuagins. Tanto los conservadores como los leales quieren que el pueblo siga siendo un lugar seguro y la Hermandad Escarlata considera a los diablos marinos una amenaza para sus planes. Si los aventureros cumplen su misión y ayudan a la alianza destruir a los sahuagins, serán aclamados como héroes y conseguirán un tremendo poder político. Cualquier personaje que aún no se haya asociado con ninguna facción será cortejado por las tres.

EL SINO DE LA TAMMERAUT

Wellgar Brinehanded, un clérigo de Procan, se acercará a los aventureros con la esperanza de reclutarlos. Durante mucho tiempo ha estado manteniendo lazos con los habitantes de la ermita de la isla que aparece en esta aventura. Tras perder el contacto con ellos, pedirá al grupo que investigue qué ha pasado.

LOS ORZUELOS

Esta aventura se puede ubicar en cualquier pueblo portuario aislado que esté ubicado en una isla del Mar Azur. En tiempos pasados un bullicioso lugar, los saqueos de los Principados del Mar terminaron dejándolo en ruinas. Cuando los personajes visiten la población para reabastecerse de suministros, acabarán involucrados en sus intrigas.

CUENTOS DEL PORTAL BOSTEZANTE

Las aventuras de este libro incluyen una serie de mazmorras clásicas que puedes usar para ampliar las posibilidades de las aventuras que tengan lugar en el Bosque Tenebroso y en las Ciénagas de Hool.

LA CIUDADELA SOMBRÍA

Puedes situar este castillo en ruinas en el Bosque Tenebroso sin problema. Es una buena misión secundaria para personajes de bajo nivel.

LA FORJA DE LA FURIA

Esta ciudadela enana abandonada se puede ubicar en una isla en el Mar Azur. Recuperarla sería una prioridad para los enanos de Saltmarsh, como signo de orgullo.

EL SANTUARIO OCULTO DE TAMOACHAN

La mazmorra descrita en esta aventura podría situarse en un continente tropical del Mar Azur. Los objetos mágicos que se encontraran aquí serían particularmente interesantes para la Hermandad Escarlata. Esta podría reclutar a los aventureros a través de Solmor para que buscaran sus tesoros.

LA MONTAÑA DEL PENACHO BLANCO

El mago Keraptis podría haber robado los objetos mágicos de la zona de Saltmarsh y haberlos llevado hasta su isla volcánica oculta, ubicada al sur.

MUERTE EN THAY

Plantéate adaptar esta aventura para representar una fortaleza de Iuz oculta en el Bosque Tenebroso. Quizás Iuz esté buscando extender su alcance a esta región y haya ordenado a los magos que tiene a su servicio que establezcan una base en el lugar. Las tres facciones de Saltmarsh intentarían poner fin a semejante incursión antes de que se convirtiera en una amenaza más seria.

CONTRA LOS GIGANTES

A medida que los personajes ganan renombre, su destreza llegará a oídos del rey Kimbertos Skotti y este los reclutará para que lideren una expedición con el objetivo de derrotar a los gigantes que están esquilmando los reinos situados en las montañas occidentales. Si los aventureros tienen éxito, se convertirán en aliados de confianza de la Corona.

LA TUMBA DE LOS HORRORES

Esta mortífera tumba podría estar escondida en las Ciénagas de Hool. La promesa de hallar valiosos objetos mágicos podría ser suficiente para tentar a muchos personajes a entrar en el lugar, pero quizás uno de los tesoros ocultos en la tumba sea esencial para los planes de alguna facción local.

TRASFONDOS DE SALTMARSH

Parte de la diversión de ubicar una campaña en Saltmarsh radica en interpretar a personajes que tienen vínculos con el asentamiento y sus alrededores. Esta sección presenta nuevos trasfondos apropiados para crear este tipo de aventureros, junto con notas para adaptar a otros personajes cuyos trasfondos pertenezcan al *Player's Handbook*.

El fin de este apartado es ayudar a los DM. Una vez los jugadores hayan decidido los trasfondos de sus personajes, revisa estos contenidos que te presentamos y decide qué elementos adicionales quieras que los aventureros comparten. Te ofrecemos una conexión a un PNJ de Saltmarsh o una pista sobre la presencia de la Hermandad Escarlata en la población para cada uno de los trasfondos que aparecen en el *Player's Handbook*. Para los nuevos trasfondos descritos aquí por completo, esta información se encuentra en la sección "Vínculos con Saltmarsh" de cada uno.

ACÓLITO

El personaje que use este trasfondo podría ser seguidor de Procan o un misionero de algún otro dios enviado para construir un nuevo templo en el pueblo. Saltmarsh nunca ha sido un lugar demasiado religioso, pero sus perspectivas de crecimiento lo convierten en un objetivo ideal para la expansión de la religión.

ACÓLITO DE PROCAN

Si eres seguidor de Procan, tu rasgo Refugio del Fiel se aplica al templo de Procan de Saltmarsh. Wellgar Brine-handed será tu amigo y mentor. Espera que representes al templo en todo lo que hagas.

MISIONERO

Si veneras a una deidad diferente, posees un pequeño edificio en Saltmarsh y los veteranos de tu fe te han encargado establecer un santuario en el lugar. Vives en el edificio y tienes un personal de 1d4 lugareños que ya son seguidores de tu religión. Tu rasgo Refugio del Fiel se aplica a un templo ubicado en Seaton, la capital regional situada al este de Saltmarsh.

ANIMADOR

Los bardos y los artistas siempre son bienvenidos en Saltmarsh. Puedes usar tu rasgo Por Petición Popular para encontrar trabajo en la Cabra de Mimbre o en el Sedal Roto. La Cabra de Mimbre es un lugar popular entre los guardias del pueblo y los enanos que trabajan en la mina, a las afueras, mientras que el Sedal Roto lo frecuentan pescadores, marineros y trabajadores de los muelles. Elijе una de esas tabernas como local favorito. El personal, el propietario y los clientes habituales te tratarán como a un amigo.

ARTESANO GREMIAL

Debido a su tamaño y a ser un lugar dedicado a la pesca, Saltmarsh nunca ha contado con muchos artesanos. Si utilizas este trasfondo, puedes elegir una de las siguientes opciones.

GREMIO DE MARINEROS

Trabajas para el Gremio de Marineros, proporcionándoles cuerdas, velas, herramientas y otros artículos. Tienes un taller anexo a la sede de la organización y podrás conseguir ayuda de otros gremios similares que se encuentren en puertos de todo el mundo. Has hecho muchos encargos para la familia de Eda Oweland y mantienes una buena relación con esta.

ARTESANOS ENANOS

Llegaste al pueblo como parte de una compañía mercantil asociada con los enanos Copperlock. En la actualidad, los enanos confían en tu gremio para conseguir los suministros que necesitan para sus labores en la mina, ubicada a las afueras de Saltmarsh. Eres amigo de varios de los mineros, tienes acceso a su lugar de trabajo y estás en buenos términos con Manistrad, la líder del clan.

CHARLATÁN

A medida que Saltmarsh próspera, se va convirtiendo en un lugar más atractivo para los estafadores como tú. Si quieres hacer negocios en el pueblo, te cruzarás con Winston, el dueño de la epónima Tienda de Winston. El comerciante mediano siempre busca nuevos productos que añadir al género que ofrece. Él conoce bien a la gente de Saltmarsh y te aconsejará sobre cómo ganar dinero sin importunar a los lugareños.

CRIMINAL

Saltmarsh puede ser un pueblo tranquilo, pero muchos lo ven como el lugar ideal para entrar en Keoland sin llamar la atención. Como delincuente instalado en la población, es probable que estés involucrado en asuntos de contrabando y hayas hecho negocios con Kreb Shenker en la Red Vacía. Kreb contrata a tripulantes de barcos para que se encarguen de descargar las entregas que los cerebros tras el contrabando del asentamiento hacen en la costa.

CONSTRUCTOR NAVAL

Has ido a la guerra sobre las cubiertas de grandes navíos, remendando sus cascos con cuencos de sopa y plegarias. En una ocasión participaste en la construcción de un barco de pesca que, sin ayuda, salvó a un pueblo de la hambruna. Sueñas con una majestuosa proa que aún no has podido replicar en madera. Desde pequeño te ha encantado el mar y te han cautivado las numerosas embarcaciones que viajan por este.

Competencias en habilidades: Historia y Percepción.

Competencias con herramientas: herramientas de carpintero y vehículos (acuáticos).

Equipos: tus muy queridas herramientas de carpintero, un libro en blanco, 1 onza (28,3 g) de tinta, una pluma para escribir, una muda de ropas de viaje y una bolsa de cuero con 10 po.

RASGO: ¡LE HARÉ UN APAÑO!

Si dispones de herramientas de carpintero y madera, puedes llevar a cabo reparaciones en un vehículo acuático. Al usar esta habilidad, devuelves una cantidad de puntos de golpe al casco de la nave igual a 5 veces tu bonificador por competencia. No podrás volver a arreglar el vehículo de esta forma hasta haberlo llevado a tierra y haber terminado de repararlo por completo.

VIDA MARINERA

Tu vida tanto en el mar y como en puerto te han hecho ser quién eres. Puedes tirar en la siguiente tabla para establecer cómo ha sido esa influencia o, si lo prefieres, elegir lo que mejor se adapte a tu personaje.

d6 Influencia del mar

- 1 **Planes grandiosos.** Estás trabajando en los planos y diagramas de un nuevo barco muy veloz. Debes estudiar tantos tipos diferentes de navíos como te sea posible, lo que te ayudará a que tu diseño sea un éxito seguro.
- 2 **Trabajos bien acabados.** Reparaste una galera de guerra y evitaste que se hundiera. La armada local te tiene por un amigo.
- 3 **Privilegiado.** Insististe en usar tablones más gruesos para el casco de un barco mercante, lo que evitó que se hundiera al chocar con un arrecife. Cuentas con una invitación permanente para visitar al comerciante en su remota mansión.
- 4 **Experto en armamento.** Te has especializado en diseñar y montar defensas para la armada. Reconoces y evalúas con facilidad la calidad de ese tipo de dispositivos.
- 5 **Bajos fondos.** Tienes contactos entre los grupos de contrabandistas existentes por toda la costa; en ocasiones reparas las naves de estos delincuentes a cambio de dinero y favores.
- 6 **Misterios de las profundidades.** Viviste un encuentro con un ser posiblemente divino mientras navegabas solo. Acuerda con tu DM el secreto que esta entidad te reveló sobre las profundidades marinas.

CARACTERÍSTICAS RECOMENDADAS

Los constructores navales son carpinteros y diseñadores de gran ingenio. A menudo les tienen reservado un lugar propio en la taberna local, ya que el valor de su trabajo es inestimable para las comunidades costeras. Algunos viajan integrados en flotas y pueden servir como oficiales si poseen el temperamento adecuado. A los constructores navales les gusta trabajar con las manos y, a menudo, llevan a cabo tareas de carpintería que otros considerarían milagrosas.

RASGOS DE PERSONALIDAD DEL CONSTRUCTOR NAVAL

d8 Rasgo de personalidad

- 1 Me encanta hablar y que me escuchen más de lo que me gusta escuchar.
- 2 Soy aficionado en extremo a los rompecabezas.
- 3 Trabajo mejor bajo presión.
- 4 Adoro abocetar y diseñar cosas, sobre todo barcos.
- 5 No le temo al trabajo duro; de hecho, lo prefiero.
- 6 Una pipa, una cerveza y el olor del mar: el paraíso.
- 7 Conozco un sinfín de cuentos con moraleja relacionados con el mar.
- 8 No me importa ensuciarme las manos.

IDEALES DEL CONSTRUCTOR NAVAL

d6 Ideal

- 1 **Tripulación.** Si todos en cubierta se ponen manos a la obra, jamás nos hundiremos (Bueno).
- 2 **Diseño esmerado.** Un navío debe diseñarse equilibrado conforme a las leyes del universo (Legal).
- 3 **Inventiva.** Fabrica lo que necesites con aquello que tengas a mano (Caótico).
- 4 **Perfección.** Buscar la medida de un ser y encontrarlo mediocre es la mayor decepción (Malvado).
- 5 **Reflexión.** El agua turbia siempre se aclara con el tiempo (Cualquiera).
- 6 **Esperanza.** En el mar, el horizonte siempre te promete lo mejor (Cualquiera).

VÍNCULOS DEL CONSTRUCTOR NAVAL

d6 Vínculo

- 1 Debo visitar todos los océanos del mundo y contemplar los barcos que por ellos navegan.
- 2 Gran parte del tesoro que encuentre lo usaré para enriquecer a mi comunidad.
- 3 He de hallar un tipo de madera que, según se rumorea, posee propiedades mágicas.
- 4 Reparo cosas rotas para intentar arreglar lo que hay roto en mí.
- 5 Construiré un barco capaz de navegar a través de las tormentas más peligrosas.
- 6 Un kraken destruyó mi obra maestra; adoraré mi chimenea con sus dientes.

DEFECTOS DEL CONSTRUCTOR NAVAL

d6 Defecto

- 1 Jamás tiro nada. Nunca se sabe cuándo algo podría volver a serme útil.
- 2 Me molesta la artesanía mal hecha hasta el punto de desconcentrarme.
- 3 Aunque soy un excelente artesano, mi trabajo tiende a parecer parte de un barco.
- 4 Estoy tan obsesionado con hacer bocetos de mis ideas para complejos inventos que a veces olvido pequeños detalles, como comer y dormir.

d6 Defecto

- 5 Miro por encima del hombro a aquellos que no dominan algún tipo de herramienta.
- 6 A veces cojo cosas que no son mías, en especial si están muy bien hechas.

VÍNCULOS CON SALTMARSH

Los barcos hacen funcionar la economía de Saltmarsh. Tienes contacto con uno de los siguientes líderes del pueblo. Elije uno o tira en la tabla.

d6 Contacto

- 1-2 Eda Oweland
- 3-4 Gellan Primewater
- 5-6 Anders Solmor

CONTRABANDISTA

Usando una barcaza destortalada, pasaste cien espadas largas dentro de barriles de pescado ante las narices de los despistados lacayos del capataz del muelle. Has llevado a remo una batea cargada de vino elfo robado a la luz de la luna y lo has vendido por el doble de su valor a la mañana siguiente. En tu época más dadivosa, evacuaste a inocentes de zonas en guerra o ayudaste a llevar rebaños de animales a lugar seguro en las orillas de un río en llamas.

Competencias en habilidades: Atletismo y Engaño.

Competencias con herramientas: vehículos (acuáticos).

Equipo: un elegante chaleco o un par de botas, ambos de cuero; una muda de ropas comunes y una bolsa de cuero con 15 po.

RASGO: BAJOS FONDOS

Tienes contactos con una red de contrabandistas dispuestos a ayudarte en situaciones difíciles. Mientras estés en un pueblo, ciudad u otra comunidad de tamaño similar (a discreción de DM), tú y tus acompañantes podréis alojaros gratis en escondites seguros de la red. Estos lugares ofrecen un estilo de vida pobre. Mientras permanezcas en uno, tendrás la opción de mantener en secreto tu presencia (y la de tus compañeros).

RECURRIR A LA FAMA

Todos los contrabandistas poseen una historia personal que los distingue de los delincuentes comunes. Ya fuera por tu ingenio, tu pericia como marino o tu labia sin igual, sobreviviste para contar la hazaña, y lo haces a menudo. Puedes tirar en la siguiente tabla, que te ayudará a establecer tu relato, o bien elegir el que mejor se adapte a tu personaje.

d6 Logro

- 1 **La ballena espirituosa.** Hacías contrabando de licores enanos robados; los transportabas dentro del cuerpo de una ballena muerta que arrastrabas tras tu bote de pesca. Al entregar la mercancía, el cadáver explotó de repente, lanzando carne de ballena y botellas de whisky a media milla de distancia.
- 2 **Carro entre espadazos.** Condujiste un carro lleno de obras de arte robadas a través de un campo de batalla mientras entonabas salomas para confundir a los combatientes.
- 3 **El recluta.** Te alistaste en la marina de otra nación con el propósito de llevar de contrabando joyas robadas hasta un puerto lejano. Alcanzaste un rango menor antes de desaparecer de la flota y llegar hasta aquí.
- 4 **Río de sombras.** Tu barcaza atravesó por accidente el velo hacia el Shadowfell durante varias horas. Mientras estuviste allí, vendiste algunos artefactos dracónidos robados antes de regresar a este plano y volver remando a casa.

d6 Logro

5 **Corazón de oro.** Accediste a llevar a una familia que escapaba de la guerra. El bebé comenzó a llorar en un puesto de control, de modo que tuviste que entregar a los guardias todo tu oro para que os dejaran pasar. La familia jamás tuvo conocimiento de ese gesto.

6 **Jugar a dos bandas.** En una ocasión pasaste de contrabando unas cajas de viroles de ballesta y haces de flechas destinadas a bandos opuestos de una guerra regional; y lo hiciste al mismo tiempo. Los compradores llegaron con unos instantes de diferencia, pero no descubrieron tu ardil.

CARACTERÍSTICAS RECOMENDADAS

En general, los contrabandistas valoran la supervivencia y luego los beneficios, por encima de todo. Los hay que forman parte de una organización mayor o que tienen un pequeño barco propio para el contrabando. Estos malhechores se creen las mentiras que cuentan y poseen una habilidad natural para recordar todas las falsedades y medias verdades que alguna vez han salido de sus bocas.

RASGOS DE PERSONALIDAD DEL CONTRABANDISTA**d8 Rasgo de personalidad**

- 1 Me encanta estar en el agua, pero odio pescar.
- 2 Contemplo todos los asuntos en términos de valor monetario.
- 3 Nunca dejo de sonreír.
- 4 Nada me coge por sorpresa; tengo una mentira para cada ocasión.
- 5 Me encanta el oro, pero no engañaría a un amigo.
- 6 Disfruto haciendo aquello que otros creen imposible.
- 7 Me invade la nostalgia cuando veo salir el sol sobre el océano.
- 8 No soy un delincuente común, sino un cerebro criminal.

IDEALES DEL CONTRABANDISTA**d6 Ideal**

- 1 **Riqueza.** Solo sueño con tener un montón de monedas dentro de una cámara de seguridad (Cualquiera).
- 2 **Código del contrabandista.** Sigo las reglas no escritas de los contrabandistas: no engañarnos entre nosotros ni hacer daño directamente a personas inocentes (Legal).
- 3 **Todo por la pasta.** Haré casi cualquier cosa si ello significa conseguir beneficios (Malvado).
- 4 **Paz y prosperidad.** Me dedico al contrabando solo para alcanzar un fin mayor que beneficie a mi comunidad (Bueno).
- 5 **Las personas.** A pesar de todas mis mentiras, valoro mucho la amistad (Cualquiera).
- 6 **Temerario.** Soy de lo más feliz cuando pongo toda la carne en el asador (Cualquiera).

VÍNCULOS DEL CONTRABANDISTA**d6 Vínculos**

- 1 Me robaron mi nave y ardo en deseos de recuperarla.
- 2 Tengo la intención de convertirme en el líder de la red de contrabandistas a la que pertenezco.
- 3 Tengo una deuda que no se puede pagar en oro.
- 4 Tras un último trabajo, me retiraré del negocio.
- 5 Un contrabandista me engatusó y me robó algo muy preciado. Encontraré a ese ladrón.
- 6 Entrego la mayor parte de mis ganancias a una causa benéfica, pero no me gusta alardear de ello.

DEFECTOS DEL CONTRABANDISTA

d6 Defecto

- 1 Miento como acto reflejo; de hecho, a veces acabo haciéndolo sin darme cuenta.
- 2 Tiendo a valorar mis relaciones sociales en términos de pérdidas y ganancias.
- 3 Creo que todo el mundo tiene un precio y me muestro escéptico con quienes dicen ser virtuosos.
- 4 Me cuesta confiar en la palabra de los demás.
- 5 Pocas personas conocen mi verdadero yo.
- 6 Aunque parezco encantador, no siento nada por los demás y no sé lo que es la amistad.

VÍNCULOS CON SALTMARSH

Es un secreto a voces, al menos entre los veteranos del pueblo, que Gellan Primewater dirige la mayor trama de contrabando de esta zona de la costa. Tienes contactos con él y su organización, lo que te permite pedirle audiencia cuando lo necesitas.

ERMITAÑO

Los alrededores de Saltmarsh aparentan ser el lugar ideal para encontrar la paz y la tranquilidad, pero los monstruos que acechan en la región pueden hacer de este aislamiento una práctica peligrosa. Si tu personaje usa este trasfondo, la siguiente tabla te presenta algunas opciones sobre la naturaleza del secreto que lo condujo a volver a la civilización.

d4 Secreto

- 1 Te topaste con una reunión clandestina a las afueras del pueblo. Un tipo de apariencia acaudalada llamado Skerrin estaba entrevistándose con alguien y discutían acerca de la idea de traer esclavos a Saltmarsh. Sospechas que hay problemas a la vista y has acudido a la población para investigar.
- 2 El angustiado fantasma de un elfo te acosa en sueños e insiste en pedirte que derribes los menhires situados a las afueras de Saltmarsh. El elfo afirma que alguna magia oscura está detrás de la abundante pesca de la región.
- 3 Te has visto desbordado por las visiones de un maremoto que arrastra en su interior un banco de terribles tiburones, el cual choca con la costa devastando todo a su paso. Quizás haya alguien en el pueblo que pueda hacer algo.
- 4 Las tierras que rodean Saltmarsh son demasiado peligrosas como para deambular por ellas en solitario. Los hombres lagarto de los pantanos eran tus amigos en el pasado, pero han desaparecido hace no mucho. Has llegado al pueblo por necesidad.

ERUDITO

Aunque Saltmarsh no es en absoluto un referente de erudición, la presente falta de estudios e investigaciones sobre sus alrededores lo convierten en un lugar ideal para realizar trabajos de campo. El misterio de la Torre de Zenopus también podría atraer la atención de algún académico. Considera alguna de las siguientes opciones para tu personaje.

HISTORIADOR

Tanto el guardián del cementerio, Krag, como el capitán de la guardia, Eliander, son expertos en historia local. Es posible que hayas llegado al pueblo para realizar una investigación y trabado contacto con ellos. Eliander te permitirá

acceder a su biblioteca personal y utilizará sus considerables conocimientos de idiomas para traducirte los documentos que encuentres, mientras que Krag trabajará contigo para catalogar los contenidos de la biblioteca.

BUSCADOR ARCANO

El mago Keledek te contrató para que le ayudaras con algunos de sus proyectos. No fue un jefe amable, pero te pagó bien. Le ayudaste a organizar un conjunto de libros antiguos, a identificar pociones y a verificar la autenticidad de varias recetas alquímicas. Desde entonces no ha vuelto a requerir de tus servicios. Keledek siempre te trató con frialdad, pero hizo algunos negocios con el carismático comerciante Gellan Primewater. Has cenado en la mansión de Gellan un par de veces, y este ha comentado que a veces necesita ayuda para identificar algunos de los cachivaches que sus tripulaciones traen a puerto.

HÉROE DEL PUEBLO

Saltmarsh ha dependido durante mucho tiempo de sus lugartenientes para alzarse y hacer frente a las amenazas existentes contra la población. Solo en tiempos más recientes el rey se ha dignado a prestar más atención a la zona. Los marineros y pescadores te adoran por tus actos heroicos, aunque los recién llegados a la región (sobre todo los miembros de la guardia del pueblo y los enanos que trabajan en la mina) saben poco sobre ti.

Idea un acontecimiento que haya motivado tu ascenso al estatus de héroe o usa la siguiente tabla para vincular tus antecedentes a los acontecimientos ocurridos en Saltmarsh. Utiliza esta tabla en lugar de la tabla "Momento decisivo" del *Player's Handbook*.

MOMENTO DECISIVO EN SALTMARSH

d4 Momento decisivo

- 1 Te infiltraste en un barco de asalto de los Principados del Mar y liberaste a varios pescadores a los que habían capturado y condenado a la esclavitud en ese reino. Anders Solmor, un personaje prominente del pueblo, ha sido tu amigo desde entonces.
- 2 Un terrible accidente casi provoca un incendio que habría destruido los muelles, de no haber sido por tu heroicidad. Aún te quedan algunas cicatrices del incidente y desde entonces has comido o bebido gratis en el pueblo. Eda Oweland, propietaria de varios pesqueros, celebró una fiesta en tu honor.
- 3 Cuando unos goblins surgieron del Bosque Tenebroso para atacar la región, los distrajiste el tiempo suficiente como para que la milicia pudiera preparar una emboscada y hacerlos batirse en retirada de vuelta a la foresta. El capitán de la guardia, Eliander Fireborn, te ha nombrado oficial del cuerpo.
- 4 Una tripulación pirata se infiltró en Saltmarsh una noche para asaltar los almacenes del muelle. Diste la alarma y lideraste la defensa. Gellan Primewater, un importante comerciante del pueblo, te debe un gran favor por haber salvado su negocio.

HUÉRFANO

A una edad temprana perdiste a tu padre, a tu madre, o a ambos, en un trágico naufragio. Despues, creciste dependiendo de la amabilidad de los demás. Más importante aún, durante los años que pasaste viviendo en las calles aprendiste la habilidad de escabullirte discretamente, escuchando rumores y presenciando escenas que otros preferirían mantener en secreto. Escoge a un miembro del

Consejo de Saltmarsh. El DM compartirá contigo un secreto sobre esa persona o te dará la opción de elaborar los detalles de un favor que le hiciste y que le dejó en deuda contigo. Por ejemplo, puede que hayas oído a unos ladrones haciendo planes para atracar a Gellan Primewater.

INFANTE DE MARINA

Te entrenaron para la batalla en playas arenosas y costas llenas de rocas. Has participado en incursiones a medianoche, apareciendo en navíos veloces cuyos nombres evocan el terror en los corazones de tus adversarios. Las aguas son tu segundo hogar, la lluvia es tu refugio y el romper de las olas tu grito de batalla.

Competencias en Habilidades: Atletismo y Supervivencia.

Competencias con Herramientas: vehículos (agua, tierra).

Equipo: una daga que perteneció a un compañero caído, una bandera doblada con el símbolo de tu barco o compañía, una muda de ropa de viaje y una bolsa al cinto con 10 po.

RASGO: INFATIGABLE

Puedes moverte durante el doble de la cantidad de tiempo normal (hasta 16 horas) al día, antes de sufrir los efectos de una marcha forzada (consulta "Ritmo de viaje" en el capítulo 8 del *Player's Handbook*). Además, puedes hallar de forma automática una ruta segura para llevar un bote a tierra y desembarcar, si es que existe una.

CURTIDO POR LAS DIFICULTADES

Un revés de tu pasado te ha transformado en un arma viviente imparable. Este episodio es fundamental para ti y se ha convertido en el centro de la filosofía o ética personal que a menudo guía tus acciones. Puedes tirar en la siguiente tabla, que te ayudará a determinar qué dificultad atravesaste, o bien elegir la que mejor se adapte a tu personaje.

d6 Dificultad

- 1 **Casi te ahogas.** Te escondiste bajo el agua para evitar que te encontraran tus enemigos y aguantaste la respiración durante un tiempo extremadamente largo. Justo antes de ahogarte, tuviste una revelación existencial.
- 2 **Capturado.** Pasaste varios meses padeciendo la sed, el hambre y las torturas de tus enemigos, pero no consiguieron doblegarte.
- 3 **Sacrificio.** Preparaste una vía de escape para tus compañeros de armas, pero pagando un alto precio. Es posible que algunos de tus antiguos camaradas te crean muerto.
- 4 **Imparable.** Nada puede explicar de manera razonable cómo sobreviviste a una batalla en particular. Todas las flechas y viroles que te dispararon fallaron. Mataste a decenas de enemigos sin ayuda y llevaste a tus camaradas a la victoria.
- 5 **Polizón.** Te escondiste durante días en la sentina de un barco enemigo, sobreviviendo entre aguas salobres y ratas rabiosas. En el momento justo, te arrastraste hasta la cubierta y te hiciste, tú solo, con el mando de la nave.
- 6 **Nadie se queda atrás.** Cargaste con un infante de marina herido durante millas para evitar que lo capturaran y lo mataran.

CARACTERÍSTICAS RECOMENDADAS

Los infantes de marina son un ejemplo para el resto de los soldados y sus superiores los respetan. Son guerreros veteranos que rara vez pierden la compostura en el campo

de batalla. Una vez dejan el servicio suelen buscar trabajo como mercenarios, pero su experiencia en combate también los convierte en aventureros excelentes. Aunque son autosuficientes, los infantes de marina tienden a funcionar mejor en grupos, en los que se valora la camaradería y estar en compañía de personas con ideas afines.

RASGOS DE PERSONALIDAD DEL INFANTE DE MARINA

d8 Rasgo de personalidad

- 1 Hablo poco, pero cuando lo hago cada palabra cuenta.
- 2 Me río a carcajadas y le encuentro un punto de humor a las situaciones estresantes.
- 3 Prefiero resolver los problemas sin recurrir a la violencia, pero no dejo las peleas a medias.
- 4 Disfruto en la naturaleza; el mal tiempo nunca ensombrece mi estado de ánimo.
- 5 Soy de fiar.
- 6 Siempre estoy ocupado, trabajando en un proyecto u otro.
- 7 Me vuelvo gruñón y callado bajo la lluvia.
- 8 Cuando estoy frente al mar, mi estado de ánimo es jovial y optimista.

IDEALES DEL INFANTE DE MARINA

d6 Ideal

- 1 **Trabajo en equipo.** El éxito depende de la cooperación y la comunicación (Bueno).
- 2 **Código.** El código de los infantes de marina ofrece una solución para cada problema, y seguirlo es obligatorio (Legal).
- 3 **Resignación.** La vida es un caos. Asumir lo peor es necesario para llevar a cabo el trabajo (Caótico).
- 4 **Poder.** Los fuertes entran para poder gobernar a los débiles (Malvado).
- 5 **Gallardía.** Pasar a la acción cuando otros temblan de miedo: esa es la esencia de un guerrero (Cualquiera).
- 6 **Perseverancia.** Ninguna herida u obstáculo puede apartarme de mi objetivo (Cualquiera).

VÍNCULOS DEL INFANTE DE MARINA

d6 Vínculo

- 1 Me enfrento al peligro y al mal para compensar un acto irredimible de mi pasado.
- 2 Ter-mi-na-ré el tra-ba-jó.
- 3 Debo ser un ejemplo de esperanza para quienes se han rendido.
- 4 Voy en busca de un compañero infante de marina capturado por un enemigo esquivo.
- 5 El miedo conduce a la tiranía, y ambos deben ser erradicados.
- 6 Mi comandante traicionó a mi unidad y me vengaré.

DEFECTOS DEL INFANTE DE MARINA

d6 Defecto

- 1 Me vuelvo belicoso e impredecible cuando bebo.
- 2 No me hago a la vida civil y me cuesta departir con propiedad en las situaciones sociales.
- 3 Mi vehemencia puede alejar a otros.
- 4 Soy rencoroso y me cuesta perdonar a los demás.
- 5 Me vuelvo irracional cuando veo que hacen daño a personas inocentes.
- 6 A veces me quedo en vela toda la noche escuchando a los fantasmas de mis enemigos caídos.

VÍNCULOS CON SALTMARSH

Como antiguo miembro del contingente de infantería de marina de élite de Saltmarsh, eres amigo de Tom y Will Stoutly y puedes recurrir a ellos en busca de ayuda y apoyo. Eliander Fireborn, capitán de la guardia, también encuentra tiempo para escuchar tus preocupaciones.

MARINERO

Las calles de Saltmarsh han visto pasar a innumerables marineros. Si escoges este trasfondo, deberás definir si eres un lugareño que se ha enrolado en la vida del mar o un extranjero que ha llegado aquí desde algún puerto lejano.

LOBO DE MAR LOCAL

Como marinero oriundo del pueblo, conoces a mucha gente en los muelles. Tienes amigos en la familia Oweland que pueden conseguirte audiencia con Eda, una destacada líder local, si alguna vez lo necesitas. También cuentas con contactos entre las tripulaciones y eres consciente de lo mejor y lo peor de los negocios en los que están involucrados.

VIAJERO DE TIERRAS REMOTAS

Eres nuevo en Saltmarsh y no conoces a la mayoría de los lugareños. Sin embargo, estás versado en los asuntos del mar y sabes integrarte con facilidad en los muelles. Puedes alternar con tripulaciones foráneas, escuchar qué noticias traen y hacer amigos con rapidez. Algunos de ellos tienen contactos con contrabandistas locales, y has oído que hay unas cuevas marinas ocultas en las afueras del pueblo; allí, el mago Keledek comercia con objetos arcanos.

NOBLE

A los vecinos de Saltmarsh les preocupan poco los nobles y sus títulos. Aunque técnicamente es el rey quien gobierna la tierra, el sur siempre ha tenido que valerse por sí mismo. ¿Eres un noble local ávido de una vida de aventuras o un recién llegado en busca de fama y fortuna? Con independencia de tus raíces, tu rasgo Posición de Privilegio te permitirá pedir audiencia con cualquier funcionario del pueblo, incluidos los miembros del consejo local. Por lo general, tardarán 1d6 + 1 días en responder a la solicitud. La siguiente tabla incluye algunas sugerencias sobre cómo has acabado en Saltmarsh.

d6 Origen

- 1–2 El mismísimo rey Skotti te ha enviado. Se espera que mantengas tus vínculos con la Corona en secreto para que puedas hacerte una mejor idea del estado de la región. Si la gente se entera de que representas al monarca, te ofrecerán su lado más amable y ocultarán los problemas que te han enviado a descubrir. Por encima de todo, el rey teme la presencia de un grupo secreto llamado la Hermandad Escarlata. Averigua todo lo que puedas sobre sus negocios en el lugar.
- 3–4 Tu familia posee una pequeña mansión a las afueras del pueblo. Tus hermanos te anteceden como herederos de las tierras del linaje, dejándose con pocas posibilidades. Quizás, si tienes éxito en varias aventuras, puedas hacerte famoso en Saltmarsh.
- 5–6 Tu familia perdió sus propiedades cuando los enemigos de Keoland hicieron retroceder las fronteras del reino. En compensación, la Corona te ha otorgado un mandato para fundar una nueva baronía. El problema es que la tierra que te ha concedido se la ha tragado el Bosque Ahogado.

PESCADOR

Te has pasado la vida a bordo de barcos de pesca o peinando aguas poco profundas, recogiendo los generosos frutos del océano. Quizás naciste en una familia de pescadores y trabajaste con tus parientes para llevar comida a tu aldea. Tal vez el trabajo fue un medio para conseguir un fin, una forma de escapar de alguna circunstancia indeseable que te obligó a embarcarte para empezar una nueva vida. Con independencia de cómo fueran tus comienzos, pronto te enamoraste del mar, del arte de la pesca y de la promesa de un horizonte eterno.

Competencia en habilidades: Historia y Supervivencia.

Idiomas: uno a tu elección.

Equipo: una caña de pescar, una red, tu sueño de pesca favorito o botas de agua de cuero engrasadas, una muda de ropa de viaje y una bolsa para el cinturón con 10 po.

RASGO: VIVIR DEL MAR

Obtienes ventaja en las pruebas de característica realizadas para utilizar la caña de pescar. Si tienes acceso a una masa de agua que alberga la vida marina, podrás llevar un estilo de vida modesto trabajando como pescador, además de hacer suficientes capturas como para alimentarte y alimentar a otras diez personas al día.

ANÉCDOTA DE PESCA

Sabes cómo relatar una historia emocionante, verdadera o inverosímil, con la que impresionar y entretenerte a los demás. Una vez al día, puedes narrar alguna anécdota si cuentas con un público dispuesto a oírtela. A discreción del DM, varios de estos oyentes se volverán más amistosos hacia ti; no ocurrirá por ningún efecto mágico, por lo que continuarán mostrándose amigables en función de tus acciones. Puedes tirar en la siguiente tabla, que te ayudará a determinar la temática de tu relato, o bien elegir la que mejor se adapte a tu personaje. Como alternativa, propón a tu DM crear tu propia anécdota de pesca.

d8 Anécdota

- 1 **Pelea contra langosta.** Luchaste en combate cuerpo a cuerpo contra una inmensa langosta.
- 2 **Aquella cosa arrastró el bote.** Casi capturaste un pez de tamaño monstruoso que arrastró tu bote durante millas.
- 3 **Aletas de oro puro.** Pescaste un animal marino cuyas aletas estaban hechas de oro puro, pero otro pescador te lo robó.
- 4 **Pez fantasma.** Te persigue un pez fantasmal que solo tú puedes ver.
- 5 **Almeja archienemiga.** Una gran almeja que contenía una perla del tamaño de tu cabeza te arrancó uno de tus dedos antes de huir; algún día la encontrarás.
- 6 **Se tragó el sol.** Una vez viste a un pez saltar del agua y convertir el día en noche.
- 7 **Inmersión en el Abismo.** Diste con una cueva submarina que conducía al Abismo y tu suerte ha sido esquila desde entonces.
- 8 **Historia de amor.** Te enamoraste de una criatura de agua pura, pero tu breve romance terminó en tragedia.

CARACTERÍSTICAS RECOMENDADAS

A los pescadores solo les va bien si pasan tiempo trabajando. Así, la mayoría tiene una fuerte ética del trabajo y admira a quienes se ganan la vida con honradez. Muchos de ellos tienden a ser supersticiosos y desarrollan querencia a algunos tipos de sueños de pesca en particular o, incluso, a caladeros pesqueros que les parecen especiales.

Mantienen una conexión con las aguas en las que pescan y piensan mal de aquellos cuyas acciones afectan de forma negativa a su sustento.

RASGOS DE PERSONALIDAD DEL PESCADOR

d8 Rasgo de personalidad

- 1 No me asusta la ira de la naturaleza.
- 2 Mis amigos son mi tripulación; nos vamos a pique o flotamos, pero juntos.
- 3 Necesito largos períodos de silencio para aclarar las ideas.
- 4 Los ricos no conocen la satisfacción del trabajo duro.
- 5 Me río con ganas, me emociono de corazón y nada me asusta.
- 6 Trabajo duro; la naturaleza nunca te lo pone fácil.
- 7 No me gusta regatear; dime un precio y que sea el definitivo.
- 8 La suerte me sonríe y asumo riesgos que otros quizás no asumirían.

IDEALES DEL PESCADOR

d6 Ideal

- 1 **Camaradería.** La buena gente hace llevadero hasta el viaje más largo (Bueno).
- 2 **Suerte.** Nuestra suerte depende de que respetemos sus reglas, así que échate sal sobre el hombro (Legal).
- 3 **Temerario.** La mejor recompensa es para quienes lo arriesgan todo (Caótico).
- 4 **Saqueo.** Coge todo lo que puedas y no les dejes nada a los carroñeros (Malvado).
- 5 **Sentido común.** No pesques en el mismo lugar dos veces seguidas; mantén a raya tu codicia y la naturaleza te recompensará (Neutral).
- 6 **Trabajo duro.** No hay ola que pueda mover del sitio a quien trabaja duro (Cualquiera).

VÍNCULOS DEL PESCADOR

d6 Vínculo

- 1 Perdí algo importante en las profundidades marinas y tengo la intención de encontrarlo.
- 2 La avaricia de otra persona destruyó mi sustento, pero se me compensará.
- 3 Pescaré en las aguas más afamadas de esta tierra.
- 4 Los dioses me salvaron durante una tormenta terrible, y haré honor a ese regalo.
- 5 Mi destino me espera en el fondo de un estanque concreto del Feywild.
- 6 Debo pagar la deuda de mi aldea.

DEFECTOS DEL PESCADOR

d6 Defecto

- 1 Soy crítico, especialmente con aquellos a quienes considero caseros u holgazanes.
- 2 Me deprimo y me pongo nervioso si estoy lejos del mar durante mucho tiempo.
- 3 No he llevado una vida fácil y me resulta difícil empatizar con los demás.
- 4 Tengo tendencia a contar historias largas en momentos inoportunos.
- 5 Trabajo duro, pero cuando hay que divertirse soy el primero.
- 6 Me obsesiona capturar a una bestia acuática esquiva, lo que a menudo me hace descuidar otras actividades.

VÍNCULOS CON SALTMARSH

Eda Oweland y su familia son los líderes oficiosos de la industria pesquera de Saltmarsh. Siempre puedes contar los Oweland si tienes algún pequeño contratiempo y ver a Eda si tu problema es evidente y apremiante.

SALVAJE

Los salvajes son comunes en enclaves portuarios como Saltmarsh. Incluso un pequeño puerto atrae a gentes de todo el mundo, aunque los motivos para acabar en un lugar como Saltmarsh son muy variados. La siguiente tabla te ofrece algunas ideas sobre cómo ha llegado tu personaje al pueblo.

d6 Origen

- 1–2 Pasaste varios años en una isla desierta tras naufragar. Al fin, fuiste recogido hace poco por un barco que pasaba por la zona camino a Saltmarsh. Habías quedado atrapado en dicha isla después de que unos piratas atacaran el navío en el que ibas y mataran a todos los demás. Sobreviviste saltando por la borda y nadando durante horas.
- 3–4 Durante años, tu gente sobrevivió en una aldea aislada situada en las Ciénagas de Hool. El año pasado, los hombres lagarto atacaron vuestro hogar. En medio de la confusión conseguiste escapar, te perdiste y terminaste aquí. Si alguien quiere volver para acabar con esos asesinos escamosos, estás listo para entrar en acción.
- 5–6 Formabas parte de una tribu de una tierra lejana, cuando un buen día aparecieron unas naves de velas rojas en la costa. Los marineros fueron amables al principio y compartieron su comida y su bebida. Te despertaste horas más tarde en la bodega de un barco esclavista de los Principados del Mar, después de que te envenenaran y quedaras inconsciente. Un navío de Keoland dio caza a la embarcación y la abordó, salvándote de un destino terrible. Les debes la vida a Eliander Fireborn y a los infantes de marina Tom y Will Stoutly. Fueron ellos quienes tuvieron noticia del barco esclavista y enviaron a una escuadra para interceptarlo.

SOLDADO

Muchos soldados retirados del ejército de Keoland se asientan en los confines del sur, y tú no eres diferente. Es posible que hayas servido durante algún tiempo como miembro de la guardia de Saltmarsh. Con independencia de si lo has hecho o no, tienes varios amigos entre sus filas. El capitán de la guardia, Eliander Fireborn, se lleva bien con sus camaradas veteranos y estará encantado de sacar tiempo para reunirse contigo si necesitas algo con urgencia. Si lo prefieres, también puedes ser el propietario de una pequeña parcela de tierra y una granja a las afueras del pueblo.





CAPÍTULO 2: EL SECRETO SINIESTRO DE SALTMARSH



CUATRO MILLAS AL ESTE DE SALTMARSH, TIERRA adentro, junto a la antigua carretera de la costa, se alza una casa encantada. Hasta hace veinte años, había sido la residencia de un anciano alquimista de reputación siniestra. Incluso entonces, los lugareños evitaban la vivienda debido a las misteriosas actividades de su propietario. Hoy en día, dos décadas después de la inexplicable desaparición de su ocupante, la casa ha ido adquiriendo un halo aún mayor de maldad y misterio.

Destralado y abandonado durante mucho tiempo, el edificio presenta un aspecto nada halagüeño. Los valientes que en raras ocasiones se han atrevido a entrar (guiados por los rumores de un tesoro secreto de oro alquímico) han vuelto sin nada, salvo historias lúgubres de cámaras putrefactas habitadas por peligros monstruosos. De hecho, tal es la reputación de la casa que los campos que la rodean, aunque son tierras de labranza de primera categoría, están desatendidos e inundados de maleza.

Esta aventura se ha diseñado para un grupo de cuatro a seis personajes de nivel 1. Si los aventureros completan sus dos partes, "La casa encantada" y "El Fantasma del Mar", es probable que suban al nivel 3.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Recientemente, se han recibido informes sobre aterradoras apariciones, gritos horribles y luces misteriosas que emanan del sombrío lugar. Ahora, ni siquiera los habitantes más osados de la zona se atreven a acercarse a la casa, y mucho menos a entrar. Si los aventureros buscan a alguien en Saltmarsh que haya estado allí, no encontrarán a nadie en un primer momento. En el caso de que sigan preguntando, los habitantes del pueblo se mostrarán asustados y aprensivos, pero no les proporcionarán ninguna información concreta.

Si los personajes no cejan en su empeño, puede que den (a tu discreción) con un viejo cazador furtivo que, tras el incentivo adecuado (dinero, cerveza o ambos), confesará haberse aventurado por la puerta trasera de la casa hace un par de años, esperando dar con algo de comida. Animado ante la posibilidad de hallar vino gratis en la bodega, comenzó a descender las escaleras; entonces, escuchó gritos espantosos y lamentos desgarradores, tras lo cual salió huyendo, aterrado. Recuerda dónde está la puerta trasera y también que pudo ver un pozo en las cercanías. Describirá vagamente la cocina, la recocina y el pasaje que conduce hasta estas desde la puerta de atrás, pero no sabe nada más sobre la distribución del edificio.

Además, el recuerdo de lo que lo asustó ha ido volviéndose más exagerado con el paso de los meses, por lo que es probable que cuente al grupo que una horda de fantasmas subió por las escaleras hasta la recocina, o que tal vez era un vampiro seguido por un enjambre de ratas. Poco después de su aventura, descubrió que narrar su historia con detalles cada vez más espeluznantes era una forma fácil de conseguir cerveza gratis a cuenta de su agradecido público. Estos días, sin embargo, nadie le pide que relate su hazaña, de modo que una vez que se le afloje la lengua, estará ansioso por recuperar parte del prestigio perdido. Además de alertar a los aventureros sobre los siniestros y graves peligros de su propia cosecha y contarles un poco sobre la distribución de la casa, no proporcionará ninguna otra información precisa o útil.

EL SECRETO

El secreto de la casa encantada es que, de hecho, no está encantada. Se trata de la base de operaciones en la costa de una banda de contrabandistas liderada por un mago llamado Sanbalet. Las luces espeluznantes que los espectadores ven por las noches son las señales que los delincuentes hacen a un barco situado mar adentro. Los gritos sobrenaturales y otros ruidos los emiten varios conjuros de *boca mágica* colocados estratégicamente dentro del edificio. Los contrabandistas, mediante estas tácticas, han conseguido espantar a todos los lugareños que han pretendido husmejar en su escondite durante los tres años que lleva en marcha su fructífera operación.

Es primordial que los personajes no hallen pistas obvias que los lleven a creer que la casa no está encantada; deberán deducir la verdad por sí mismos o simplemente toparse con ella.

EL FANTASMA DEL MAR

Un contingente de contrabandistas surca las aguas próximas a Saltmarsh en su nave, el *Fantasma del Mar*. El barco se encontrará lejos de la casa cuando los aventureros lo exploren, aunque podrán descubrir pruebas de sus ataques en las cavernas secretas que se describen más adelante. La embarcación entrará en juego en la segunda parte de esta aventura.

LA BANDA DE SANBALET

Los contrabandistas están familiarizados con la casa, las cuevas y los alrededores, a excepción del laboratorio secreto de la zona 24. Si detectan la intromisión de los personajes, se coordinarán para localizar y destruir a los intrusos.

Los siguientes miembros de la banda se encuentran en la casa en este momento, deambulando por el sótano y las cavernas contiguas: **Sanbalet** (consulta el apéndice C), dos **hobgoblins**, cuatro **bandidos** y cuatro **batidores**. Todos los bandidos y batidores son humanos de alineamiento neutral malvado. Antes de que la intrusión de los aventureros los alerte, los contrabandistas estarán dispersos por el sótano y las cuevas situadas bajo el edificio (como se indica en las descripciones de las zonas).

Contrabandistas en alerta. En el probable caso de que los personajes delaten su presencia (puede que al activar uno de los conjuros de *boca mágica* de las zonas 4 o 10), los malhechores sabrán de la intromisión del grupo antes de encontrarse con ellos. Sanbalet y tres miembros de su banda (un hobgoblin, un bandido y un batidor) se retirarán de inmediato a las zonas 27 y 28 para proteger el cargamento de contrabando.

Los otros se dividirán en dos grupos. Dos bandidos y un batidor aguardarán en la zona 21 para emboscar a los intrusos. El segundo hobgoblin vigilará en la zona 30, pero acudirá a toda prisa para reforzar a Sanbalet en la zona 27 si estalla un combate. Los restantes miembros de la banda, dos batidores y un bandido, intentarán emboscar a los aventureros. Harán pruebas de Destreza (Sigilo) para acercarse al grupo. Si dos de ellos mueren, el superviviente tratará de huir de vuelta a la zona 21.

PRESAGIOS DE GUERRA

Sanbalet y sus contrabandistas tienen poco interés en los grandes acontecimientos de la región. Dan mucho valor al oro, la bebida y la libertad vinculada a la vida criminal.

No les preocupan las implicaciones de sus acciones, que podrían dar lugar a una guerra.

En este momento, los malhechores surten de armas a un clan de hombres lagarto que viven cerca de Saltmarsh, cuya reina, Othokent, está preparando a su clan para luchar contra un enemigo terrible: los sahuagins.

El pacífico pueblo de Saltmarsh es ajeno la guerra que se avecina, o al hecho de que una invasión de los sahuagins lo amenaza tanto como a los hombres lagarto.

RESUMEN DE LA AVENTURA

La aventura está dividida en dos partes: "La casa encantada" y "El Fantasma del Mar".

Es probable que "La casa encantada" se desarrolle siguiendo la siguiente secuencia:

Los personajes llegan al pueblo de Saltmarsh y comienzan a escuchar historias sobre una casa encantada, después de lo cual puede que busquen más información sobre esta y su estado de conservación actual. Si lo crees oportuno, podrán hablar con el cazador furtivo mencionado en el apartado "Trasfondo de la aventura".

Los aventureros irán a explorar el edificio, donde se encontrarán con sus reptantes y sibilantes moradores. Allí se toparán con Ned, un turbio PNJ que intentará evitar que los personajes descubran la operación de contrabando. Si los aventureros dan con los contrabandistas o los propios delincuentes inicien un ataque contra el grupo, la lucha contra la banda será inevitable, en especial si los personajes son exhaustivos en su exploración. Ned revelará de parte de qué bando está cuando llegue el momento.

Los aventureros deberán descubrir las cavernas y el cargamento de contrabando que hay bajo la casa. El acceso al mar les sugerirá que se está usando un gran barco, aunque este no esté. La primera parte de la aventura concluirá cuando los personajes regresen a Saltmarsh para revelar la verdad y les recompensen por su trabajo.

Los ancianos del pueblo se ofrecerán a contratar al grupo para abordar y tomar al asalto la nave de los contrabandistas cuando esta regrese a su puerto secreto. Ese acontecimiento pondrá en marcha "El Fantasma del Mar", que seguramente se desarrollará siguiendo esta secuencia:

Los personajes descubren un documento que explica el sistema de señalización que usan los contrabandistas para indicar que el barco ha llegado; al descifrar y enviar la señal de respuesta adecuada, podrán tranquilizar a la tripulación. Haciendo uso de la fuerza o el engaño, el grupo abordará el *Fantasma del Mar* e intentará tomar el control de la nave. Durante el abordaje, el grupo dará con un elfo marino capturado llamado Oceanus y con un trío de guerreros

de los hombres lagarto. La aventura concluirá tras hallar indicios de que los hombres lagarto se están preparando para una incursión, al parecer sobre el pueblo de Saltmarsh; sin embargo, la verdad, como se describe en el apartado "Presagios de guerra", será mucho más ominosa.

EL TOPO

Un comerciante de Saltmarsh que saca beneficios de las actividades ilegales de Sanbalet ha adoptado una serie de medidas desesperadas para garantizar que la operación de contrabando sigue adelante. El comerciante ha enviado a un matón local, Ned Shakeshaft, a la casa para que espere a los aventureros en una apartada habitación del primer piso.

Ned fingirá que unos atacantes invisibles lo han noqueado, amordazado, atado y abandonado allí hasta morir. Después de que los personajes lo "rescaten", su objetivo será sembrar la discordia, causar accidentes y generar problemas mientras exploran la vivienda.

En la zona 15 tienes más información sobre Ned y sobre cómo incorporarlo a la aventura.

GANCHOS DE LA AVENTURA

Durante dos décadas, la siniestra reputación de la casa encantada próxima a Saltmarsh ha ido a peor. Los aventureros que tengan trasfondos relacionados con este pueblo habrán oído hablar de esta. Utiliza cualquiera de los siguientes ganchos para captar la atención de los jugadores.

TESORO ESCONDIDO

Durante años, han circulado por toda la región historias sobre la casa encantada situada cerca de Saltmarsh. Aunque la mayor parte de estos relatos se toman como sanas advertencias para evitar el lugar, aún persisten los rumores de que hay un gran tesoro escondido en sus paredes. ¿Qué reliquias y otros objetos valiosos tenía ese viejo alquimista bajo el entablado del suelo y las agrietadas paredes de yeso de su morada?

CONOCIMIENTOS SIN LÍMITE

El alquimista llevó una vida de eremita; recibía pocas visitas y tenía menos amigos. Pero un joven mensajero salió una vez de la casa hablando de una gran biblioteca que contenía innumerables tomos. La historia de aquel mensajero, contada una y otra vez, ha variado a lo largo de los años, y las versiones más populares sugieren que el alquimista había descubierto un método para transformar los metales simples en oro.

SOBRE EL ORIGINAL

Producida por la rama británica de TSR en 1981, *The Sinister Secret of Saltmarsh* fue diseñada por Dave J. Brown y Don Turnbull. Resultó una revelación en ese momento, ya que fue la primera aparición de una casa encantada y el primer abordaje a un barco en una aventura de D&D. También marcó la pauta para

posteriores publicaciones de TSR UK, que, a menudo, se caracterizaban por sólidos arcos narrativos centrales que desafiaban a los jugadores a adoptar un enfoque creativo para la resolución de problemas. Por lo general, incluían múltiples lugares menores que explorar, lo que aportaba a una sola aventura un carácter más variado.



UBICAR LA AVENTURA

Saltmarsh es un pequeño y respetable pueblo pesquero ubicado en el marco del entorno de campaña de Falcongrís, en la región más meridional de Keoland. Se encuentra a unas veinte millas (unos 32 km) de dos ciudades de mayor entidad: Burle, al noroeste, y Seaton, siguiendo la costa hacia el este. A continuación, te presentamos algunas sugerencias sobre dónde ubicar esta aventura dentro de otros entornos de campaña.

Eberron. Incluso para los pioneros de Q'barra, Saltmarsh es un enclave fronterizo. Los cobertizos y chabolas se extienden por los humeantes deltas orientales del Pantano Basura, y sus habitantes hacen todo lo posible por mantenerse al margen de los asuntos de los hombres lagarto del interior. Un ilusionista elfo que porta la marca de la casa Phiarlan lidera a los contrabandistas y parece empeñado en causar problemas.

Mystara. Saltmarsh se encuentra en la frontera entre el Gran Ducado de Karameikos y los Cinco Condados, justo en los límites del Pantano Marchito. Los contrabandistas que usan la casa encantada como base podrían ser piratas, o al menos contar con algunos medianos entre la tripulación, deseosos de evitar a las autoridades de la Fortaleza Rollstone, situada más al norte, en la costa.

Reinos Olvidados. A mitad de camino entre Waterdeep y Neverwinter, el pueblo de Saltmarsh y sus curtidos habitantes deben hacer frente tanto las tormentas invernales como al Estero de los Hombres Muertos, al sur. Debido a la embrollada política de Thornhold, al otro lado del pantano, la ayuda es a menudo lenta, por lo que las gentes de la población se han vuelto bastante autosuficientes. Los contrabandistas podrían ser de Luskan y su venta de armas a los hombres lagarto podría estar relacionada con un objetivo de más calado que el simple hecho de llenarse los bolsillos.

HAY QUE PURIFICARLA

¡No se puede tolerar! Un lugar impío tan cerca de la civilización... Todos esos relatos de lamentos y los destellos intermitentes perturban la mente y el corazón. Deja que los edificios abandonados se pudran en la oscuridad mientras los muertos no los ocupen. Pero, ¿cómo se puede pasar por alto semejante crisol para el mal? Hay que librar la casa de sus ocupantes sobrenaturales.

LA CASA ENCANTADA

Después de averiguar todos los "hechos" que puedan de los lugareños y equiparse en las tiendas locales, los personajes se dispondrán a explorar la famosa casa encantada.

VIAJAR HASTA LA CASA

El camino que conduce a la casa serpentea a través del rocoso terreno de la costa, permitiendo a menudo avistar el mar, a sus pies. Las nubes bajas os opresen; sobre las aguas aparecen islas de luz solar de vez en cuando. Un fuerte viento sopla sobre las olas, llevando hasta vosotros el olor a sal de la mar picada.

El edificio está ubicado a cuatro millas de Saltmarsh, siguiendo la costa, y se puede acceder a este siguiendo por un camino viejo. Puede que algunos curiosos del pueblo sigan al grupo durante parte de su viaje. Estos acompañantes intentarán charlar con los personajes; les preguntarán sobre sus intenciones y repetirán los mismos rumores e

historias que estos ya han escuchado en el asentamiento. Tan pronto como la casa esté a la vista, los lugareños mudarán el gesto y se volverán a Saltmarsh.

EXTERIOR DE LA CASA

La decrepita vivienda se encuentra en el terreno más elevado de la zona. A su alrededor hay un muro de piedra derruido en muchos puntos, que deja al descubierto el terreno interior. Una reja de metal adornada permanece abierta al final del camino, meciéndose ligeramente con el viento. Todo el patio interior está cubierto de flora silvestre, pero el paso de los años no puede ocultar la evidencia de que en otro tiempo aquí hubo un jardín bien cuidado. Cerca de la casa, el tejadillo de madera podrida de un pozo se alza sobre la hierba alta.

El edificio mide 35 pies de alto desde el nivel del suelo hasta la cumbre del tejado; se trata de un tejado a dos aguas en el que se aprecian varios agujeros allí donde faltan tejas de pizarra.

EL MURO

El muro de piedra mide 6 pies de alto y rodea más o menos el jardín. Está derrumbado en parte en varios lugares, por lo que es fácil acceder a cualquier parte del recinto, incluso si los personajes deciden no entrar por la puerta principal.

EL JARDÍN

El alquimista tenía un huerto alrededor la casa; lo usaba para combatir el estrés del trabajo y como fuente de alimentos frescos. Ahora solo quedan de este algunas herramientas de jardinería rotas y una maraña de malas hierbas. Un solitario rosal próximo a la puerta ha cubierto el muro y ha ahogado a la mayoría de las demás plantas. Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Supervivencia) CD 10, descubrirá que algo grande ha hecho su madriguera bajo el rosal.

Una familia de cuatro **comadrejas gigantes** habita en la maleza espinosa, tras haber excavado su guarida bajo el muro. Estos animales son muy agresivos y tratarán de emboscar a los aventureros mientras investigan el jardín. Si tienen ocasión, intentarán agarrar al personaje más pequeño y arrastrarlo hacia su guarida.

EL POZO

Un personaje que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 al observar el pozo desde lejos, notará que hay un grupo de pequeños mamíferos entre la hierba alta que rodea su brocal (principalmente ratones, ardillas y similares).

El hueco del pozo, que desciende 20 pies, aún contiene agua potable. Es alimentado por un acuífero y no ofrece acceso a la casa ni a las cavernas que hay bajo ésta. Si los aventureros iluminan el canal mientras miran hacia abajo, verán el destello de unas monedas a través del agua poco profunda del fondo. Una criatura Mediana o de menor tamaño podrá descender por el pozo utilizando las paredes rocosas como asideros naturales.

Dos **serpientes venenosas gigantes** anidan en las paredes derruidas y llenas de grietas del pozo. Saldrán y atacarán a cualquier cosa que descienda por él. También emergerán si los personajes permanecen junto al pozo mientras lo investigan.

Tesoro. Hay 14 pp en el fondo del pozo.

INTERIOR DE LA CASA

El interior de la vivienda está deteriorado y empapado, con parches de moho inofensivo por todas partes. La madera está podrida en su mayoría, las telarañas y el polvo lo cubren todo y los desechos se encuentran por doquier. El yeso se ha desprendido de las paredes y el techo está derrumbado, por el suelo, junto con restos de muebles destrozados. Las chimeneas (demasiado estrechas para trepar por ellas) no muestran signos de uso reciente.

Todos los pasillos del edificio tienen 5 pies de ancho por 10 de alto; los techos alcanzan los 10 pies de alto, salvo en el nivel del ático, donde, debido al techo inclinado, la altura varía desde 1 pie en los laterales hasta los 15 pies en el centro.

Todas las puertas miden 5 pies de ancho por 7 pies de alto y están construidas en madera común; todas están cerradas, pero no con llave (a excepción de la zona 15) y resultan fáciles de abrir. La mayoría de los cristales de las ventanas están rotos y todas pueden abrirse con facilidad.

A menos que se indique lo contrario, la iluminación será brillante durante el día en la planta baja y en el piso inmediatamente superior. En el ático, debido a varios agujeros del techo, la luz será tenue pero suficiente, dejando muchos rincones ocultos en las sombras.

PLANTA BAJA

Las siguientes localizaciones aparecen marcadas en el mapa 2.1.

1. VESTÍBULO DE ENTRADA

La puerta principal da a un vestíbulo sucio y lleno de moho. A vuestra izquierda, un corredor conduce al ala oeste de la casa. Las paredes están desnudas y hay trozos de muebles rotos por el suelo. Ante vosotros, otro pasaje permite llegar hasta la parte trasera de la casa.

En el muro este una escalera sube al piso de arriba, dando a un balcón que domina el vestíbulo de entrada por sus lados norte y oeste. Las escaleras parecen seguras, aunque la barandilla del balcón está rota en varios puntos. Bajo la escalera, en el extremo norte del vestíbulo, un tercer pasillo lleva al este.

La escalera muestra un desgaste considerable y cruje ominosamente al pisarla, pero sigue siendo lo suficientemente sólida como para soportar a cualquiera que suba al segundo piso.

Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Supervivencia) CD 10 hallará un par de rastros humanoides recientes. Uno va desde la entrada hacia la zona 9. El segundo se aleja del pie de las escaleras y continúa a lo largo del corredor occidental hacia la zona 4.

Balcón. A unos 10 pies al oeste, escaleras arriba, una sección del balcón (el área sombreada en el mapa) se derrumbará bajo el peso de cualquier criatura que intente cruzarla. Aquel que cause el hundimiento del suelo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 12 o caerá 10 pies hasta la planta de abajo. El tramo perdido del balcón dejará un hueco de 7 pies de ancho que habrá que atravesar para llegar al resto del primer piso.

2. BIBLIOTECA

En el pasado, esta habitación fue una biblioteca cuyas paredes estaban llenas de estanterías. La mayoría de los anaqueles se han roto y en muchos lugares se han desprendido de la pared. Los pocos estantes aún intactos están vacíos, pero hay una pila de libros en la esquina suroeste.

Los catorce libros del montón, tirados sin orden ni concierto en el rincón, se encuentran cubiertos de telarañas, excrementos de alimañas y moho inofensivo. Todos están bastante ajados, pero aún son legibles. La mayoría de los libros son aburridos (de historia, poemarios románticos, etc.), pero tres de ellos son bastante interesantes. Sus títulos se aprecian con claridad en los lomos:

Las propiedades mágicas de las piedras preciosas,
por el archimago Tenser.

Las propiedades mágicas de hierbas y flores,
por el archimago Tenser.

La metafísica de las matemáticas, por el mago Nystul.

Dentro del tercer volumen hay un trozo de pergamo arrancado de una hoja más grande; contiene algunas líneas de texto escrito a mano en el idioma común. La humedad lo ha deslustrado tanto que solo quedan cinco palabras legibles: "más allá de los esqueletos".

Los libros se pueden vender por 7 po cada uno, aunque hallar a un comprador para semejantes tomos puede que exija al grupo buscar fuera de Saltmarsh.

3. ESTUDIO

Esta estancia fue antaño una sala dedicada a la escritura o al estudio. Junto la pared, bajo las ventanas, se sitúa un gran escritorio de madera medio roto y podrido por la humedad. Hay tres cajones a cada lado de dicho mueble y un gran cajón central; este último está cerrado, pero los demás están abiertos, y alguien ha forzado dos de ellos.

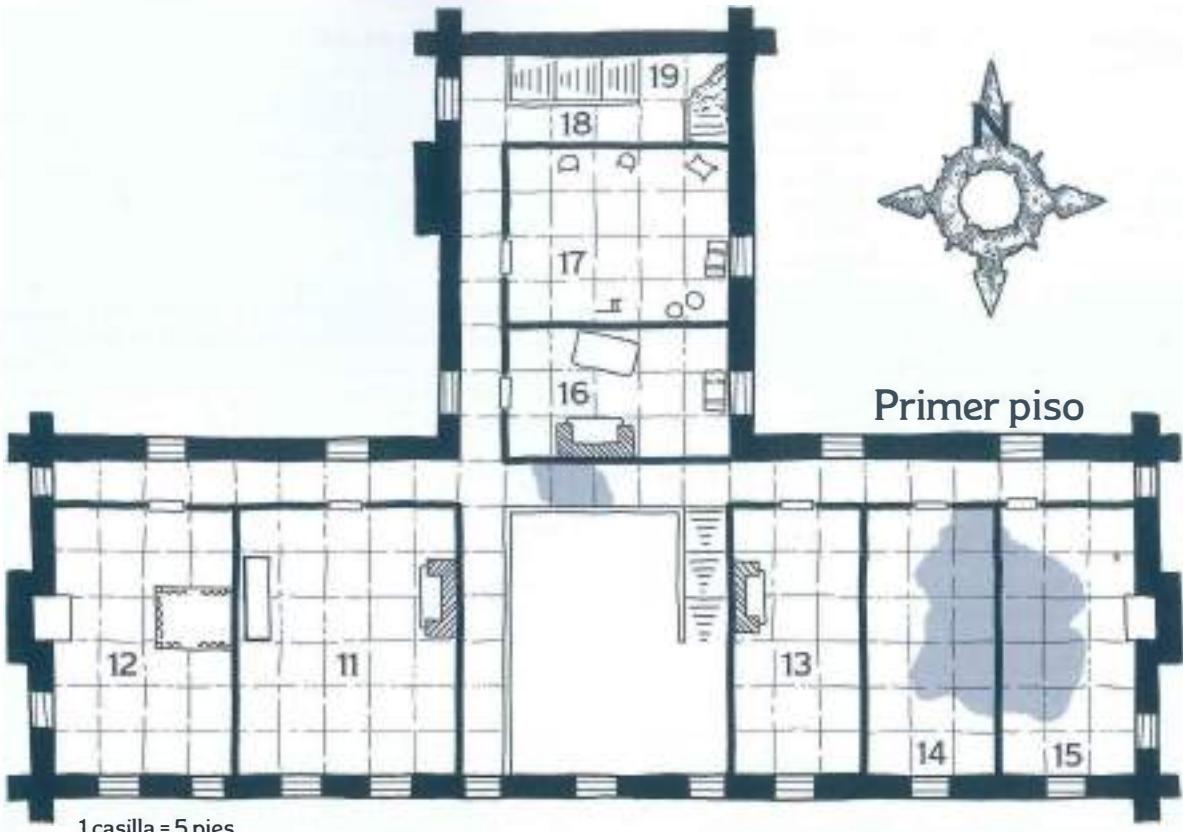
El cajón central está cerrado con llave, pero se podrá abrir usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 10. Este no alberga más que documentos antiguos sin valor, todos escritos en común: recibos de compras de diversos productos químicos y equipo de laboratorio. Cualquiera que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 14, descubrirá un pequeño compartimento secreto.

Tesoro. Dentro del compartimento secreto, envuelto en un paño, hay un vial de cristal que contiene dos dosis de *poción de curación*.

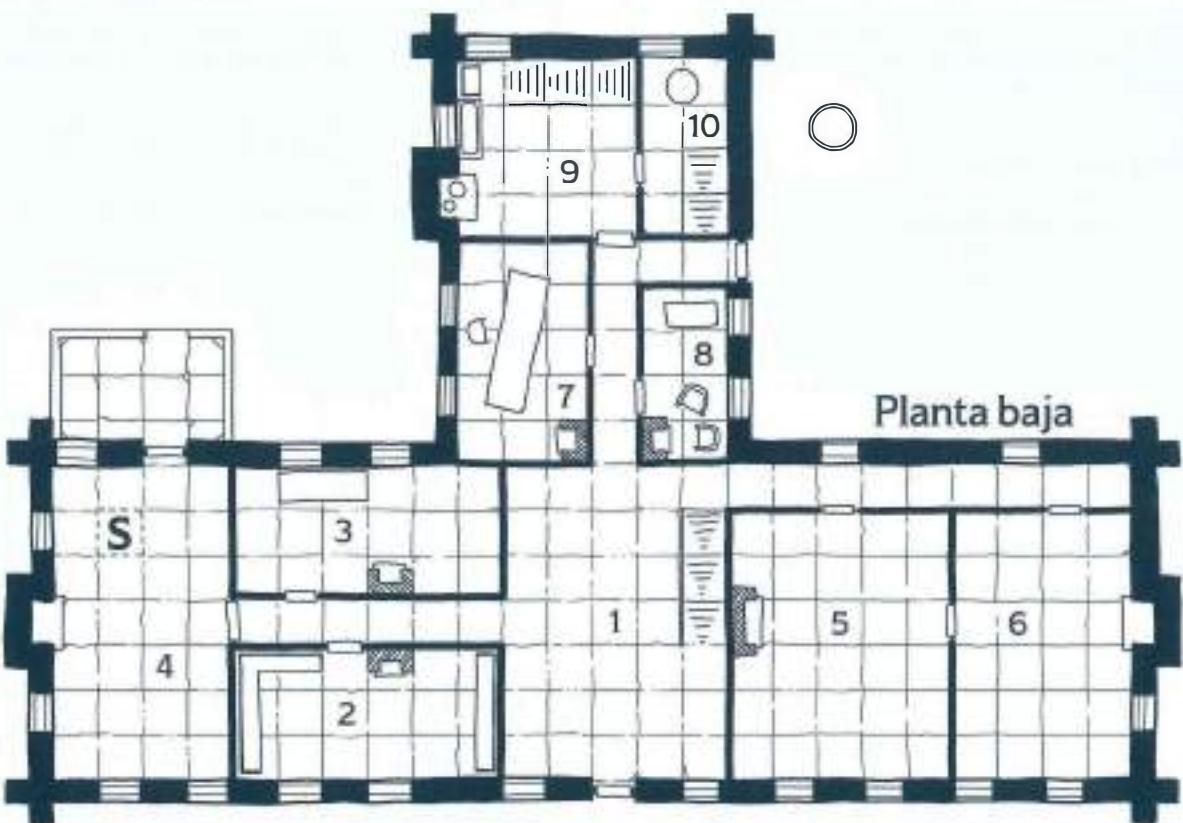
4. SALA DE ESTAR

Una puerta situada en la pared norte conduce hasta un pequeño patio de baldosas cuarteadas y plagadas de maleza. Aparte de un montón de desechos en la esquina sureste, la estancia está vacía.

Una trampilla secreta situada en la mitad norte de la habitación conduce a la bodega (zona 21). Uno de los rastros procedentes de la zona 1 llega hasta la trampilla;



1 casilla = 5 pies



Pozo



Despensa, botellero, etc.



Cofre



Barril



Saco



Silla

si los personajes siguen estas huellas, notarán la presencia de la trampilla de inmediato (el rastro va directo hacia esta). Si no detectaron las huellas en la zona 1, déjales realizar una prueba de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Supervivencia) CD 10 para que puedan localizar el rastro en esta sala. Si todo lo demás falla, cualquiera podrá hallar la trampilla superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15.

Boca mágica. Sanbalet ha lanzado un conjuro de boca mágica sobre la trampilla. Cuando una criatura se acerque a 5 pies o menos de esta, se activará, haciendo que el siguiente mensaje se reproduzca en voz alta y malévolamente: "¡Bienvenidos, insensatos, bienvenidos a vuestra muerte!". Una atronadora risa diabólica seguirá a estas palabras.

Cada una de las criaturas que escuche el mensaje deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12. Si la falla, tendrá desventaja en todas las pruebas de característica durante 1 hora, a menos que sea inmune a la condición "asustado". La criatura podrá repetir la tirada de salvación cada 15 minutos.

Desarrollo. Queda a tu discreción que el contrabandista del sótano que hay bajo la trampilla haya podido percibir la activación de la *boca mágica*. En ese caso, los malhechores sabrán de la presencia de los aventureros e investigarán o se prepararán para hacer frente a los intrusos; consulta "Contrabandistas en alerta", unas páginas más atrás.

5. SALA DE ESTAR

Lo único a destacar en la habitación es un grupo de pequeños hongos rojos que crecen en formación semicircular alrededor de una chimenea. Por lo demás, la estancia está vacía.

Los hongos son inofensivos.

Tesoro. Si un personaje inspecciona el tiro de la chimenea, descubrirá una piedra suelta a unos 3 pies por encima de la parte superior del hogar; allí habrá una pequeña cavidad oculta. Dentro, hallará una pequeña bolsa de cuero con dos ejemplares de cuarzo azul tallado (10 po cada uno).

6. SALA DE ESTAR

Aparte de una gran cantidad de yeso desprendido del techo, esta sala está vacía.

El suelo de la habitación que se encuentra arriba (consulta la zona 14) es bastante más endeble que el de cualquier otro lugar, algo que notará quienquiera que mire hacia arriba y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. En la estancia no hay ninguna otra cosa que destacar.

7. COMEDOR

En algún momento una larga mesa ocupó el centro de esta sala; ahora yace en el suelo, destrozada. Una silla rota se apoya contra la sección de pared situada entre las ventanas y, además, un montón de platos rotos se acumulan en la esquina noroeste.

En el lugar no hay nada más que llame la atención.

8. SALA DE REPOSO

Dos mullidas butacas se han dispuesto junto a la chimenea de la estancia. Han rajado la tapicería de ambas y les han sacado el relleno, pero sus estructuras de madera están intactas. Veis una mesa rota en el suelo, cerca de la pared norte.

Cualquier aventurero que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 encontrará una piedra fuera de lugar en el tiro de la chimenea, sobre el hogar. Al quitarla hallará un compartimento oculto. Además, los personajes que se acerquen a la chimenea verán un montón de huesos de ratón diseminados en torno al hogar.

Un **enjambre de insectos (arañas)** acecha entre las grietas de la chimenea. Los animales se lanzarán al ataque, claramente molestos, si alguna criatura se acerca a 5 pies o menos de su guarida.

Tesoro. El compartimento oculto contiene una caja de madera, dentro de la cual hay 30 pc y dos pequeñas bolsas con polvos alquímicos (5 po cada una).

9. COCINA

Esta cocina está sucia y llena de humedades, con parches de moho gris y telarañas por el suelo, las paredes y el techo. En la esquina suroeste se sitúa una estufa de hierro para cocinar con una campana arriba. Junto a esta, debajo de la ventana, hay un fregadero de piedra agrietado y descolorido.

A la derecha del fregadero, colgada en la pared a unos cinco pies sobre el nivel del suelo, se encuentra una pequeña despensa de madera cerrada.

En la pared del fondo, una escalera de madera asciende de oeste a este. La madera está carcomida y le faltan algunos peldaños.

La despensa está vacía. La escalera conduce a la zona 18; está en mal estado, pero aún puede utilizarse.

Si los personajes hallaron las huellas de la zona 1 que conducen hasta aquí, descubrirán que el rastro se adentra en la zona 10. Si no consiguieron encontrar las huellas con anterioridad, podrán localizar el rastro aquí superando una prueba de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Supervivencia) CD 10.

Cuatro **ciempiés gigantes** anidan bajo el suelo donde se asienta el fregadero. Entran y salen por un agujero ubicado en los cimientos de la cocina. Los ciempiés reptarán por el desagüe, accederán a la habitación y atacarán a cualquiera que ande husmeando en la despensa o el fregadero.

10. TRASCOCINA

En esta sala se aprecian los efectos de la humedad y la putrefacción más que en la mayoría. El moho crece en pequeñas áreas del suelo, las paredes y el techo. Un gran barril de cobre, partido en dos, descolorido y vacío, descansa bajo la ventana; a su lado, en el suelo, hay un pequeño montón de fragmentos de vajilla rota. Unas escaleras conducen a lo que parece ser un sótano.

Cualquiera que inspeccione el barril podrá adivinar por las manchas de su interior que se usaba para hervir agua.

Si los personajes descubrieron las huellas de la zona 9 que llevan hasta este lugar, verán que estas descienden por las escaleras hacia la zona 20. Si aún no habían conseguido hallar el rastro, podrán encontrarlo aquí, superando una prueba de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Supervivencia) CD 10.

Boca mágica. Sanbalet ha lanzado un conjuro de boca mágica en las escaleras, que se activará cuando alguien pise el escalón superior. Si esto sucede, desde el sótano llegarán unos gritos horripilantes, propios de un alma atormentada.

Cada una de las criaturas que escuche dichas voces deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 12. Aquella que falle tendrá desventaja en todas las pruebas de característica durante 1 hora, a menos que sea inmune a la condición "asustado". La criatura podrá repetir la tirada de salvación cada 15 minutos.

PRIMER PISO

Las siguientes localizaciones aparecen identificadas en el mapa 2.1. Repasa la información sobre el balcón situado en la zona 1 antes de que los aventureros suban a este piso.

11. DORMITORIO ENMOHECIDO

La que una vez fuera una hermosa alcoba, ahora se encuentra en un estado decrepito. Faltan algunos tablones del suelo y hay basura esparcida por todas partes. Junto a la pared, frente a la chimenea, se ve un armario alto de madera con la puerta cerrada.

El armario contiene dos objetos: un par de viejas botas de cuero agrietadas, sin valor ni ninguna particularidad especial, y una capa andrajosa y manchada colgada de un gancho. La capa luce un diseño de hojas de hiedra en espiral y parece inofensiva, pero los pliegues interiores están cubiertos de moho amarillo (mira "Peligros en una mazmorra" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

12. DORMITORIO DECRÉPITO

No hay más que basura esparcida por lo que una vez fue una magnífica habitación de invitados; el lugar da muestras de estar infestado de roedores, y se ven telarañas en los rincones. Se ha dispuesto una cama con dosel en la pared situada frente a la chimenea. Su estructura de madera está llena de gusanos y las cortinas que la rodeaban en el pasado están ahora rasgadas y sucias. La cama no tiene sábanas, pero está casi intacta.

Si bien algunos contrabandistas se han colado para echarse la siesta en la estancia durante los últimos meses, no se encontrará nada de particular interés aquí.

13. DORMITORIO DE INVITADOS

Esta habitación no dispone de muebles, pero hay basura por todas partes, y las telarañas cubren las paredes y el techo. Desde la entrada podéis ver un destello de luz en la chimenea, procedente de un objeto pequeño y muy reflectante.

Dos **enjambres de insectos (arañas)** infestan esta sala. Uno de ellos caerá sobre cualquiera que se acerque a la chimenea, mientras que el otro lo hará desde las telarañas ubicadas sobre la puerta un instante después. Ambos bajarán por los muros con el ruido sordo de miles de diminutas patas.

Chimenea. El destello del interior de la chimenea proviene de una pequeña bola de cristal (5 pp) que perteneció al alquimista. Este orbe tiene el fondo plano y es agradable tanto a la vista como al tacto al sostenerlo, pero en última instancia no es particularmente valioso ni útil. Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10 al examinar la bagatela se dará cuenta de que podría ser parte de un conjunto de cristales similares utilizados como contrapesos en las labores alquímicas.

14. DORMITORIO EN RUINAS

Esta parece ser otra estancia sucia y decrépita carente de muebles. Incluso visto desde la puerta, resulta evidente que el suelo no es firme; faltan algunos tablones y otros están desencajados en parte.

Alguien que entre en la habitación con razonable prudencia podrá evitar pisar la parte del suelo que está podrida y dañada por la humedad, y que tal vez no sea lo suficientemente fuerte como para soportar un peso significativo. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Supervivencia) CD 10 permitirá que cualquiera de los aventureros detecte unas huellas recientes que llevan de la puerta a la ventana, y de vuelta, por el borde oeste de la sala.

Pistas en la ventana. La combinación de la posición de la casa con la topografía del acantilado da como resultado que este dormitorio tenga mejores vistas al mar que cualquier otra parte del edificio; desde aquí, los contrabandistas envían las señales a sus compañeros embarcados. Un personaje que examine el área de la ventana con cuidado y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 irá descubriendo pequeñas pistas sobre este hecho: rasguños recientes en el alféizar donde han colocado la linterna de señalización, marcas en el polvo del suelo junto a la ventana y otros detalles del estilo. Estas señales no pueden apreciarse desde la puerta; hallarlas solo será posible inspeccionando el lugar de cerca.

Caer a través del suelo. Las huellas que los contrabandistas han dejado en el suelo marcan los únicos espacios seguros por los que se puede pasar en la habitación. Cada vez que una criatura Mediana o de mayor tamaño se salga de este sendero e invada el área sombreada en el mapa, deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o caerá 10 pies a través del suelo y aterrizará en la zona 6.

15. DORMITORIO DE NED

La puerta de esta habitación está cerrada con llave. La llave se encuentra bastante a la vista, en el pasillo, de modo que cualquiera que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 podrá localizarla. En caso contrario, los aventureros podrán abrir la puerta usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 12. El personaje que lo haga descubrirá que la cerradura se ha engrasado hace poco.

Una vez se abra la puerta, lee el siguiente texto:

En la esquina sureste de esta infecta estancia hay un hombre; está vivo, aunque atado y amordazado. Solo lleva puesta la ropa interior y parece no portar armas ni equipo.

Tal y como sucede con la zona 14, cualquiera que entre en la sala con razonable prudencia podrá evitar pisar la parte del suelo que está podrida y dañada por la humedad, y que tal vez no sea lo suficientemente robusta como para soportar un peso significativo.

Caer a través del suelo. Cada vez que una criatura Mediana o de mayor tamaño se salga de la senda segura e invada el área sombreada en el mapa, deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o caerá 10 pies a través del suelo y aterrizará en la zona 6.

Ned, atado y amordazado. El hombre tirado en el suelo es Ned Shakeshaft (**espía**) (consulta "El topo" en el apartado "Resumen de la aventura", así como la caja "Serpiente en la hierba"), que será convincente al aparentar que necesita que lo rescaten. Tiene una idea bastante clara de dónde está su ropa, por lo que pedirá que lo escolten hasta la zona 17 para recuperarla. Ned no dispone de nada más, salvo de una única dosis de veneno básico (mira el capítulo 5 del *Player's Handbook*) que ha ocultado en la cinturilla de sus calzones. Puede aplicarlo a cualquier arma cortante o perforante como acción adicional.

16. DORMITORIO DEL ALQUIMISTA

Un moho húmedo cubre parte de las paredes y el techo de esta gran habitación, y hay abundantes desechos esparcidos por el suelo. En el centro se aprecia un único colchón rajado a conciencia, del que sobresale el relleno. Bajo la ventana se sitúa un gran cofre con las maderas agrietadas y la tapa cerrada.

El cofre no está cerrado con llave y podrá abrirse con facilidad. Este alberga un montón de ropa enmohecida y andrajosa de varios estilos pasados de moda, nada de valor, y un fajo de documentos. Las hojas están podridas y manchadas; la información que contenían hace mucho que se malogró.

17. ALMACÉN

Parece que esta sala se ha usado como almacén. Un cofre de roble grande y contrahecho está debajo de la ventana, con la tapa cerrada. Por lo demás, hay tres sillas de madera rotas, dos cubos de madera astillados y un saco cubierto de moho. Justo detrás de la puerta se sitúa un montón de ropa; estas prendas apenas han acumulado polvo y parece que las han colocado aquí hace poco.

El cofre está vacío y el saco alberga ropas corrientes y estropeadas; la colada por lavar del antiguo dueño de la casa. Aquellos que rebusquen en el contenido del montón hallarán una cantidad exagerada de calcetines de lana.

La ropa del suelo pertenece a Ned Shakeshaft, el ocupante de la zona 15.

SERPIENTE EN LA HIERBA

Ned contará a los personajes que es un viajero procedente de Seaton. Entró en la casa la noche antes en busca de un sitio donde dormir de camino a Saltmarsh, donde esperaba encontrar trabajo como aventurero. Accedió por la puerta trasera, y en cuanto llegó a la cocina le atacaron por la espalda y quedó inconsciente. Despertó hace unas horas en esta habitación, atado, amordazado y despojado de su equipo. No vio a sus atacantes, ni escuchó ruido alguno en la vivienda. Ahora le gustaría que lo liberaran y unirse al grupo en su misión.

Ni Ned ni el comerciante que le paga son unos necios, y han pensado en todos los detalles al preparar esta historia, por lo que será imposible que los personajes puedan adivinar las verdaderas intenciones del matón. De hecho, para dar verosimilitud al relato, Ned tendrá un chichón en la parte posterior de la cabeza (infligido, con sadismo deleite, por el comerciante antes de que Ned partiera).

Lo que Ned pretende. Ned quiere manipular a los aventureros para que abandonen su misión. Tratará de lograrlo señalándoles los peligros del lugar y causando accidentes mientras exploran. Cuanto más se acerquen los personajes a descubrir la verdad sobre los contrabandistas, más desesperado se volverá. Cuando le haya quedado claro que no podrá disuadir a los aventureros, intentará atacarlos a traición usando un arma envenenada cuando estén peleando contra otras criaturas.

18. RELLANO

Siguiendo la pared norte de esta zona, una escalera desciende hasta la planta baja, a espaldas de la casa. Los escalones parecen estar sueltos y ser peligrosos.

Otra escalera asciende por el muro este hasta el piso superior. Esta escalera se ha derrumbado casi por completo: solo los seis escalones más bajos aún permanecen intactos, y no es fácil acceder al hueco del techo adonde solía conducir la escalera. Una pila de madera podrida descansa en la esquina noreste.

Las escaleras del ático no son practicables, por lo que los personajes deberán encontrar otra forma de ascender al piso más alto de la casa.

19. ÁTICO

Un enorme agujero en el suelo muestra el lugar al que conducía la parte superior de la escalera antes de derrumbarse. Hay mugrientas telarañas en las paredes y el techo y, además, el suelo está cubierto de muebles rotos y otros desechos.

Varios orificios en el techo permiten que entre una luz tenue en esta gran estancia que se extiende a lo largo de toda la casa. Veis dos grandes sacos amontonados en la esquina noroeste.

Los sacos contienen ropa y trapos viejos.

Un grupo de seis **estirges** ha anidado en las vigas del ático. Estas caerán sobre los aventureros en el momento oportuno, revelando su presencia después de que estos hayan accedido al ático.

Tesoro. Un personaje que inspeccione los desechos descubrirá una muñeca de porcelana disfrazada de marinero. Sus ojos son dos piezas de jade que valen 10 po cada una.

EL SÓTANO

Las siguientes localizaciones aparecen identificadas en el mapa 2.2.

20. BODEGA

En las paredes norte y oeste se alinean unos botelleros de madera que llegan hasta la altura de los hombros. No parecen quedar botellas intactas en los estantes y el suelo está cubierto de fragmentos de varias de ellas.

Junto a la pared este, al pie de las escaleras, descansan dos grandes cubas de metal que parecen estar vacías.

En el centro de la habitación yace un cadáver humano vestido con una cota de malla; hay una espada larga a su derecha y un gran escudo cubre sus piernas.

Si los aventureros siguen hasta la zona 10 las huellas procedentes de la zona 1 y bajan las escaleras hasta esta sala, descubrirán que el rastro continúa hasta la pared sur de esta cámara y se detiene abruptamente en una puerta secreta. En caso de que aún no hayan conseguido hallar las huellas, podrán encontrar el rastro aquí, superando una prueba de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Supervivencia) CD 10.

Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 podrá detectar la puerta secreta. Esta se realizará con ventaja si los aventureros han seguido las huellas que conducen al lugar.

Botelleros. Los contrabandistas han vaciado la bodega hace mucho tiempo, aunque aún queda una botella llena; rodó bajo un estante después de que alguien la dejara caer. Cualquiera que examine el suelo próximo a los botelleros y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 la encontrará; luce una etiqueta con la imagen de un elegante unicornio enjaezado. El contenido se puede beber, aunque un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10 podrá aseverar que se trata de una cosecha rara cuyo precio puede alcanzar las 50 po si se da con el comprador adecuado. Sin embargo, alguien que pruebe el vino lo notará empalagosamente dulce; es evidente que el valor de la cosecha se debe más a su rareza que a su auténtica calidad.

Cadáver. Los restos pertenecen a un aventurero que se disponía a explorar la casa hace varias semanas. Los contrabandistas mataron a este intruso de recia armadura y dejaron sus restos aquí para ahuyentar a otros posibles visitantes.

El cadáver está infestado por dos **enjambres de larvas podridas** (consulta el apéndice C). Cualquier criatura que toque el cuerpo sufrirá el ataque de los enjambres a medida que salgan por los huecos de la armadura. A primera vista, la apariencia de los gusanos es de un parecido inquietante con leche cuajada que hubiera sido extraída de una vejiga.

Tesoro. La armadura de placas está machacada, como resultado de haberla aporreado y pateado con brutalidad, pero aún es útil y le quedará bien a cualquier criatura Mediana. La espada larga y el escudo están en buenas condiciones. Hay un paquete de explorador, sin raciones ni agua, debajo del cadáver.

Desarrollo. Es probable que el contrabandista de la zona 21 oiga a los personajes si empiezan a combatir en esta zona o si hacen mucho ruido. A menos que los aventureros procuren ser silenciosos y sigilosos, el malhechor que está solo al otro lado de la puerta secreta situada al norte los escuchará y se retirará por la puerta secreta del sur, que conecta la zona 21 con las cavernas.

21. SÓTANO

Si el grupo ha hecho mucho ruido mientras exploraba la zona 20, el contrabandista que se encontraba aquí ya habrá desaparecido por la puerta secreta.

Esta cámara iluminada por antorchas fue en el pasado un gran sótano, pero desde entonces lo han transformado en una zona habitable. Diez catres se alinean en la pared sur, cada uno con un arcón de madera a sus pies.

Una larga mesa de caballete de madera rodeada de desvencijados taburetes domina el centro de la habitación. Cubiertos de metal, tazas y platos sucios descansan sobre ella.

Hay una estufa para cocinar cerca de la mesa y, sobre esta, algunas ollas con restos de comida recién hecha. Un gran jamón cuelga de un cordel junto a este brasero.

Un robusto tramo de escalera lleva hasta una trampilla ubicada en el techo. Dos puertas de madera se sitúan en el lado este de la estancia.

Si los personajes han evitado hacer más ruido de la cuenta en la zona 20, habrá un solo contrabandista (**bandido**) fregando ollas en una piletta cerca de la estufa. Intentará huir por la puerta secreta tan pronto como aparezcan los aventureros. De lo contrario, si la presencia del grupo ha alertado a los malhechores, habrá dos **bandidos** y un **batidor** en la sala, listos para pelear.

Si no hay un contrabandista al que perseguir, los aventureros deberán superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 para localizar la puerta secreta, que está oculta detrás de unos estantes; al deslizar estos quedará a la vista la abertura que conduce a las cavernas.

Cuando el grupo se acerque a las puertas del extremo este de la sala, lee lo siguiente:

La puerta situada a vuestra izquierda parece corriente, pero en la que tenéis delante hay cruzado un travesaño; lo sostienen unos soportes colocados en marco y en la puerta misma. La palabra "PELIGRO" aparece garabateada contiza sobre esa puerta en idioma común.

La puerta izquierda, que lleva a la zona 22, no está cerrada con llave.

Puerta atrancada. Quienes examinen el travesaño podrán ver que está dañado y combado, como si algo hubiera intentado abrir la puerta desde el otro lado.

Tesoro. Los diez arcones de madera están cerrados. Los aventureros podrán abrir cada uno de ellos usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 12. También lo podrán intentar utilizando una palanca y teniendo éxito en una prueba de Fuerza CD 12. Los arcones albergan efectos personales y en cada uno también hallarán una bolsa de monedas con 7 po y 15 pp.

22. DEPENDENCIAS PRIVADAS DE SANBALET

A diferencia de la sala común, esta pequeña habitación tiene un mobiliario cómodo y parece estar bien cuidada.

Hay un arcón de madera a los pies de una cama de aspecto mullido ubicada en la esquina noroeste.

También veis una pequeña mesa de madera junto a la pared este, con una silla tapizada en cuero al lado. Sobre la mesa, un candelabro de latón de tres brazos y tres velas encendidas proporciona a la estancia luz brillante. A las velas aún les queda mucho para agotarse, aunque no son nuevas.

Debajo de la mesa se sitúan una pequeña caja de madera y una linterna sorda apagada que dispone de un obturador móvil sobre la lente. Hay un estante sobre la mesa, sobre el que descansan tres libros, y un armario de madera cerrado en la esquina noreste.

Si los personajes han conseguido no alertar a los contrabandistas de su presencia, **Sanbalet** (mira el apéndice C) se encontrará en sus dependencias. De lo contrario, esta sala está vacía.

Los libros del mago constan de los siguientes volúmenes:

- Un tomo de poesía erótica, ilustrado con detalle.
- Un almanaque naval que muestra las horas de las mareas para el área costera que rodea Saltmarsh (cubre un total de cien millas de costa).
- Un tratado sobre el semidiós Luz y sus secuaces.

Dentro del tercer libro hay una hoja de pergamino con algunas palabras y frases simples del idioma común y sus equivalentes en lengua goblin. Entre ellas están: "pararse", "luchar", "levantar", "ir", etc., palabras clave que Sanbalet utilizaba para impartir órdenes a sus mercenarios hobgoblins.

Linterna ciega. La linterna se emplea para hacer señales al *Fantasma del Mar*. Cualquiera que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10 se dará cuenta de que esta se usa con poca frecuencia.

Tesoro. Los tres libros valen 10 po cada uno. Un elegante impermeable de piel de cuerpo entero (5 po) cuelga en el armario. Sus mangas contienen numerosos bolsillos (vacíos) y sus costuras son de seda verde iridiscente.

Un aventurero que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 encontrará un compartimento oculto debajo de la mesa que alberga el libro de conjuros de Sanbalet. Este contiene todos los conjuros que el mago ha preparado.

En la pequeña caja de madera hay doce velas, pedernal y acero, y un pergamino donde se detalla el método de comunicación de Sanbalet con el barco. Consulta "Sistema de señales", en la segunda parte de esta aventura, para saber más.

23. SALA DE LOS ESQUELETO

El travesaño que asegura la puerta puede alzarse con facilidad. Los contrabandistas sellaron esta estancia después de descubrir a los muertos vivientes que había en su interior.

La luz que llega desde la gran sala situada a vuestra espalda apenas os deja ver que la cámara tiene solo doce pies de ancho y unas esquinas llenas de sombras. Lo poco que podéis percibir es que el lugar es lúgubre y está sucio.

Seis viejos **esqueletos** acechan en la oscuridad. Se alzarán y atacarán tan pronto como los aventureros entren en la estancia. Tendrán desventaja en las tiradas de iniciativa debido al largo tiempo que llevan en estado latente. Unas sustancias aplicadas a sus huesos años atrás refuerzan a estos muertos vivientes. La primera vez que se les dañe por medio de un ataque cuerpo a cuerpo, ese daño se verá reducido a la mitad. Si los esqueletos son vulnerables a ese tipo de daño, ignorarán su vulnerabilidad en ese primer ataque.

Desarrollo. En caso de que los personajes se queden en el lugar unos segundos, una tenue luz azul aparecerá en la hendidura de la puerta secreta que conduce a la zona 24. Esta se irá volviendo más brillante poco a poco, a medida que los restos del alquimista vayan reanimándose después de largas décadas. En el momento que elijas, el alquimista (**alquimista esquelético**; consulta el apéndice C) saldrá a través del acceso oculto para apoyar a los esqueletos.

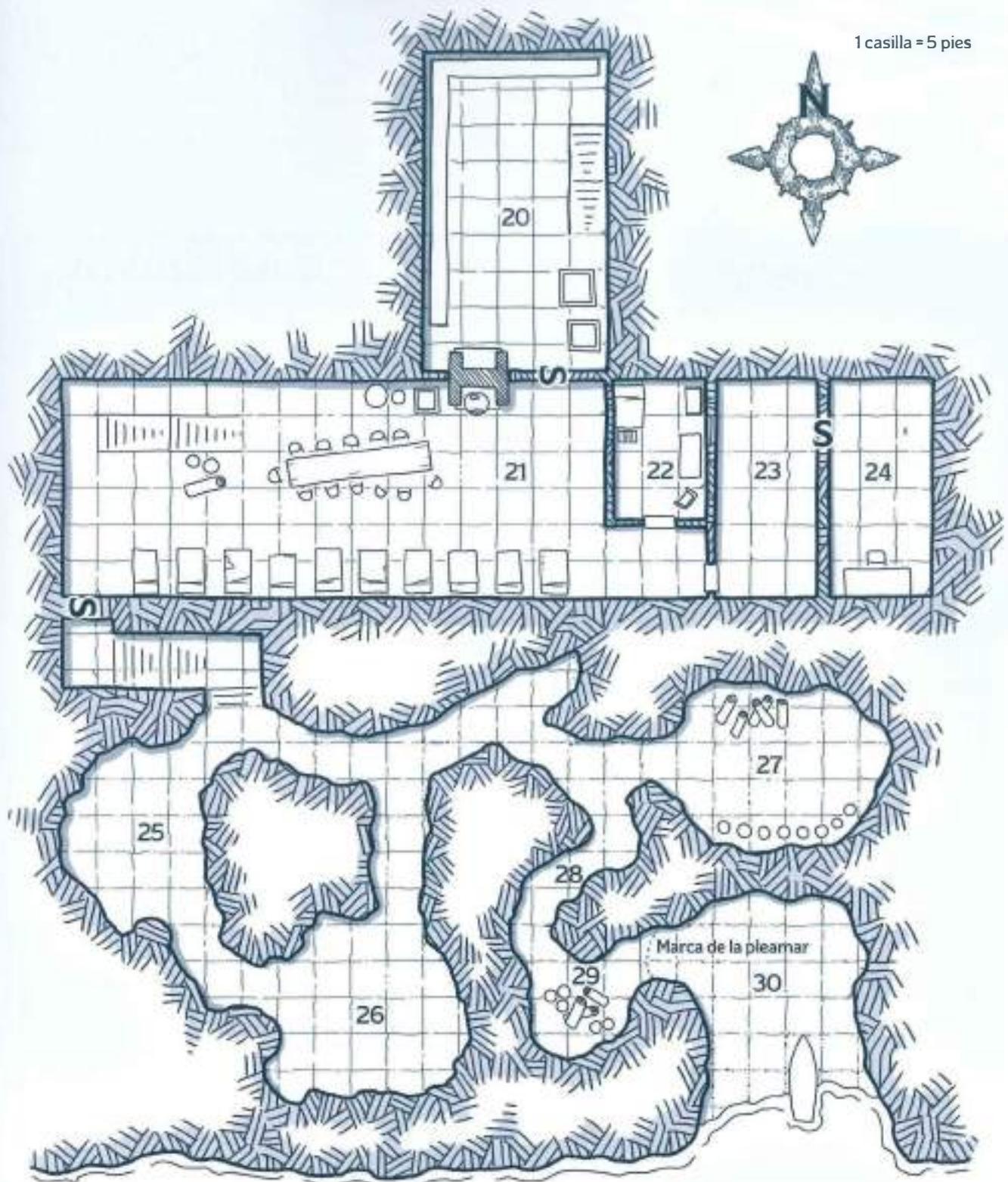
Cuando el alquimista entre en escena, lee esto:

Un cadáver jorobado con un sombrero puntiagudo y ataviado con una túnica bordada con símbolos místicos aparece por una puerta secreta. Unos finos mechones de barba flotan bajo su huesuda mandíbula. Levanta un dedo y traza unos símbolos arcanos en el aire. Con voz ronca, comienza a hablar: "Secretos hallados y perdidos, y luego vueltos a encontrar. Vuestras miserables mentes no pueden ni siquiera imaginarlo...".

Tesoro. El alquimista lleva una *bolsa de contención* en la cintura. Cada uno de los esqueletos tiene una costilla bañada en oro, que vale 5 po. El alquimista también porta una *piedra de la suerte maldita* (consulta el apéndice B).



ALQUIMISTA
ESQUELÉTICO



Fregadero

Estufa

Barril

Cama

Rollo de tela

Armario, botellero, estantería, etc.

Silla

MAPA 2.2: SÓTANO Y CAVERNAS DE LA CASA ENCANTADA

LA PIEDRA DE LA SUERTE MALDITA

No hagas nada para corregir las suposiciones erróneas que los aventureros hagan de la piedra que porta el alquimista de la zona 23, así como del libro y los objetos dorados que encuentren en su laboratorio de la zona 24.

En realidad, la piedra filosofal no existe, aunque los personajes podrían atar cabos y decidir lo contrario si arrebaten la piedra al alquimista, ven los dudosos objetos de oro e incluso descifran el libro.

¡Puede que se entusiasmen ante la idea de poseer una genuina piedra filosofal! Por supuesto, en cuanto un aventurero se sintonice con el objeto, descubrirá la triste verdad.

24. LABORATORIO

La puerta secreta se abre hacia vosotros y os revela un batiburrillo de cristales y piezas de cerámica rotos amontonados en el suelo contiguo. Entre los restos hay tres pequeñas ollas de cobre.

Cuando el grupo entre y contemple el resto de la sala, lee lo siguiente:

Un banco recorre la pared oeste de lo que parece ser un laboratorio. Sobre el banco se ven frascos de polvos y líquidos, así como varias piezas de equipamiento alquímico.

Una mesa que forma una "L" está con el banco junto a la pared sur. Un libro descansa, abierto, sobre ella.

En la mesa también hay un candelabro con un pequeño trozo de vela sin encender aún dentro, y otros objetos que, incluso con poca luz, brillan con la calidez del oro puro. Uno de ellos se asemeja a un cráneo humano.

Libro. Antes de que el alquimista muriera, estaba leyendo el tomo que hay abierto sobre la mesa. Su título es *El Secreto de la Piedra Filosofal*, de autoría desconocida. El libro puede valer 50 po si se da con el comprador adecuado.

Aunque está escrito en común, el volumen representa un trabajo demasiado profundo y esotérico como para que alguien que no sea el especialista apropiado lo entienda del todo; no obstante, un personaje podrá deducir su temática general. Llegar a tal conclusión requerirá 8 horas de estudio y superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20. El libro contiene instrucciones para crear una "piedra filosofal" y una descripción de cómo se puede usar ese objeto para convertir el metal base en oro.

Objetos de oro. Los objetos de la mesa están hechos de oro puro, pero ya los fabricaron así, no son el resultado de una transformación mágica. Aunque los aventureros puedan inferir que proceden de experimentos con la piedra filosofal llevados a cabo con éxito, lo cierto es que el alquimista los mandó fabricar para engañar a un potencial comprador, de modo que este creyera que la piedra era de verdad. La colección incluye los siguientes objetos:

- Un cráneo humano (20 po).
- Una manzana (5 po).
- Una rosa (5 po).
- Un conjunto de cinco discos pequeños (contrapesos, 5 po cada uno).

Tesoro. Sobre la mesa hay pequeños montones de monedas de oro, que suman un total de 47 po. Examinar este mueble más de cerca revelará un cajón oculto donde está guardado el libro de conjuros que el alquimista usaba en vida. El tomo incluye los conjuros de *disco flotante de Tenser*, *entender idiomas*, *hacer aícos* y *luces danzantes*. El equipamiento alquímico que se encuentra sobre el banco vale 20 po.

LAS CAVERNAS

Los pasajes y las cavernas que hay más allá de la puerta secreta situada en la pared sur de la zona 21 descienden hacia el mar de forma perceptible. El pasadizo que discurre al norte de las zonas 25 y 26 y por el interior de las zonas 27, 28 y 29 está bien iluminado por antorchas colocadas en sencillos hacheros instalados en las paredes. Las zonas 25 y 26 se encuentran a oscuras. La zona 30 está abierta y bañada por la luz del día. Las paredes son viscosas y el suelo está húmedo, aunque los contrabandistas han colocado esteras en algunos puntos para que recorrerlo sea más fácil.

Todos estos corredores y cuevas son naturales, aunque hay signos de piedra tallada aquí y allá; estas evidencias pueden apreciarse en las escaleras procedentes de la puerta secreta y en lugares donde han ensanchado los pasillos estrechos.

Es probable que los personajes se hayan topado con algunos miembros de la banda de Sanbalet antes de entrar en las cavernas. Las descripciones de las siguientes zonas presuponen que los contrabandistas han reaccionado (consulta "Contrabandistas en alerta" en el apartado "Trasfondo de la aventura"), de modo que el mago y algunos de los malhechores estarán aguardando la llegada de los aventureros en las zonas 27 y 28.

Si sorprenden a los contrabandistas, la mayoría de ellos se encontrarán dispersos por las cuevas. Asegúrate de ubicarlos de forma que no desborden a los personajes, pero una vez que comience el combate en las cavernas, es posible que este no acabe hasta que los aventureros hayan liquidado a la banda al completo. Si Sanbalet muere, sopesa la posibilidad de dejar escapar a los delincuentes restantes.

Las siguientes localizaciones aparecen identificadas en el mapa 2.2.

25. CAVERNA VISCOSA

Esta gruta natural de suelo irregular tiene unos veinte pies de diámetro.

Dos parches de limo verde (mira "Peligros en una mazmorra" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*) cuelgan en un punto del techo, aproximadamente a mitad de camino entre las dos bocas de acceso a la zona. Caerán sobre los aventureros (o los contrabandistas) que pasen por debajo, aterrizando con un característico chapoteo acuoso.

26. CAVERNA NATURAL

Esta cueva natural más o menos circular tiene unos veinticinco pies de diámetro.

Si los contrabandistas aún no se han percatado de la presencia de los personajes, habrá tres **batidores** descansando en el lugar a la espera de instrucciones. En la zona no hay ninguna otra cosa digna de mención.



27. CAVERNA ALMACÉN

Esta gruta, al igual que el pasadizo que conduce hasta ella, está bien iluminada por unas antorchas colocadas dentro de sencillos hacheros de hierro instalados en las paredes. Podéis ver cinco pequeños rollos de tela apilados contra la pared situada a vuestra izquierda, mientras que a vuestra derecha hay ocho barriles, también pequeños, dispuestos en fila.

Esta es la cámara de almacenaje principal de la operación de contrabando de Sanbalet, de modo que se trata del lugar en el que este y su banda probablemente montarían una posición defensiva.

En caso de que no se haya dado la alarma, en la zona habrá dos **bandidos** y un **batidor** robando bebida de las existencias de brandi. Si se ha alertado a los contrabandistas, **Sanbalet** (consulta el apéndice C y la caja siguiente), un **hobgoblin**, un **batidor** y un **bandido** defenderán esta sala. El mago evitará el combate cuerpo a cuerpo, protegido tras los barriles de la esquina sureste. El hobgoblin y el bandido intentarán impedir que los aventureros entren en la habitación, mientras que el batidor se quedará en la retaguardia para disparar su arma a distancia.

Tesoro. Los cinco rollos de seda valen 50 po cada uno y los ocho barriles de brandi tienen un valor de 10 po cada uno en el mercado, aunque los comerciantes de Saltmarsh reconocerán estos artículos como robados si los personajes tratan de venderlos allí.

Sanbalet lleva consigo una *pipa de remembranza* (mira el apéndice B) y un juego de dados cargados de extraordinaria factura (20 po). El hobgoblin viste una *armadura de marinero* (cota de escamas).

SANBALET

Se trata de un hombre alto con la cabeza afeitada y unos penetrantes ojos verdes; el líder de los contrabandistas es tan carismático como astuto. Sanbalet es un archienemigo de mente aguda que prefiere la manipulación a la acción directa. No es casualidad que su banda haya ocupado la vieja casa, ya que fue la promesa de hallar conocimientos ocultos lo que lo trajo aquí por primera vez.

A pesar de la decepción que supuso no haber dado con la cámara secreta del alquimista ni con ningún otro hallazgo arcano legendario, el sagaz mago supo ver la oportunidad que ofrecían las decrepitas paredes y las ventanas rotas del edificio abandonado.

¿Qué pretende? El contrabandista quiere expandir su operación y, llegado el momento, vivir en un lugar más seguro donde continuar sus estudios mágicos en mejores condiciones. Sacrificaría a todos y cada uno de sus compañeros para lograr estos fines.

Confianza a raudales. El éxito de Sanbalet se fundamenta en la confianza que posee en sus habilidades. Goza con su actividad criminal y se considera un gran villano. Habla de sí mismo en tercera persona y muestra tendencias narcisistas.

28. PASADIZO EN PENDIENTE

La inclinación del pasaje es perceptiblemente mayor en esta zona. Se han colocado unas gruesas esteras en algunos lugares del suelo, lo que contrarresta parte de lo resbaladizo de la pendiente.

Los contrabandistas que hayan huido de encuentros anteriores con los personajes aguardarán al final de este pasadizo, desde donde dispararán con sus armas a distancia contra los intrusos mientras intentan moverse entre los puntos más angostos.

29. CAVERNA DE SUMINISTROS

El pasaje se ensancha hacia el sur en este punto hasta formar una pequeña cueva. Hay tres rollos de tela y cinco barriles pequeños en el centro, sobre una gruesa estera.

Habrá un único **bandido** en el lugar si no se ha alertado a los contrabandistas.

De haberse activado alguno de los conjuros de *boca mágica*, un **hobgoblin** estará allí vigilando (en previsión de una incursión por mar). Este último se unirá a la refriega de la zona 27 si oye ruidos de combate.

Los rollos de tela y los barriles tienen el mismo valor y están en idénticas condiciones que los de la zona 27.

30. CUEVA MARINA

El pasaje conduce hasta una caverna que se abre directamente al mar. Hay bajamar en este momento, de manera que entra poca agua en la cueva, pero a tres pies sobre el suelo puede verse la evidente marca de la pleamar. Varado en el suelo inclinado de la gruta se encuentra un pequeño bote, quizás lo suficientemente grande como para que quepan ocho personas, con remos, un mástil desmontado y una vela enrollada con cuidado. A proa se sitúa una cuerda que han atado a una gran roca, a modo de ancla.

Si los aventureros han evitado activar cualquiera de los conjuros de *boca mágica*, habrá dos contrabandistas **hobgoblins** haciendo guardia aquí.

No hay objetos de valor en esta zona, excepto el esquife, que podría alcanzar un valor de hasta 100 po. Ya que los rollos de seda y los barriles de brandy son difíciles de transportar, los personajes podrán usar este bote para llevar los artículos de contrabando a Saltmarsh.

CONCLUSIÓN

El Consejo de Saltmarsh premiará a los aventureros con 200 po por destapar y desarticular la trama de contrabando.

Varios días después de que los personajes hayan regresado, o poco antes de que salgan del pueblo, les invitarán a participar en una sesión del Consejo. Esta reunión marcará el comienzo de la segunda parte de la aventura.

EL FANTASMA DEL MAR

En esta continuación de la aventura, el Consejo solicitará a los aventureros que acudan a enfrentarse a los contrabandistas que quedan.

Unos días después de su regreso triunfal, tras acabar con la banda de malhechores que ocupaba la casa encantada, el Consejo de Saltmarsh citará a los personajes con carácter urgente para una reunión de emergencia. En esta les explicarán que, aunque las operaciones por tierra de la banda han quedado interrumpidas, debe haber un barco en alta mar que sirva como primer transporte de los cargamentos, y que esta nave aún sigue operativa. El Consejo, temeroso de que cualquier contrabandista que haya sobrevivido pueda intentar restablecer las operaciones desde otra base, pedirá al grupo que elimine este navío y ponga fin al contrabando de una vez por todas.

Ofrecerán a los aventureros una recompensa de 400 po si concluyen con éxito la misión.

EL PLAN

En opinión del Consejo, los contrabandistas del barco aún no son conscientes de la captura o muerte de sus colegas en tierra, por lo que volverán de nuevo a hacer escala. Dado que el último envío se descargó hace poco, no se espera otro hasta dentro de algún tiempo, quizás durante la próxima luna nueva que comenzará dentro de unas dos semanas.

El Consejo dispondrá que los miembros de la guardia del pueblo patrullen los posibles puntos de encuentro cada noche durante las siguientes dos semanas por si los contrabandistas regresan antes de lo previsto. En caso de que se aviste el barco, el Consejo no estará dispuesto a arriesgar las vidas de los voluntarios ordenándoles abordarlo para reducir a la tripulación de este por la fuerza. Por lo tanto, tan pronto como se divise una embarcación aproximándose al lugar, el Consejo espera que los aventureros lleven a cabo el verdadero abordaje.

Una vez los personajes acepten la misión, el Consejo pondrá a disposición de estos un pequeño bote de pesca y les proporcionará una cantidad razonable de equipo no mágico que crean que puedan necesitar. La nave será lo suficientemente grande como para acomodar a todo el grupo más dos ocupantes adicionales. El Consejo también les proporcionará los servicios de dos miembros de la guardia que gobernarán la embarcación cuando sea necesario. No querrán abordar el *Fantasma del Mar* junto a los aventureros, aunque lucharán en defensa propia y del bote de pesca si les atacan.

SISTEMA DE SEÑALES

Si los personajes han descubierto la linterna sorda y el pergamo de la zona 22 de la casa encantada, tendrán una idea bastante clara de la forma con la que se comunican los contrabandistas. Puede que quieras exigir a los aventureros que superen prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 para deducir cómo funciona el sistema, aunque algunos detalles no vengan escritos en el pergamo. Igualmente, puedes dejar que los personajes experimenten enviando las señales cuando el barco regrese.

El sistema de señales utiliza la linterna sorda para comunicar los siguientes mensajes mediante una combinación de destellos largos y cortos:

Largo-corto-corto-corto: ¿Es seguro descargar?
(el barco iniciará el intercambio con esta señal).

Corto-largo-corto-largo: "Todo tranquilo"
(los contrabandistas responden con esta señal).

Largo-largo-largo: "Listos para descargar; os esperamos"
(el barco confirmará realizando entonces esta señal).



El sistema requiere que alguien a bordo de la embarcación haga la primera señal. Desde la costa responden enviando la segunda señal y, tras esto, el barco devuelve la tercera. La nave fondea y espera a que se aproxime un esquife desde la orilla. Un pequeño grupo de contrabandistas se acerca al navío remando. Al llegar, el barco manda un bote en la otra dirección. Estos dos esquifes se turnan en el transporte del cargamento de contrabando entre la embarcación y la costa, de manera que uno de ellos se queda en la cueva tras el último viaje.

Han acordado (aunque esto no aparece en el pergamino) que la primera señal se repita cada 10 minutos durante una hora. Si el barco no recibe respuesta, se supondrá que hay algún tipo de retraso y el *Fantasma del Mar* zarpará para volver la noche siguiente.

Los contrabandistas fondearán si los personajes responden con una señal a la nave, no necesariamente la correcta. La tripulación del *Fantasma del Mar* está acostumbrada a ver alguna señal incorrecta de vez en cuando, porque los contrabandistas de la costa a menudo manejan la linterna con torpeza. Sin embargo, en caso de que algo no vaya como debe, la tripulación del barco estará alerta cuando los aventureros se acerquen.

ABORDAR EL FANTASMA DEL MAR

El tiempo que tarden los personajes en llegar a la nave dependerá de los preparativos que hayan hecho de antemano. Si, por ejemplo, se acuerda que los miembros de la guardia, al detectar la embarcación, remen a tierra y recojan a los aventureros (digamos en la cueva debajo de la casa encantada), eso les llevará 15 o 20 minutos. Los aventureros subirán al bote de pesca y remarán hacia el navío de los contrabandistas. El viaje hasta el barco durará 30 minutos (20 minutos con más de dos remos), pero si el bote se acerca

al *Fantasma del Mar* desde alta mar, se deberán agregar otros 5 minutos. El navío está fondeado paralelo a la costa, con su costado de estribor orientado hacia tierra firme. En caso de que los personajes se aproximen desde este lado, serán vistos automáticamente cuando estén a menos de 20 pies, incluso si se acercan en silencio y a oscuras.

Si los aventureros se aproximan en silencio por el costado de babor, sin usar fuentes de luz, no serán del todo visibles: los contrabandistas situados en cubierta estarán vigilando la costa desde el costado de estribor y no verán ni oirán a los intrusos que se acerquen con sigilo. Por lo tanto, que se dé la alarma o no dependerá de una serie de factores: la dirección desde la que se aproxime un barco al otro, si los observadores del navío están alerta ante un posible peligro (por una respuesta incorrecta a su última señal) y si los personajes han tomado todas las precauciones para ocultar su aproximación.

Entre los extremos descritos anteriormente (descubrimiento automático de un acercamiento directo o no detección de un enfoque sigiloso y oscuro desde el lado de babor), debes juzgar las circunstancias, decidir la probabilidad de que los aventureros sean localizados y establecer el resultado.

COFA

Esta zona no se muestra en el mapa, pero está, como era de esperar, en la cúspide del mástil, a 40 pies sobre la cubierta principal. El acceso a esta se realiza mediante una escalera de cuerda cuyo extremo inferior cuelga cerca de la escotilla de la cubierta principal. La cofa es una plataforma de madera cuadrada de 10 pies de lado, con paredes de madera de 3 pies de alto. Es necesario abrir una escotilla cuadrada de 2 pies de lado empotrada en el suelo para dejar caer la escalera de cuerda que permite descender hasta la cubierta principal.

QUEMAR EL FANTASMA DEL MAR

O ABRIRLE VÍAS DE AGUA

Aunque es posible que los personajes capturen el *Fantasma del Mar*, también podrían optar por destruirlo.

Quemarlo. El *Fantasma del Mar* está construido sobre todo en madera, por lo que el fuego siempre representa un peligro. Se podría incendiar con cierta dificultad y se quemaría hasta la línea de flotación. El navío no arderá con facilidad, ya que su casco, aparejos, mástiles y velas están húmedos por efecto del agua de mar.

Los intentos deliberados de incendiar el barco solo podrán llevarse a cabo mientras se está a bordo. Serán necesarios al menos dos frascos de aceite aplicados a 2 pies cúbicos de material seco y combustible, como sacos, telas, lana o leña, a los que luego se pueda prender fuego. Los rollos de seda empapados en brandy son excelentes combustibles y no hará falta rociarlos de aceite para que arden. Aplica tu criterio si los personajes incendian la nave, pero considera que esta arderá hasta la línea de flotación en 20 minutos.

Abrirle vías de agua. Los intentos de abrir vías de agua en el barco para hundirlo requerirán el uso de hachas o herramientas similares y utilizarlas con brío. La tarea llevará 5 minutos, pero el ruido alertará a los contrabandistas, que enviarán a dos de ellos a investigar y darán la alarma. El resto de la tripulación acudirá rápidamente a la zona y atacará a los intrusos. Si se termina el agujero, y no se hace nada por repararlo, empezará a entrar agua en la embarcación y esta se hundirá transcurrida una hora.

Habrá un solo miembro de la tripulación (**bandido**) en esta zona cuando el grupo se acerque al barco. Este marinero estará divisando la casa y aguardando una señal. No hay posibilidad de que detecte la aproximación de los aventureros al barco o su abordaje si los demás tripulantes a bordo tampoco lo hacen, ya que estará mirando hacia una zona más elevada.

Si quienes estén abajo, en cubierta, detectan la intrusión de los aventureros, alertarán al miembro de la tripulación situado en la cofa (se percibirá incluso si sus compañeros se olvidan de avisarlo), que descenderá a toda prisa hasta la cubierta para ayudar. De lo contrario, se mantendrá ajeno a la intrusión de los personajes, a menos que alguien suba por la escalera de cuerda o por un obenque para acercarse a donde se encuentra; este marinero siempre sabrá si se aproxima alguien cuando quien llegue trepando esté a 15 pies de la cofa; comprobará quién es y atacará si las circunstancias lo justifican.

ENGAÑAR A LOS CONTRABANDISTAS

Si los aventureros hacen una aproximación directa, podrán intentar engañar a los contrabandistas para subir a bordo una vez los hayan divisado. Por ejemplo, podrían decir que son nuevos reclutas de la banda y que no están acostumbrados a los códigos, razón por la que se equivocaron al enviar las señales, o algo parecido.

En caso de que la historia sea convincente en la justa medida, permite a los personajes realizar una prueba de Carisma (Engaño) CD 14. Si la superan, les creerán hasta el punto de que los tres primeros aventureros podrán subir a bordo usando una escala de cuerda que les lanzarán. Cuando detecten el ardor de los personajes, toda la tripulación intentará repelerlos poniendo su mayor empeño, mientras tratan de levantar anclas.

SUBIR A BORDO TREPANDO

Trepar a bordo del *Fantasma del Mar* sin ser detectados no será tarea fácil. Ten en cuenta lo siguiente cuando los personajes intenten abordarlo:

- Las pruebas de Percepción que dependan del oído se realizarán con desventaja en el barco debido al ruido del oleaje.
- El casco del buque proporciona muchos asideros para escalar, pero también es muy resbaladizo. Trepar por él sin una cuerda u otro útil requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 14. Si la falla, el escalador caerá al agua.

LA TRIPULACIÓN DEL FANTASMA DEL MAR

Además del capitán Sigurd "Ojos de Serpiente" (**capitán pirata**; consulta el apéndice C), la tripulación del *Fantasma del Mar* cuenta con los siguientes miembros:

- Bjorn el Sanguinario, un **primer oficial pirata** (mira el apéndice C).
- Frithoff el Infame, un **contramaestre pirata** (consulta el apéndice C).
- Punketah, un **mago de cubierta pirata** (mira el apéndice C).
- 7 tripulantes (**bandidos**).
- 3 **hombres lagarto**.

Los puestos de la tripulación a bordo del barco dependerán de dos escenarios posibles.

Señal correcta. Si los personajes envían la señal correcta, la tripulación se relajará. Dos bandidos aguardarán a los aventureros en la zona 1. El resto de sus integrantes se encontrará en sus respectivos camarotes (zona 8 para el mago de cubierta, zona 9 para el capitán, zona 13 para el primer oficial y zona 14 para el contramaestre). Los cinco bandidos restantes ocuparán la zona 10.

Señal incorrecta. Si los personajes no han mandado la señal adecuada, los miembros de la tripulación estarán en las posiciones que se describen más adelante (en el apartado "Lugares de interés del barco").

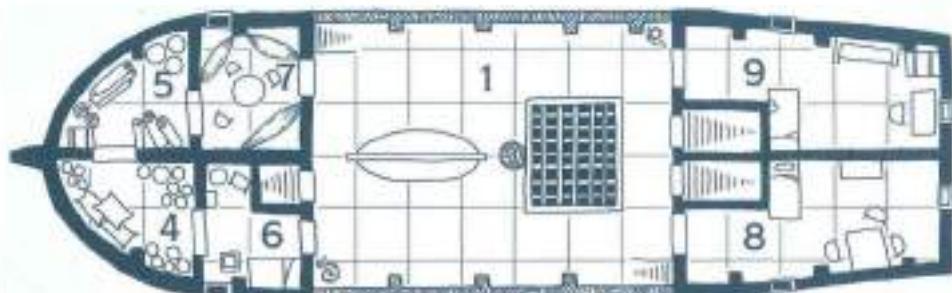
Los hombres lagarto de la zona 7 no ayudarán a defender la nave a menos que se vean directamente amenazados por las acciones de los aventureros.

EN CASO DE RENDICIÓN

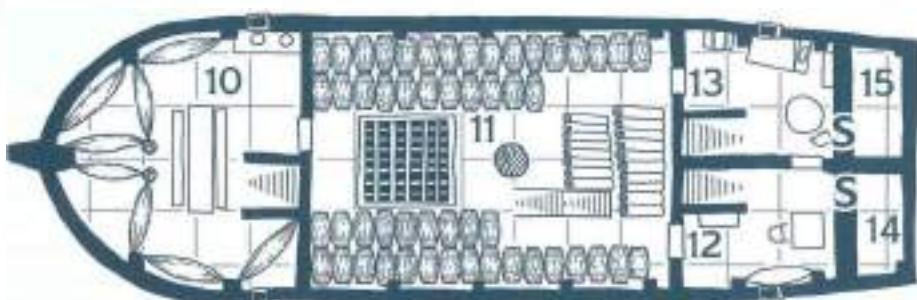
Si el capitán de la nave, el primer oficial, el contramaestre y el mago de cubierta mueren o huyen, o en caso de que los aventureros superen en número a la tripulación superviviente y los hombres lagarto juntos, los contrabandistas se ofrecerán a rendir la nave a los personajes. Buscarán los términos más ventajosos que puedan encontrar, pero como mínimo pedirán que se respeten sus vidas y se les deje en libertad, además del esquife del barco para poder huir. Si los aventureros rechazan estas condiciones, los marineros se ofrecerán a intercambiar información por tesoros. En este caso, su mínimo será de 100 po a cambio de revelarles el paradero del alijo secreto de armas y el hecho de que debían entregar estas armas a los hombres lagarto. No conocen la ubicación exacta del punto de encuentro, solo que está a unas diez millas por la costa, al oeste de la casa encantada, y cerca de la desembocadura de un río pequeño. Por una cantidad adicional de 50 po, hablarán también sobre el elfo marino que está prisionero en la zona 14.



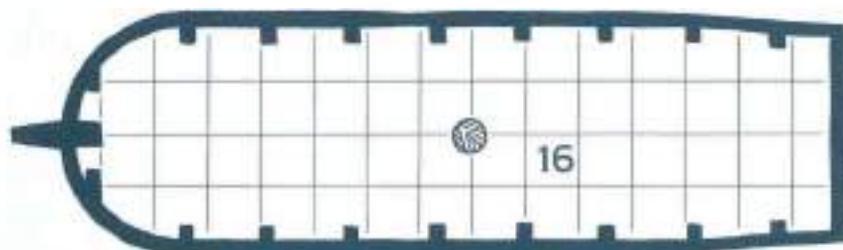
Cubierta superior



Cubierta principal



Bodega



Sentina



1 casilla = 5 pies



Diagrama de la jacia

EL BARCO DE LOS CONTRABANDISTAS

El nombre de la nave, el *Fantasma del Mar*, está pintado a ambos lados de la proa. Tiene casi 90 pies de eslora, 26 pies de manga y 8 pies de calado. Su obra muerta es de 9 pies desde la línea de flotación hasta la parte superior de las batayolas de la cubierta principal y de 17 pies hasta la parte superior de sus castillos de proa y popa. Lleva un esquife amarrado boca abajo sobre la cubierta principal.

Las puertas normales miden 6 pies de alto, 4 pies de ancho y son de madera maciza. Por lo general, todas están cerradas, aunque no con llave, y se pueden abrir fácilmente sin realizar ningún esfuerzo especial.

Los accesos que bajan desde la zona 1 a las zonas 12 y 13 están separados entre sí por una pared divisoria de madera robusta y forman unas escaleras rodeadas con madera que los aíslan de las zonas 8 y 9. La escalera que va desde la zona 1 a la zona 10 también está rodeada de paredes de madera y aislada de la zona 6. Todas las zonas cerradas tienen el techo a 8 pies de altura, excepto la sentina (zona 16), en la que alcanza 4 pies de alto. La escotilla de la bodega de carga de la zona 1 está cerrada pero no asegurada. La escotilla de la sentina de la zona 11 está cerrada y atornillada solo desde el lado de la bodega.

LUGARES DE INTERÉS DEL BARCO

Las siguientes zonas aparecen identificadas en el mapa 2.3.

1. CUBIERTA PRINCIPAL

Aunque la luz es tenue en el mejor de los casos, podéis ver detalles de la cubierta principal del barco. En el centro, delante del mástil, se sitúa un esquife amarrado con cuerdas a la cubierta.

A popa del mástil se ubica una escotilla que conduce a la cubierta inferior, así como una escala de cuerda que sube hasta la cofa, en las alturas.

Dos figuras humanas están apoyadas en la batayola, hacia mitad de cubierta, oteando la costa. Entre estas, en la misma cubierta, hay un rollo de lona o de cuerda.

A proa y popa, bajo las cubiertas superiores, se aprecian los vagos contornos de unas puertas. También podéis vislumbrar las escaleras que conducen a las cubiertas superiores, la de popa a babor y la de proa a estribo.

La escotilla lleva a la bodega (zona 11) que hay bajo esta. Entre las dos figuras descansa una escala de cuerda de 25 pies de largo, lista para descolgarla por la borda, al costado del barco. Otras dos cuerdas de 25 pies de largo están perfectamente enrolladas en los extremos opuestos de la cubierta.

Las dos figuras son Bjorn el Sanguinario (**primer oficial pirata**; mira el apéndice C) y otro miembro de la tripulación (**bandido**).

2. CASTILLO DE PROA

La voluminosa forma ubicada en el centro de la cubierta debe ser el cabrestante de la nave. Desde este, la cadena del ancla atraviesa un conducto hasta la amura de babor.

De pie, cerca del bauprés, hay una figura humana. Parece estar escrutando el entorno a estribo.

Las barras del cabrestante se pueden extraer y usarse como garrotes. Se han dejado puestas en el cabrestante por orden expresa del capitán, que quiere poder zarpar rápidamente si es necesario escapar.

La figura es un solitario tripulante (**bandido**), atento a cualquier señal procedente de la costa.

3. CASTILLO DE POPA

La caña del timón es lo que más destaca en esta zona; se eleva sobre la cubierta a unos seis pies de la popa y tiene un brazo horizontal de más o menos seis pies de largo. Junto a la caña, en el costado de estribo y vigilando la costa, se sitúa una figura humana.

Acodados en la batayola de estribo y mirando hacia la costa hay tres personas. La que se encuentra más cerca de la popa sostiene algo en la mano a la altura de los hombros; de vez en cuando le hace algunos ajustes.

La figura apoyada en la caña del timón es un miembro de la tripulación (**bandido**). Los otros, de proa a popa, son Punketah (**mago de cubierta pirata**; mira el apéndice C), el capitán del barco, Sigurd "Ojos de Serpiente" (**capitán pirata**; consulta el apéndice C) y otro integrante de la tripulación (**bandido**). El último lleva una linterna sorda que tiene un obturador sobre su lente; a determinados intervalos, el tripulante acciona el obturador y envía la señal acordada.

4. DESPENSA DE LA COCINA

Tres largas ristras de salchichas, un gran jamón y una pieza de carne cuelgan de los ganchos de hierro colocados en el techo. Junto al casco hay tres sacos. Pegados al mamparo situado al lado de la puerta se encuentran un barril y un tarro de cerámica. Al lado del otro mamparo se han almacenado un barril grande y otro pequeño, además de otro tarro de cerámica. Hay una abertura cuadrada de aproximadamente tres pies de lado en el último mamparo; su borde inferior se encuentra a unos tres pies sobre la cubierta.

La zona está desocupada.

La carne es ternera en salazón; los sacos contienen alubias secas; los barriles están llenos de harina, sal y cerveza; y los tarros guardan miel y aceite de oliva. Las reservas de comida del barco son bastante frescas, aunque nada está particularmente sabroso.

5. ALMACÉN DEL BARCO

Sobre cubierta, junto a una gran caja, descansan dos cuerdas enrolladas y tres rollos de tela de velamen. Hay un gran barril de madera al lado de a seis tablas. En un estante de madera fijado al mamparo, próximo a la puerta, se aprecian dos martillos con la cabeza de metal, dos mazos de madera, dos sierras y una azuela. Una abertura cuadrada de aproximadamente tres pies de lado se ubica en el otro mamparo; su borde inferior se encuentra a unos siete pies sobre la cubierta.

No hay nadie en la zona.

Cada cuerda tiene 100 pies de largo. La caja contiene clavos de cobre, mientras que tres cuartas partes del barril están llenas de brea seca y dura. Estos suministros se utilizan para realizar reparaciones rutinarias en el barco.

6. COCINA DE A BORDO

Hay una tosca estufa de metal apagada instalada junto al casco. Tiene una chimenea de metal ajustable que se puede sacar a través de un orificio de ventilación tras abrirlo. Al lado de la estufa hay un leñero de metal abierto; cerca de este veis una gran mesa de madera, cuya robusta superficie está llena de marcas de cuchillo, bien atornillada a la cubierta. Este mueble dispone de un gran cajón.

En unos ganchos colocados en el casco, sobre la mesa, se sitúan dos sartenes de hierro, dos cacerolas y una plancha. Junto al mamparo opuesto hay un gran barril lleno de líquido transparente. Pegado a este se encuentra una alacena de madera. En el mamparo ubicado al lado de la puerta delantera se ve una silla alta de madera y colgando del centro de la cubierta superior se aprecia un farolillo de techo apagado.

En el lugar no hay nada que tenga un valor significativo. Además, nadie se encuentra en la zona.

El cajón, que no está cerrado con llave, alberga varios cuchillos de carnícola, sierras y tajaderas. El barril contiene agua y en el armario se guarda una mezcla de tazas y platos grandes y pequeños de hojalata, otros platos de madera y un cucharón de metal.

7. CAMAROTE DE LOS HOMBRES LAGARTO

El distintivo olor de esta habitación os recuerda a una ciénaga o un pantano; no es fetido, ni opresivo, pero ciertamente llama la atención.

En el centro de la zona hay una mesa de madera atornillada a la cubierta. Sobre este mueble descansa una jarra de plata medio llena de un líquido rojo; junto a esta se sitúan tres tazas de peltre. Alrededor de la mesa se han colocado tres sillas de madera con respaldo y del techo cuelga un farol apagado.

En la penumbra podéis ver tres coyes: uno en cada extremo del camarote, colgados entre el mamparo y una de las cuadernas del barco, y el tercero en la esquina opuesta de la estancia, junto a la puerta de atrás, en el mamparo central. Ocupa cada hamaca un cuerpo de piel escamosa.

Hay algún tipo de pequeño cofre o caja bajo el coy más cercano. Además, parece haber armas debajo de cada uno de ellos.

Tres guerreros **hombres lagarto** ocupan los coyes. El cofre y sus contenidos les pertenecen. El jefe de su clan les ha enviado para que se aseguren de que las armas de contrabando de la zona 15 llegan hasta su guarida. Cuando se percaten de la presencia de los personajes, al principio pensarán que son contrabandistas y los tratarán como tales, exigiendo, en una combinación de dracónico y común bastante malo, que les digan cuándo se entregarán las armas a los suyos.

Hay un **pseudodragón** llamado Bimz durmiendo en un pequeño nido situado detrás del cofre. Es el compañero de uno de los hombres lagarto y se unirá al combate para defender a su amo. Luchar en este reducido espacio será difícil debido a su tamaño y a los techos bajos. Los ataques cuerpo a cuerpo realizados con armas a dos manos tendrán desventaja en este camarote.

Desarrollo. Si Bimz sigue vivo tras la muerte de su amo, cejará en su ataque y volverá a su nido. Si le persiguen, seguirá luchando. Después de que todos los hombres lagarto mueran, el pseudodragón elegirá a uno de los aventureros y se vinculará con este. Preferirá seguir a un miembro del grupo que no lo haya atacado directamente, que sea de alineamiento bueno y que tampoco haya agredido a su amo hombre lagarto. Si ningún personaje cumple con todas estas condiciones, el que cuente con más será el elegido. Como alternativa, los aventureros podrán competir mediante pruebas de Carisma (la más alta gana) para establecer a quién querrá vincularse Bimz.

Tesoro. Hay una jarra de plata llena de vino sobre la mesa, que vale 25 po.

El cofre del centro está cerrado con llave y se podrá abrir usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 12. Su llave se encuentra debajo de uno de los coyes; cualquiera que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10, o que examine de cerca la hamaca, podrá localizarla.

El cofre también alberga una trampa de aguja envenenada. Esta se podrá detectar superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12. Desarmarla precisará tener éxito en una prueba de Destreza CD 12. Abrir el cofre sin desactivar la trampa, o errando en su desarme, la disparará.

Al activarse, un pequeño dardo envenenado saldrá disparado de la cerradura. Cualquier criatura que se encuentre frente a esta recibirá el impacto de la aguja de forma automática, sufriendo 1 de daño perforante, más 4 ($1d4 + 2$) de daño de veneno.

El cofre contiene diez lingotes de electro, con un valor de 100 po cada uno. Estos forman parte del pago por el envío de armas, pero solo se depositarán al completar la entrega de estas.

8. CAMAROTE DE PUNKETAH

Este parece ser uno de los camarotes principales. Los muebles y accesorios son de buena calidad y el lugar está ordenado.

Hay un solo catre, con la ropa de cama puesta, y el cabecero pegado al mamparo de crujía del navío.

Una mesa de madera pulida domina el centro de la habitación, atornillada a la cubierta. Sobre esta se encuentra un tazón de plata que contiene frutas variadas, una jarra de plata medio llena de un líquido rojo claro y una copa de plata. Junto a la mesa se sitúan dos sillas de madera con respaldo y una silla de cuero acolchada.

En la cubierta, hacia popa, hay un cofre de madera con refuerzos de latón. A su lado están un par de botas de cuero negro muy brillantes. De la parte central del techo, sobre la mesa, pende un farol apagado.

En este camarote están las dependencias privadas de Punketah, el mago de cubierta. En una percha tras la puerta cuelga una túnica granate sin ningún valor en particular.

Un examen de las botas, después de superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12, revelará un pequeño compartimento oculto en uno de los tacones. El compartimento contiene la llave del cofre.

Tesoro. El cofre está cerrado y cualquiera podrá abrirlo usando herramientas de ladrón y teniendo éxito en una prueba de Destreza CD 12.

El cofre también alberga una trampa de gas venenoso, que se podrá detectar superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12. Desarmarla precisará tener éxito en una prueba de Destreza CD 12. Abrir el cofre sin desactivar la trampa, o errando en su desarme, la disparará.

Al activarse, la trampa liberará una nube de gas nocivo en un radio de 5 pies alrededor de ella. Las criaturas que se encuentren en esta área deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedarán inconscientes durante 1d4 minutos.

El cofre contiene prendas de vestir, una bolsa de cuero con 50 po y un *pergamino de conjuro de ráfaga de viento*. También alberga el libro de conjuros de Punketah, que guarda entre sus páginas todos los conjuros que ha preparado.

9. CAMAROTE DEL CAPITÁN

Este camarote está limpio y sus muebles se encuentran en buen estado. Hay un solo catre, con la ropa de cama puesta, y el cabecero pegado al mamparo de crucía; al lado, una separación de madera aísla un cuadrado en la esquina cercana a la cubierta principal.

Un escritorio descansa junto al casco, hacia popa; dispone de un cajón a cada lado y tres bandejas en la parte superior. En este mueble, justo frente a las bandejas, también hay un tintero, dos plumas, un pequeño cuchillo y un recipiente de peltre parecido a un caldero para sopa. Junto al escritorio se sitúa una silla de madera con respaldo, y al lado un cofre de madera reforzado con bandas de latón.

Pegado al casco del lado de estribor veis un sofá acolchado y tapizado en cuero. Frente a este, una alfombra de piel de oso yace sobre el suelo de la cubierta; debajo del sofá podéis vislumbrar una gran caja de metal. Un farol apagado pende del techo.

Una capa gris (sin ninguna propiedad especial) cuelga de una percha detrás de la puerta. El cofre de madera situado al lado del escritorio no está cerrado con llave. Guarda prendas de vestir entre las que hay un par de zapatillas cómodas y desgastadas.

Escritorio. De las bandejas del escritorio colocadas junto al recipiente de peltre (que está casi lleno de arena fina), una está vacía y otra contiene facturas y recibos de artículos de suministros navales. La última alberga varias cartas de carácter personal e íntimo de tres mujeres distintas y tres puertos diferentes (cada una de las cuales tiene la errónea impresión de que ella es la Sra. de Sigurd "Ojos de Serpiente"), y un curioso documento escrito en un pobre estilo en el que se solicita un suministro adicional de artículos de ferretería "igual que el de los envíos previos y en los términos acordados". La firma del escrito tiene la forma de un pictograma que muestra a un lagarto con la lengua bífida extendida.

Este último papel es un pedido de los hombres lagarto para conseguir más armas. Debes ser precavido e intentar que el documento no resulte demasiado explícito:

los hombres lagarto no querrán que el escrito cayera en las manos equivocadas y han ocultado hasta donde han podido el significado real del encargo, usando, por ejemplo, términos como "bienes" en lugar de "armas".

Los dos cajones del escritorio están cerrados con llave, pero un personaje que use herramientas de ladrón y supere una prueba de Destreza CD 10 podrá abrir cualquiera de ellos. La llave de ambos está en la bolsa que el capitán Sigurd lleva en el cinturón.

El primer cajón contiene dos *pociones de curación*, una dosis de antitoxina y la llave que abre las cadenas que mantienen retenido a Oceanus en la zona 14.

El segundo cajón alberga siete mapas de varias localizaciones costeras y marinas, trazados por cartógrafos profesionales. Bajo estos hay otro plano, dibujado con trazo tosco; indica que el punto de encuentro con los hombres lagarto se encuentra en un pequeño promontorio junto a un río, en las marismas salobres situadas a diez millas al suroeste del pueblo de Saltmarsh.

La alfombra de piel de oso cubre una escotilla encastrada en el suelo de la cubierta; proporciona acceso a la zona 13.

Tesoro. El cofre que hay bajo el sofá está cerrado con llave, pero cualquiera podrá abrirlo usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 12. Este alberga una trampa de cuchilla oscilante. Se podrá detectar la trampa teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12. Desarmarla precisará superar una prueba de Destreza CD 12. Abrir el cofre sin desactivar la trampa, o errando en su desarme, la disparará.

Al activarse, la trampa hará pivotar una pequeña hoja de hoz desde su parte inferior, amenazando a cualquier criatura que se encuentre a 5 pies o menos del cofre y delante de este. Cada objetivo deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 13, sufriendo 7 (2d6) de daño cortante si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

El cofre contiene diez lingotes de electro, con un valor de 100 pe cada uno. Forman parte del pago realizado por los hombres lagarto a cambio de las armas de contrabando de la zona 15.

10. CAMAROTE DE LA TRIPULACIÓN

Varios olores desagradables propios del hacinamiento humanoide pugnan por adueñarse del lugar. Este camarote destinado a la tripulación ocupa toda la parte de proa de esta cubierta.

Una escalera de madera asciende desde un punto separado unos seis pies del mamparo. Junto a esta, a estribor, hay una puerta.

En torno al perímetro del camarote, colgados a unos ganchos en el mamparo y en los postes de soporte, se ven ocho coyes. A juzgar por la forma en la que cuelgan, las hamacas parecen estar desocupadas en este momento. Debajo de cada una de ellas se ubica un cofre marinero de madera con refuerzos de latón; la mayoría están cerrados, pero dos tienen las tapas abiertas y parecen contener ropa.

En el centro de la cabina se sitúa una larga mesa de madera con sendos bancos junto a sus lados largos. Todo parece estar atornillado a la cubierta para que nada se mueva.

La mesa está sucia y llena de restos e, incluso, se ha dejado una pila desordenada de platos y tazas de hojalata sucios amontonada dentro de un gran barreño metálico colocado debajo. Sobre la mesa, colgando del techo, se aprecia un farol apagado.

Junto al costado de estribor, hay una zona separada por unas cortinas de tela manchadas y baratas.



La zona encortinada contiene dos grandes cubos de hojalata, uno al lado del otro, en el suelo. Ambos están vacíos, pero sucios, y desprenden un fétido hedor.

Los cofres marineros guardan ropa y otros efectos personales. Las prendas están manchadas y en mal estado. Entre los demás objetos hay otros de menor interés:

- Una baraja de cartas grasientas y muy usadas (si se examina se comprobará que el mazo contiene dos ases de picas).
- Dos juegos de dados, uno de ellos cargado.
- Un libro titulado *Antros de grog*, que describe tabernas y posadas que un pirata debería visitar a lo largo y ancho de la costa.

11. BODEGA DE CARGA

La luz de la linterna revela una ordenada bodega de carga. La base del mástil principal atraviesa el centro; a su lado, unas estrechas escaleras de madera ascienden hasta la escotilla de la cubierta superior. Junto al mamparo de popa hay unos rollos de tela apilados; los han amarrado con cuerdas a unos anclajes atornillados a la cubierta para que no se muevan. A cada lado veis una gran cantidad de pequeños barriles apilados, también asegurados con cuerdas a la cubierta.

Un farol colgado del techo, colocado justo delante del mástil principal, proporciona al lugar una iluminación brillante.

Los personajes pueden ver la escotilla de madera que permite acceder a la sentina, delante del mástil.

Cuatro miembros de la tripulación (**bandidos**) bajo las órdenes de Frithoff el Infame (**contramaestre pirata**; mira el apéndice C) deambulan por la bodega, comprobando los anclajes de la carga y haciendo inventario. Charlan sobre todo tipo de conquistas depravadas mientras trabajan. En cuanto se percaten de la presencia del grupo, atacarán de inmediato.

Tesoro. La bodega contiene la siguiente carga:

50 rollos de seda (50 po cada uno).
40 barriles de brandy (10 po cada uno).
40 barriles de buen vino (7 po cada uno).
1 cajón grande lleno de herramientas de minería de muy buena calidad (200 po).

12. CAMAROTE DEL CONTRAMAESTRE

En el centro del camarote hay una mesa de madera lisa en la que descansan una jarra de peltre y una taza del mismo material. Sobre el mueble cuelga un farol apagado y junto a este una silla de madera.

En el extremo de popa de la estancia, también cuelga del techo una gran jaula con un loro, en apariencia dormido. Al lado del casco pende un coy vacío, bajo el cual se sitúa un cofre marinero de madera con refuerzos de latón.

La jarra contiene una sidra de fuerte sabor y alta graduación.

Encontrar la puerta secreta que conduce a la zona 14 precisará superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12.

Cupa, el loro. Cuando alguien entra en esta sala, el loro se despierta de inmediato, grazna, repite "¡piezas de a ocho!" varias veces, grazna de nuevo y luego se queda callado. Sus gritos no alertan ni alarman a los contrabandistas, que están acostumbrados al ruidoso pajarraco.

Desarrollo. Puede que el prisionero de la zona 14 escuche a los aventureros cuando estén en el camarote del contramaestre. Oceanus gritará para llamar su atención si escucha a alguien que hable acuano o elfo.

Tesoro. El cofre marinero no está cerrado con llave y guarda prendas de vestir sucias y sin valor. Oculta entre las prendas hay una caja de hierro cerrada (aunque carente de trampas). La llave de la caja está en la bolsa de Frithoff el Infame. Los aventureros podrán abrir la caja usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 10. Contiene 200 pp, una lanza, una daga y los restos de una ballesta. Las armas pertenecen a Oceanus, el elfo marino encarcelado en la zona 14. La ballesta está dañada más allá de toda reparación.

13. CAMAROTE DEL PRIMER OFICIAL

Este camarote ocupa la mitad de la sección de popa de esta cubierta, y una de sus paredes es el mamparo de crujía del barco. Junto a este último, que va en dirección a la proa, parte una escalera flanqueada por paredes de madera. Al pie de esta, se ubica una puerta situada en el mamparo central que conduce a la otra zona de la popa. Sobre la puerta cuelga una capa de color azul oscuro.

Pegado al casco veis un camastro con las sábanas revueltas. Ante el catre hay un cofre marinero de madera reforzado con bandas de latón y la tapa cerrada. Debajo también aparecía una caja de latón, también cerrada.

En el centro del camarote se sitúa una sencilla mesa de madera atornillada al suelo de la cubierta sobre la cual descansan dos libros; uno está abierto y apoyado contra el otro. Al lado de la mesa se encuentra una silla de madera. Sobre la mesa, un farol apagado cuelga del techo.

Justo detrás del gancho que sostiene el farol hay una escotilla cuadrada de tres pies de lado.

La capa no tiene propiedades especiales, ni ningún valor digno de mención.

Encontrar la puerta secreta que conduce a la zona 15 precisará superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12.

Libros. En la mesa se hallan los siguientes volúmenes (con un valor de 10 po cada uno):

Principios de navegación, por Da Korma (abierto).

Particularidades legales en las patentes de corso, por Tazaar (cerrado).

Tesoro. El cofre marinero no está cerrado con llave ni oculta ninguna trampa. Contiene algunas prendas y un par de botas, casi todo bastante viejo pero limpio dentro de lo razonable.

La caja de latón que hay debajo de la cama está cerrada con llave. La llave se encuentra en la bolsa que Björn el Sanguinario lleva al cinto. Los aventureros podrán abrirla usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 10. La caja guarda 500 pp.

14. CALABOZO SECRETO

Hay una zona oscura y angosta de tan solo cuatro pies de ancho, a lo sumo, encajonada entre la popa del barco y el camarote adyacente; parece ser un calabozo. Una delgada figura humanoide yace encogida en la esquina del fondo, encadenada al casco.

Se trata de un elfo marino. La llave que abre sus cadenas puede encontrarse en el cajón del escritorio del capitán (consulta la zona 9). Si los aventureros se muestran amistosos y lo liberan, **Oceanus** (mira el apéndice C) tendrá una interesante historia que contar y les ayudará lo mejor que pueda a llevar a cabo su empresa. Oceanus habla acuano y elfo.

En caso de que se le invite a hacerlo, se unirá a los aventureros, entusiasmado, y se quedará con ellos hasta la conclusión de esta aventura. Si se le pide, permanecerá junto a los personajes en futuras aventuras (suponiendo que estos decidan continuar con *Peligro en el Dunwater*, y posiblemente también en *El Enemigo Final*). En cualquiera de estos casos podrás pedirle a alguno de los jugadores que interprete a Oceanus. En todo momento se mostrará tan cooperativo como le sea posible, funcionando por completo como un PNJ a la hora de realizar las tareas del grupo (por supuesto, esperará obtener la parte habitual del tesoro que le corresponda). Después, se separará de los aventureros a regañadientes para volver a su hogar.

EL PRISIONERO DE LAS PROFUNDIDADES

Asumiendo que los personajes se hayan hecho amigos de Oceanus y puedan comunicarse con él, el elfo les proporcionará la siguiente información.

Cómo lo encarcelaron. Oceanus pertenece a la tribu de Manaan, que habita en un asentamiento submarino a unas veinte millas al sureste de Saltmarsh. Le despojaron de sus armas y su armadura al hacerlo prisionero; aunque está magullado y hambriento, no ha sufrido grandes heridas y su voluntad sigue intacta.

Su tribu ha tomado nota, desde lejos, de los viajes nocturnos periódicos del *Fantasma del Mar* por una zona costera en principio desierta. Suspicaz ante esta rutina, el jefe tribal ordenó a Oceanus que vigilara esta área, se colara a bordo cuando pasara el barco y lo siguiera de regreso a su puerto de origen para descubrir lo que pudiera de estos extraños manejos. El elfo marino lo hizo, pero en el puerto de origen de la embarcación fue testigo de cómo almacenaban a bordo un pequeño arsenal de armamento. Luego lo descubrieron y, tras dejarlo inconsciente, lo hicieron prisionero. Despertó algún tiempo después en este compartimento, encadenado al casco de la nave.

Desde que lo encarcelaron. No está seguro de cuánto tiempo lleva prisionero o de cuál habría sido su destino final. No es consciente de la presencia de los hombres lagarto a bordo (no los ha visto). Ni él ni ningún miembro de su tribu saben a quién van destinadas las armas.

Durante su encarcelamiento le han traído una comida asquerosa tres veces y una taza de agua salobre y rancia unas seis veces. En cada ocasión, el portador ha sido una mala bestia con un gancho donde debería tener la mano izquierda (se trata del contramaestre, aunque Oceanus no lo sabe). Aparte de estas visitas, le han dejado en paz.

15. EL ALIJO SECRETO

Esta estrecha zona, de solo cuatro pies de ancho en su parte más amplia, se encuentra entre el camarote adyacente y la popa del barco. Dentro hay ocho grandes paquetes de forma irregular envueltos en piel impermeable y atados con finos cordeles. Están apilados sin orden ni concierto sobre el suelo de la cubierta, como si los hubieran arrojado desde la puerta de cualquier manera.

Aquí es donde se guardan las armas que se entregarán a los clientes (los hombres lagarto). Los ocho paquetes del alijo contienen el siguiente equipo:

10 luceros del alba.
10 espadas largas.
10 escudos.
20 jabalinas.
1 escudo blasonado en su cara vista con el diseño de un lagarto con la lengua bifida extendida.

No hay ningún tipo de identificación en los desparejados paquetes, ni más artículos en esta zona.

16. SENTINA

Desde la escotilla, alcanzáis a vislumbrar un poco de lo que hay abajo, en la penumbra. Esta zona ocupa toda la manga del barco y, por todo lo que podéis ver, también su eslora total, sin mamparas a la vista. Lo que parece ser el fondo del barco está cubierto con una gruesa capa de arena húmeda (se supone que el lastre) sobre la que se acumula más o menos una pulgada de agua verde y grasienta.

Un chapoteo hacia popa indica que algo mora aquí abajo, tal vez alimentándose de la basura que arroja de vez en cuando la perezosa tripulación; hay montones de desperdicios justo bajo la escotilla, los cuales han ido formado pequeños islotes en medio del agua fétida. En la base del mástil se ha acumulado uno particularmente grande. Al orientar la luz adelante y atrás, percibís un reflejo amarillo en uno de los montones de basura.

Varias ratas malviven en este lugar, pero son de las normales e inofensivas. La sentina tiene solo 4 pies de altura entre el agua y el techo.

Dos **enjambres de larvas podridas** (mira el apéndice C) habitan en la isla de basura que rodea el mástil. La fuente del reflejo es una moneda de oro que hay entre la basura. Las larvas atacarán a cualquiera que se acerque.

Tesoro. Se podrá hallar un par de míseras piezas de oro entre el montón de basura y los gusanos podridos.

CONCLUSIÓN

Si los personajes han completado con éxito su misión, la parte marítima de la operación de contrabando quedará desarticulada. Las consecuencias de esto se explican en el siguiente apartado, "Bienes de contrabando".

Además, los aventureros habrán conseguido toda o parte de la siguiente información:

- Los contrabandistas no solo se dedican al contrabando, también están proveyendo de armas a una colonia de hombres lagarto.

- Esta colonia se encuentra a diez millas de Saltmarsh.
- El contrabando de armas parece haber estado desarrollándose durante varios meses.

Si tienen suficientes datos, los personajes deberían ser capaces de deducir que los hombres lagarto están planeando un ataque, ya sea sobre Saltmarsh o sobre algún otro lugar desconocido. Conocida esta información, el Consejo seguramente necesitará aún más de los servicios del grupo.

Por supuesto, los aventureros no saben qué se esconde en realidad detrás de la necesidad de los hombres lagarto de comprar armas. Para averiguar la verdad, la historia aún deberá desarrollarse en mayor profundidad. Consulta el capítulo 3, *Peligro en el Dunwater*.

BIENES DE CONTRABANDO

Los negocios les van bien a los contrabandistas. Su principal fuente de ingresos es la venta de artículos robados, en especial aquellos marcados con un sello real o una identificación similar, imposibles de vender a los comerciantes legales. También consiguen bienes procedentes de barcos que han abordado: generalmente especias, armas, venenos y otros artículos de contrabando ilegales o que están sujetos a altos impuestos en la región. En la actualidad, la bodega del barco alberga equipo de minería y barriles de brandi robados; proceden de un envío real destinado a una explotación minera auspiciada por la Corona en esta región, junto con sedas que, en principio, debían llegar a una delegación comercial del reino.

Si los personajes desmantelan la banda de contrabandistas, serán libres de quedarse con cualquier otro tesoro que encuentren sin recibir represalias, pero deberán ser cuidadosos con el contenido actual de la bodega.

Los representantes de la Corona en Saltmarsh pagarán 200 po por la devolución de las sedas y el brandi almacenados debajo de la casa (en la zona 27) y 500 po por la mercancía del *Fantasma del Mar* (los artículos de la zona 11 y las armas de la zona 15).

Los agentes del rey podrían también quedarse el barco de los contrabandistas, pero esto es algo a tu elección; si los aventureros se muestran ávidos de ayudar a la Corona, se les entregará la nave y un contingente de marineros para gobernarla durante un año.

Si los personajes se apropiaran de la mercancía y tratan de venderla sin disimulo por la región, no encontrarán compradores. Semejante intento les granjeará mala reputación, cuyos efectos deberás decidir tú.



CAPÍTULO 3: PELIGRO EN EL DUNWATER



L DESCUBRIMIENTO DE LA EXISTENCIA DE una colonia de hombres lagarto cerca del pequeño pueblo pesquero de Saltmarsh, y de que allí están comprando armas que pueden considerarse sofisticadas para los estándares de estas criaturas, ha alarmado al Consejo de la población. Muy preocupados y temerosos, los representantes convocan una reunión de emergencia.

Esta aventura está diseñada para un grupo de cuatro a seis personajes de nivel 3.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

No es necesario que los personajes hayan completado *El Secreto Siniestro de Saltmarsh* antes de jugar *Peligro en el Dunwater*. Si llegan a Saltmarsh después de los acontecimientos acaecidos durante la aventura anterior, averiguarán la siguiente información por boca de los vecinos del pueblo:

- Se ha desarticulado una banda de contrabandistas que operaba desde una casa abandonada.
- Los contrabandistas han sido asesinados o encarcelados.
- Los criminales estaban suministrando armas a una tribu de hombres lagarto que ha establecido una colonia cerca de Saltmarsh.

Cuando los consejeros descubran que un grupo de experimentados aventureros ha llegado al asentamiento, enviarán un mensaje a los personajes, invitándolos a una reunión. El Consejo espera contratarlos para que investiguen la guarida de los hombres lagarto y saber por qué las criaturas se están proveyendo de armas. La prioridad del Consejo en el contexto de esta aventura será mantener la población a salvo de un eventual ataque de los hombres lagarto.

A juzgar por un tosco mapa encontrado a bordo del barco de los contrabandistas y por la información proporcionada por el elfo marino Oceanus, parece probable que los hombres lagarto se estén preparando para la guerra. Los miembros del Consejo tienen la esperanza de que los habitantes del pueblo no sean el objetivo previsto, pero temen en gran medida esta posibilidad.

SE BUSCAN AVENTUREROS

El emplazamiento de la colonia de hombres lagarto se ha identificado, en principio, en un promontorio costero adyacente a un pequeño río, el Dunwater, a unas diez millas al suroeste de Saltmarsh. El Consejo considerará esencial enviar un grupo de exploración para que reconozca el área y determinar la fuerza y el tamaño del clan, así como las intenciones de estas criaturas. Se pedirá a los personajes (sean o no veteranos de la aventura anterior) que se hagan cargo de esta misión.

El líder del Consejo recalcará a los aventureros que no están obligados a actuar con intenciones hostiles; de hecho, todo lo contrario. Su tarea será recoger información con la esperanza añadida de que puedan regresar habiendo averiguado lo que traman los hombres lagarto. Les ofrecerá una recompensa de 700 po por completar con éxito la misión.

LA VERDADERA AMENAZA

Los lugareños de Saltmarsh y, por supuesto, los personajes, desconocerán el verdadero problema al comienzo de la aventura. Los hombres lagarto no se están preparando para ir a la guerra contra la población pesquera, sino contra una presencia mucho más siniestra: los sahuagins.

Hace poco más de un año, los sahuagins invadieron una colonia de los hombres lagarto y los expulsaron de su hogar. Obligados a encontrar otro lugar donde vivir temporalmente, restauraron una vieja fortaleza perteneciente a su raza que llevaba décadas abandonada.

Decididos a recuperar su hogar, los hombres lagarto han estado comprando armas y negociando una alianza con otras razas acuáticas de las proximidades. Su objetivo principal es formar un ejército para expulsar a los sahuagins de la región. Al hacerlo, esperan disuadirlos de volver a invadir la zona.

Los hombres lagarto no se han acercado a Saltmarsh con una oferta para que el asentamiento se una a la alianza porque Othokent, su reina, considera que los humanos y otras razas terrestres son de poca utilidad en una batalla que se librará en gran medida bajo el agua.

Los embajadores de los koaliths, los locathahs y los sirénidos están presentes en la guarida de hombres lagarto. A los elfos marinos no se les ha invitado a incorporarse a la coalición debido a ancestrales disputas que mantienen con los koaliths; estos dos pueblos no son capaces de cooperar ni siquiera ante la amenaza de los sahuagins. Los hombres lagarto, habiendo decidido que los koaliths son la tribu más fuerte, los pidieron asociarse en lugar de a los elfos.

Los miembros de estas cuatro razas se han unido, dejando a un lado sus rivalidades y diferencias anteriores, para negociar un acuerdo de cooperación. Pero incluso aunque los hombres lagarto se esfuerzan por mantener su alianza firme frente al enemigo común, estos lazos comienzan a deshilacharse.

La forma que los personajes tengan de abordar su misión y qué tipo de relación establezcan con los hombres lagarto en nombre de Saltmarsh determinarán si la coalición tiene alguna posibilidad de llegar a buen puerto.

UN AMIGO LLEGADO DE LAS PROFUNDIDADES

Si los aventureros han liberado a Oceanus de su celda a bordo del *Fantasma del Mar* en *El Secreto Siniestro de Saltmarsh*, el elfo se ofrecerá a unirse a ellos en su expedición a la guarida de los hombres lagarto. Sus habilidades en combate y sus conocimientos de los mares y las oscuras criaturas que allí habitan pueden resultar de un valor incalculable para el grupo. Podrá reconocer e identificar los restos que los sahuagins hayan dejado en la guarida. Recibirá su parte correspondiente de los puntos de experiencia y de los tesoros que se encuentren.

Como alternativa, Oceanus podría haberse aliado ya con el Consejo con anterioridad y se prestará a acompañar a los personajes mientras se embarcan con destino a la guarida de los hombres lagarto.

¿Qué es lo que quiere? Oceanus pretende descubrir la verdad que se oculta detrás de la compra de armas y armaduras de contrabando por parte de los hombres lagarto. Al igual que el Consejo, en principio ve a estos como una amenaza potencial.

LA POLÍTICA ENTRE LOS HOMBRES LAGARTO

Hay dos facciones políticas predominantes en la estructura social de la guarida de los hombres lagarto. Por un lado, están los progresistas, el grupo dominante, liderado por la reina Othokent; cuenta con el apoyo de un subjefe llamado Ihrtos, varios oficiales y muchos guerreros. Su postura progresista es inspirada y guiada por la sabiduría del anciano ministro de los hombres lagarto, Sauriv.

Los que se oponen a esta facción (principalmente de manera encubierta, ya que la soberana ejerce un gobierno absolutista) son los conservadores, liderados por los chamanes. Estos últimos creen que aliarse y mezclarse con otras razas es contrario a la voluntad divina de sus dios, Semuanya, y que nada bueno puede salir de ahí. Por tanto, los chamanes odian al ministro, Sauriv, y desconfían de este, ya que lo consideran el principal instigador de estos esfuerzos que van contra natura. Sin embargo, no se atreverán a criticarlo abiertamente, ya que disfruta de la confianza y el favor de la reina.

Si la monarca de los hombres lagarto muere en el transcurso de esta aventura, el subjefe la sucederá. Si este también fallece, le reemplazará uno de los oficiales guerreros. Si ninguno de estos sobrevive, el siguiente en la sucesión será entonces el chamán superviviente más anciano. Si se da este caso, el chamán culpará a la alianza, sacará a los hombres lagarto de esta, sacrificará al viejo ministro a su deidad, Semuanya, y conducirá al resto de la tribu hacia las profundidades de los pantanos, más allá del alcance de los sahuagins. Si todos los notables de los hombres lagarto resultan muertos, los miembros supervivientes del clan simplemente se internarán en las ciénagas, llevándose con ellos todas sus pertenencias. Desde ese momento, no habrá posibilidad alguna de que los hombres lagarto participen en una coalición contra los sahuagins.

REGLAS DEL ENCUENTRO

Lo ideal es que los aventureros averigüen la verdad sobre los hombres lagarto y los sahuagins antes de causar un daño irreparable a los ocupantes de la guarida y a los planes de estos para con la alianza contra esos monstruos marinos. Para que su misión tenga alguna posibilidad de éxito llegado el momento, los personajes deberán conseguir una audiencia con la reina o acudir a una por la fuerza. Incluso si la reacción inicial de la monarca no es amistosa, los aventureros aún podrían tener la oportunidad de ganarse la confianza de los hombres lagarto y hacerlos más receptivos (si los personajes así lo sugieren) a admitir a Saltmarsh en la coalición.

Puede que te sea difícil manejar la interacción entre ambas partes en el contexto del primer contacto entre los hombres lagarto y unos humanos potencialmente amistosos. Aunque siempre es una opción dejar que la interpretación que los jugadores hacen de sus aventureros siga su curso, especialmente si los personajes se abstienen de combatir y causan una buena primera impresión, las cosas podrían no ser tan sencillas. A continuación, te presentamos algunas pautas sobre cómo manejar esta faceta de la aventura.

PROCEDIMIENTO

Los hombres lagarto comienzan con una actitud indiferente hacia los personajes y, por extensión, hacia Saltmarsh. Para llevar el control de la actitud de estas criaturas, usa puntos para ir marcando el progreso de los aventureros de cara a sellar una alianza. Los personajes inician la aventura con 0 puntos. Deberás ajustar esa puntuación cada vez que estos interactúen con los hombres lagarto, pero los resultados solo se harán evidentes cuando los aventureros se encuentren con su reina. Luego podrán ganar más puntos mediante el empleo de la diplomacia y aumentando las fuerzas y las capacidades defensivas de la tribu.

La coalición quedará firmada si los personajes alcanzan o superan los 50 puntos, momento en el que los hombres lagarto se volverán amistosos con ellos. Los invitarán a ver a su soberana por segunda vez y durante esta sesión se sentarán las bases para incluir a Saltmarsh en la alianza.

Los hombres lagarto se volverán irrevocablemente hostiles si el número total de puntos de los aventureros cae a 0 o menos después de que la reina les haya planteado oportunidades para usar la diplomacia y otras formas de mejorar su reputación. Si esto sucede, después de que los hombres lagarto les den una segunda oportunidad, la misión de los personajes fracasará.

AUDIENCIA CON LA REINA

El sistema de puntos empezará a correr al comienzo de la aventura, pero sus implicaciones no serán aparentes hasta que los PJ se encuentren con la reina por primera vez. Lo más probable es que esto ocurra después de que se enfrenten a un grupo de hombres lagarto sin luchar contra ellos, en cuyo caso serán puestos bajo custodia y llevados ante ella. Cuando esto suceda, establece el total de puntos de los personajes en ese momento usando la tabla "Actitud inicial" y otorgándoles beneficios y penalizaciones de acuerdo con lo que hayan hecho hasta entonces. Puede que los personajes tengan una puntuación negativa en ese momento si se han mostrado hostiles hacia los hombres lagarto antes de la audiencia.

SOBRE EL ORIGINAL

Dave J. Brown y Don Turnbull continuaron con la serie de Saltmarsh en este clásico. Acentuando el gusto de TSR UK por la exploración e interacción características de sus aventuras, este escenario desafía a los personajes a actuar como embajadores ante una colonia de hombres lagarto.

Si bien estas historias centradas en el aspecto interpretativo son la norma hoy en día, en el momento de su publicación (1982) esta aventura fue la primera en hacer de la interacción un requisito para el éxito, en lugar de aparecer como una opción entre otras muchas.



Othokent es una persona cultivada, en contraste con los demás hombres lagarto. En su juventud, pasó varios años explorando las ciénagas cercanas. Encontró a la sociedad humana interesante y observó en secreto caravanas y aldeas. Conoce el mundo exterior, pero fingirá ignorancia en un intento de descubrir si los personajes mienten. La soberana respeta a aquellos que, a su vez, le muestran respeto y tratan a su gente como iguales, en lugar de como unos simples primitivos de los que burlarse o a quienes subestimar. Por su experiencia con los humanos sabe que pueden ser aliados útiles, pero también que pueden ser engañosos.

Durante esta reunión, la reina expresará con claridad cómo se siente en relación con el comportamiento de los personajes hasta el momento. Les reconocerá su buen proceder por no haber matado a ningún hombre lagarto (si ese es el caso) o los castigará por arrebatar vidas de forma innecesaria. Si ha habido crías entre las víctimas de los aventureros, la monarca estará indignada y no lo ocultará. Por el contrario, si los personajes llegan en compañía de los pequeños, su estima por ellos aumentará de golpe.

Si los aventureros han acumulado cualquier tesoro mientras estaban en la guarida, ya sea de víctimas o de zonas desocupadas, la reina exigirá que lo devuelvan. Si lo hacen, no les guardará rencor.

Si la misión no se ha ido ya a pique por el comportamiento del grupo previo a esta primera audiencia, la soberana permitirá que los personajes deambulen por la guarida durante un breve lapso para dar a todos los moradores la oportunidad de ofrecer su propia opinión. Más allá de este punto, la única forma en que los aventureros podrán mejorar su puntuación será superar las pruebas de Carisma (consulta "Prueba de buena voluntad", más adelante) y tal vez inclinar la balanza a su favor ofreciendo a la reina algunos de sus objetos de valor o sus servicios.

ACTITUD INICIAL

Los personajes han...	Penalizador o bonificador
Asesinado a hombres lagarto adultos	-1 por cada víctima
Asesinado a crías	-10 por cada víctima
Acumulado tesoros de los hombres lagarto	-1 por cada po de valor a menos que lo devuelvan
Sido detenidos tratando de entrar por mar (mira la zona 49)	-5
Respetado las vidas de los hombres lagarto	+15
Llegado acompañados de crías	+10

PRUEBA DE BUENA VOLUNTAD

Después de que los personajes se encuentren con la reina, esta les brindará 24 horas para demostrar su valía y ganarse la confianza de los hombres lagarto visitando a los habitantes de la guarida e interactuando con ellos. Superar pruebas de Carisma durante este tiempo podrá aumentar los puntos de los aventureros y ayudar a que los hombres lagarto formalicen una alianza con Saltmarsh. Para obtener el mejor resultado posible, los personajes deberán ganarse a la mayoría de los moradores de la guarida, incluidos sus dos miembros más importantes.

Para obtener la confianza de un PNJ (Sauriv u Othokent) o de un grupo (plebeyos, chamanes, otros hombres lagarto, locathahs o sirénidos), al menos un aventurero deberá mostrarse bienintencionado ante ese individuo o colectivo de forma constante durante un mínimo de 3 horas. Al final de ese periodo, el personaje podrá realizar una prueba de Carisma (Persuasión) contra una CD que dependerá del grupo o PNJ en cuestión (consulta la tabla que se presenta

a continuación). Si se supera la prueba, los aventureros progresarán hacia la consecución de la alianza. Si se falla, no retrocederán, pero el aventurero que hizo la prueba, junto con cualquiera que ayudara a realizarla, no podrá intentar volver a ganarse la confianza de ese colectivo o individuo.

BENEFICIOS DE LA PRUEBA DE CARISMA

Logro	CD	Beneficio
Ganarse la confianza de los plebeyos	10	+5
Ganarse la confianza de otros hombres lagarto	15	+5
Ganarse la confianza de los chamanes	20	+10
Ganarse confianza de los locathahs	15	+5
Ganarse la confianza de los sirénidos	15	+5
Ganarse la confianza de Sauriv	10	+10
Ganarse la confianza de Othokent	15	+15

Si los personajes pueden conseguir una puntuación de 50 teniendo éxito en las suficientes pruebas, las relaciones con los hombres lagarto se volverán amistosas y estos accederán a formalizar una alianza. En cambio, si se quedan cortos tras pasar las 24 horas, hay un par de estrategias diferentes (míralas a continuación) a las que pueden recurrir para alcanzar la puntuación necesaria.

SOBORNO

Si a los aventureros ya no les quedan oportunidades para impresionar a los hombres lagarto, pero aún no tienen los 50 puntos necesarios, Othokent podría estar dispuesta a ayudarles si le ofrecen como tributo sus tesoros personales (sin contar el botín de la guarida). Por cada 10 po en monedas, gemas u otros objetos de valor que entreguen a la reina, los personajes ganarán 1 punto. Los objetos mágicos consumibles les harán conseguir 5 puntos y los permanentes 10 puntos, siempre que estos objetos tengan una utilidad directa para luchar contra los sahuagins.

MATAR AL COCODRILO

Otra forma de que los aventureros puedan ganar puntos es derrotando a monstruos que amenazan a los hombres lagarto en los pantanos, demostrando así tanto su habilidad como sus buenas intenciones.

En particular, hay un gran cocodrilo llamado Mil Dientes que se ha convertido en un quebradero de cabeza continuo para la tribu. Si los personajes tienen casi 50 puntos y no les queda más remedio, podrán hacer que la reina les dé esta oportunidad. Consulta "Epílogo: A la caza del cocodrilo", al final de la aventura. Si acaban con el animal, los aventureros obtendrán 10 puntos.

Los hombres lagarto también cuentan con otros enemigos en los pantanos. Si los aventureros se toman en serio su intento de completar con éxito la misión, pero han tenido mala suerte (sacando tiradas bajas), puedes darles la oportunidad de conseguir algunos puntos de última hora buscando y derrotando a varias de estas otras criaturas. Crea tantos encuentros en los pantanos como te parezca adecuado, con trolls, ogros o bullywugs. Los personajes ganarán 2d6 puntos por cada troll liquidado, 1d6 por cada ogro y 1d6 por cada tres bullywugs.

TRAICIONAR A LA ALIANZA

Con independencia de cómo se comporten, los aventureros verán que su misión termina en fracaso, o al menos comprometida de forma muy seria, si llevan a cabo alguna de las siguientes acciones:

Liberar al sahuagín. Si cualquier hombre lagarto ve al sahuagín (el de la celda de la zona 43a) en compañía de los personajes en algún momento, deducirá que estos se han aliado con sus enemigos o les han engañado. Los hombres lagarto atacarán al sahuagín sin mediar palabra (y los aventureros harán bien en apartarse).

Los personajes recibirán un penalizador inmediato de -2d6 puntos si esto sucede y, además, todas las CD para las pruebas de Carisma del apartado "Prueba de buena voluntad" aumentarán en 2. Tras este episodio, los hombres lagarto tratarán a los aventureros con fría hostilidad. Incluso si los personajes reconocen su error, los hombres lagarto y sus aliados seguirán mostrándose suspicaces hacia ellos. Formalizar una alianza será mucho más difícil.

Matar a la reina Othokent. No habrá contrapartida suficiente para expiar sus acciones si los aventureros acaban con la vida de la monarca. Todos y cada uno de los hombres lagarto supervivientes que queden en la guarida se movilizarán para superar en número y liquidar a los intrusos; incluso si escapan, su misión habrá sido un rotundo fracaso. Es probable que la coalición entre Saltmarsh y los hombres lagarto nunca llegue a buen puerto, con independencia de lo que ofrezca el pueblo.

Matar al ministro Sauriv. La influencia del anciano ministro de los hombres lagarto ha impedido que la tribu se fracture a causa de sus diferencias ideológicas (consulta "La política entre los hombres lagarto" un poco más atrás). Si los personajes lo asesinan en lugar de tratar de comunicarse con él, el resto de la tribu los atacará igual que si hubieran acabado con la reina. Después de que los intrusos sean sometidos o expulsados, el clan sucumbirá a sus luchas intestinas, mientras los chamanes intentan recabar más apoyos para su postura. Ya no habrá lugar para una alianza entre Saltmarsh y los hombres lagarto. Además, si los chamanes logran hacerse con el control, también retirarán a la tribu de cualquier negociación orientada a forjar una coalición con otras razas.

INTERPRETAR A LOS HOMBRES LAGARTO

Esta aventura brindará a los aventureros numerosas oportunidades para interactuar bastante con diferentes hombres lagarto. Estos seres desconfían de los extraños por lo general, pero su alineamiento es neutral, no andan carentes de entendederas y están lejos de ser criaturas sanguinarias. Aquí te presentamos algunos recursos que puedes usar para dar vida a las experiencias que el grupo tenga con los hombres lagarto; te ayudarán a dar profundidad y riqueza a los moradores de la guarida. Están diseñados para ofrecerte facilidades durante la preparación de la historia y para permitirte crear PNJ hombres lagarto diferentes en un abrir y cerrar de ojos.

PERSONALIDADES

Para personalizar a los hombres lagarto de la guarida, utiliza como punto de partida los rasgos de personalidad, ideales, vínculos y defectos de los trasfondos de personaje del capítulo 4 del *Player's Handbook*. El trasfondo acólito es ideal para los chamanes, el de soldado para los guerreros y los de ermitaño y salvaje para los plebeyos. Si el resultado de una tirada te parece inapropiado (por ejemplo, si sale el rasgo "Pues sí, me criaron los lobos" en el trasfondo del salvaje), tira de nuevo.

Emplea la tabla "Peculiaridades de los hombres lagarto" para determinar una particularidad de la personalidad de un personaje hombre lagarto o para dotarlo de alguna costumbre que lo diferencie.

PECULIARIDADES DE LOS HOMBRES LAGARTO

d8 Peculiaridad

- | | |
|---|---|
| 1 | Odias desperdiciar algo y no ves ninguna razón para no saquear a los enemigos caídos, ¡los dedos son sabrosos y te los puedes llevar! |
| 2 | Duermes mejor cuando te sumerges casi por completo en agua, en particular si está tibia y estancada. |
| 3 | El dinero no te importa. |
| 4 | Crees que solo hay dos especies de humanoides: los hombres lagarto y la comida. |
| 5 | Has aprendido a reír. Utilizas este talento como respuesta a todas las situaciones emotivas, para encajar mejor con tus camaradas. |
| 6 | Aún no entiendes en qué consisten las metáforas. Esto no te impide intentar usarlas cada vez que puedes. |
| 7 | Valoras a los blandos humanoides que se dan cuenta de que necesitan cotas de malla y espadas para igualar los dones con los que tú naciste. |
| 8 | Te gusta engullir la comida mientras todavía se retuerce. |

NOMBRES DE LOS HOMBRES LAGARTO

Los nombres de los hombres lagarto proceden del idioma dracónico. Utilizan palabras descriptivas simples asignadas por la tribu y basadas en los hechos o acciones notables que ha realizado el individuo. Por ejemplo, Garurt se traduce como "hacha"; es un nombre que se le dio a un guerrero que derrotó a un orco y se quedó con el arma de su enemigo. Una mujer lagarto a quien le guste esconderse en un juncal antes de emboscar a un animal podría llamarse Achuak, que significa "verde" y describe cómo esta se mezcla con el follaje. Los hombres lagarto jóvenes de la comunidad reciben a menudo el nombre de alguno de los ancianos de la tribu, pero adoptan un nombre adulto poco después de cumplir la primera década.

Los hombres lagarto no distinguen entre masculino y femenino al asignar los nombres e incluso varios individuos pueden tener el mismo sin ser ningún problema. La siguiente tabla de nombres de los hombres lagarto incluye varios ejemplos; todos estos se utilizan con independencia del género.

Como cada nombre tiene un significado que va más allá de su uso como apelativo, puedes emplear el nombre de un individuo como punto de partida para su descripción (entre paréntesis aparece el significado de cada uno en idioma común). Alguien llamado Kosj podría ser excepcionalmente flaco, mientras que un hombre lagarto apodado Usk podría utilizar trozos de armadura de placas arrebatadas a un enemigo.

NOMBRES DE LOS HOMBRES LAGARTO

d20	Nombre	d20	Nombre
1	Achuak (verde)	11	Kothar (demonio)
2	Aryte (guerra)	12	Litrix (armadura)
3	Baeshra (animal)	13	Mirik (canción)
4	Darastrix (dragón)	14	Throden (muchos)
5	Garurt (hacha)	15	Thurkear (noche)
6	Jhank (martillo)	16	Usk (hierro)
7	Kepesk (tormenta)	17	Valignat (quemar)
8	Kethend (gema)	18	Vargach (batalla)
9	Korth (peligro)	19	Vutha (negro)
10	Kosj (pequeño)	20	Vyth (acero)

RESUMEN DE LA AVENTURA

Es probable que la aventura se desarrolle de la siguiente manera.

Los personajes se reunirán con el Consejo del pueblo de Saltmarsh, que los contratará para investigar la guarida de los hombres lagarto. Por tierra o por mar, los aventureros viajarán hacia el promontorio, hasta llegar al lugar. Los personajes entrarán a la guarida y la explorarán.

Al interactuar con los hombres lagarto o sus invitados, los aventureros podrán ganarse el respeto o la enemistad de estos. Si proceden con cautela y sin intenciones violentas, seguramente los llevarán ante la reina, Othokent. Dependiendo de cómo se hayan comportado hasta ese momento, los personajes podrían mejorar su reputación ante la tribu utilizando sus habilidades diplomáticas.

El mejor resultado posible es que los aventureros se hagan amigos del clan de hombres lagarto y que Othokent los invite (y a Saltmarsh) a unirse a la alianza. Si los personajes no pueden lograrlo mostrando arrepentimiento y usando la persuasión, podrían arreglar la situación ofreciendo tesoros a los hombres lagarto. Además, la tribu tiene un gran problema en el pantano, de modo que los aventureros podrían probar su valía al ocuparse de él, ganándose así la gratitud de Othokent.

LOS VERDADEROS MOTIVOS

Asegúrate de no revelar antes de tiempo a los personajes que los hombres lagarto no constituyen una amenaza real para Saltmarsh ni para sus habitantes, o que el armamento recién comprado no es para emplearlo contra los humanos y sus aliados. Es de esperar que los aventureros descubran las verdaderas intenciones de la tribu a partir de las diversas pistas que hallarán en la aventura mientras la juegan. A menos que su misión se convierta en un fracaso total, al final deberían percatarse de que se está gestando una guerra de los hombres lagarto (y sus aliados) contra los sahuagins.

A menos que se indique lo contrario en la zona de un encuentro en particular, no has de mencionar a los personajes a los sahuagins, ni informarles sobre la naturaleza de estos. Es mejor que les proporciones solo una descripción física general de estas criaturas cuando se produzca un encuentro. No obstante, si Oceanus va con el grupo, reconocerá al instante a cualquier sahuagin. Tiene un conocimiento general (prejuicioso) de la naturaleza de estas criaturas y avisará con rapidez a los aventureros cuando identifique a una.

VIAJAR HASTA LA GUARIDA

El recuadro marcado en el mapa 3.1 muestra la ubicación de la colonia de los hombres lagarto y las características de las cercanías (incluso si los personajes no han tomado parte en *El Secreto Siniestro de Saltmarsh*, también recibirán el mapa; quienes derrotaron a los contrabandistas se lo entregarán al Consejo).

El grupo podrá elegir entre dos formas de viajar hasta la guarida.

POR MAR

La distancia desde Saltmarsh hasta la guarida es de aproximadamente diez millas en línea recta, por lo que el viaje por mar duraría aproximadamente tres horas en condiciones normales.

Si los personajes quieren viajar por mar, el Consejo pondrá a su disposición una barcaza modificada con dos pares de remos y un mástil, lo suficientemente grande

UBICAR LA AVENTURA

En el entorno de campaña Falcongrís, donde se encuentra la ciudad de Saltmarsh, la guarida de los hombres lagarto es un promontorio costero situado junto al río Dunwater.

A continuación, se presentan algunas sugerencias sobre dónde ubicar esta aventura dentro de otros entornos de campaña.

Eberron. La aparición de los hombres lagarto cerca de Saltmarsh, en el Pantano Basura, pone en peligro el acceso del pueblo a los rentables brotes de masthin y esquirlas de dragón. La incierta paz amenaza con romperse, reavivando el conflicto entre los lugareños y los hombres lagarto. Una alianza en Q'bara puede involucrar a facciones dispares, ya que unas complejas hojas de ruta unen a la diáspora cyrena, las casas de las marcas del dragón e incluso a los inspirados.

Mystara. Se ha descubierto a hombres lagarto en el Pantano Marchito de Karamelkos. Debido a que este se encuentra en la frontera de los Cinco Condados, los medianos podrían desempeñar un papel de mayor peso en la alianza. Es posible que el barón Von Hendriks, de Fuerte Perdición, esté al tanto de la presencia de los hombres lagarto o incluso que los apoye de manera indirecta. Como alternativa, podrías ubicar la historia en el otro puerto de Darokin. Puerto Tenobar es más grande que Saltmarsh, pero mucho más sórdido, y la vasta ciénaga de Malpheggi es un lugar excelente para ocultar a hombres lagarto y otras criaturas.

Reinos Olvidados. Se ha descubierto una guarida de hombres lagarto cerca del asentamiento de Saltmarsh; amenaza tanto al pueblo como al tránsito de la Carretera Alta. Puede que los enanos de Thornhold, en el extremo sur del Estero de los Hombres Muertos, se comporten como aliados preocupados o se muestren distantes y cautelosos, más recelosos de las maquinaciones de la familia Margaster de Waterdeep que de unos pocos hombres lagarto en los pantanos. Un encuentro en la ciénaga con los muertos vivientes del Estero de los Hombres Muertos podría servirte para reemplazar la emboscada de los bullywugs. Como ubicación alternativa, Daggerford, al sur de Waterdeep, podría funcionar, ya que tiene una historia previa relacionada con los hombres lagarto.

como para acomodar a los aventureros y cualquier cantidad razonable de equipo que quieran transportar con ellos. Dos miembros de la guardia del pueblo (**guardias**) se encargarán de la navegación y la propulsión de la nave; el Consejo los enviará para gobernar la embarcación o remar. Los guardias no desembarcarán cuando los personajes lleguen a su destino, sino que se quedarán en la embarcación para tenerla bajo control y asegurarse de que el grupo pueda hacer el viaje de vuelta.

Mientras estén en alta mar, cuando la barcaza se acerque al promontorio, los aventureros verán un sendero bien marcado y relativamente seco (en el punto marcado como "A" en el mapa) que parte desde la orilla. Desaparece en el interior de los pantanos.

Una vez se encuentren a menos de 40 pies de la costa norte de la cima, los personajes observarán otra senda que sube hasta la mitad de esta, donde desaparece tras un conjunto de altos pastos y arbustos de flores brillantes (conduce a la entrada oculta indicada como "D" en el mapa).

También distinguirán, a medida que se aproximen por mar, la entrada de una cueva marina de 15 pies de ancho y 6 pies de alto en el extremo noreste del promontorio (señalada como "E" en el mapa). Si se acercan con cuidado a dicha caverna podrán pasar desapercibidos hasta desembarcar y acceder al túnel de entrada. Una vez dentro de la zona 49, es probable que los descubran de inmediato.

POR TIERRA

El viaje por tierra será más largo debido al terreno difícil. Docenas de senderos siguen una ruta aproximadamente paralela a la costa y a una distancia de entre 100 y 400 yardas. Debido al terreno, el grupo tardará aproximadamente 12 horas en recorrer el camino desde Saltmarsh hasta el vado del río Dunwater (marcado como "B" en el mapa). Este tiempo no tiene en cuenta los descansos, pero sí el movimiento ralentizado en los tramos donde la niebla impide la visibilidad. Mientras los personajes se muevan a este ritmo, seguirán la ruta con facilidad y no habrá riesgo de que se desvíen hacia una dirección incorrecta.

Desde el vado, los personajes podrán ver a lo lejos la entrada a la cueva de los lagartos gigantes (señalada como "C" en el mapa, zona 22 de la guarida).

LA EMBOSCADA DE LOS BULLYWUGS

Si el recorrido de los aventureros los lleva a través de los pantanos, al final pasarán cerca del escondite temporal de una banda de bullywugs. Varios exploradores bullywugs patrullan la zona y, a menos que los descubran, regresarán con el grupo principal para organizar una emboscada tras identificar a los personajes.

Bullywugs de paso. Los bullywugs forman una banda itinerante, pero han establecido un campamento defensivo en este lugar porque han hallado un tesoro considerable. En lugar de arriesgarse a viajar a través de los pantanos con su descubrimiento, vulnerables a bandidos y salteadores, han acampado para proteger el tesoro a la espera de que su gran rey pueda viajar hasta aquí desde su guarida, situada a diez millas de distancia, en lo más profundo de la ciénaga. Los bullywugs no se atreverán a hacer nada en relación con los objetos que han encontrado hasta que el monarca decida sobre el asunto.

El rey de los bullywugs. El soberano, Gulpa'Gor, habrá llegado la noche antes de que el grupo irrumpiera en los pantanos. Él y su consejero, Arrp, inspeccionaron el tesoro. Al enterarse de la presencia de los personajes, tanto el rey como Arrp organizarán una competición para ver quién es capaz de emboscar a los sabrosos intrusos.

Ranas a oleadas. El grupo sufrirá el asalto de los bullywugs en forma de tres oleadas:

Oleada 1. Seis bullywugs intentarán sorprender a los aventureros, abalanzándose desde el agua turbia para atacar.

Oleada 2. Arrp (**bullywug creador**; mira el apéndice C) y dos **bullywugs** llegarán poco después de que el grupo derrote a la primera oleada. Convertirán su lucha contra los personajes en un gran espectáculo, y Arrp sonreirá al monarca cada vez que uno de sus ataques sea efectivo durante el combate.

Oleada 3. Gulpa'Gor (**bullywug rey**; consulta el apéndice C) acudirá montado en un **sapo gigante** poco después de que Arrp y sus guardias hayan muerto.

El rey intentará comunicarse con el grupo mediante fuertes graznidos y gestos agresivos, jactándose de su destreza en la batalla. Una docena más de bullywugs aparecerán alrededor del campo de batalla, pero no se acercarán. Si los aventureros responden de manera igualmente agresiva, ya sea verbalmente o mediante gestos, y superan una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) CD 16, convencerán al soberano de que se retire y se lleve a los guerreros que le quedan.

En caso de que ataquen al rey o lo obliguen a luchar (fallando la prueba), los demás bullywugs no se interpondrán. Su montura está entrenada para combatir, por lo que,

cuando el monarca le permita actuar de forma independiente, atacará al enemigo más cercano. Gulpa'Gor tratará de ensartar a los personajes montado a horcajadas a lomos del sapo, ordenándole que se mueva cuando sea necesario, pero sobre todo dejándolo actuar a su aire. Los bullywugs restantes huirán al pantano si su líder muere.

Tesoro. El tesoro de los bullywugs consiste en 325 ppt y un *yelmo de acción subacuática* (mira el apéndice B) dentro del cual han guardado las monedas sueltas. Lo podrán descubrir fácilmente en las cercanías, tras deshacerse de todos los monstruos.

GUARIDA DE LOS HOMBRES LAGARTO

Los hombres lagarto de esta colonia están más avanzados que otros de su clase, como lo demuestra su capacidad para usar armas sofisticadas y su disposición a aliarse con otras razas cuando la necesidad se impone. Sin embargo, aún van a la zaga de otras criaturas más inteligentes. Su guarida es de construcción simple, hecha utilizando solo materiales básicos; la mayoría de los suelos, paredes y techos son de tapial, y el mobiliario es austero.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

En la guarida, cualquiera de los pasillos tiene 10 pies de ancho con techos de 12 pies de alto. Todas las habitaciones alcanzan una altura de 12 pies, excepto en las zonas 10, 11, 12, 22, 24, 25, 36 y 40, que miden 15 pies de altura. Para saber la altura de las cuevas marinas (zonas 49, 50, 51 y 52), consulta las descripciones de dichas zonas.

Las puertas de la guarida están cerradas, aunque no con llave, salvo que se indique otra cosa. Todas las entradas y puertas (excepto las de las zonas 42 y 43, que están hechas de madera maciza reforzada con bandas de hierro) son de madera robusta, y de 5 pies de ancho por 8 pies de alto (a menos que se especifique otra cosa). Los espacios de paso de 10 pies de ancho que atraviesan las zonas 22, 49, 50, 51 y 52 son de piedra; se alzan 1 pie sobre la superficie del agua en esas localizaciones.

Todos los pilares son de madera, poseen 3 pies de diámetro y están montados sobre pedestales de piedra para soportar los travesaños de madera del techo.

PELIGROS EN LOS PANTANOS

Además de la emboscada de los bullywugs y cualquier encuentro aleatorio con el que se tope el grupo mientras viaje por tierra, eres libre de utilizar los siguientes peligros naturales a tu discreción:

Arenas movedizas. Consulta "Peligros en la naturaleza" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*.

Limo verde. Unos parches de limo verde (mira "Peligros en una mazmorra" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*) recubren las ramas más altas de los árboles muertos. El limo caerá sobre las criaturas que pasen por debajo.

Pozo de los pantanos. Un pozo de los pantanos es un foso cuadrado de 10 pies de lado y 10 pies de profundidad, cubierto por una fina capa de barro seco y hojarasca. Detectar su presencia requiere superar una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 14; los personajes entrenados en Supervivencia tendrán ventaja en la prueba. Las criaturas que no se percaten del pozo caerán y recibirán el daño normal por la caída. Deberán tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 12 o quedarán apresadas por el lodo del hoyo. Alguien apresado podrá liberarse usando una acción.

LISTADO DE HOMBRES LAGARTO

Zona	Ocupantes al inicio	Notas
2	5 hombres lagarto	Cualquier ruido en la zona 1 alertará a estos guardias. Si les desafían, uno de ellos intentará escapar a la zona 3 en busca de ayuda.
3	3 hombres lagarto, 1 hombre lagarto escudo escamoso*	Si un guardia de la zona 2 logró escapar, estos vigilantes acudirán a esa zona. De lo contrario, se quedarán donde están hasta que cualquier ruido cercano los alerte.
5	1 hombre lagarto escudo escamoso*	Cualquier ruido en la zona 3 alertará a este oficial. Los centinelas de las zonas 2 y 3, si aún están presentes, se unirán al escudo escamoso en esta sala cuando oigan ruidos de combate.
7	5 plebeyos hombres lagarto*	Los trabajadores de la cocina huirán a la zona 9 si se les permite hacerlo.
9	4 hombres lagarto, 1 hombre lagarto escudo escamoso*, 1 chamán hombre lagarto	Estos guardias acudirán a la zona 7 si algún plebeyo ha escapado para advertirles sobre la presencia de los personajes en esa estancia. De lo contrario, se quedarán donde están.
10	5 plebeyos hombres lagarto*	Los trabajadores del salón de banquetes escaparán a la zona 29 si les dejan hacerlo. Los personajes podrán acompañarlos.
11	2 crías	Las crías serán amistosas (no combatientes) y seguirán a los aventureros si no se les impide hacerlo.
12	2 anfisbenas*, 1 chamán hombre lagarto	El chamán intentará huir hacia el oeste. Si lo consigue, correrá hacia la zona 20 en busca de ayuda.
20	2 hombres lagarto, 1 chamán hombre lagarto	Estos hombres lagarto acudirán a la zona 12, respondiendo a la alarma dada por el chamán que escapó de esa estancia.
22	6 lagartos gigantes	Los lagartos gigantes permanecerán en este lugar hasta que cualquiera se encuentre con ellos. No habrá cantidad de ruido ni interrupción que consiga mover a los reptiles a otro lugar.
23	3 hombres lagarto	Estos hombres lagarto acudirán a la zona 22 si les alerta cualquier ruido de combate procedente de allí. Irán a la zona 24 si algún plebeyo escapa de esa sala y llega hasta aquí.
24	20 plebeyos hombres lagarto*, 13 crías	Estos hombres lagarto están protegiendo tanto a las crías (no combatientes) como la entrada a la zona 25. Si comienza un combate, dos de los plebeyos tratarán de huir a la zona 23 para pedir ayuda.
25	3 crías	Las crías (no combatientes) permanecerán donde están.
26	5 serpientes venenosas gigantes	Las serpientes se quedarán donde están.
27	1 hombre lagarto, 1 sajador hombre lagarto*	Estos hombres lagarto acudirán a la puerta si les alerta algún ruido en esa zona. De lo contrario, seguirán donde están.
29	4 hombres lagarto, 1 sajador hombre lagarto*, 1 hombre lagarto escudo escamoso*	Estos hombres lagarto irán a la zona 10 si algún plebeyo ha escapado para advertirles acerca de la presencia de los personajes en esa habitación. De lo contrario, se quedarán donde están.
32	3 hombres lagarto, 1 hombre lagarto escudo escamoso*	Estos hombres lagarto permanecerán en este lugar hasta que se los encuentren.
35	2 plebeyos hombres lagarto*	Estos plebeyos intentarán escapar a la zona 36 si les atacan.
38	Sauriv (noble hombre lagarto)	El ministro (no combatiente) se quedará en este lugar, a menos que los aventureros no sean capaces de ganarse su favor. Si eso sucede, tratará de huir a la zona 40.
40	1 reina lagarto, 1 subjefe hombre lagarto*, 2 escudos escamosos hombres lagarto*, 1 sajador hombre lagarto*, 8 hombres lagarto	Estos hombres lagarto no se moverán de aquí hasta que se les encuentre; no querrán marcharse para no poner en peligro las defensas de la reina.
42	3 hombres lagarto, 1 hombre lagarto escudo escamoso*	Estos guardias acudirán a la puerta de la zona 41 (norte) en respuesta a cualquier ruido procedente del lugar. De lo contrario, permanecerán aquí hasta que se les encuentre. Si eso sucede, uno de ellos intentará escapar a la zona 44 para conseguir refuerzos.
43a	1 sahuagin	El sahuagin se quedará donde está, a menos que los personajes lo liberen.
43e	1 plebeyo hombre lagarto	El plebeyo permanecerá aquí, a menos que los aventureros lo suelten. Si eso sucede, tratará de huir a la zona 44.
44	2 hombres lagarto, 1 hombre lagarto escudo escamoso*	Estos guardias irán a las zonas 42, 48 o 52 si les alertan de la presencia de los personajes en alguna de esas localizaciones. De lo contrario, seguirán aquí hasta que se les encuentre.
48	4 hombres lagarto	Estos centinelas acudirán a la puerta de la zona 41 (sur) en respuesta a cualquier ruido procedente del lugar. Si escuchan algún sonido de combate en la zona 52, tres de ellos irán allí y el cuarto saldrá hacia la zona 44 para obtener más ayuda.
49	4 hombres lagarto	Si estos hombres lagarto se percatan de la presencia de los intrusos, uno acudirá a la zona 42, y a donde haga falta, en busca de refuerzos. Otro se dirigirá a las zonas 50, 51 y 52, en ese orden, para alertar a sus ocupantes.
50	3 koaliths*, 1 sargento koalinth*	Los koaliths irán a la zona 49 si se les alerta de que hay enemigos en aquel lugar, ansiosos por apoyar a sus aliados, los hombres lagarto.
51	4 locathahs*, 1 cazador locathah*, 5 anguilas marinas gigantes*	El locathah y sus anguilas marcharán a la zona 49 si se les avisa de la presencia de intrusos allí.
52	3 sirénidos, 1 esquilador sirénido*	Los sirénidos acudirán a la zona 49 si son alertados de que hay enemigos en dicha localización, buscando cooperar con sus aliados.

* Consulta el apéndice C.

HOMBRES LAGARTO CAPACES DE HABLAR EL IDIOMA COMÚN

Algunos hombres lagarto pueden aprender a entender y hablar común. Esta aventura incluye a muchos de estos individuos, lo que ofrece la ventaja de que el grupo pueda comunicarse sin necesidad de usar medios mágicos (dando por hecho que ninguno de los personajes sabe dracónico).

Cuando la reina u otro hombre lagarto hable con los personajes, ten en cuenta que el común no es un idioma nativo para esa raza y que, además, sus esquemas mentales darán como resultado un patrón de habla diferente al de otros humanoides que se comunican en común.

Los hombres lagarto rara vez utilizan metáforas u oraciones complejas. Su discurso es casi siempre literal: titubeante, que no primitivo. Pueden aprender modismos, pero con cierta dificultad.

Los nombres los confunden, a menos que sean descriptivos. Tienden a aplicar sus propias convenciones de nombres a otras criaturas empleando palabras en idioma común.

Los hombres lagarto usan verbos en voz activa para describir el mundo. Cuando hace frío, una de estas criaturas diría: "Este viento trae frío" en lugar de "Tengo frío". Así, estos seres tienden a expresar conceptos en términos de acciones, más que de efectos.

Todas las cámaras de la guarida, a excepción de las oscuras zonas 22, 26 y 47, cuentan con iluminación brillante; la proporcionan antorchas colocadas en candeleros de hierro instalados en las paredes. Sin embargo, los pasillos que discurren entre las habitaciones no están iluminados, salvo el camino de piedra que bordea el perímetro de las zonas 49 a 52.

COMUNICACIÓN Y PREDISPOSICIÓN

En esta aventura, la reina, el subjefe Irhtos, los chamanes y los escudos escamosos saben hablar el idioma común y lo entienden. El anciano ministro de los hombres lagarto, Sauriv, lo habla con fluidez y es capaz de leerlo y escribirlo. Los demás hombres lagarto se comunican únicamente en dracónico y son analfabetos.

Los hombres lagarto de esta colonia están nerviosos y al límite, temerosos ante una inminente invasión sahuagin. Además, unas semanas antes de que comenzara esta aventura, la guarida fue asaltada por un grupo de humanos y semiogros, a quienes derrotaron, pero a costa de la pérdida de muchos de los suyos.

Con la excepción del ministro, que se encuentra en la zona 38, todos los hombres lagarto se mostrarán ligeramente suspicaces hacia los personajes al principio (aunque estos intrusos no sean sahuagins, obviamente). No los atacarán a primera vista a menos que hayan visto a los aventureros cometiendo algún acto que les incite a la hostilidad. Sin embargo, interrogarán con brusquedad a los personajes; a menos que piensen en una historia convincente, les ordenarán marcharse o rendirse con palabras o gestos. Si se niegan, conseguirán que los ataquen de manera automática.

En tal caso, la prioridad de los hombres lagarto será expulsar a los intrusos, en lugar de acabar con ellos, pero lucharán hasta la muerte si les provocan. Una vez identifiquen a los aventureros como una amenaza, la única forma de aplacar la agresividad de estas criaturas será pedirles una tregua y hablar con su reina. Consulta "Parlamento y rendición", a continuación.

Si la guarida al completo coordina un ataque masivo contra el grupo, los personajes se verían superados con rapidez.

Tu misión aquí será buscar el equilibrio y responder a las acciones de los aventureros en consecuencia. Si estos intentan comunicarse con los hombres lagarto, incluso durante el combate, considera hacer un alto en la lucha y permite que los personajes utilicen sus habilidades sociales. La monarca necesita aliados de cara a la guerra que se avecina y preferirá evitar la violencia, especialmente si hacerlo la ayuda a pactar con unos guerreros fuertes.

PARLAMENTO Y RENDICIÓN

Los hombres lagarto no son hospitalarios con los intrusos. A menos que alguien del grupo hable dracónico o los aventureros se encuentren con alguno de los moradores de la guarida que hable común, estas criaturas no perderán el tiempo preguntándose qué están haciendo los personajes en su guarida. Apuntarán con sus armas a los aventureros de forma amenazante y atacarán en 2 asaltos, a menos que estos puedan transmitirles sus pacíficas intenciones. Si los personajes no pueden comunicarse verbalmente, podrán hacerlo con gestos apaciguadores, como envainando sus armas. Sin duda, los hombres lagarto los entenderán si arrojan sus armas en un convincente gesto de sumisión. En ese caso, atarán a los aventureros y los harán prisioneros, a la espera de que la reina los reciba en audiencia.

HABITANTES

La guarida de los hombres lagarto es un lugar vivaz y dinámico, lleno de guerreros, plebeyos y líderes. Las acciones que lleven a cabo los personajes mientras la exploran afectarán al estado del lugar. No dudes en responder a su agresividad con dificultades notables como consecuencia de sus actos precipitados e irreflexivos.

Por el contrario, recompénsalos si realizan una planificación cuidadosa, meditada e intentan participar en acciones que no impliquen ningún combate. El mayor temor de los hombres lagarto son los sahuagins, y cuanto antes se den cuenta los aventureros de este hecho, mejor.

La población de la colonia aparece recogida en la tabla "Listado de hombres lagarto", que también proporciona información sobre las reacciones de los ocupantes de las diversas zonas en función de cómo se desarrolle la aventura.

PATRULLAS DE LA GUARIDA

Los hombres lagarto vigilan los corredores de su guarida de forma rutinaria. A menos que los personajes sean extremadamente sigilosos y cuidadosos, seguramente se toparán con una patrulla en algún momento. Una patrulla de guardia está compuesta de dos **hombres lagarto**, uno de los cuales porta una antorcha (ya que normalmente los pasajes no están iluminados), y un **hombre lagarto escudo escamoso** (mira el apéndice C).

Por cada 10 minutos que los aventureros pasen recorriendo los pasillos, tira un d12. Si sale 12, se encontrarán con una patrulla haciendo la ronda.

Un miembro de cada patrulla de guardia lleva consigo una llave que abre ambas puertas de la zona 41.

LUGARES DE INTERÉS DE LA GUARIDA

Las siguientes localizaciones aparecen identificadas en el mapa 3.1.

1. ENTRADA NORTE

Las huellas que conducen a través del pantano hasta la puerta se podrán rastrear superando una prueba de Sabiduría (Supervivencia) o Inteligencia (Investigación) CD 13.

Seguir las huellas permitirá al grupo descubrir la entrada de manera automática. De lo contrario, detectarla precisará tener éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14.

Una vez que hayan visto la puerta, lee lo siguiente:

Un grupo de arbustos y hierbas altas ocultan una puerta de madera grande y robusta.

La puerta no está cerrada con llave. Abrirla, sin hacer ningún otro ruido, no atraerá la atención de los guardias de la zona 2.

2. HABITACIÓN DE LA GUARDIA

Si el grupo no ha alertado a los guardias del lugar, los hombres lagarto estarán descansando en los bancos y hablando entre ellos. Modifica la siguiente descripción según lo creas conveniente.

Esta habitación está vacía, excepto por dos bancos de madera colocados uno frente al otro junto a las paredes más largas. Hay un grupo de hombres lagarto de pie, listos para entrar en acción.

En este lugar siempre permanecen cinco **hombres lagarto** de servicio. Si los personajes hacen cualquier ruido en el corredor cercano, uno de los guardias saldrá a investigar. Al ver a los intrusos, alertará a sus camaradas y luego se enfrentará a los personajes, exigiendo en idioma dracónico que se marchen. Los otros centinelas se unirán a este de inmediato.

Desarrollo. Si estalla una pelea, uno de los guardias intentará volver corriendo al barracón (zona 3). En caso de que este consiga escapar, consulta la sección "Desarrollo" de la zona 3.

3. BARRACÓN

Los hombres lagarto destacados aquí probablemente se sumarán a los guardias de la zona 2 si se produce cualquier altercado. Si no se les alerta, los cuatro estarán realizando una comprobación final de su equipo antes de salir de patrulla. Modifica la siguiente descripción según lo creas conveniente.

Hay trece colchones de paja en torno a la estancia, junto a las paredes. Todos tienen al lado un cofre de madera cerrado. En el centro de la habitación hay una larga mesa de madera con dos bancos de madera al lado.

Parece que cuatro hombres lagarto están recogiendo sus armas y preparándose para salir de la zona.

En la sala tres **hombres lagarto** están formando ante un oficial (**hombre lagarto escudo escamoso**; mira el apéndice C) para salir de patrulla por la guarida.

Desarrollo. Si se ha alertado a los hombres lagarto de esta habitación, saldrán al corredor por el sur y lo rodearán, esperando atrapar a los aventureros en la zona 2.

Si se produce un combate en esta sala, el oficial de los hombres lagarto de la zona 5 oirá la pelea y se unirá a la refriega lo antes posible.

Tesoro. Los cofres no están cerrados con llave y contienen efectos personales. Una búsqueda exhaustiva revelará lo siguiente: 100 pp, una daga dentro de una vaina de hueso,

un mazo de madera, una tosca flauta de caña y una sencilla jarra de peltre con el símbolo de Semuanya (un huevo de reptil) rayado en el lateral.

El oficial lleva consigo la llave del cofre de la zona 4 en una bolsa al cinto.

4. DEPENDENCIAS DE UN OFICIAL

En el centro de la habitación descansa una larga mesa de madera con dos bancos de madera al lado. Sobre esta hay un tazón de madera lleno de manzanas. Junto a la pared oeste puede verse un cofre de madera con refuerzos de latón al pie de una cama individual.

Esta sala sirve como alojamiento al oficial de la zona 3.

Tesoro. El cofre está cerrado con llave; cualquiera podrá abrirla usando la llave, o empleando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 12. Contiene efectos personales, un lucero del alba, una bolsa de cuero con 50 pe y un trozo de cristal de color violeta. El último artículo parece valioso, pero en realidad no vale nada.

5. DEPENDENCIAS DE UN OFICIAL

Junto a la pared norte hay una mesa de madera, dispuesta con una jarra de barro llena de sidra y una copa de madera. Al lado de la mesa se sitúa una silla. En el muro oeste se aprecia una cama y a los pies de esta un cofre de madera con refuerzos de latón. Un hombre lagarto guerrero equipado con una armadura de escamas está descansando, sentado en la cama frente a la puerta, mientras afila su espada con una piedra de afilar.

El oficial (**hombre lagarto escudo escamoso**; mira el apéndice C) se pondrá en pie de un salto, listo para luchar, tan pronto como los personajes entren.

Desarrollo. Si los aventureros han logrado evitar el combate llegados a este punto, los hombres lagarto de las zonas 2 y 3 se unirán al oficial de esta sala cuando oigan ruidos de pelea.

Tesoro. El cofre está cerrado con llave; cualquiera podrá abrirla usando la llave, o empleando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 12. Contiene efectos personales, una bolsa con 25 pe, una daga dentro de su funda y un látigo de cuero. El oficial lleva consigo la llave del cofre y luce un collar de plata (15 po).

6. ARMERÍA

Escudos de todos los tamaños cuelgan de las paredes de este lugar y, además, hay unos bastidores de madera llenos de jabalinas junto a la pared norte. Tres grandes cofres de madera, todos cerrados, se alinean en el muro este.

Los cofres, que no están cerrados con llave, contienen estas armas:

- 10 garrotes.
- 10 espadas largas.
- 10 luceros del alba.

7. COCINA

Si los personajes paran en el pasillo, cerca de la entrada de esta habitación, percibirán un aroma en el aire que les recordará a carne asada, aunque con un fuerte matiz acre.



Leyenda: 1 casilla = 10 pies

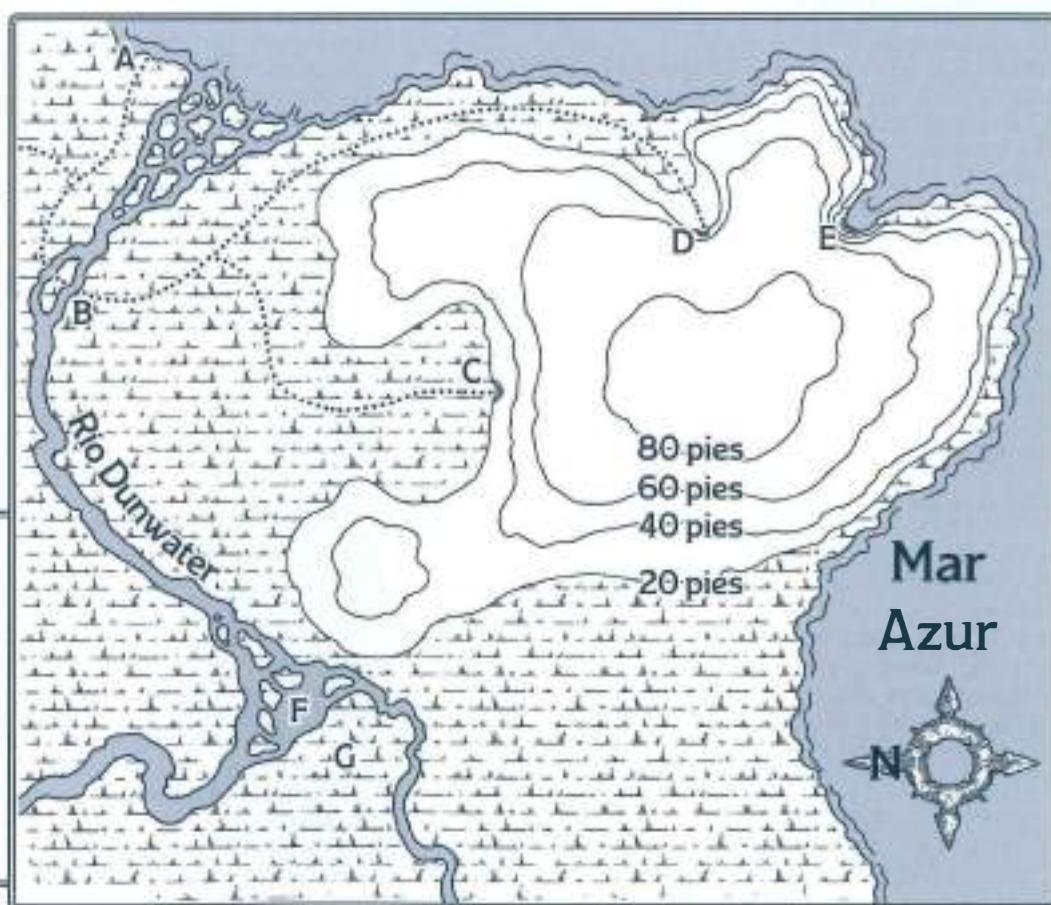
Puerta	Pantano	Altar
Puerta de doble hoja	Hoguera	Cortinas
Puerta secreta	Pilar	Escaleras
Agua	Trono	Trampilla secreta
		Puerta
		Trampa de pozo





Escala 100' 200'

- Pantano
- 60-pies. Línea de nivel
- Sendero
- Entrada a la guarida



Se trata del olor de los animales cocinados al fuego. De igual modo, incluso si no se detienen a propósito para escuchar, oirán el parloteo y el traqueteo de los espertos mientras los hombres lagarto los giran y se encargan de sus tareas.

Cuando los aventureros abran la puerta, lee lo siguiente:

Un aire caliente sale suavemente por la puerta. En un extremo de la estancia hay una gran hoguera en la que arde un lecho de brasas de carbón. Sobre este se encuentran varias piezas de animales desollados y medio asados empalados en espesos a los que cuatro hombres lagarto desarmados están dando vueltas. Un quinto trabajador se dedica a embadurnar sus carnes con un líquido que extrae de un cubo. En el centro de la habitación se sitúa una larga mesa de madera cubierta de diferentes cuchillos, además de carne cruda y astillas de hueso.

En el suelo, debajo de la mesa, hay algunas pieles sin curar; al lado, veis dos grandes cubos.

Junto a la pared sur descansa un gran armario de madera; sus estantes están llenos de ollas de barro, cuencos, vasijas y tazas para beber. En el muro oeste se alinean tres grandes toneles. Al lado de la pared este hay un barril de madera abierto que contiene una sustancia cristalina blanca y tres cubos. Un gran caldero de hierro, en este momento vacío, cuelga del techo, suspendido sobre la hoguera.

Los cinco **plebeyos hombres lagarto** (mira el apéndice C) pelearán solo si se los acorrala. De lo contrario, escaparán al barracón más cercano (zona 9), cuyos ocupantes acudirán a la cocina en el menor tiempo posible.

Si los personajes convencen a los cocineros de sus buenas intenciones, por ejemplo, ofreciéndoles regalos y manteniendo las armas envainadas, los hombres lagarto los guiarán hasta la zona 9.

El líquido para embadurnar es un aceite especiado. Dos de los toneles albergan agua dulce y el tercero está lleno de salmuera hasta la mitad. El barril contiene sal. Dos de los cubos próximos a la pared este guardan hierbas aromáticas, mientras que el tercero se ha llenado de grasa animal. Todos los objetos de esta sala son los propios del lugar, y ninguno es valioso ni suscitará más allá de un interés pasajero.

Cadáveres. Los cuerpos muertos son los de un sahuagín y un tiburón. Si Oceanus va con el grupo, podrá identificar el cadáver del sahuagín como tal. De lo contrario, cualquier personaje podrá realizar una prueba de Inteligencia (Investigación o Naturaleza) CD 16 para deducir que el cuerpo pertenece a algún tipo de criatura marina humanoide. Las pieles que están bajo la mesa son de dichos seres, y los cubos albergan sus entrañas y órganos comestibles.

8. ALMACENES

Hay seis cuerpos de varias formas y tamaños colgando del techo en unos ganchos. Junto a la pared sur apreciáis cuatro barriles abiertos y un cesto de mimbre sin tapa. En el muro oeste se sitúan tres grandes frascos de arcilla, un cofre de madera y un tonel sellado. Por último, en la pared este veis una gran jaula de madera en la que graznan inquietas una docena de aves acuáticas.

Los barriles abiertos contienen manzanas, peras, frutos secos mezclados y el cadáver de una serpiente constrictora gigante escabechada en salmuera. La cesta de mimbre está llena de cerezas silvestres.

Los tres frascos albergan un aceite ligero y comestible. El cofre guarda hierbas silvestres y el barril sellado contiene sal. Las aves acuáticas son comunes y no representan ninguna amenaza.

Cadáveres. Los cuerpos muertos incluyen los de una man-tarraya, una rana gigante, un hobgoblin adulto, dos tiburones y un cangrejo gigante de río. Uno de los tiburones lleva una placa de armadura muy machacada incrustada en un costado. La placa está hecha de coral y madera y parece haber sido introducida en la criatura. Si Oceanus acompaña al grupo, identificará la armadura del tiburón como de fabricación sahuagín y les contará que estos seres usan a animales como este como bestias de guerra (consulta el apartado "Tiburón acorazado" en el apéndice C). En su ausencia, un personaje podrá conseguir la misma información superando con una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 14.

9. BARRACÓN

Hay quince colchones de paja alrededor de la habitación, cada uno con un pequeño arcón de madera a los pies. Una larga mesa ocupa el centro de la estancia, con bancos a cada lado.

Cuatro hombres lagarto guerreros reciben órdenes de un oficial equipado con una buena armadura. Otro hombre lagarto ataviado con una túnica observa al grupo, a un lado.

Si no han acudido a otra parte, habrá cuatro **hombres lagarto**, un **hombre lagarto escudo escamoso** (mira el apéndice C) y un **chamán hombre lagarto** preparándose en esta sala para salir de patrulla.

Si el grupo llega aquí acompañado de hombres lagarto amistosos, el primer impulso del chamán será instar a los guardias a atacar. Cualquier personaje que supere una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15 conseguirá evitar que se inicie una pelea. En su lugar, los hombres lagarto pondrán a los aventureros bajo custodia y los llevarán ante la reina.

Tesoro. Los arcones no están cerrados con llave y contienen efectos personales. Cinco de estos guardan cada uno una bolsa con 6 pp. Otros tres albergan una piedra de afilar, una daga en su vaina y una tosca talla en madera de un cocodrilo.

10. SALÓN DE BANQUETES

Cinco hombres lagarto desarmados se hallan preparando esta zona para un festín, colocando cubiertos de madera y piedra.

Varias mesas largas de madera están dispuestas de punta a punta en el centro de la sala, con bancos de madera a los lados. En el extremo sur de dichos muebles se sitúa un gran sillón de madera; lo flanquean cuatro sillas un poco más pequeñas, dos a cada lado, orientadas hacia la mesa. Ollas de barro, jarras, platos y copas, cinco jarras para beber y cestos de mimbre están sobre las mesas. Junto a las paredes este y oeste hay unos armarios altos de madera.

Los cinco **plebeyos hombres lagarto** (mira el apéndice C) pelearán solo si se les acorrala. De lo contrario, escaparán hacia el barracón más cercano (zona 29), cuyos ocupantes acudirán al salón de banquetes en el menor tiempo posible.

En las alacenas se guardan más tazas, platos, tazones y otros objetos similares.



11. SALA DEL TRONO

Dos conjuntos de tres pilares flanquean un área central donde juegan dos crías de hombres lagarto. En el otro extremo de la sala, un trono de madera se alza sobre un estrado bajo de piedra. Varias tallas de reptiles decoran la silla regia, y unos destellos de luz reflejada insinúan la presencia de piedras preciosas incrustadas.

En las paredes cuelgan las cabezas de varias criaturas, montadas sobre placas de madera para exhibirlas como trofeos.

Las crías, un macho y una hembra, han llegado aquí deambulando desde la zona 24. No poseen tesoros y son valientes y del todo inofensivas. Al encontrarse con los aventureros, mostrarán una gran curiosidad por estos extraños seres. A menos que se les disuada con firmeza, se apegarán a los personajes y los seguirán a donde quiera que vayan, molestos, aunque extrañamente adorables.

Trono reptiliano. En el trono hay talladas imágenes de serpientes y lagartos. Tiene incrustadas veinte piedras translúcidas de color verde azulado que representan los ojos de las criaturas. Se trata de cuarzos corrientes, pero a alguien inexperto le parecerán de cierto valor. Cualquier aventurero que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10 se dará cuenta de la verdadera naturaleza de los cristales.

Existe un espacio oculto debajo de la silla regia; podrá hallarlo cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Investigación) CD 12. El compartimento contiene la llave del cofre de la zona 26.

Detrás del trono, una trampilla secreta situada en el suelo permite acceder a un conducto vertical cuadrado de 5 pies de lado y 20 pies de profundidad. Detectar su punto de acceso precisará superar una prueba de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Investigación) CD 14. Hay unas barandillas de hierro en una de las paredes del canal. El hueco desciende hasta un túnel de 10 pies de ancho por 10 pies de alto que lleva a otro conducto vertical idéntico; este asciende hasta la zona 34. El túnel y los conductos están a oscuras y vacíos.

Cabezas expuestas como trofeos. Las cabezas exhibidas en la sala del trono son las siguientes, de norte a sur:

Pared oeste: cangrejo gigante de río, carroñero reptante, hipopótamo, hobgoblin, sahuagin.

Pared este: oso pardo, león, tiburón, rana gigante, otro tiburón.

Puedes elegir no nombrar a las criaturas, sino simplemente aportar descripciones físicas detalladas, dejando que los jugadores sean quienes identifiquen a los diferentes seres. Si Oceanus acompaña al grupo podrá reconocer a los tiburones, la rana gigante, el cangrejo gigante de río y el sahuagin.

PESADAS, PERO VALIOSAS

La presencia de las dos crías de hombres lagarto junto a los personajes les puede acarrear problemas, pero también podrá serles útil para el éxito de la misión, ya que hará que el resto de los habitantes de la guarida se detengan en vez de atacar de inmediato. Durante ese tiempo, los aventureros podrán aprovechar la oportunidad para entablar un diálogo con estos y evitar las hostilidades.

12. TEMPLO

Un dulce perfume inunda el aire de este lugar de culto. En el extremo más alejado un hombre lagarto está postrado ante un altar de piedra. A cada lado de esta ara hay unos pequeños incensarios de los que emana humo, mientras que, en el centro, descansa un candelabro con cuatro velas encendidas.

Sobre el altar, el muro sur muestra un fresco de temática marina con un hombre lagarto guerrero que blande un garrote.

Unas cortinas azules y verdes cubren las paredes este y oeste.

El mural representa a Semuanya, la deidad de los hombres lagarto. El garrote que aparece en esta imagen tiene unas conchas marinas de aspecto afilado incrustadas.

Hay un solo **chamán hombre lagarto** rezando en el ara de esta sala. Dos **anfisbenas** (mira el apéndice C) montan guardia en el lugar; tienen su morada dentro del altar hueco.

Desarrollo. Solo los chamanes, la reina y el subjefe saben de la existencia de las anfisbenas. Los monstruos serpentineos atacarán a cualquier cosa que se acerque a menos de 10 pies del altar, a excepción de los individuos antes mencionados.

Cuando los personajes entren, el chamán estará meditando. Volverá en sí ante el sonido de un combate o cualquier intento directo de contactar con él. A menos que se lo acorrale, huirá hacia la zona 20 y retornará acompañado por los ocupantes de esa habitación. Si no están o han muerto, el chamán escapará y no se le volverá a ver. Si no puede escabullirse, luchará junto a las anfisbenas.

Tesoro. Hay dos tridentes y dos redes dobladas, ofrendas y trofeos de guerra arrebatados a los sahuagins y entregados a Semuanya. El candelabro vale 25 po. Los incensarios de plata del altar, 10 po cada uno.

13. SACRISTÍA

En las paredes de esta cámara se han colgado siete máscaras talladas en madera que muestran caras de cocodrilos y serpientes. Estos objetos están decorados con plumas azules y verdes. Junto al muro oeste hay un cofre de hierro con la tapa cerrada.

Dentro de una de las máscaras se halla oculta la llave del cofre de la zona 18. Cualquier aventurero que inspeccione estas piezas y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 podrá encontrarla.

Cofre. El cofre no está cerrado con llave, pero alberga una trampa de gas venenoso. Se podrá detectar la trampa teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12. Desarmarla precisará superar una prueba de Destreza CD 12. Abrir el cofre sin desactivar la trampa, o errando en su desarme, la disparará.

Cuando se active, la trampa inundará toda la habitación con un nocivo gas verde. Las criaturas situadas en el gas deberán tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 10 o se ahogarán, tosiendo de forma muy escandalosa durante 1d4 minutos; aquellos afectados tendrán muchas más probabilidades de atraer la atención de las patrullas que hacen la ronda y de los moradores cercanos que haya en la guarida.

Tesoro. El cofre contiene los siguientes objetos: un gong plateado y un mazo (25 po), cinco campanas de plata (5 po cada una), un cáliz plateado grande (50 po) y un cuerno curvo de madera.

14–17. DEPENDENCIAS DE UN CHAMÁN

Estas estancias, aunque no son idénticas, son muy similares. La siguiente descripción servirá para cualquiera de ellas.

En esta habitación vacía con aspecto de celda hay una sencilla mesa de madera con su silla, un colchón de paja y un pequeño cofre de madera.

El mobiliario varía ligeramente de una sala a otra. Ninguno de los cofres está cerrado con llave. En todos se guardan efectos personales y una pequeña estatuilla de marfil de Semuanya. Estas no tienen valor, pero los chamanes las consideran muy valiosas.

Tesoro. Los cofres de estas habitaciones contienen varios objetos. Uno de ellos alberga un garrote de madera y una bolsa de cuero con 10 pe. En otro hay una hebilla de cinturón de plata (5 po), una bolsa de cuero con 20 pp y una pluma de pájaro larga y de colores brillantes (sin valor). Un tercer cofre tiene una bolsa de cuero con 7 pe, y el último un rollo de tela verde azulada (sin valor), más una bolsa con 25 pp.

18. SALÓN DEL CHAMÁN MAYOR

Al lado de la pared sur hay una mesa de madera con dos sillas. Sobre ella descansan una garrafa, una copa y un cesto de mimbre. Junto al muro norte se alza otra mesa más pequeña, en la que puede verse un quemador de incienso apagado.

La llave del cofre aquí situado se halla dentro de una máscara, en la zona 13.

Un examen del quemador de incienso revelará una pequeña llave que abre el cofre de la zona 19.

Tesoro. La garrafa, la copa y el quemador de incienso son de plata, con un valor de 10, 3 y 5 po, respectivamente. El cofre contiene 20 po y una *poción de respirar bajo el agua*.

19. DORMITORIO DEL CHAMÁN MAYOR

Un único catre descansa junto a la pared sur con un cofre de hierro a sus pies. En el muro este cuelga una gran talla de madera de un lagarto blandiendo un garrote.

La llave del cofre de esta habitación está oculta en la zona 18. La talla de madera que hay en la pared no tiene valor.

Cofre. El cofre está cerrado con llave y cualquiera podrá abrirla con la llave que se encuentra en la zona 18. Otra posibilidad es usar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 12. El cofre también alberga una trampa de aguja envenenada. Se podrá detectar la trampa teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12. Desarmarla precisará superar una prueba de Destreza CD 12. Abrir el cofre sin desactivar la trampa, o errando en su desarme, la disparará.

Al activarse, un pequeño dardo envenenado saldrá disparado de la cerradura. Cualquier criatura que se encuentre frente a esta recibirá el impacto de su aguja de forma automática y sufrirá 1 de daño perforante, más 4 (1d4 + 2) de daño de veneno.

Tesoro. El cofre contiene los objetos de valor personales del chamán mayor: una figura de plata de Semuanya (25 po), una bolsa de cuero con 50 pe y una *perla de poder*.

20. SALÓN DEL JEFE CHAMÁN

Si el chamán de la zona 12 consiguió escapar y alertar a los chamanes que se encuentran aquí, la estancia estará desocupada. De lo contrario, utiliza la siguiente descripción:

En una mesa de madera colocada junto a la pared sur hay un tazón de madera lleno de fruta. Otro banco de madera está al lado del muro norte, y en el centro de la habitación una silla de madera orientada hacia este.

Tres hombres lagarto ataviados con túnicas recitan un canto sibilante.

Hay un **chamán hombre lagarto** dirigiendo a dos discípulos (**hombres lagarto**) en una breve plegaria a Semuanya.

Si el grupo llega hasta aquí acompañado por hombres lagarto amistosos, el primer impulso del chamán será instar a los guardias a atacar. Cualquier personaje que supere una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15 conseguirá evitar que estalle una pelea. En su lugar, los hombres lagarto pondrán a los aventureros bajo custodia y los llevarán ante la reina.

Tesoro. El chamán lleva puesto un collar de oro adornado con perlas pulidas (100 po).

21. DORMITORIO DEL JEFE CHAMÁN

Hay un único catre junto a la pared oeste, con un cofre de hierro a sus pies. Enfrente, pegada a la pared este, se sitúa una mesita de madera. Sobre ella están dos objetos de plata: la estatuilla de un lagarto y un incensario.

La llave del cofre de esta habitación está pegada en la parte inferior de la mesa con un pegote de resina gomosa.

Cofre. El cofre está cerrado con llave; cualquiera podrá abrirla usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 12. Este alberga una trampa de guadaña basculante. Se podrá detectar teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12. Desarmarla precisará superar una prueba de Destreza CD 12. Abrir el cofre sin desactivar la trampa, o errando en su desarme, la disparará.

Al activarse, la trampa hará oscilar una pequeña hoja de guadaña desde su parte inferior, impactando a cualquier criatura que se encuentre a 5 pies o menos delante del cofre. Alguien afectado deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 13, sufriendo 7 (2d6) de daño cortante si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

Tesoro. El incensario vale 5 po y la estatua de plata 50 po. El cofre contiene los siguientes objetos: un rollo de tela de terciopelo verde (5 po), un gran saco de cuero con 200 pe, una figura de marfil que representa a Semuanya (25 po) y una pequeña caja de madera acolchada en la que han guardado dos dosis de antitoxina (100 po).

22. CUEVA DE LOS LAGARTOS GIGANTES

Si el grupo llega aquí directamente desde los pantanos, lee lo siguiente:

Os encontráis con la amplia boca de una cueva de 30 pies de ancho y 15 pies de alto. Esta zona del pantano se transforma en barro en las proximidades de la cueva, y las huellas de unas grandes criaturas entran y salen. Dentro de la caverna, el suelo está formado por un lodo espeso, por lo que resulta imposible moverse a la velocidad normal.

La gruta alcanza una altura de unos 40 pies. Al fondo de la cueva, un camino estrecho de piedra conecta dos accesos arqueados que conducen a las profundidades de la ladera, uno en la esquina noreste de la caverna y el otro en el extremo sureste. Un repentino movimiento en el barro es todo lo que percibís como advertencia antes de que seis formas se abalancen sobre vosotros.

Si el grupo venía del interior de la guarida de los hombres lagarto, lee lo siguiente:

Habéis entrado en una cueva enorme, situada en un estrecho camino de piedra que recorre la parte oriental de la pared sur. El corredor conecta las entradas de dos túneles: una en la esquina sureste y la otra en el noreste. Al otro lado de la caverna hay una enorme abertura de 30 pies de ancho y 15 pies de alto que conduce a los pantanos y al exterior.

Dejando a un lado el camino empedrado, el suelo está cubierto de un lodo espeso; las huellas indican que algunas criaturas grandes han estado transitándolo de un lado a otro. De pronto, se produce un movimiento repentino en el barro y seis grandes formas reptilianas se abalanzan sobre vosotros.

A excepción del borde del pozo ubicado al oeste, esta es una zona de terreno difícil. El lodo tiene 15 pulgadas (38 cm) de profundidad en este lugar.

Seis **lagartos gigantes** tienen su guarida en esta cueva embarrada. Los han entrenado para servir como guardias a los hombres lagarto y atacarán a los intrusos de inmediato. Cualquier hombre lagarto adulto podrá dar el alto a estos animales. Los lagartos gigantes pueden atravesar la entrada de la caverna (y lo harán) para perseguir a los aventureros por el pantano.

Desarrollo. Un combate en esta zona alertará a los hombres lagarto de la zona 23.

Tesoro. A unos 5 pies al norte del centro de la pared sur, parcialmente enterrada en el lodo, hay una coraza muy machacada y retorcida, ahora separada de la armadura de placas completa a la que pertenecía. Bajo esta, entre el barro, se encuentra una espada larga.

Estos objetos eran propiedad de un miembro de una banda de inexpertos aventureros que trataron de adentrarse en la guarida por su cuenta algunas semanas atrás y murieron en el intento. La coraza está demasiado maltrecha como para ser de alguna utilidad, pero el arma es una *espada larga +1*.

23. HABITACIÓN DE LA GUARDIA

A menos que los ruidos de combate que se produzcan en la zona 22 se silencien por medios mágicos, los hombres lagarto que permanecen en esta sala se apresurarán a acudir allí de inmediato para ayudar a los lagartos gigantes. Ajusta la siguiente descripción si no lo han hecho.

En esta habitación vacía solo se aprecia un banco de madera junto a la pared oeste.

Tres **hombres lagarto** montan guardia en esta sala, alerta por si se producen ruidos inusuales al norte o al sur. Si estos centinelas no han acudido a alguna otra parte, estarán sentados en el banco, charlando y con las armas a mano.

24. SALA DE CRÍA

Esta estancia es un continuo ajetreo, y bastante ruidosa: hay más de una docena de adultos y crías de hombre lagarto entremezclados y jugando en el lugar. Parece ser una gran guardería, donde los individuos maduros y los retoños se distribuyen por toda la zona en pequeños grupos. Los jóvenes juegan o duermen mientras los adultos charlan, beben y se engrasan los cuerpos.

Varios colchones de paja están repartidos por el suelo. Las mesas de madera contienen tazas, copas, jarras y macetas de barro llenas de flores silvestres. Algunas mesas tienen sillas al lado, y hay taburetes de madera diseminados aquí y allá.

Hay veinte **plebeyos hombres lagarto** (mira el apéndice C) y trece crías de hombre lagarto en el lugar. Estas últimas no combatirán ni representarán una amenaza para el grupo.

Si los retoños de hombres lagarto de la zona 11 venían siguiendo a los personajes, abandonarán al grupo y se apresurarán a ponerse a jugar con las otras crías cuando el grupo llegue aquí.

Es poco probable que se note la llegada de los aventureros ante el bullicio general, pero su presencia se hará evidente si entran en la sala.

Incluso cuando los vean aparecer, no recibirán a los personajes con hostilidad, a menos que estos tomen la decisión de atacar. Los hombres lagarto adultos defenderán a su prole y sus pertenencias, haciendo todo lo posible por evitar que los aventureros accedan a la zona 25. Si estalla un combate,

dos de los plebeyos tratarán de salir por la puerta este para alertar a los guardias de la zona 23.

En caso de que los personajes se vayan sin haber hecho otra cosa que observar, los adultos no los perseguirán. En cambio, si se han mostrado agresivos (peleando, saqueando o simplemente profiriendo amenazas) y algún plebeyo sigue con vida cuando los aventureros se marchen, uno o dos de estos intentarán escabullirse sin que se note a la cámara más cercana donde haya guerreros.

25. CRIADERO

Esta sala es mucho más cálida y en su interior flota un hedor ligeramente fétido. El suelo de la estancia es de barro, suave y homogéneo, salvo cerca de la puerta, donde tres pequeñas formas reptilianas se arrastran entre lo que parecen ser fragmentos de cáscaras de huevo.

Más de doscientos huevos de hombres lagarto están enterrados entre el fango de esta habitación. Los tres más cercanos a la puerta han eclosionado hace poco. Cualquier impacto será suficiente para matar a estas crías; incluso cogerlas del suelo sin tener cuidado podría causarles un daño considerable. En el lugar no hay ninguna otra cosa que llame la atención.

26. PUERTA Y CÁMARA DEL TESORO

Cuando los aventureros avancen por el pasillo hacia las zonas 26 y 27, lee lo siguiente:

Una robusta puerta de madera, que se extiende del suelo al techo, bloquea vuestro camino. Está unida a las paredes por bisagras y cerrada con llave en el centro.



El portón que permite el acceso a esta zona y a la zona 27 está habitualmente cerrado con llave. Su cerradura se puede forzar utilizando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 20; también se podrá abrir a golpes (CA 15, 18 puntos de golpe, umbral de daño 10). Los guardias de la zona 27 se lanzarán al ataque contra los intrusos que hagan ruido junto a esta entrada.

A la zona 26 se entra por una puerta secreta situada en el lado este del corredor. Detectarla precisará tener éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14. Si alguien abre esta puerta y es capaz de ver lo que hay más allá, lee lo siguiente:

Una entrada cuadrada de diez pies de lado se amplía hacia el este hasta formar una sala de considerable tamaño.

En el corto corredor que conduce a la zona 26 se ha instalado una trampa de pozo. Esta se encuentra bien oculta bajo un falso suelo, de modo que para detectarla será necesario superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 16. Las criaturas que pisen la falsa superficie caerán a un pozo de los pantanos (consulta la caja "Peligros en los pantanos"), recibiendo el daño habitual por la caída.

En su interior hay cinco **serpientes venenosas gigantes**, que atacarán a cualquier cosa que llegue al lugar.

Tan pronto como un personaje ocupe el espacio situado al este de la boca del pozo de los pantanos y pueda ver la habitación con más profundidad, lee esto:

Ves algunos sacos y un gran cofre en el extremo más alejado de la cámara que tienes al frente.

El cofre también alberga una trampa de aguja envenenada. Se podrá detectar teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12. Desarmarla precisará superar una prueba de Destreza CD 12. Abrir el cofre sin desactivar la trampa, o errando en su desarme, la disparará.

Al activarse, una pequeña aguja saltará de la cerradura, pinchando e inyectando su dosis de veneno. Cualquier criatura que se encuentre frente a esta recibirá el impacto de la aguja de forma automática y sufrirá 1 de daño perforante, más 4 (1d4 + 2) de daño de veneno.

Tesoro. El cofre y los sacos contienen el tesoro de la guarida. El cofre guarda 1.700 pe, un cetro de marfil ensamblado con partes de oro (100 po) y una corona de oro con la forma de una serpiente enroscada (250 po). Dentro de los sacos hay varias piezas de sedas y pieles (con un valor de 100 po en total).

27. HABITACIÓN DE LA GUARDIA

Treinta pies más allá de la puerta hay una estancia vacía junto a cuya pared este se apoya un banco de madera.

Un **sajador hombre lagarto** (mira el apéndice C) y un **hombre lagarto** ocupan esta zona; tienen la orden de proteger el tesoro de la guarida (zona 26). No abrirán la puerta a menos que la reina o el subjefe se lo ordenen.

Los guardias de esta zona vigilan tanto la entrada visible como la puerta secreta que conduce a la zona 26. Defenderán la puerta si escuchan a alguien intentando abrirla sin su llave, pero forzar la cerradura con éxito no llamará su atención.

28. DEPENDENCIAS DEL OFICIAL

Junto la pared sur de esta sala se han dispuesto una sencilla mesa y una silla, ambas de madera. Sobre la mesa hay un cuenco del mismo material. En el muro este se aprecia una cama individual con un arcón de madera a sus pies.

El arcón contiene efectos personales, una daga en su vaina y una bolsa con 25 pe.

29. BARRACÓN

Ajusta la descripción según la cantidad de hombres lagarto que se encuentren aquí, tal y como se detalla a continuación.

Hay en torno a una docena de colchones de paja esparcidos por el suelo, cada uno con un arcón de madera a sus pies. En el centro del extremo sur de la habitación, veis una larga mesa con bancos de madera a los lados. Unos cuantos hombres lagarto están sentados en los bancos o en los colchones, charlando, sin perder de vista sus armas.

En esta cámara se encuentran cuatro **hombres lagarto**, un **sajador hombre lagarto** (consulta el apéndice C) y un **hombre lagarto escudo escamoso** (mira el apéndice C); estarán esperando a que comience su turno para salir de patrulla, si es que no los han requerido en otra parte.

Si el grupo llega hasta aquí acompañado por hombres lagarto amistosos, el primer impulso del escudo escamoso será instar a los guardias a atacar. Cualquier personaje que supere una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15 conseguirá evitar que se inicie una pelea. En su lugar, los hombres lagarto pondrán a los aventureros bajo custodia y los llevarán ante la reina.

Tesoro. Algunos de los arcones guardan efectos personales y los siguientes objetos, distribuidos al azar:

- Cinco de ellos contienen cada uno una bolsa con 5 pp.
- Un collar de conchas (sin valor).
- Una jarra de peltre (sin valor).
- Una pieza de coral rosado (10 po).
- Una bolsa de cuero con cinco piedras de forma irregular (sin valor).

30. DEPENDENCIAS DEL SUBJEFE

El mobiliario de esta agradable estancia es de gran calidad. En el centro de la habitación descansa una larga mesa de madera rodeada de cuatro sillas. Sobre ella se ha colocado un cuenco resplandeciente. En la esquina sureste hay un pequeño barril cerrado sobre el que se aprecian una lámpara apagada y una copa.

El cuenco está fabricado en electro puro y vale 50 po. El barril alberga un vino bastante agradable al paladar humano. La copa es de plata y posee un valor 7 po, mientras que la lámpara es un candil de aceite normal.

31. DORMITORIO DEL SUBJEFE

Un único catre se ha dispuesto junto a la pared este. Tiene una alfombra debajo hecha de piel de león. En la esquina suroeste de la sala hay un cofre de madera con refuerzos de latón; su tapa está cerrada y cuenta con un pesado candado de metal.

La cerradura de dicho candado se podrá abrir usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 12. El cofre alberga una trampa de gas paralizante. Se podrá detectar teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12. Desarmarla precisará superar una prueba de Destreza CD 12. Abrir el cofre sin desactivar la trampa, o errar en su desarme, la disparará.

Al activarse, la trampa inundará la habitación con gas paralizante. Las criaturas que se vean afectadas por él deberán tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 10 o quedarán paralizadas durante 1d4 minutos. Cada una de ellas podrá repetir la tirada de salvación al final de cada minuto.

Tesoro. El cofre contiene los siguientes objetos: cinco cinturones de cuero con hebillas de electro engastadas con perlas (10 po cada una), un brazalete de electro (20 po), una bolsa de cuero con 50 pp y un caleidoscopio prismático (sin valor).

32. HABITACIÓN DE LA GUARDIA

Cuatro hombres lagarto están montando guardia en esta cámara, listos para enfrentarse a los intrusos. En esta zona no hay muebles, excepto un banco de madera colocado junto a la pared este.

Tres **hombres lagarto** y un **hombre lagarto escudo escamoso** (mira el apéndice C) vigilan este sitio. Los guardias se enfrentarán de inmediato a cualquier aventurero que se acerque. Se los ha seleccionado en particular para proteger los accesos a las dependencias de la reina. Las pruebas de Carisma (Intimidación y Persuasión) contra estos centinelas se realizarán con desventaja. Los personajes deberán contarles una historia convincente para acceder a la zona 33 y las siguientes; de lo contrario, deberán marcharse del lugar en el acto.

33. DEPENDENCIAS DE LA REINA

Aunque apenas suntuosa, esta habitación parece disponer de un mobiliario más cómodo que el de cualquier otra que hayáis visto en la guarida. Una mesa circular de madera pulida con cuatro sillas alrededor domina el centro de la estancia. En la mesa se han dispuesto tres objetos decorativos que desprenden un brillo metálico: una bandeja, una garrafa y una copa.

En la esquina sureste hay un sillón tapizado con poca maña.

Los objetos que están sobre la mesa son de plata. La bandeja y la jarra valen 10 po cada una, mientras que la copa tiene un valor de 5 po. En los tres se ha grabado un sencillo dibujo que muestra a un orgulloso lagarto en pie y con su lengua bífida extendida.

34. ALCoba DE LA REINA

Domina esta cámara una gran cama ornamentada cuyo cabecero está colocado en el centro de la pared sur; hay algunas alfombras y cojines esparcidos sobre esta. Junto a la cama, en el lado este, distingúe una mesita con un dibujo enmarcado de manera tosca; representa a una reina lagarto de aspecto poderoso.

En la esquina sureste puede verse un cofre de hierro, cerrado con candado. A su lado está un amplio armario de madera de talla elegante.

Detectar la puerta secreta de la esquina suroeste requerirá superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 16. Conduce a la zona 11.

El cofre alberga una trampa de aguja envenenada. Esta se podrá detectar teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12. Desarmarla precisará superar una prueba de Destreza CD 12. Abrir el cofre sin desactivar la trampa, o errar en su desarme, la disparará.

Al activarse, la trampa disparará un pequeño dardo envenenado desde la cerradura. Cualquier criatura que se encuentre frente a ella recibirá el impacto de la aguja de forma automática. Sin embargo, esta no causará daño alguno y tampoco estará envenenada. Un aventurero podría ponerse nervioso y asumir lo contrario; si quieras, puedes describir algunos dolores vagos, entumecimientos leves y demás para llevar al personaje al límite, pero tener éxito en una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10 revelará toda la verdad sobre el asunto.

Tesoro. El cofre guarda estos artículos: un conjunto de correas de cuero y cinturones con hebillas de oro y adornados con perlas (100 po), una daga en su vaina con bandas de oro (25 po), una bolsa de cuero con 25 po, un frasco de aceite perfumado (5 po) y una figura de jade de Semuanya (25 po).

El armario contiene una túnica de calidad, hecha de una costosa tela roja con brocados, y decorada con hilos dorados. La prenda vale 100 po y es el símbolo que representa la realeza de la monarca.

35. SALA DE LA REINA

En el centro de la sala puede verse una mesa circular de madera pulida con dos sillas de madera, una a cada lado. Hay un hombre lagarto sentado en cada silla, encorvados ambos sobre la mesa, en la que se aprecian un tablero de juego cuadrado con escaques alternos en blanco y negro, un tazón plateado, un decantador y dos copas.

Apreciáis un sofá tapizado con brocados junto a la pared sur; cuelga sobre este, en la pared, un gran espejo de cristal enmarcado en madera. Flanquean el sofá dos cofres de madera.

A menos que se hayan dado circunstancias extremas (por ejemplo, que los guardias de la zona 32 hayan tenido que retirarse aquí apresuradamente de un combate), dos **plebeyos hombres lagarto** (mira el apéndice C) se encontrarán en este lugar, sentados a la mesa, jugando una partida.

Estos hombres lagarto intentarán evitar cualquier pelea, prefiriendo huir y refugiarse en la piscina de la zona 36. Lucharán si los acorralan o si ven que el grupo de intrusos trata de acceder a la zona 37.

Tesoro. Hay un cofre con los siguientes objetos: un conjunto de correas de cuero y cinturones con hebillas plateadas y adornados con coral (10 po), un frasco de aceite perfumado (5 po), un pañuelo de seda (3 po) y una bolsa con 50 pe.

Un segundo cofre contiene estos artículos: un espejo de plata (10 po), un frasco de aceite perfumado (5 po), un rollo de tela de terciopelo (20 po) y una bolsa con 50 pe.

El tazón, el decantador y las dos copas son de plata y valen 10, 5 y 3 po (cada copa), respectivamente.

36. BAÑO REAL

En el centro de esta habitación vacía y con el suelo de piedra, hay una piscina cuadrada de agua limpia de veinte pies de lado. Cuenta con un acceso escalonado para facilitar el acceso.

Los escalones del baño tienen entre 2 y 6 pulgadas (de 5 a 15 cm) de alto. La piscina está llena de agua limpia y cálida, aunque los aventureros no podrán ver el fondo en su espacio central, donde alcanza los 15 pies de profundidad. Los plebeyos hombres lagarto, si han huido de la zona 35, se ocultarán en esta sala.

37. CRIADERO REAL

El aumento de la temperatura en esta zona es notable. Las paredes y el techo de la habitación no tienen nada de especial, y el suelo está cubierto de barro.

El cálido lodo del suelo tiene 6 pulgadas (15 cm) de profundidad. Enterrados en el fango hay doce huevos de hombres lagarto (invisibles al estar cubiertos por completo). Son los huevos de la reina, de gran valor para ella. A diferencia de lo que ocurriría con los del otro criadero (el de la zona 25), los aventureros podrían conseguir sus propósitos si intentan usar estos huevos como elemento de negociación.

38. DEPENDENCIAS DEL MINISTRO

Esta cámara es pequeña y cómoda. En el centro hay una mesa circular de madera sobre la que descansa un libro cerrado. A un lado de dicho mueble, veis a un hombre lagarto anciano sentado en un sillón de tapizado tosc. Al otro lado, se sitúa una sencilla silla de madera vacía. En la esquina noroeste, de un trípode de latón pende un recipiente del mismo material lleno de brasas. La estancia está caldeada y llena de humo.

Sentado en el sillón, leyendo un rollo de papiro, se encuentra el principal consejero de la reina y, con mucho, el hombre lagarto más inteligente de la guarida: el anciano ministro, Sauriv. Este no luchará, ni siquiera en defensa propia, por lo que se podrá acabar con su vida sin gran esfuerzo. Su primera reacción ante los intrusos, suponiendo que no le atacuen de inmediato, será una ligera sorpresa; les preguntará quiénes son, de dónde vienen, quién los ha enviado y otras cuestiones de ese tipo. Sabe que no se trata de embajadores, ya que no se ha citado con humanos. Sin embargo, se mostrará amable y locuaz.

Sauriv tiene el perfil de un **noble** hombre lagarto, con estos cambios:

- Es legal neutral.
- Su Clase de Armadura es 13 (armadura natural).
- Su velocidad nadando es de 30 pies y puede contener la respiración durante 15 minutos.
- Tiene una puntuación de Sabiduría de 18 (+4).
- Sus habilidades son Engaño +7, Perspicacia +6 y Persuasión +7.
- Su puntuación de Percepción pasiva es 14 y cuenta con desventaja en todas las pruebas de Sabiduría (Percepción).
- Habla común y dracónico.

Sauriv es sabio en extremo; gracias a su inspiración surgió la estrategia de forjar una alianza contra los sahuagins. Fue él quien arregló la compra de las armas que el *Fantasma del Mar* transportaba (como se relata en *El Secreto Siniestro de Saltmarsh*).

Su apariencia traiciona su edad. Sus dientes y garras están manchados y romos, se está quedando ciego y sus sentidos del oído y el olfato han perdido agudeza. Lleva una gran cadena de oro (200 po) al cuello.

Desarrollo. Antes de que pueda tener lugar conversación alguna sobre la alianza o los sahuagins, el ministro deberá convencerse de que los aventureros no están aliados con estos últimos. Siempre y cuando los personajes no hayan sido brutales sin motivo al tratar con otros hombres lagarto, llegará a esta conclusión si cualquiera de los miembros del grupo tiene éxito en una prueba de Carisma (Persuasión) CD 10. No obstante, si han acabado con la vida de algún hombre lagarto, la CD de esta prueba aumentará en 2 por cada víctima.

Si un personaje supera la prueba, el ministro quedará convencido de que los aventureros no son aliados de los sahuagins y compartirá con el grupo información sobre el ataque que planean contra la guarida de estos. Además, se ofrecerá a organizar una reunión urgente entre los personajes y la reina, con el propósito de atraer a los humanos a la coalición.

Si falla, o si los aventureros no son claros en cuanto a su relación con los sahuagins (o si fingen ser amistosos hacia estos), el ministro no sacará a colación la alianza ni el inminente asalto. Sin embargo, se excusará y acudirá a la zona 40 para advertir a su soberana de la presencia de intrusos. Unos guardias volverán a la zona 38 para acompañar a los personajes a la sala de adiestramiento.

En ese caso, si los aventureros no cooperan y se resisten a los intentos de detención, su misión habrá terminado en fracaso. La monarca ordenará de inmediato a sus seguidores que den caza y maten o capturen al grupo: la probabilidad de encontrarse a una patrulla por los pasillos de la guarida aumentará de 1 entre 12 cada 10 minutos (consulta "Patrullas de la guarida") a 1 entre 2 cada 5 minutos.

Material de lectura. El pergamino que está leyendo el anciano ministro está escrito en común y se lo ha enviado a la reina de los hombres lagarto el jefe local de los locathahs. Identifica a los locathahs que se encuentran presentes en este momento en la guarida como embajadores del jefe, autorizándolos a actuar en su nombre en cualquier asunto relacionado con la alianza. No contiene detalles sobre la naturaleza de la coalición o aquellos contra quienes esta va dirigida; la palabra "sahuagin" no aparece.

El libro que hay sobre la mesa, *Poder y política*, por Abel Mackie, está escrito en común. La obra aborda el lado más complicado y tortuoso de la vida política. Se puede vender por 5 po.



EL MINISTRO COOPERADOR

Sauriv, el ministro de los hombres lagarto, ofrecerá a los personajes la vía más directa para conseguir una audiencia en términos pacíficos con la monarca, además de una solución positiva tanto para Saltmarsh como para la colonia. Cuando esté departiendo con los aventureros, deberá informarles cuanto antes de que quienes representan la verdadera amenaza para la región son los sahuagins.

¿Qué es lo que quiere? El ministro quiere lo mismo que la reina: una alianza fuerte, unida, con el propósito de enviar a los sahuagins de vuelta a las profundidades.

39. ALCoba del ministro

Hay una cama individual junto a la pared este. También una pequeña estantería de madera con cinco libros en el muro sur; a su lado se aprecia una vieja silla de cuero. Pegado a la pared oeste de la habitación está un cofre de hierro cerrado con un candado. Sobre su tapa descansa un solitario guante. Junto a la cama veis un armario alto, con la puerta entreabierta. Parece estar vacío.

Cualquier personaje que inspeccione el cofre se dará cuenta de que la llave está adherida al panel trasero de este mediante un pegote de resina adhesiva. La resina es venenosa al tacto, de modo que una criatura que la toque directamente, sin protección, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará envenenada durante 1 hora. La criatura podrá repetir la tirada de salvación cada 15 minutos. El guante depositado sobre el cofre tiene restos de resina venenosa en la punta de los dedos, algo que se hará evidente para cualquiera que lo inspeccione.

Los cinco libros están entre los favoritos del ministro:

La política del poder, por Lucia Domici (5 po), un trabajo bastante oscuro que se ocupa de los aspectos más ladinos de la política.

El triunfo de la diplomacia, por Tyrone Scroot (5 po), una historia sobre los éxitos del autor dentro del campo de la diplomacia.

Las propiedades ocultas de las piedras preciosas, por el archimago Tenser (10 po). Este es otro de los libros de Tenser sobre su tema favorito (la riqueza) y sigue a su anterior obra, *Las propiedades mágicas de las piedras preciosas* (que aparece en la zona 2 de la casa de *El Secreto Siniestro de Saltmarsh*). Si los jugadores quieren que sus personajes lean este tomo y desean saber algo sobre su contenido, ¡tendrás que exigirle un esfuerzo a tu imaginación! Leer el libro no traerá aparejada ninguna ventaja especial para los aventureros y, de hecho, la mayoría de los contenidos serán demasiado liosos como para que terminen de comprenderlos del todo.

Gramática del idioma de los hombres lagarto y de la lengua común, de autor anónimo (10 po), aunque la introducción lo describe como druida. El estudio intensivo de esta obra permitirá al lector aprender dracónico, la lengua nativa de los hombres lagarto. Deberás decidir el tiempo necesario para adquirir este nuevo idioma (las reglas para las actividades entre aventuras que aparecen en la *Guía del Xanathar para Todo* te darán algunas pautas).

La naturaleza de los sahuagins, por el profesor Gaxm (15 po). Este delgado volumen comprende una detallada descripción de los sahuagins. Si los jugadores quieren que sus personajes lo lean y te pidan saber algo de su contenido, resúmelle los apartados que hablan sobre los sahuagins en el *Monster Manual*, omitiendo detalles de sus perfiles, como la Clase de Armadura, los Dados de Golpe, etc. Informa a los jugadores de que el resto de la obra sigue en la misma tónica.

Tesoro. El cofre está cerrado con llave; cualquiera podrá abrirla usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 12. Alberga los siguientes objetos: una bolsa de cuero con 50 pe, un frasco de aceite perfumado (5 po), una bolsa de terciopelo que contiene cinco perlas (3 po cada una) y un pequeño frasco de veneno básico (consulta el capítulo 5 del *Player's Handbook*).

40. SALA DE ADIESTRAMIENTO

Esta zona abierta cuenta con seis pilares que van del suelo al techo, los cuales delimitan un área central desprovista de muebles. En esta sección central, el suelo de tierra está más compactado que en ningún otro sitio, como si lo hubieran transitado en multitud de ocasiones. Hay varios bancos de madera cerca de las paredes norte y sur.

En el centro de la pared este se ha dispuesto un gran colchón. Unido a este se aprecia un muñeco-diana grande, cuya cabeza se asemeja a la de un pez.

Hay varios hombres lagarto practicando, combatiendo unos contra otros o lanzando jabalinas al muñeco. Entre ellos, destaca una poderosa y alta hembra que se encuentra junto a varios guerreros bien equipados con pesadas armaduras. Observa el entrenamiento con una mirada escrutadora. Puede verse a otro hombre lagarto junto a la líder, ataviado con una túnica del color de las algas y con un diente largo y pulido en la mano.

Othokent, Irhtos (**subjefe hombre lagarto**) y dos **hombres lagarto escudos escamosos** observan a ocho **hombres lagarto** y a un **sajador hombre lagarto** que se entrenan para el combate (consulta el apéndice C para todos menos para los **hombres lagarto**).

Othokent es una **reina lagarto** con los siguientes cambios:

- Su alineamiento es legal neutral.
- Habla común, abisal y dracónico.

Si los aventureros entran en esta zona con las armas desenfundadas o exhiben unos modos amenazantes, les atacarán sin dudarlo. Los hombres lagarto que están en esta sala de adiestramiento protegerán a su soberana de forma agresiva. En caso de que los personajes se abstengan de atacar y pidan parlamento a la monarca, ella sofrenará a sus guerreros y se avendrá a conversar con ellos.

Muñeco-diana. El objeto atado al colchón es un muñeco de entrenamiento hecho de tela, madera y paja. Han pegado al improvisado cuerpo, que tiene más o menos el tamaño de la de un individuo real, una cabeza podrida de sahuagin.

Tesoro. Ninguno de los hombres lagarto aquí presentes tiene artículos de valor. La reina y el subjefe llevan consigo las llaves de los cofres de sus habitaciones.

41. PUERTA ROBUSTA

Una puerta de madera, que se extiende desde el suelo hasta el techo, bloquea vuestro paso. Está unida a las paredes por bisagras y se ha cerrado mediante una cerradura situada en su centro.

Hay una de estas puertas instalada al final de cada uno de los corredores que da acceso al ala este de la guarida. La cerradura se puede forzar utilizando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 20; también se podrá abrir a golpes (CA 15, 18 puntos de golpe, umbral de daño 10).

Si una puerta se abre o se rompe, la vista contigua será la de un tramo de escaleras que desciende en pronunciada pendiente.

En circunstancias normales, si cualquiera de los ocupantes de la guarida quiere atravesar una de estas puertas para acceder a la zona contigua, debe esperar a que una patrulla de la guardia aparezca y la abra. Si los aventureros llaman a una de estas puertas o atraen la atención de quienes están al otro lado de alguna otra manera, los hombres lagarto del puesto de guardia más cercano (zonas 42 o 48) acudirán a investigar en 1d6 asaltos.

Por el contrario, cualquier hombre lagarto que quiera pasar al ala occidental de la guarida lo hará en compañía de una patrulla de la guardia, y la puerta quedará cerrada con llave después de que salgan.

42. PUESTO DE GUARDIA

Hay cuatro hombres lagarto montando guardia en este lugar. En la esquina suroeste de esta zona se ve una puerta de madera reforzada con bandas de hierro. Al lado, junto a la pared sur descansa un tosco banco de madera.

Tres **hombres lagarto** y un **hombre lagarto escudo escamoso** (mira el apéndice C) permanecen en este puesto. Los ocupantes de la zona 44 no oirán un combate cuerpo a cuerpo producido en esta zona, pero si uno de los guardias escapa, acudirá allí a pedir ayuda.

Tesoro. Los centinelas no llevan objetos de valor. El escudo escamoso guarda en su cinturón las llaves de las celdas de la zona 43.

43. ANTESALA DE LOS CALABOZOS

Un corto tramo de empinados y abruptos escalones conduce hasta un estrecho pasaje que discurre en sentido este-oeste; termina en una simple pared a unos 60 pies de distancia. A vuestra derecha veis cinco puertas reforzadas con bandas de hierro, todas cerradas. Por fuera, no hay nada que destaque en las puertas, salvo un ojo de cerradura a media altura en el lado izquierdo de cada una.

Las puertas de las celdas están cerradas con llave; el hombre lagarto escudo escamoso de la zona 42 lleva consigo las llaves. Un personaje podrá forzar una cerradura usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15. Estas puertas también se podrán abrir por la fuerza teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 18 o rompiéndolas a golpes (CA 15, 18 puntos de golpe, umbral de daño 10).

Cualquier comunicación a través de una puerta cerrada quedará amortiguada, en el mejor de los casos, de manera que será difícil mantener algo más que una conversación muy fragmentada entre un cautivo y su posible rescatador. Un personaje deberá superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 siempre que se intente tener una conversación significativa con un prisionero.

43A. CELDA ACUÁTICA PARA SAHUAGINS

Donde esperaríais ver suelo, hay una superficie acuosa. Hacia la mitad de la habitación, una rejilla metálica se extiende verticalmente de lado a lado y del suelo al techo.

Aunque el agua no está particularmente limpia, puedes ver una forma nadando en su interior, más allá de la reja.

Sobre el agua, el calabozo está vacío.

La celda está dividida en dos partes: un área poco profunda y otra más profunda, separadas ambas verticalmente por una rejilla metálica. Esta última tiene bisagras y está cerrada con llave. Cualquier persona podrá abrirla usando la llave de la celda, o también herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 12.

Antes de atravesar la rejilla, el aventurero que abra la puerta por la fuerza deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 12 o caerá al agua debido a la inercia de su movimiento. El enrejado evitará que cualquiera que caiga en la parte poco profunda de la celda acuática se deslice hacia la más profunda.

Hay un **sahuagin** cautivo en la zona más profunda del calabozo. Habla común (gracias a sus antecedentes como batidor y espía) y es en extremo astuto y util. Si los personajes no perciben su verdadera naturaleza, el sahuagin dirá ser un tritón que los malvados hombres lagarto han capturado y se ofrecerá ayudar a los aventureros contra sus "enemigos comunes" si lo liberan. Incluso si los personajes lo identifican correctamente (tal vez porque hayan visto uno con anterioridad), aún tratará de persuadirlos para irse con ellos, proponiéndoles apoyo contra los hombres lagarto a cambio de su libertad. Será muy persuasivo en sus argumentos, y no dudará en mentir sobre sus habilidades para dar crédito a

su potencial como posible aliado. Si los aventureros aceptan la oferta del sahuagin, los abandonará a la primera oportunidad que tenga y regresará con su tribu (como esta criatura debe volver al agua cada 4 horas, utilizará este hecho como excusa para intentar escapar si es necesario). Mientras acompañe al grupo, luchará contra cualquier criatura hostil que encuentren con gran ferocidad.

Si los personajes rechazan la propuesta de una alianza con el sahuagin, los atacará y tratará de abrirse paso para escapar a través de la cueva marina de la zona 49. No tiene armas ni tesoros.

Oceanus. Si el elfo marino va acompañando al grupo, reconocerá al sahuagin en cuanto lo vea e inmediatamente informará a los aventureros. Oceanus les desaconsejará con firmeza aliarse con este y aceptar su ayuda. Si el resto de los personajes ignoran su recomendación, intentará matar al sahuagin en el acto. Sin apoyo ni interrupciones, el elfo marino acabará con el debilitado cautivo en 2 asaltos.

43B. CELDA ACUÁTICA VACÍA

Este calabozo es idéntico al de la zona 43a, pero está vacío y su enrejado vertical está abierto.

43C–43D. CELDA VACÍA

Esta celda está vacía.

43E. CELDA DEL HOMBRE LAGARTO

Hay un único hombre lagarto confinado en este calabozo, por lo demás vacío.

Han confinado en este lugar a un **plebeyo hombre lagarto** (mira el apéndice C) durante varios días, como medida disciplinaria. Siseará y se acurrucará en un rincón si alguien se le acerca. Escapará a la zona 44 si tiene la oportunidad.

Desarrollo. Si el sahuagin va acompañando al grupo, el plebeyo hombre lagarto lo atacará en el acto.

44. BARRACÓN

Hay tres hombres lagarto sentados en bancos en torno a una sencilla mesa de madera situada en el centro de esta cámara. Se aprecian once colchones de paja pegados a las paredes; cada uno tiene un cofre de madera al lado.

Dos **hombres lagarto** y un **hombre lagarto escudo escamoso** (mira el apéndice C) están sentados a la mesa, jugando a los dados y apostando algunas piezas de cobre.

Tesoro. El hombre lagarto escudo escamoso lleva puesto un collar plateado (10 po). El bote de la partida va por las 20 pc.

Ninguno de los cofres está cerrado con llave. Contienen varios cinturones y correas de cuero, efectos personales y los siguientes artículos distribuidos al azar:

- Cuatro bolsas con 6 pp cada una.
- Tres frascos de aceite (3 pp cada uno).
- Una bolsa de conchas marinas (sin valor).
- Una esfera sólida de cuarzo (sin valor).
- Una daga en su vaina (2 po).

45–46. DEPENDENCIAS DE LOS OFICIALES

Estas habitaciones son muy parecidas; la siguiente descripción te servirá para ambas, aunque puedes variar la distribución del mobiliario si lo deseas.

Una sencilla mesa y dos sillas de madera se sitúan cerca de la pared más apartada de la puerta. A un lado de la sala veis una cama individual, poco más que un grueso colchón colocado sobre una estructura de madera. A los pies de la cama descansa un arcón de madera.

Sobre la mesa de la zona 45 hay un plato de madera, mientras que en la mesa de la zona 46 una jarra y una taza, ambas de cerámica.

Tesoro. Los arcones no están cerrados con llave y contienen efectos personales. El de la zona 45 alberga una daga en su vaina (2 po) y una bolsa con 20 pp. El de la zona 46 guarda una bolsa con 15 pp y un pedazo de ámbar en bruto (10 po).

47. CÁMARA DE LOS DESECHOS

A diferencia de la mayor parte de la guarida, esta zona no está iluminada. Si los personajes usan una fuente de luz o disponen de alguna otra forma de ver en la oscuridad, lee lo siguiente:

La estancia apesta a putrefacción. Esparcidas por el suelo hay armas rotas y oxidadas, correas de cuero podridas, un montón de sacos enmohecidos, telas sucias de varios colores hechas trizas y restos de madera que en el pasado bien pudieron haber sido muebles.

En la esquina suroeste, entre un montón de sacos mohosos, se encuentra una ajada mochila de cuero que perteneció a uno de los aventureros de la fallida incursión anterior. Cuando sus camaradas cayeron, aunque lo hirieron de muerte, consiguió apartarse del combate y huyó hasta este lugar, donde más tarde murió. Los hombres lagarto retiraron el cadáver, pero no repararon en el equipo.

Tesoro. Cualquier personaje que rebusque en el cúmulo de lonas y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 podrá hallar la mochila. Alberga 5 po, 11 pp, un topacio (10 po) y un paquete de explorador con todo su contenido, excepto las raciones y el agua.

48. PUESTO DE GUARDIA

Si algún combate producido en otro lugar ha atraído a estas criaturas, ajusta la siguiente descripción.

Hay cuatro hombres lagarto montando guardia en esta zona. El único mobiliario es un banco de madera junto a la pared sur.

Cuatro **hombres lagarto** están destacados en este puesto. Estos guardias oírnán cualquier ruido de combate cuerpo a cuerpo que ocurra en la zona 52. Si esto sucede, tres de ellos acudirán de inmediato a ese lugar, mientras que el cuarto se dirigirá a la zona 44 para pedir refuerzos.

49. ESTANQUE DE LOS GUARDIAS

Este estanque y los tres adyacentes, situados más al sur (en las zonas 50, 51 y 52), están parcialmente iluminados por antorchas colocadas en hacheros instalados en la pared que linda con el camino. Si los personajes acceden a este lugar desde el norte, al principio estarán a oscuras, pero pronto podrán ver si se aproximan a la orilla.

Utiliza partes o la totalidad de la siguiente descripción, en función de la dirección desde la que lleguen los aventureros:

Esta gran cueva inundada, más o menos circular y de unos 70 pies de diámetro, cuenta con una salida al océano a través de un pasadizo. El pasaje tiene 15 pies de ancho en su punto más amplio y el techo se encuentra, como máximo, a 5 pies sobre el nivel del mar. La caverna también se conecta a otra gruta a través de un corredor de 30 pies de ancho ubicado en la esquina sureste; el techo en ese lugar también está a tan solo 5 pies sobre el agua.

La cueva principal tiene un techo alto, que alcanza los 25 pies sobre el agua. La mayor parte de la caverna parece natural, a excepción de una tosca repisa cortada en la roca que recorre el borde sur, y que lleva a la gruta adyacente. En el borde occidental de la repisa se ha practicado una abertura en la pared para permitir el acceso a un pasaje contiguo. Cerca puede verse un tramo de bastes escalones de piedra que conduce al agua.

El estanque está limpio. Su fondo está cubierto por unas frondosas algas de gran altura que se mecen con pereza.

Hay cuatro **hombres lagarto** escondidos entre las algas del estanque.

Desarrollo. Los hombres lagarto temen sobre todo un ataque de los sahuagins en esta cueva marina, por lo que los guardias estarán alerta y se les ha instruido con rigor para ejecutar un procedimiento defensivo. Este sigue los siguientes pasos:

- Un guardia nada hacia las escaleras y acude a alertar a los ocupantes de las zonas 42, 44, 45, 46 y 48, regresando con ellos lo más rápido posible.
- Un segundo guardia se desplaza por el agua hasta la zona 50 para avisar a los koalinths, a la zona 51 para advertir a los locathahs y a la zona 52 para poner al corriente a los sirénidos. Cada uno de estos grupos de criaturas nadará de inmediato a la zona 49 para enfrentarse a los intrusos, llegando al lugar en rápida sucesión.
- Los otros dos guardias permanecen escondidos entre las algas, esperando la oportunidad de atacar a los intrusos desde la retaguardia.

50. ESTANQUE DE LOS KOALINTHS

Describe los pasajes que conducen hacia y desde esta zona en función de la dirección desde la que llegue el grupo.

Esta caverna inundada es más o menos circular y de unos 60 pies de diámetro. El agua está turbia, pero puede verse la parte superior de un lecho de hierbas justo bajo la superficie. Una senda de piedra discurre junto al muro oeste, a unos metros sobre la superficie del estanque. Desde dicho sendero, unas escaleras de piedra descienden hasta entrar en el agua.

Un **sargento koalinth** y tres **koalinths** descansan entre las algas mientras se preparan para salir (mira el apéndice C para saber más sobre estas criaturas). Detectarlos precisará superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14. A menos que el grupo vaya acompañado por hombres lagarto, los koalinths atacarán a los aventureros en cuanto los vean.

Desarrollo. Los koalinths han rechazado hace poco la oferta de la reina de aliarse contra los sahuagins. Sienten una gran enemistad por los elfos de cualquier tipo y atacarlos es prioritario para ellos.

UN COMIENZO ACCIDENTADO

Si los personajes se acercan desde el mar y acceden a la guarida a través de la zona 49, se enfrentarán a una férrea oposición desde el principio. Por suerte para ellos, los hombres lagarto tienen preparadas medidas especiales (no letales) por si se produce un ataque de los sahuagins. La reacción de los ocupantes de la guarida cuando se den intrusiones de otras criaturas será tratar de dejarlas incapacitadas con sus garrotes, en lugar de matarlas directamente; luego trasladarán a los sospechosos extraños ante la reina para interrogarlos.

Tesoro. El sargento koalinth lleva un brazalete de plata (25 po).

51. ESTANQUE DE LOS LOCATHAHS

Describe a los jugadores los pasadizos que conducen hacia y desde esta zona en función de la dirección desde la que llegue el grupo.

Esta cueva de roca natural inundada es más o menos circular y de unos 70 pies de diámetro. El agua está limpia, pero el fondo ha quedado cubierto con una gran cantidad de plantas, por lo que no se puede saber su profundidad.

Hay un camino de piedra tallado en el muro oeste, a unos pocos pies sobre la superficie del estanque. Unas estrechas escaleras de piedra descienden al agua desde el camino.

Este estanque está ocupado por un **cazador locathah**, cuatro **locathahs**, y sus cinco **anguilas marinas gigantes** (mira el apéndice C para saber más sobre estas criaturas).

Desarrollo. Los locathahs no atacarán a los aventureros a menos que vean al prisionero sahuagin en compañía de estos. Si oyen ruidos de combate en la zona 50 o en la zona 52, acudirán en defensa de sus potenciales aliados. En ese caso, dejarán atrás a sus monturas, las anguilas.

Tesoro. El cazador locathah lleva consigo una bolsa de cuero que contiene 20 po.



52. ESTANQUE DE LOS SIRÉNIDOS

Este estanque y los otros tres adyacentes que continúan más al norte (zonas 49, 50 y 51) están parcialmente iluminados por antorchas colocadas en candeleros.

Describe los pasadizos que conducen hacia y desde esta zona en función de la dirección desde la que llegue el grupo.

Esta caverna de roca natural inundada es más o menos circular y de unos 70 pies de diámetro.

Una floración de coloridas algas azules y verdes cubre la superficie del estanque, oscureciendo sus áreas más profundas.

Una estrecha escalera de piedra desciende desde el camino hasta introducirse en el agua.

Hay un **esquilmador sirénido** (mira apéndice C) y tres **sirénidos** debajo de las algas.

Desarrollo. Los sirénidos se defenderán si les atacan, pero por lo demás dejarán en paz a los aventureros. Estarán dispuestos a hablar sobre sus motivos para estar presentes en la guarida (que es negociar una alianza) solo si los personajes van acompañados por hombres lagarto amistosos, o si algún personaje supera una prueba de Carisma (Persuasión) CD 14. Cuando oigan ruidos de combate en la zona 50 o en la zona 51, acudirán en defensa de sus potenciales aliados.

Tesoro. El esquilmador sirénido lleva consigo una cartera de cuero que contiene 20 po.

CONCLUSIÓN

Al final de la aventura, habrá dos posibles resultados principales. Escoge uno de los siguientes escenarios para establecer qué sucederá después.

Recompensas de PX. Si los aventureros concluyen con éxito su misión y se forja una alianza entre Saltmarsh y los hombres lagarto, los personajes recibirán 1.600 PX.

Si han hecho un gran esfuerzo para impresionar a los hombres lagarto, pero se han quedado cortos, su recompensa será de 1.200 PX.

FORMALIZAR LA ALIANZA

Si los aventureros han logrado impresionar a los hombres lagarto, la reina Othokent reconsiderará sus prejuicios sobre la incapacidad de los humanos para prestar una ayuda valiosa. Se acordará una coalición con Saltmarsh, de la que los personajes podrán informar al Consejo del pueblo.

Los hombres lagarto enviarán a Saltmarsh a dos oficiales escudos escamosos que hablan común, llamados Garurt y Vyth, y que acompañarán a los aventureros como embajadores. Los hombres lagarto, impresionados por los actos de los personajes y sus intentos de corregir cualquier error que hubieran cometido en la guarida, invitarán al asentamiento costero a unirse al ataque contra la fortaleza de los sahuagins. Serán bien recibidos por el Consejo, de manera que la alianza se formalizará con rapidez en cuanto los representantes conozcan la situación con respecto a los sahuagins.

El Consejo reconocerá el papel de los aventureros en esta negociación y los recompensará con el oro que se les prometió en la reunión inicial.

Ahora puede que el Consejo quiera contratar a los personajes una vez más para lanzar un ataque contra las fuerzas sahuagins y explorar la fortaleza de estos. Consulta el capítulo 6, *El Enemigo Final*, para embarcar a los jugadores en esa aventura.

¿HA FRACASADO LA MISIÓN?

Al carecer de pruebas de lo contrario, los lugareños de Saltmarsh vitorearán como héroes a los aventureros que regresen, por haber diezmado o eliminado la (supuesta) amenaza de los hombres lagarto. Aunque cualquier información que los personajes puedan aportar será realmente de poco valor, el Consejo estará satisfecho con cualquier informe que brinden y les prometerán que pronto tendrán su recompensa.

Mientras los aventureros se recuperan, un contingente de sirénidos llegarán a Saltmarsh y pedirán audiencia al Consejo. Durante esa sesión, relatarán que acaban de llegar de la guarida de los hombres lagarto, que se halla en una situación angustiosa y destruida casi en su totalidad. Explicarán la amenaza inminente de los sahuagins y el intento de los hombres lagarto de armarse y forjar una alianza contra esos demonios marinos.

Los miembros del Consejo se darán cuenta de que la tarea de los personajes no ha salido tan bien como parecía. Como muestra de buena fe, compartirán los hechos esenciales de la misión de los aventureros y una explicación de cómo sus acciones han sido malinterpretadas tras su regreso. El Consejo también expresará su interés en unirse a la coalición.

Los sirénidos, después de recuperarse de la consternación, decidirán considerar las acciones de los aventureros como un error legítimo, aunque incívico. Aceptarán la ayuda del pueblo en el inminente conflicto. Luego pedirán al Consejo que inste de nuevo a los personajes a prestar su ayuda. La alianza necesita a un grupo para realizar una misión que podría dar ventaja a sus integrantes incluso antes de que estalle la guerra a gran escala, y los aventureros han demostrado tener el potencial para llevarla a cabo con éxito.

Los siguientes pasos de la historia se presentan en el capítulo 6, *El Enemigo Final*.

EPÍLOGO: A LA CAZA DEL COCODRILO

Ya sea como una forma de disculparse por causar una mala primera impresión a los hombres lagarto, o para dar un poco de emoción añadida a los aventureros amantes del combate, este encuentro enfrentará al grupo contra un terrible enemigo que habita entre el lodo más profundo de los pantanos. La reina Othokent detallará la amenaza a los personajes, relatándoles una historia sobre una criatura a la que los de su raza llaman Mil Dientes el Devorador. Interpreta la conversación con la soberana o resúmela usando la siguiente información:

- Cuando los hombres lagarto volvieron a esta guarida largo tiempo abandonada, no tardaron en descubrir que un cocodrilo gigante acechaba en el pantano cercano.
- Los cocodrilos son sagrados para esta tribu y consideraron su presencia como un buen presagio. Los hombres lagarto tienen mucha experiencia en lo que a estos animales se refiere y, por lo tanto, no lo percibieron como un peligro.
- Su confianza se quebró cuando el cocodrilo gigante atacó y devoró a tres miembros de una patrulla de hombres lagarto que había hecho un alto cerca de su guarida.
- La dificultad a la que se enfrentan los hombres lagarto es que no pueden atacar a la criatura, ya que la especie es sagrada para ellos.
- Desde que tuvo lugar el primer ataque, las cosas han ido a peor. Mil Dientes ha estado atacando a los miembros de la colonia que realizan las patrullas rutinarias por el pantano, matando y devorando a muchos.

- Debido a que la guarida del cocodrilo se localiza cerca de una posible ruta de ataque de los sahuagins, los hombres lagarto no se atreven a dejar el área sin patrullar.
- No habría violación del tabú sagrado si los aventureros fueran a matar al cocodrilo gigante en nombre de la reina. De hecho, la monarca exigirá que le traigan la cabeza de Mil Dientes para añadirla a su colección.

Si el grupo acepta la tarea de solventar el problema del cocodrilo que sufre la tribu, la reina Othokent les ofrecerá un frasco de agua del pantano mezclada con varias raíces, de sabor repugnante (una *poción de curación superior*).

GUARIDA DEL DEVORADOR

El estanque de Mil Dientes se encuentra en el curso del río Dunwater, a unas doce millas de la guarida de los hombres lagarto, tierra adentro.

VIAJAR HASTA EL ESTANQUE

Viajar a través de los pantanos es una tarea peligrosa. Los personajes podrán elegir entre una ruta terrestre directa o un itinerario sinuoso que siga aguas arriba el Dunwater.

Arrastrarse por los pantanos. El pantano es un terreno difícil que convertirá la caminata de 12 millas en un viaje de 8 horas (manteniendo un ritmo normal). Por cada hora que recorran los aventureros de este modo, tendrán una probabilidad del 50 % de tener un encuentro aleatorio (consulta la tabla "Encuentros aleatorios en los pantanos").

ENCUENTROS ALEATORIOS EN LOS PANTANOS

d8 Resultado

1	6 ranas gigantes hambrientas
2	1 troll comiendo cangrejos
3	2 sectarios fanáticos realizando un ritual
4	3 enjambres de insectos (avispas) defendiendo su nido
5	1 druida (de alineamiento malvado) y 2 enjambres de ratas
6	4 hombres lagarto (ajenos a la guarida de la reina)
7	1 ent herido (con la mitad de los puntos de golpe) acosado por 6 enjambres de ratas
8	2 ogros perdidos en el pantano

Mientras se desplazan a través de los pantanos, es probable que los personajes también se topen con una o más de las amenazas presentadas en la caja "Peligros en los pantanos", al comienzo de la aventura.

Seguir la orilla del río. El Dunwater serpentea por el pantano durante casi veinte millas antes de llegar al estanque de Mil Dientes. La orilla del río es un terreno difícil, y seguirlo desde la guarida de los hombres lagarto hasta el cubil de la bestia les llevará 13 horas (a un ritmo normal). La ruta que sigue la orilla del río ofrece una mejor oportunidad de evitar los encuentros aleatorios. Por cada 3 horas que los aventureros viajen por la orilla del río, tendrán una probabilidad del 50 % de experimentar uno de estos encuentros.

ESTANQUE EMPONZOÑADO

El suelo desciende hacia una maraña de árboles de los pantanos y una capa de bruma. Abriendoos paso hacia este valle poco profundo, llegáis a un gran estanque de agua salobre. Este último tiene 60 pies de diámetro y está cubierto por un dosel de enredaderas y ramas entrelazadas. Un borbotante arroyo alimenta el estanque por su extremo norte.



Pueden verse algunos huesos amarillentos en las poco profundas aguas, así como un gran montículo fangoso que se alza en el centro del lugar.

El estanque tiene 8 pies de profundidad en su parte central. El agua está contaminada por los restos podridos de comida que ha ido dejando el Devorador, de modo que cualquier criatura que trague más de una cucharada deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará envenenada durante 1 hora.

Además de **Mil Dientes** (mira el apéndice C), que se encuentra en su montículo de fango, hay dos **serpientes constrictoras gigantes** acechando entre el dosel de enredaderas y caerán sobre las criaturas desprevenidas que permanezcan demasiado tiempo a orillas del estanque. Cualquier personaje que tenga una puntuación de Percepción pasiva de 15 o más detectará a estos animales antes de que estas ataquen.

Desarrollo. Cuando los personajes llegan, Mil Dientes está durmiendo en su montón de lodo. Su morro es casi invisible allá donde asoma sobre la superficie del agua. Si una criatura entra en su estanque, o si se hacen ruidos fuertes cerca de la orilla de este (combatir contra las serpientes gigantes, por ejemplo), el cocodrilo se despertará y se deslizará por el agua para investigar. Si interrumpe el combate con las serpientes que viven entre el follaje, estos animales se internarán de nuevo entre los árboles para escapar.



CAPÍTULO 4: OPERACIÓN DE RESCATE

GUANDO SE AVISTA UN BARCO DESAPARECIDO durante años yendo a la deriva, en el mar, su antiguo propietario ve una última oportunidad de recuperar una fortuna perdida. Pero lo que el dueño no sabe es que la nave tiene un nuevo patrón: un despreciable druida, enloquecido y caníbal, acompañado de una horda de malvadas mascotas a su servicio.

Operación de Rescate es una aventura de D&D diseñada para un grupo de cuatro a seis personajes de nivel 4.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

El príncipe mercader Aubreck Drallion fue en tiempos una de las personas más acaudaladas de su ciudad. Su flota comercial estaba entre las más grandes y prósperas de las de su clase, con cientos de barcos bajo su enseña esquivando tormentas, incursiones piratas y monstruos acuáticos para transportar sus mercancías por todo el mundo.

No obstante, el éxito de Aubreck tal vez fue demasiado fulgurante y fácil; aunque sus ganancias al final se establecieron, su ambición no tenía fin. Hace años, sus contactos en las junglas meridionales le informaron de que podría monopolizar el comercio de especias y hierbas aromáticas raras haciendo grandes inversiones en esa región. Aubreck aprovechó la oportunidad, viéndola un negocio seguro, e intentó enriquecerse aún más. Vendió muchos de sus activos y capitalizó en forma de escrituras de propiedad y pagares; luego guardó a buen recaudo toda esa riqueza transportable a bordo del *Emperador de las Olas*, el mejor navío de su flota.

El plan de Aubreck era convertir de nuevo estos pagares en efectivo cuando el barco llegara a su destino en el sur; sin embargo, en un cruel giro de los acontecimientos, la providencia quiso que el *Emperador de las Olas* desapareciera. Una tormenta separó la embarcación de su escolta y nunca más se supo de esta. Devastado por las pérdidas financieras, Aubreck tuvo que contentarse con llevar el estilo de vida de un comerciante común.

El verdadero destino del *Emperador de las Olas* solo lo conocen unos pocos. La nave estuvo a punto de naufragar durante la tormenta que lo desvió, pero se mantuvo a flote. Tras la tempestad, los miembros supervivientes de su tripulación fondearon cerca de una isla inexplorada. Cuando llegaron a tierra en busca de comida y agua, descubrieron que el lugar estaba habitado por tribus de humanos primitivos, orcos y goblins, gobernados por unos crueles druidas que adoraban a Lolth bajo su forma de Reina de las Arañas. Los secuaces de los druidas liquidaron con rapidez a los pocos marineros que quedaban y se apropiaron del barco como signo del favor de su oscura diosa.

Con el tiempo, los pobladores de la isla se dividieron en dos facciones, cada una de las cuales intentó exterminar a la otra. Uno de los grupos se hizo con la custodia del navío y lo usó como cuartel general, abasteciéndolo de suministros y defendiéndolo de los ataques del bando enemigo. Cuando la guerra entró en su estertor final, el barco corría peligro de ser asaltado por fuerzas terrestres. Como respuesta, en lugar de quedarse y luchar, los sectarios que había a bordo de la embarcación llevaron anclas y, gracias a un viento procedente de la costa, surcaron las olas, dejando la isla bien atrás.

Hace quince días, Aubreck recibió la noticia de que se había avistado al *Emperador de las Olas* a la deriva en el mar del sur, convertido, en apariencia, en un barco fantasma. El noble usó rápidamente una parte considerable de sus ahorros para contratar una nave y una tripulación con los que navegar hasta el ruinoso navío. Aubreck cree que podrá restituir su posición social si recupera las escrituras y los documentos que estaban guardados en el barco cuando zarpó. Ahora, todo lo que necesita son algunas almas valientes capaces de lidiar con cualquier amenaza que pueda presentarse a bordo del *Emperador* y recuperar su fortuna.

RESUMEN DE LA AVENTURA

Operación de Rescate comienza como una aventura de investigación, en la que los personajes abordarán el *Emperador de las Olas* y explorarán sus cubiertas superiores. A medida que se aventuren en las cubiertas inferiores de la nave, este escenario se irá convirtiendo cada vez más en una mazmorra de espacios angostos y peligrosos, llena de alimañas que atacarán en grupo. Aquellos que sobrevivan a esas amenazas y sigan adelante encontrarán las bodegas más bajas inundadas de agua marina e infestadas de muertos vivientes.

Mientras los aventureros se abren camino en busca del objetivo de Aubreck, los peligros del mar finalmente terminarán ajustando sus tardías cuentas con el *Emperador* en la forma de un hambriento pulpo anciano. Esta criatura atacó por primera vez el navío varios días antes de que llegaran los personajes. Su asalto anterior no logró hundir el barco, aunque la bestia logró devorar o ahogar casi a todos sus ocupantes vivos.

Dicir que el *Emperador* tiene ahora una tripulación reducida es ser generoso. De todos los sectarios que escaparon de la isla, solo un malvado druida permanece vivo a bordo del barco. El semiorco Krell Grohlg aún sigue adorando a Lolth en un santuario que hay dentro de la nave; le ayudan a defenderla varios tipos de arañas, enjambres de alimañas y otras monstruosidades.

El clímax de la aventura será una carrera contrarreloj, cuando el pulpo regrese para una embestida final, con las cubiertas inundadas, el barco yéndose a pique y los personajes luchando a través del casco desintegrado en una carrera por salvar el pellejo. Si Krell o sus secuaces todavía siguen con vida, supondrán un obstáculo adicional, porque tampoco querrán hundirse con la embarcación.

Para que los personajes reciban el pago de Aubreck, deberán devolverle una pesada caja que se encuentra en la bodega de carga, lo que posiblemente los obligue a elegir entre escapar con rapidez o cumplir su misión.

UBICAR LA AVENTURA

Operación de Rescate se ha escrito para que pueda desarrollarse en una zona costera de cualquier entorno de campaña. La historia de Aubreck como comerciante antaño poderoso hace de una ciudad o un pueblo portuario grande el mejor punto de partida para la historia.

GANCHOS DE LA AVENTURA

Introducir a los personajes en esta aventura es relativamente sencillo. Aubreck necesita ayuda desesperadamente, pero aún no está dispuesto a revelar del todo los detalles del trabajo. Teme que hablar demasiado sobre la expedición haga que otros cazatesoros puedan llegar hasta el *Emperador* antes que él.

Si quieres agregar un incentivo adicional, considera la idea de añadir una leyenda a tu campaña que vincule al *Emperador de las Olas* a un objeto mágico, u otro artículo especial, que estén buscando los aventureros. Podrías incluir ese elemento dentro de la caja fuerte que necesita Aubreck o podría estar almacenado en algún otro lugar del barco.

SE BUSCAN RESCATADORES

Aubreck ha encargado a su mayordomo semiorco, Vertheg, encontrar una banda de aventureros que sea adecuada para su urgente misión. Alto, larguirucho y desmañado, el mayordomo llama la atención por el único colmillo que sobresale de su mandíbula inferior y por la forma en que su piel verrugosa contrasta con sus pulcras ropas de calidad. Vertheg se encarga a menudo de hacer negocios no del todo legales para Aubreck, por lo que sabe muy bien el tipo de tabernas y posadas en las que encontrar a los personajes.

Cuando los aventureros estén ante Aubreck (un **noble humano**), notarán con rapidez que el hombre ha conocido días mejores. Su mansión es grande, pero está descuidada, y sus ropajes llevan pasados de moda al menos un año. Su cabello de color gris hierro está recogido en una coleta corta y su bigote está bien cuidado.

Aubreck les explicará que en el cargamento del barco hay una caja mágica que contiene pagarés y títulos de propiedad por un valor total de 100.000 po. Ofrecerá al grupo una tarifa del 10% (10.000 po) para que la recuperen. Como gesto de buena fe, les entregará un anticipo de 200 po (incluso si tras hacer todo lo posible no logran recuperar la caja, Aubreck no podrá pagarles nada más). Dice que han divisado la nave hace poco a la deriva, a unos cinco días mar adentro.

Al noble le preocupa que alguien más pueda hacerse con los bienes de la embarcación como botín si no actúa con rapidez. Ya ha contratado un barco, el *Alma de Invierno*, y a una tripulación para preparar una misión que llegue hasta su navío abandonado. Ahora necesita aventureros que vayan allí y aborden el *Emperador* una vez lo alcancen; luego, deberán encontrar la caja y traérsela.

SOBRE EL ORIGINAL

Extraída de la revista *Dungeon* 123, la aventura de 2005 "Salvage Operation", de Mike Mearls, es una historia poco habitual que tiene lugar en el mar en su totalidad. Esta trama sombría incluye un épico ataque por parte de un pulpo de proporciones titánicas y una carrera para escapar de un barco infestado de monstruos mientras se hunde.

La decrepitud y la podredumbre (junto con una pizca de culto demoníaco) son constantes a lo largo de esta inusual exploración de mazmorras que pone a prueba tanto el coraje de los personajes como la navegabilidad del *Emperador de las Olas*.

PROBLEMAS DURANTE LA SINGLADURA

La travesía hasta el derelicto durará 1d4 + 3 días. Si quieres darle un poco más de emoción al viaje, a mitad de camino un grupo de sahuagins se topará con el *Alma de Invierno* y tratará de abordarlo.

Se trata de una banda de 18 **sahuagins**, liderada por una **sacerdotisa sahuagín** y un **barón sahuagín**; esperarán hasta altas horas de la noche para subir a bordo del barco nadando a sus costados y trepando hasta llegar a la cubierta principal. Intentarán matar a la tripulación y a los pasajeros de manera sigilosa, con la esperanza de evitar que se dé la alarma. El plan de estos será el de eliminar a todos los que estén en el navío y luego mantenerse al acecho para emboscar a quien se acerque a investigar la nave abandonada.

Los sahuagins atacarán primero a los centinelas. Por lo general, habrá 1d4 + 4 tripulantes enanos en cubierta durante la noche, como vigías. Si los matan, los sahuagins se separarán para invadir los camarotes inferiores. Si no dispones de un plano modelo de la cubierta, supón que los personajes están divididos entre dos camarotes de la cubierta inferior.

Los sahuagins luchan hasta que seis o más miembros de su grupo hayan muerto. Cuando llegue ese momento, los supervivientes volverán al agua y huirán.

Aubreck describe la caja como fabricada en un metal azul brillante. Está embalada dentro de un cajón de madera marcado con una gran letra "A". Este cajón se podrá abrir con facilidad haciendo palanca o rompiéndolo, pero no se podrá hacer lo mismo con la caja, salvo utilizando una contraseña solo conocida por Aubreck. Contiene todos los títulos y pagarés del noble, aún sellados en sus envoltorios impermeables. Los pagarés proceden de un templo legal bueno que los abonará solo después de que el propietario original de los activos dé su permiso; el valor de estos permitirá a Aubreck reconstruir su negocio una vez él mismo los canjee.

EL ALMA DE INVIERNO

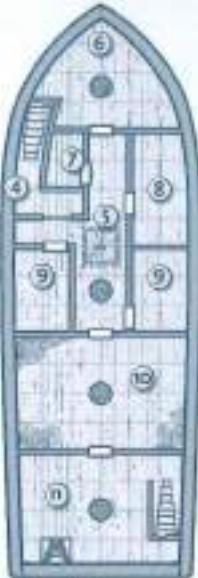
Gobernado por una tripulación de recios enanos, el *Alma de Invierno* es un velero que capitanea Wolgar Windrune (**veterano enano LN**). Para evitar que los aventureros entorpecan a sus marineros, insistirá en que estos se queden en sus dependencias durante el viaje, unos camarotes estrechos situados bajo la cubierta principal. La tripulación consta de treinta **guardias** enanos, que permanecerán a bordo del *Alma de Invierno* durante la aventura, ya que no se les ha pagado nada más que por transportar a los personajes.



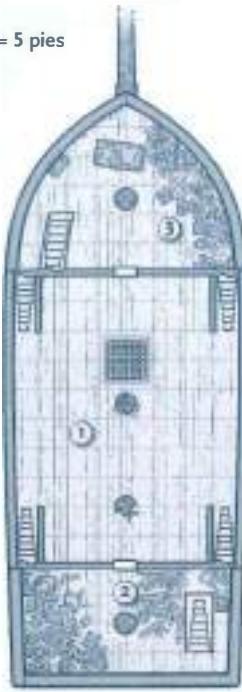
1 casilla = 5 pies



Bodega de carga



Cubierta inferior



Cubierta principal



Alcázar de popa

MAPA 4.1: EL EMPERADOR DE LAS OLAS

Aubreck ha adquirido suministros para la misión de los aventureros a bordo del navío abandonado. Este equipo ya está en el barco, e incluye: armadura de cuero tachonado para cualquier personaje que quiera una, dos ballestas ligeras con veinte viroles cada una, cinco rollos de cuerda de 50 pies, dos garfios de escalada, doce antorchas, dos útiles de sanador, seis viales de antitoxina, dos pociones de curación y dos sacos para sacar el tesoro de la embarcación.

ESTADO DEL BARCO

Después de varios días en la mar, el *Alma de Invierno* avistará el amenazador y destrozado casco del derelicto, el *Emperador de las Olas*. Wolgar Windrune llevará su barco a menos de 500 pies del navío a la deriva, abarloando por su costado de estribor, lo suficientemente cerca como para distinguir sus principales características exteriores. Han cortado sus mástiles, pero la cubierta superior parece libre de restos; lo que haya golpeado el buque ha sido tan fuerte como para llevase los mástiles, velas y aparejos consigo. Han desfigurado a machetazos su mascarón de proa, que antes era un majestuoso ángel en vuelo.

El capitán Wolgar y los marineros a bordo del *Alma del Invierno* se asombrarán al comprobar que el *Emperador* aún sigue a flote. Cualquier personaje que tenga el trasfondo marinero o que cuente con competencia en el manejo de vehículos acuáticos verá que el barco ha sufrido graves daños en sus cubiertas superiores, propias de los efectos de un tifón o un maremoto. La nave está escorada a babor de forma notable, prueba de que el lastre del *Emperador* se ha desplazado, aunque la escora no parece lo bastante severa como para hacer que moverse por su cubierta sea peligroso. La embarcación navega semihundida, lo que implica que tanto la sentina como, posiblemente, también la cubierta más baja, estén inundadas. Si ninguno posee el trasfondo o la competencia adecuados, Wolgar podrá remarcar estos hechos. El capitán también dejará claro que sospecha que el navío podría hundirse durante los diez días que se tardaría en remolcarlo de regreso al puerto.

No todos los desperfectos visibles del barco se deben al tiempo y al clima. Superando una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15, un personaje podrá detectar daños de impactos en el casco de la nave, lo que indicará que hace poco ha sido atacado por una criatura marina.

El capitán ordenará a dos marineros que transporten a los aventureros hasta el *Emperador* en un bote de remos. Los enanos llevarán cuerdas y garfios para que los personajes puedan subir a la cubierta principal con facilidad. Preparar por el casco del barco, resbaladizo por las algas, sin una cuerda requerirá tener éxito en una prueba de Fuerza CD 10 (Atletismo). No hay ojos de buey ni grandes aberturas en el casco, lo que hará que la cubierta principal o el alcázar sean las únicas vías de entrada. Todas las localizaciones del barco aparecen identificadas en el mapa 4.1. Siempre que se indique un punto cardinal en una descripción, se asume que la proa del barco apunta al norte.

El *Alma de Invierno* se acercará a no más de 500 pies del derelicto. Después de acercar a los aventureros hasta el navío, los marineros se alejarán a 200 pies del *Emperador* y mantendrán su posición, esperando a que los personajes reaparezcan en la cubierta superior con el tesoro recuperado del fondo de la nave.

TELARAÑAS A BORDO DEL BARCO

Salvo que se indique lo contrario, la cubierta inferior del *Emperador* estará llena de cortinas de telarañas. Las zonas recubiertas de estas se encontrarán ligeramente oscurecidas. Los ataques a distancia realizados contra criaturas en áreas llenas de telarañas se harán con desventaja. Además, las criaturas que habitan el barco tienen la costumbre de esconderse entre ellas. Como acción, cualquiera de ellas podrá intentar superar pruebas de Destreza (Sigilo) para ocultarse de personajes situados a más de 5 pies de distancia. Muchas de estas criaturas comenzarán los encuentros habiendo tratado ya de esconderse; haz las pruebas que creas pertinentes para establecer el éxito de cada criatura a la hora de evitar ser detectada.

CUBIERTA SUPERIOR

Es probable que la cubierta principal del *Emperador de las Olas* sea la primera parte de la embarcación que exploren los aventureros; además, será la última etapa de su huida desesperada.

1. CUBIERTA PRINCIPAL

Las cubiertas superiores del *Emperador* están ligeramente inclinadas hacia el costado de babor del barco. El castillo de proa y el alcázar están vacíos, y todo lo que queda de los mástiles del navío son unos tocones de madera de poca altura. Las puertas de doble hoja que conducen a los camarotes delantero y trasero parecen intactas, al igual que la reja metálica situada sobre cubierta, la cual permite acceder a las estancias inferiores. Aparte del crujido rítmico de las muy deterioradas maderas de la embarcación, todo parece tranquilo.

En esta zona no hay nadie. Las puertas de proa y popa no están cerradas con llave (pero consulta la zona 3), y la rueda del timón del barco gira libre y con facilidad. Un personaje que realice una prueba de inteligencia CD 10 podrá determinar que la rueda ya no está conectada al timón de la nave, de modo que no se puede usar para gobernarla hasta que se someta a unas largas reparaciones.

La cubierta está manchada de sangre en algunos lugares, hecho que percibirá quien tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Superar otra prueba, esta vez de Sabiduría (Medicina) CD 10, revelará que las salpicaduras tienen aproximadamente tres días de antigüedad.

A través de la reja de la cubierta se puede ver una escalera que desciende hasta la zona 5, pero dicha rejilla está cerrada y atascada debido a la herrumbre. Se podrá abrir teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 o destrozándola (CA 15; 10 puntos de golpe; inmunidad a los daños de fuego, psíquico y de veneno). Alguien que se aventure a echar un vistazo en la zona 5 después de quitar la reja y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 contemplará varias arañas del tamaño de un puño que se arrastran por las paredes del pasadizo contiguo. Estos animales se alejarán de inmediato ante cualquier ruido o luz.

2. ALTAR A LOLTH

Un tosco altar de piedra domina este camarote. Extrañas marcas cubren su superficie; a su alrededor, el suelo está lleno de barro seco y unos cráneos humanoides resuenan en la pared, más arriba, cada uno colgado en una espiga de madera. Los rincones de esta habitación están llenos de restos y escombros: troncos de madera mal cortados, muebles destrozados, sacos rotos, cajas machacadas y pequeñas pilas de hojas de palma secas. Una escalera desciende desde la esquina sureste, y un olor acre inunda el aire.

Esta cámara fue en tiempos el camarote del capitán. Ahora es un santuario consagrado a Lolth, la Reina Demoníaca de las Arañas. Los cráneos están rotos, desgastados y envejecidos, como es natural.

Al acecho, bajo la basura y los escombros, hay una gran cantidad de las alimañas que los sectarios de Lolth consideran sagradas: arañas de todos los tamaños y tipos. Si cualquiera que no sea el druida Krell pasa más allá

de unos momentos en esta cámara, una **araña gigante** se abalanzará desde las telarañas del lado de babor de la estancia, mientras que un **ettercap** hará lo propio desde el lado de estribor. Al mismo tiempo, cuatro **enjambres de arañas** se arrastrarán atravesando la cubierta desde abajo. Sorprenderán a cualquier personaje que tenga una puntuación de Percepción pasiva de 14 o menos (y bien de cerca: recuerda que un enjambre puede ocupar el mismo espacio que otra criatura).

Bitácora del capitán. Un aventurero que rebusque entre los escombros de la habitación y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 encontrará el libro mayor de la nave y el cuaderno de bitácora del capitán, ambos escritos en común.

El registro detalla el último viaje de la embarcación, incluyendo un relato de la terrible tormenta que sacó al *Emperador de las Olas* de su curso y lo separó de su escolta. Corto de comida y agua potable, el barco se vio obligado a echar el ancla frente a una isla inexplorada. La última entrada describe un ataque de orcos que luchaban junto a goblins y alimañas monstruosas. Aunque la tripulación pudo defenderse del asalto inicial, sufrió numerosas bajas. Este texto también registra los temores del capitán de que aquel ataque pudiera haber sido el precursor de otro aún mayor.

Tesoro. Hay una ofrenda menor a Lolth oculta entre el barro y la basura, en la cubierta. Una inspección del camarote revelará un pequeño saco que contiene diez rubíes rojos (100 po cada uno).

3. SALA DE MAPAS

Una gruesa masa de telarañas mantiene cerrada la puerta que conduce a esta estancia desde la cubierta principal. Se podrá abrir superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 o rompiéndola (CA 15; 18 puntos de golpe, inmunidad a los daños psíquico y de veneno; resistencia a los daños perforante y cortante).

Cortinas de telarañas inundan esta sala, de forma que cualquier cosa que se encuentre a más de 10 pies de la entrada se verá como poco más que una forma difusa. Una estrecha escalera descendente está oculta entre las telarañas y cerca de la proa se sitúan una mesa y cuatro sillas.

Los muebles ajados que hay aquí no tienen ningún valor, pero la mesa aún sigue cubierta de cartas de navegación y mapas.

Una **araña gigante** y un **ettercap** acechan cerca del techo, sobre la mesa, escondidos por completo entre las telarañas y las sombras. Atacarán a la primera criatura que se ponga a examinar los mencionados documentos, haciéndolo por sorpresa a menos que su objetivo posea una puntuación de Percepción pasiva de 17 o más.

El combate en esta zona despertará a las alimañas hambrrientas de las cubiertas inferiores. 1d4 asaltos después de este ataque inicial, un **enjambre de arañas** aparecerá por las escaleras procedentes de la zona 4 cada asalto, actuando en la misma posición en el orden de iniciativa que la araña gigante. Seguirán llegando enjambres hasta que cuatro de ellos se hayan sumado a la pelea, a menos que se bloquee de alguna manera el acceso desde la zona 4. Cada enjambre atacará a la criatura más cercana.

CUBIERTA INFERIOR Y BODEGA DE CARGA

Los camarotes ubicados bajo la cubierta principal pertenecen al druida Krell y a las criaturas asesinas que este mantiene bajo su control.

4. PUERTA CUBIERTA DE TELARAÑAS

Esta zona no está llena de cortinas de telarañas, a diferencia de la mayor parte de la cubierta inferior (consulta la caja "Telarañas a bordo del barco"). Una telaraña de un tipo diferente se entrecruza sobre la puerta situada entre esta pequeña cámara y el extremo oeste de la zona 5 (en el espacio marcado con línea de puntos). Esta red recién tejida es difícil de detectar. Un personaje que avance con una vara o un arma por delante, o que posea una puntuación de Percepción pasiva de 17 o más, podrá descubrir la telaraña. De lo contrario, el primer aventurero que atraviese la puerta quedará envuelto en esta y apresado, como impactado por el ataque de telaraña de una araña gigante.

Si alguna criatura queda atrapada en la red, los ocupantes de la zona 5 acudirán a este lugar y atacarán de inmediato.

Tesoro. Podrá encontrarse una pulsera de plata fina (250 po) en el suelo, junto a la pared, en la esquina noreste de esta zona.

5. NIDO DE ARAÑAS

La sección norte-sur de este pasillo está llena de cortinas de telarañas (mira la caja de texto).

Hay un **ettercap** al acecho en esta zona, colgado del techo sobre la puerta a la zona 6. También dos **tarántulas gigantes**, encaramadas una a cada lado de la puerta que da a la zona 4. Atacarán por sorpresa a cualquier criatura cuya puntuación de Percepción pasiva sea 16 o menos, cuando esta esté atrapada por la telaraña de la puerta de la zona 4 o en el instante que alguien acceda a la zona 5 tras haber eliminado dicha red. Habrá seis **enjambres de arañas** distribuidos por toda esta sala, de los cuales dos se incorporarán al combate en cada asalto.

Si los personajes entran a este pasaje desde la zona 10 en lugar de por la zona 4, las arañas esperarán hasta que la atención de los aventureros se concentre en la reja de la cubierta (lee un poco más adelante) antes de atacar.

Acceso a la bodega de carga. Un enrejado de madera cubre una escotilla en la cubierta; conduce a la zona 12. La reja está muy podrida y cubierta de telarañas; su precario estado solo lo podrá notar un personaje que tantea el suelo con una vara o que tenga una puntuación de Percepción pasiva de 14 o más. Alguien que apoye todo su peso en el enrejado lo atravesará y caerá en la bodega de carga (zona 12). La caída al agua que inunda este lugar no causará daño alguno, pero llamará la atención de los gules que allí moran. Cualquier persona que se dé cuenta de su estado podrá abrir o romper la reja con facilidad y pasar por encima.

6. ALMACÉN DE COMIDA

Unas espesas telarañas llenan este compartimento, cubriendo en parte huesos colgados, extremidades arrugadas de humanoides y animales y otros restos horripilantes. Hay cuatro bultos de tamaño humano colgados entre el amasijo de telarañas, a poco menos de diez pies hacia adentro de la habitación, mientras unas diminutas arañas se escabullen por todas partes.

Cualquier aventurero que mire los bultos envueltos en telarañas durante unos segundos y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 se percibirá de que de vez en cuando se estremecen y se contraen de un modo no propiciado por el balanceo del *Emperador*. Dentro de estos hay cuatro **demonios de fauces** (mira el apéndice C), servidores traídos del Abismo mediante la diabólica magia imbuida en

las telarañas de este lugar. Krell y los otros sectarios han pasado muchas horas aquí, bendiciéndolas y celebrando ceremonias consagradas a Lolth, por lo que la diosa los ha recompensado con estos sirvientes. El druida aún no los ha liberado, ya que le preocupa no ser lo suficientemente fuerte como para controlarlos.

Cada crisálida puede abrirse teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12 o por la fuerza (CA 10; 10 puntos de golpe; inmunidad a los daños contundente, psíquico y de veneno). Al liberar al primer demonio, los otros empezarán a retorcerse y podrán usar una acción para salir de su envoltura de telaraña.

Tesoro. Entre las redes hay algunos huesos y cráneos de víctimas de sacrificios. Un aventurero que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10 encontrará un par de pendientes de oro (200 po) y un collar de enredadera con una amatista (250 po) escondidos entre las telarañas.

7. CAMAROTE DE KRELL

Unas hojas de palmera se han amontonado en un rincón de este compartimento para conformar una tosca cama. Cerca, apoyados en la pared, apreciáis una lanza de madera con la punta de piedra y un escudo oblongo. Este último luce el símbolo de un cráneo humanoide con arañas saliendo de las cuencas de los ojos. Dos calaveras humanoides envejecidas cuelgan de unos ganchos de madera de la pared.

Esta habitación es el camarote privado de Krell Grohlg.

A diferencia de la mayor parte de la cubierta inferior, no está llena de capas de telarañas. Desde que el ataque del pulpo mató a los otros sectarios hace unos días, ha abandonado esta sala y pasa la mayor parte del tiempo orando en la zona 10.

Cualquier personaje que inspeccione la cama hallará varios huesos de humanoides bien entremezclados con las hojas de palma.

8. CAMAROTE DEL PRIMER OFICIAL

En el suelo de este compartimento descansan los restos destrozados de una cama, un tocador y un escritorio. Unas espesas telarañas se extienden del suelo al techo, lo que hace imposible ver con claridad las paredes y lo que hay tras estas. Cientos de pequeñas arañas se deslizan entre sus redes.

Todas las partes de esta sala están llenas de cortinas de telarañas. En el camarote no hay nada de interés, y las arañas no representan una amenaza.

9. CÁMARAS ARÁCNIDAS

Esta habitación está llena de muebles rotos, cajas de madera aplastadas y otros restos, todos cubiertos de gruesas capas de telarañas.

Cuando se abra la puerta de cualquiera de estas dos salas infestadas de telarañas, cientos de pequeñas arañas se escabullirán para ponerse a cubierto. Estas zonas no albergan nada de interés.



10. SANTUARIO IMPÍO

En el suelo de esta cámara hay unas runas inscritas en sangre. Se ha tallado un círculo en las tablas del suelo y tanto las paredes como el techo están cubiertos de telarañas. Dos bultos de tamaño humanoide están colgados del techo; se retuercen al pulular sobre ellos cientos de arañas diminutas.

Krell Grohlg, el último superviviente de los sectarios que escaparon de la isla, se recluyó aquí tras el primer asalto del pulpo. Atacará a la primera señal de la presencia intrusos: si morir por Lolth es su destino, intentará matar a tantos aventureros como sea posible.

- Krell es un **druida** semiorco, con los siguientes cambios:
- Es caótico malvado.
 - Posee estos atributos raciales: cuando reducen sus puntos de golpe a 0, en su lugar se queda con 1 punto de golpe (pero no puede volver a hacer esto hasta que complete un descanso largo). Cuenta con visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Habla común y orco.
 - Su puntuación de Fuerza es de 18, lo que le otorga un bonificador de +4 a las tiradas de ataque y daño que realiza con su bastón.
 - Tiene preparado el conjuro de *esfera de llamas* en lugar de *mensajero animal*.

Además de Krell, en este camarote también hay dos **arañas gigantes**, al acecho en una esquina lejana, y la mascota de Krell, una **araña de fase** a la que llama Roil. A menos que los personajes hayan sido en extremo sigilosos mientras atravesaban la nave, el druida los habrá oído moverse y luchar contra los monstruos de otras zonas. Antes de que comience la pelea, habrá tenido tiempo de lanzar los conjuros de *shillelagh* sobre el bastón que esgrime, *piel robliza* para defenderse y *crear llama* en previsión de un combate.

La araña de fase aguardará en la Frontera Etérea. Tratará de emboscar a los enemigos de Krell, moviéndose a través

de las paredes sin que la vean antes de volver al Plano Material para asaltar a un mago, hechicero u otro personaje igualmente vulnerable. Las dos arañas gigantes intentarán proteger al druida. Una luchará desde el suelo, mientras que la otra lo hará desde el techo y atacará en posición invertida, permitiendo a ambas criaturas Grandes permanecer en la refriega.

Poner fin a las hostilidades. Krell sabe que el *Emperador* no se mantendrá a flote para siempre. Los aventureros podrán persuadirle para que se marche con ellos, en lugar de luchar, si cualquier miembro del grupo supera una prueba de Carisma (Persuasión) CD 20 para ganarse su confianza. Un personaje orco o semiorco podrá realizar esta prueba con ventaja. Una vez el druida se encuentre a salvo, este se escabullirá para continuar con su deleznable culto.

Tesoro. Todos los objetos ceremoniales y tesoros de los sectarios están almacenados en una caja de madera situada junto a la pared de babor. Esta contiene *pergaminos de conjuro de ráfaga de viento* y *protección contra veneno*, una *poción de heroísmo*, una *poción de respirar bajo el agua*, una *capa de protección*, 507 po y 199 pp.

11. COCINA

La puerta de este camarote está dañada y se han asegurado de mantenerla cerrada usando dos piquetas de hierro. Se podrá abrir teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 o reduciéndola a astillas (CA 15; 12 puntos de golpe; inmunidad a los daños psíquico y de veneno).

A juzgar por el fogón ubicado junto a una pared de este compartimento, esta era la cocina del barco en su momento. Ahora la zona está llena de huesos y restos. Varios cuchillos de metal muy deteriorados y otros utensilios de cocina cuelgan de unos ganchos en el techo, y un hedor asfixiante a carne podrida inunda el aire. Una escalera asciende cerca de la popa. Hay pequeñas arañas arrastrándose por todas partes.

Los sectarios mantuvieron esta zona libre de telarañas y la usaron para almacenar comida. Después, tras agotarse sus suministros, varios de ellos se encerraron en esta sala para poder controlar los víveres que quedaban. Como respuesta, el resto de la tripulación irrumpió en la estancia, mató a los rebeldes y sumó sus cadáveres a la despensa de la nave. Todo lo que queda ahora de esos insurrectos son despojos, ya que el único superviviente (Krell) se ha comido hasta el último de ellos.

Trampilla. En esta zona hay una trampilla enmohecida que conduce a la bodega de carga. Es fácil detectarla, por lo que no será necesario hacer ninguna prueba. Han colocado un travesaño en un par de soportes herrumbosos para mantenerla cerrada. Los sectarios utilizaban esta puerta para ofrendar sacrificios a los fantasmas que moran abajo, pero la tenían bloqueada el resto del tiempo para evitar que los muertos vivientes escaparan.

12. BODEGA DE CARGA

Esta cubierta recorre el barco a lo largo y no dispone de mamparas ni paredes. El agua marina oscura y turbia que la ha inundado hasta una altura de tres pies choca con unas viejas cajas llenas de moho apiladas junto al costado de babor del navío.

El agua que inunda esta zona será terreno difícil para los aventureros de tamaño Mediano. Los personajes Pequeños deberán nadar mientras se encuentren en la bodega de carga.

Esta estancia es la prisión de cuatro **ghasts**; en el pasado fueron un grupo de ladrones que se escondieron en el lugar antes de que el *Emperador* zarpara por última vez. Cuando la nave fue sorprendida por la tormenta, no pudieron escapar de la bodega y, al final, murieron de hambre. Los sectarios, al apoderarse del buque, dieron con los muertos vivientes, pero los vieron como emisarios de su diosa oscura y los alimentaron con ofrendas de sacrificios vivos.

Los ghasts se esconden actualmente en la parte de proa de la bodega, bajo el agua. No revelarán su presencia hasta que los personajes entren en esta zona y se acerquen a su posición, momento en que los muertos vivientes saldrán de su escondite. Cualquier aventurero cuya puntuación de Percepción pasiva sea 11 o menor se verá sorprendido por los ghasts cuando se lancen al ataque. Una criatura paralizada por las garras de uno de estos seres podrá mantener la respiración de manera automática si se hunde bajo el agua, pero correrá el riesgo de ahogarse a menos que la saquen de nuevo. Consulta "Asfixia" en el capítulo 8 del *Player's Handbook*.

Tesoro. Uno de los ghasts lleva un brazalete de plata esculpido para asemejarse a una lengua retorcida (75 po) y otro un cinturón con gemas engastadas (400 po). Los cofres y baúles están podridos, de manera que los productos que contienen carecen de valor, a excepción de una de las cajas.

La caja de Aubreck. Como acción, un personaje podrá intentar superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para localizar una caja marcada con una estilizada letra "A". Se requerirá de otra acción para abrirla y acceder a la otra caja que lleva dentro.

La caja de metal azul está hecha de hierro mejorado por medios mágicos; es immune al óxido y posee invulnerabilidad a todos los tipos de daño. No tiene cerradura ni pestillo, por lo que no se puede abrir usando ningún medio normal. Lee "Transportar el tesoro de Aubreck" para saber más sobre cómo trasladar la caja tras el ataque del pulpo anciano y sobre cómo sacar el tesoro con seguridad del *Emperador de las Olas*.

EL FIN DEL EMPERADOR

Poco después de que se avistara al *Emperador de las Olas* a la deriva en mar abierto, un enorme pulpo anciano comenzó a acechar al barco. Ya ha atacado la nave una vez, y ese asalto dejó tocado al *Emperador*, abriéndole algunas vias de agua que ahora están causando la inundación de la bodega. El monstruo cree que, si espera lo suficiente, el maltratado navío al final se hundirá, por lo que ha permanecido en la zona, al acecho bajo las aguas, a 100 pies de profundidad (la criatura está obsesionada con acabar con el *Emperador* y no prestará atención al *Alma de Invierno* o al bote de remos que aguarda a los personajes a 200 pies de distancia del derelicto).

Cuando oiga ruido de pelea entre los aventureros y los ghasts de la zona 12, la bestia volverá a la carga (para que el efecto dramático sea mayor, deberías sincronizar la reaparición del pulpo con el momento en que los personajes descubran la caja de Aubreck).

La criatura será una amenaza real para el grupo. Cuando el pulpo ataque, enfatiza el caos que se produce en la nave. Hay enjambres de arañas que atravesan las paredes y las cubiertas presas del pánico, formando grupos cada vez mayores. El barco crujirá y se escorará aún más cuando algo lo aborde desde el exterior; las maderas se romperán y el agua comenzará a entrar a través de las ahora más amplias grietas del casco. Poco después, los aventureros podrán ver los tentáculos del monstruo serpenteando a través de las brechas del casco, agarrando cualquier cosa que pueda rodear con estos. A partir de ese momento, no des a los jugadores el lujo de pararse a pensar sobre los próximos movimientos de sus personajes. Oblígalos a tomar decisiones rápidas y haz todo lo posible para reforzar la idea de que están atrapados en una carrera desesperada para escapar de una embarcación que se va a pique.

EL ATAQUE DEL PULPO

El ataque del pulpo sacudirá e inclinará la nave de forma tan violenta que moverse por ella se tornará difícil. Los monstruos supervivientes tratarán de huir del barco, aterrizados, atacando a los aventureros si se los cruzan. Si los personajes alcanzan la cubierta superior, deberán llamar a los marineros que se encuentran a bordo del bote de remos del *Alma de Invierno* y esperar a que estos los recojan.

MOVIMIENTO

Moverse será complicado mientras el navío zozobra. Considera el suelo de las cubiertas como terreno difícil.

Trepar por las escaleras o por una escalerilla de mano requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10, a menos que alguno de los personajes posea velocidad trepando. Si la falla, el aventurero caerá derribado al mismo espacio desde el que comenzó a trepar.

RESCATE

Una vez los personajes alcancen la zona 1 y pidan ayuda, los marineros del bote de remos tratarán de rescatarlos. La barca tardará 10 asaltos en llegar hasta el *Emperador*.

Puede que los jugadores más observadores se den cuenta de que el pulpo está centrando su ataque en el barco. Cualquiera que salte por la borda o se suba al bote de remos estará a salvo de la bestia. Del mismo modo, los monstruos que se encuentran a bordo del buque y vean a los aventureros en el agua harán lo mismo. De hecho, podrían intentar abordar en masa la barca (consulta "Otros enemigos" a continuación).

TENTÁCULOS DESTRUCTORES

El pulpo golpeará la nave tratando de abrir agujeros y lanzando por los aires a cualquier criatura que toque. Los tentáculos impactarán con rapidez, atravesando los costados del barco. Solo la suerte podrá salvar a los personajes de que los golpeen.

Al comienzo del turno de cada aventurero, el jugador deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si la falla, su personaje recibirá 7 (2d6) daño contundente debido a los frenéticos ataques de los apéndices.

Este efecto también se aplicará a los monstruos que queden a bordo del navío. Para simplificar las cosas, en lugar de hacer tiradas de salvación para estos, asume que reciben 3 (1d6) de daño contundente al inicio de sus turnos.

ATACAR AL PULPO

Un aventurero podrá intentar ahuyentar al pulpo infligiéndole daño. El personaje podrá usar una acción para realizar un ataque a distancia o cuerpo a cuerpo o para lanzar un conjuro. Supón que cualquier tirada de ataque golpea al objetivo, pero que no son impactos críticos. No tengas en cuenta ningún efecto del ataque o conjuro, a estos efectos, que no sea el daño que infinge.

Si el daño total de todos los ataques o conjuros empleados durante el turno del personaje es de 20 o más, el pulpo ralentizará su actividad unos momentos: ninguno de los aventureros necesitará hacer tiradas de salvación contra los latigazos de los tentáculos hasta el final del siguiente turno de ese personaje.

OTROS MONSTRUOS

Si los aventureros han dejado vivo a alguno de los monstruos a bordo de la nave, esas criaturas tratarán de escapar del *Emperador* antes de que se hunda. Krell y los ettercaps serán lo suficientemente inteligentes como para ponerse a salvo. Acudirán a toda prisa a la cubierta superior y saltarán al agua; más tarde, cuando haya llegado el bote de remos, intentarán hacerse con este y huir.

Los demonios de las fauces de la zona 6 quedarán liberados en el asalto 2 y correrán a la cubierta superior. Atacarán a otras criaturas de forma indiscriminada, con la única intención de sembrar el caos. Cada uno asaltará al objetivo más cercano que no sea un demonio.

Las alimañas que se encuentran a bordo del barco huirán hacia las cubiertas superiores, alcanzando la zona 1 en el asalto 3. Se enfrentarán a los aventureros que tengan a la vista y lucharán hasta la muerte.

TRANSPORTAR EL TESORO DE AUBRECK

La caja del tesoro de metal es voluminosa y difícil de manejar. Una vez el pulpo anciano se haya lanzado al ataque y la nave esté escorada e inundada, será difícil moverla.

Uno o dos aventureros podrán intentar transportarla. Un personaje podrá usar una acción para levantar la caja o pasarlala a otra persona superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12. Si la falla, esta se le caerá de las manos.

La rapidez con la que cualquiera podrá desplazarse con la caja dependerá de su puntuación de Fuerza, como se muestra en la siguiente tabla. Si se lleva entre dos, la suma de sus puntuaciones de Fuerza determinará cuán rápido podrán moverse.

Fuerza (Total)

18 o más

12 a 17

8 a 11

7 o menos

Penalización a la velocidad

-10 pies

-20 pies

-30 pies

No se puede mover la caja

El personaje con la iniciativa más alta no se desplazará en su turno y utilizará su acción para ayudar al otro porteador. En el turno del segundo aventurero, ambos personajes podrán mover la caja hasta una distancia igual a la velocidad de la persona que se mueva más lento.

Si ambos porteadores se separan en algún momento más de 5 pies, o si uno o ambos son derribados, la caja caerá al suelo. El tamaño de esta impide que más de dos personajes puedan transportarla a la vez.

SECUENCIA DE LOS ACONTECIMIENTOS

A continuación, presentamos un resumen asalto por asalto que indica cómo se sucederán los acontecimientos a medida que el pulpo vaya destruyendo el barco.

ASALTO 1

El pulpo comenzará su ataque aferrándose a la nave y flagelando con sus extremidades a las criaturas que haya dentro, como se ha descrito antes en el apartado "Tentáculos destructores".

ASALTO 2

El peso de la bestia y sus retorcidos tentáculos harán que el navío sufra una escora de 30 grados hacia el costado de babor. Al comienzo de este asalto, cada aventurero deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caerá derribado y se deslizará 10 pies hacia el lado de babor. Las criaturas que estén trepando por paredes o techos no necesitarán hacer esta tirada de salvación.

De ahora en adelante, cualquier personaje que caiga derribado resbalará 10 pies hacia el lado de babor.

ASALTO 3

A medida que el pulpo vaya consiguiendo aplastar el barco, el agua entrará a través del casco e inundará la zona 12. Los monstruos que se encuentren entre las zonas 4 y 11 habrán huido a la zona 1 para entonces, a menos que los aventureros los hayan detenido. Si se lucha contra estos, intentarán rehuir el combate y escapar.

Cualquier ghast superviviente de la zona 12 se desplazará hasta la zona 1. A diferencia de las otras criaturas que van a bordo de la embarcación, se detendrán para combatir contra cualquier personaje con el que se topen, pero ignorarán a las arañas, a Krell y a cualquier otra criatura que encuentren en la nave.

Los monstruos de la zona 1 tratarán de evitar el agua del mar. En su frenesí, atacarán a los aventureros que lleguen desde las cubiertas inferiores. Si Krell está presente, verá que el bote de remos se dirige al barco e intentará apoderarse de este cuando llegue. Su intención será la de nadar debajo de la barca, ocultarse y luegoemerger para emboscar a los marineros que este trae a bordo.

ASALTO 4

Incluso si los personajes aún no han hecho señas al bote de remos para que los recoja, los marineros comenzarán a remar hacia el navío para organizar el rescate. La barca se acerca al buque por el costado al lado de estribo, con la esperanza de evitar a los monstruos que se han congregado en la zona 1.

ASALTO 5

Las zonas 4 a 11 se inundarán cuando el barco comience a hundirse bajo las olas. El lado de babor de la zona 1 estará ya a nivel del agua, mientras que la parte inclinada de la cubierta tendrá la borda de estribo a 10 pies sobre la superficie.



ASALTOS 6 AL 13

A partir del asalto 6, las olas comenzarán a romper sobre la nave. La mitad de babor de la zona 1 se encontrará a 3 pies bajo el agua, mientras que la borda de estribor quedará a 5 pies sobre la superficie.

ASALTO 14

Si el bote de remos empezó a acercarse en el asalto 4, llegará al comienzo de este. En el caso de que Krell esté presente, como se ha detallado antes, intentará ejecutar su emboscada en ese punto.

ASALTOS 15 AL 19

Al comienzo del asalto 15, el barco se dará la vuelta sobre su costado de babor. Quienes estén en la zona 1 caerán al mar, a una distancia al azar de 2d20 pies del casco volcado. El bote de remos se alejará 20 pies del casco en un intento de evitar a los monstruos. Cualquier criatura que acabe en el agua a 20 pies o menos de la barca tratará de nadar hacia esta y abordarla, atacando a cualquiera que ofrezca resistencia.

ASALTO 20

Al inicio del asalto 20, el navío se hundirá. Cualquier persona a bordo deberá nadar para ponerse a salvo. La embarcación descenderá 3d20 pies al comienzo de cada asalto hasta tocar fondo.

ESCAPAR DEL EMPERADOR

Una vez el bote de remos se haya abarreado al *Emperador de las Olas* en el asalto 14 (o quizás antes), la caja de acero azul se podrá trasladar desde la cubierta del navío a la barca usando una acción. Este último mantendrá su posición el tiempo suficiente como para descargar la caja y que los personajes suban a bordo. Debido a que el pulpo estará entretenido con el *Emperador de las Olas*, no supondrá un peligro inminente para el bote de remos.

Un aventurero que intente nadar en solitario llevando la caja del tesoro deberá tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 al principio de su turno o se sumergirá 20 pies bajo las aguas. Dos personajes que trabajen en equipo para nadar y sostener la caja actuarán en un turno simultáneo ubicado en la posición más baja de las dos en el orden de iniciativa. Uno de ellos tendrá que superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 al principio del turno compartido mientras que el otro empleará la acción de Ayudar, o ambos se hundirán 20 pies. Los dos aventureros deberán permanecer a menos de 5 pies el uno del otro, o los dos soltarán la caja.

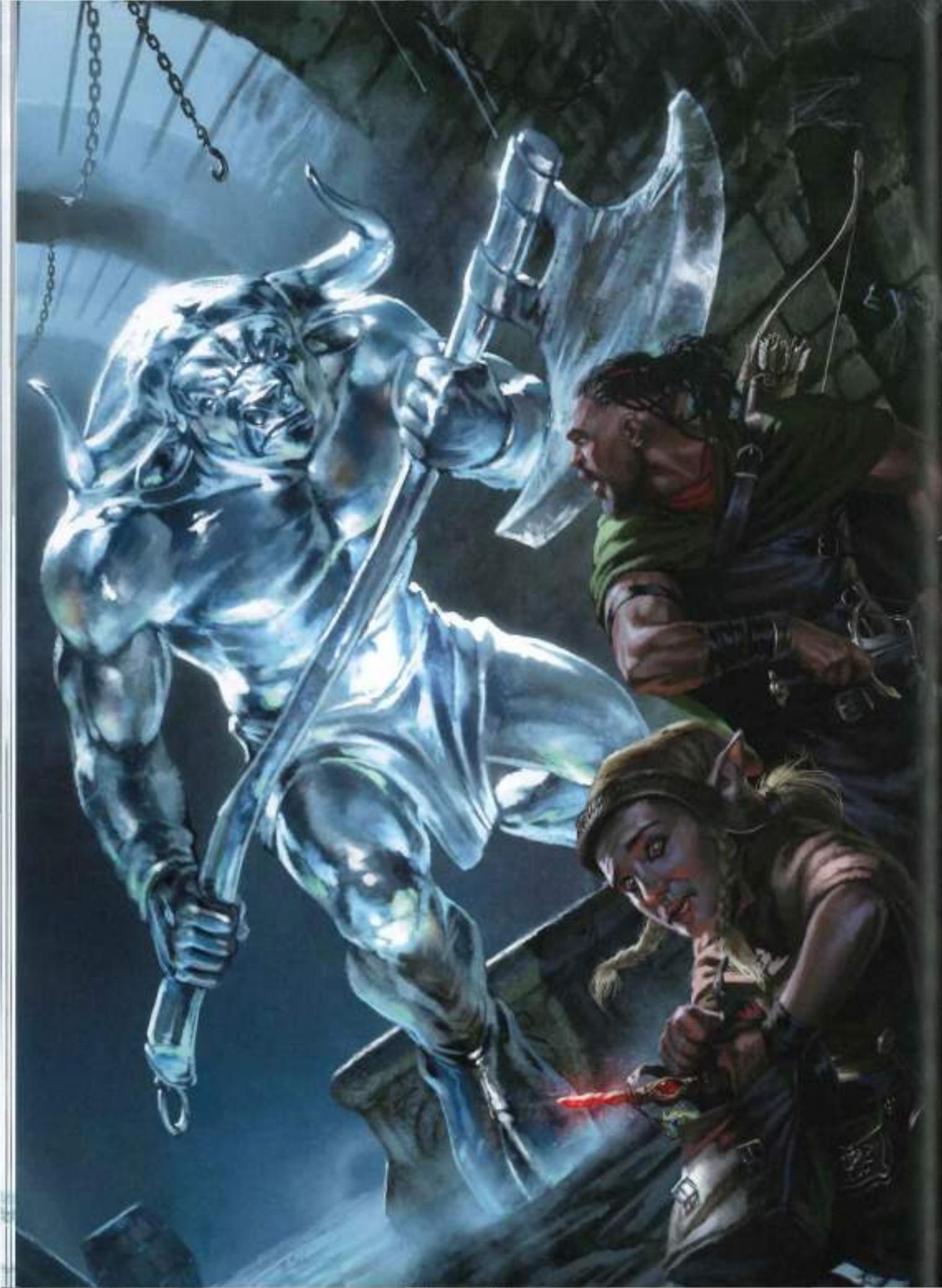
Si eso sucede, esta se hundirá en el océano a razón de 30 pies por asalto, lo que debería dejarla pronto fuera del alcance de la mayor parte de los personajes. En el área donde se ha sumergido el *Emperador* el mar alcanza las 2 millas (algo más de 3 km) de profundidad.

CONCLUSIÓN

Si los aventureros llevan de vuelta la caja a Aubreck, el comerciante se mostrará exultante. Al vender los títulos y pagarés, podrá reconstruir los negocios en su ciudad. Pagará a los personajes lo prometido y estará más que dispuesto a reemplazar los objetos corrientes que hayan perdido durante la aventura.

En realidad, la caja no es inaccesible, pero está sellada mediante una magia en extremo poderosa; vencerla utilizando un conjuro de *disipar magia* precisará superar una prueba CD 30. También se podrá abrir pronunciando la contraseña “Tildivarias”, el nombre del perro que Aubreck tuvo cuando niño (el noble no compartirá esta información con nadie).

Aubreck podría convertirse en un aliado bien relacionado y en una fuente continua de aventuras para el grupo si los aventureros consiguen restaurar su fortuna. Eso si no se vuelve demasiado codicioso y al final traiciona a los personajes, que todo puede ser.



CAPÍTULO 5: LA ISLA DE LA ABADÍA



EL GREMIO LOCAL DE MARINEROS TIENE LA intención de ocupar una pequeña isla, estratégicamente ubicada, para construir allí un faro. Sin embargo, hasta ahora, sus representantes no han podido desembarcar con seguridad en el lugar: en cada intento de desembarco los ha recibido una horda de muertos vivientes.

El gremio publicará una lucrativa oferta de trabajo en las comunidades costeras cercanas, buscando a aventureros que estén por la labor de hacer de la isla y su abadía calcinada un lugar seguro. Cuando los aventureros den con esta información y decidan averiguar más sobre la oportunidad de trabajo, la aventura se podrá considerar oficialmente en marcha.

La Isla de la Abadía se ha diseñado para un grupo de cuatro a seis personajes de nivel 5.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Durante los últimos tres meses, los malvados clérigos de Isla Abadía se han enfrentado de forma violenta a un gran grupo de piratas de la zona. Este conflicto parece haber dejado la isla deshabitada. Los piratas incendiaron la abadía, pero sufrieron tantas bajas que el gremio local de marineros pudo acabar con ellos después.

Lo que el Gremio de Marineros no sabe es que un pequeño número de clérigos malvados y sus esbirros sobrevivieron a los ataques de los piratas refugiándose en los sótanos de la abadía en ruinas. Salones ocultos, peligrosos guardianes y tesoros brillantes aguardan a aquellos que se atrevan a explorar las profundidades del enclave.

EL TRABAJO EN CUESTIÓN

La oferta de trabajo publicada explica que las partes interesadas deberán reunirse con el maestre gremial Tabeth en la sede local del gremio. Cuando los aventureros acudan allí, Tabeth compartirá con ellos este resumen de la información que tiene:

- Los piratas han saqueado hace poco Isla Abadía, una isla situada frente a la costa poblada por unos clérigos malvados y sus seguidores. Por suerte para el gremio, la batalla entre las dos facciones debilitó a ambas.
- El Gremio de Marineros envió un contingente a tierra, el cual liquidó o ahuyentó a los piratas que quedaban.
- Aunque en apariencia ahora está abandonada, la isla sigue siendo peligrosa debido a que los muertos vivientes protegen el único acceso seguro: una playa llamada de las Dunas de las Calaveras.
- El Gremio de Marineros está dispuesto a pagar 2.000 po a los personajes si son capaces de desembarcar, explorar la isla y limpiarla por completo de amenazas para que su organización pueda construir un faro allí. El pago se realizará al finalizar el trabajo, que será comprobado por miembros del gremio.
- El contacto del Gremio de Marineros en la región es el mayor Ursa, que guarda un faro en una isla cercana. Él será quien proporcione información adicional al grupo que acepte la tarea. A cualquiera que quiera llevar a cabo el trabajo se le facilitará un bote de remos grande y resistente para llegar hasta donde se encuentra el mayor Ursa.

El gremio no sabe que hay supervivientes en la isla. Antes de cobrar lo acordado, los aventureros deberán lidiar, además de con otros peligros con los que se topen, con los clérigos que quedan y sus seguidores, ya sea combatiendo o negociando. Para saber más sobre los habitantes del lugar, consulta "Los supervivientes" en la página 102.

SUMINISTROS

El Gremio de Marineros podrá proporcionar al grupo cualquier elemento de equipo que esté en los listados del capítulo 5 del *Player's Handbook*, excepto símbolos sagrados, agua bendita, herramientas de ladrón, armas y armaduras. El precio de los artículos que los personajes utilicen deberá abonarse al gremio, que lo reembolsará cuando se devuelva en buen estado o después de haber completado con éxito la misión.

GANCHOS DE LA AVENTURA

La isla ha sido durante años una fuente de problemas para el Gremio de Marineros de la región. Los clérigos que habitaban la abadía de la isla se mostraron capaces de defender su territorio y, hasta el reciente triunfo de los piratas, todos los intentos del gremio por echar a los pobladores del enclave habían fracasado. Emplea cualquiera de los siguientes ganchos adicionales para reforzar las razones de los aventureros para completar el trabajo con éxito.

RUMORES DE TESOROS

Los clérigos de la abadía no construirían semejantes defensas para proteger unos tomos mohosos y a simples acólitos. Algo valioso aguarda en las entrañas de ese lugar: una estatua dorada, un bastón hecho de rubíes o una fuente cubierta de perlas y piedras raras. Aquellos desventurados piratas se abrieron camino, pero no fueron capaces de descubrir ningún tesoro. Con ambas facciones fuera de combate, solo unos pocos muertos vivientes se interponen en ese camino que conduce hasta riquezas incalculables.

POR EL PUEBLO

Las aguas próximas a Isla Abadía son traicioneras. La espesa niebla que cubre esta región hace que incluso las naves mejor gobernadas confundan su rumbo. El fondo arenoso cercano a la isla está lleno de pecios destrozados y marinos muertos. Si se construye un faro en el extremo del enclave, las aguas del entorno se volverían más seguras para todos. Si los personajes tienen buenas intenciones y una mentalidad cívica, ayudar a convertir ese proyecto en una realidad podría servirles de incentivo adicional.

RESUMEN DE LA AVENTURA

Es probable que la aventura se desarrolle como se detalla a continuación:

Los aventureros se reunirán con el Gremio de Marineros y aceptarán el contrato para hacer de Isla Abadía un emplazamiento seguro para la construcción de un nuevo faro.

El grupo viajará hasta una isla cercana en un bote y se reunirán con el contacto que les dará más detalles sobre el trabajo, el mayor Ursa. Este compartirá con los personajes lo que sabe sobre el estado de la isla y les ofrecerá consejo antes de que los aventureros partan.

UBICAR LA AVENTURA

Isla Abadía es un escenario de aventuras que puedes situar en el mar, frente a la costa, o bien apartado de esta por un corto viaje. A continuación, te proponemos algunas sugerencias para que puedas ubicarla en algunos entornos de campaña clásicos de D&D.

Eberon. En Khorvaire, la isla se encuentra en la costa norte de Karrnath. Los marineros locales están ansiosos por erigir un bastión contra los piratas de Lhazaar, pero el oro que ofrecen proviene, indirectamente y sin duda alguna, de las arcas del rey Kaius. El monarca estará dispuesto a librar a sus tierras de la influencia de la Sangre de Vol. La destrucción de la secta arraigada en la isla llamará la atención del Pacto Carmesí, y quizás incluso de la propia Erandis d'Vol. A buen seguro, habrá algún tipo de confrontación con la Orden de la Garra Esmeralda.

Mystara. A los Gremios de Minrothad siempre les interesa consolidar su poder en el mar y se alegrarían de arrebatar el control de la isla a la secta que la ocupa. Debido a las intromisiones del Gremio de Ladrones, los eruditos de Isla Norte han tenido poca fortuna a la hora de convencer a otras organizaciones para que les ayuden. Como resultado, han contratado a unos mercenarios para que eliminen la amenaza de Isla Abadía, ubicada entre Isla Norte y Isla Fuego. Los sectarios podrían ser seguidores de Alphaks que inciten a los corsarios thyatianos a zarpar desde Terentias, desafiando a los territorios de Minrothad a acabar con la secta de renegados.

Reinos Olvidados. Isla Abadía se sitúa frente a la costa oriental del estrecho del Dragón, donde un Gremio de Marineros de las Tierras de los Valles desea controlar la isla para que esto les ayude a defenderse de los ataques procedentes de Isla Pirata, en el Mar de las Estrellas Caídas. Una secta consagrada a Shar, restos aislados de la ocupación netheresa, lleva algún tiempo habitando el enclave. Si expulsan a dichos fanáticos del lugar, los aventureros podrían llamar la atención de los remanentes de Netheril, lo que no les conviene.

Los personajes explorarán el lugar, enfrentándose a horribles muertos vivientes, a los clérigos supervivientes, a brutales mercenarios y a autómatas ubicados en los túneles llenos de trampas. Una vez hayan limpiado la isla, podrán regresar a la sede del Gremio de Marineros y recoger la recompensa de manos del maestre gremial Tabeth.

VIAJAR HASTA LA ISLA

El auténtico punto de partida de la misión es una isla situada cerca de la costa. La travesía hasta allí en el bote de remos durará unas seis horas. Este enclave tiene un faro que los aventureros podrán usar como refugio cuando quieran descansar, reequiparse o reagruparse. Isla Abadía está a otras dos horas pasando el faro.

SOBRE EL ORIGINAL

"Isle of the Abbey" fue la contribución del diseñador Randy Maxwell al número 34 de la revista *Dungeon*, en 1992.

Al diseñar esta aventura, Maxwell volvió a sus comienzos como

Dungeon Master, permitiéndose usar solo monstruos que aparecieran en el libro de reglas con el que él empezó a jugar. El resultado es un escenario que muestra cómo las limitaciones espolean la creatividad.

EL FARERO

El faro donde los personajes comenzarán la aventura lo ocupa un oficial retirado, el mayor Ursula. El mayor (**veterano humano LB**) es un hombretón de pecho amplio, barba roja brillante y un círculo de fino cabello de color rojo grisáceo en su cabeza por lo demás lampiña. Su atuendo habitual es una llamativa falda ajedrezada roja y amarilla; su martillo de guerra y su daga cuelgan de un amplio cinturón de cuero.

Ursula disfruta ahora de la solitaria vida de un farero. Es un respetado miembro del Gremio de Marineros. Si el grupo ataca al mayor, los lugareños se reunirán para acudir en su defensa. El gremio ofrecerá rápidamente una recompensa por el grupo y los aventureros se convertirán en criminales perseguidos. Ursula no tiene en el faro el dinero de la tarea del gremio, ni nada de valor, salvo comida, bebida y algo de equipo náutico.

INTERPRETAR AL MAYOR URSA

El mayor Ursula no es un mercenario y no se unirá al grupo sin más. Acompañará a los personajes solo si han hecho al menos un intento de desembarcar en la isla. Permanecerá en su barco, negándose a participar en el combate, pero dispuesto a observar y ofrecer su consejo.

LO QUE EL MAYOR SABE

El mayor Ursula, como miembro del Gremio de Marineros, se implicará para lograr que los aventureros tengan éxito. Compartirá la siguiente información de forma voluntaria:

- "El único lugar seguro para desembarcar en la pequeña isla rocosa rodeada de arrecifes es una gran playa de arena conocida como las Dunas de las Calaveras. La zona está plagada de muertos vivientes porque los clérigos de la abadía crearon un ejército de esqueletos para proteger la playa. Se encuentran enterrados en la arena y atacarán a cualquiera que se acerque".
- "Los piratas consiguieron llegar a tierra de alguna manera. Probablemente haya un camino que sortee a los muertos vivientes, pero encontrarlo será un problema. No pudimos alcanzar a los piratas hasta después de que salieron de la isla. Habían infligido y recibido daño por igual. Eran un grupo destrozado y patético cuando los atacamos y acabamos con los que quedaban. Uno de los barcos logró escapar, pero hundimos los demás. El mar y los tiburones dieron cuenta de los supervivientes, por lo que no pudimos conseguir un relato de primera mano de lo que sucedió en la isla o de cómo los piratas atravesaron las dunas".



- “En cuanto a la abadía, ¿quién sabe con certeza? Nunca llegamos siquiera a acercarnos al lugar. Durante días estuvo saliendo humo de la isla después del ataque de los piratas. Tal vez significa que el enclave está abandonado o quizás la abadía se ha quemado y los clérigos están esperando a poder reconstruirla. No lo sé. Para averiguar todo eso es para lo que os han contratado”.

LO QUE PODRÍA SABER

El mayor Ursa te servirá como canal de comunicación cuando quieras dar información a los jugadores, especialmente si se batén en retirada de las Dunas de las Calaveras y regresan al faro. El mayor podrá ofrecer sugerencias y pistas útiles alguna vez. Estas indicaciones deberían darse a demanda, por lo que puede ser que Ursa no tenga nada que decir con respecto a algún tema. Las explicaciones del mayor sobre la situación táctica en la isla dependerán de la cantidad de información que el grupo le brinde sobre esta, sus habitantes y sus trampas y monstruos.

Por ejemplo, las preguntas del tipo “¿cómo podemos atravesar los túneles que hay bajo las ruinas?” serán inútiles, ya que Ursa no sabe nada sobre esos corredores situados debajo de la abadía. Primero, el grupo deberá describirle las galerías (mira “El Camino Sinuoso”) y la situación en el lugar para que el mayor pueda ayudarlos.

LA ISLA

Isla Abadía es una pequeña ínsula de aproximadamente una milla (1,6 km) de ancho por dos millas (3,2 km) de largo. Puedes encontrar una descripción general de la isla, incluidas sus principales zonas y características, en el mapa 5.1.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

La isla es poco más que una planicie de roca en medio del océano. El mar se ha batido bien contra sus desmoronados acantilados, por lo que casi todo el lugar está rodeado de peligrosos bancos de rocas. El rompiente y la espuma de las olas al chocar sobre los irregulares peñascos harán obvio, incluso para quienes sean de secano, que cualquier intento de navegar por estos bajíos solo podrá acabar en desastre.

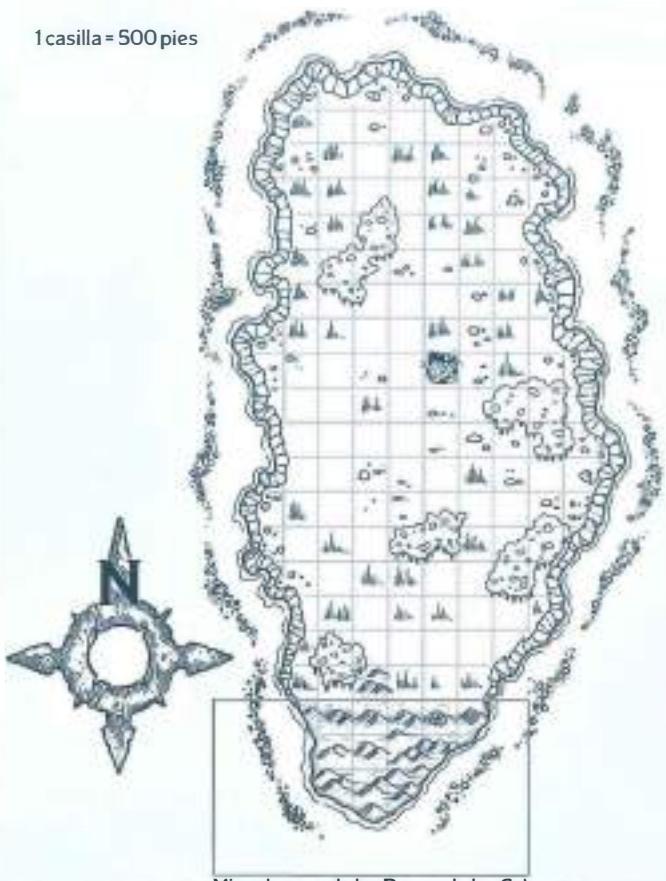
De hecho, no hay motivo para atravesar las amenazadoras rocas, ya que los acantilados de granito que están justo detrás se alzan directamente desde el agua, sin ofrecer lugar alguno para dejar el bote o desembarcar. Solo la zona arenosa del extremo sur de la isla ofrece un espacio seguro donde orillar con una nave (consulta “Las Dunas de las Calaveras”).

La ínsula tiene poca vida salvaje, pero está cubierta de hierba, pequeñas plantas con flores y algunos arbustos y árboles retorcidos y atrofiados. Los pocos animales que la habitan fueron introducidos por los clérigos, ya fuera de manera deliberada o accidental, cuando llegaron y construyeron la abadía. Algunas otras criaturas más peligrosas también han llegado a tierra hace poco.

LAS DUNAS DE LAS CALAVERAS

Las Dunas de las Calaveras (mira el mapa 5.2) se encuentran tras una playa de gruesa arena marrón situada en el extremo sur de la isla. Están desoladas; solo algún brote ocasional de hierba escamosa crece aquí y allá en agujeros arenosos. Cuando se construyó la abadía, los malvados clérigos poblaron las dunas con cientos de esqueletos traídos desde el continente para defender el lugar. El señor supremo de la secta portaba un cetro especial que permitía a su poseedor atravesar estos arenales sin contratiempos, pero este objeto quedó destruido en el incendio que arrasó el edificio.

1 casilla = 500 pies



MAPA 5.1: ISLA ABADÍA

Los esqueletos forman ahora un campo plagado de muertos vivientes incontrolados. Cuando alguien pasa cerca, estos salen disparados desde el subsuelo de las dunas y atacan. Los esqueletos son imposibles de evitar mediante el sigilo, ya que pueden detectar a los intrusos gracias al ruido, las vibraciones causadas por el movimiento y la presión sobre la arena. Cuando los piratas desembarcaron en el lugar, estos muertos vivientes se lo hicieron pagar caro, pero los asaltantes finalmente abrieron una senda a través de los esqueletos y siguieron avanzando hacia la abadía.

Cuando los aventureros alcancen las dunas, utiliza el mapa para hacer el seguimiento de la posición de estos. Supón que el grupo orilla al sur de la playa (en la casilla situada al sur del número 12), a menos que los personajes decidan otra cosa. Cuando los aventureros lleguen a tierra, verán unas colinas de arenales suaves y carentes de rastros; la arena suelta contará como terreno difícil. Como el grupo pronto descubrirá, las dunas están llenas de esqueletos que se despiertan y atacan cuando algo pisa la tierra que los cubre.

PROCEDIMIENTO PARA LOS ENCUENTROS

Usa las siguientes reglas para desarrollar los encuentros en las Dunas de las Calaveras con la ayuda del mapa, utilizando una sola ficha o miniatura para representar la posición de los personajes en la casilla que ocupen. Cada uno de estos cuadrados mide 150 pies de lado. El movimiento de casilla a casilla solo se podrá hacer de forma ortogonal, nunca en diagonal.

La senda de los piratas. Antes de que comiencen a moverse, los aventureros podrán intentar hallar el camino despejado. El grupo deberá escoger a uno los personajes

para que lidere la marcha. Este realizará una prueba de Sabiduría (Percepción). Su resultado será el número de casillas que recorrerán los aventureros por la senda de los piratas. Tras desplazarse por esos cuadrados, los personajes se toparán con una casilla esqueletos establecida al azar. Elije un cuadrado aleatorio ocupada por muertos vivientes que comparta un lado con la última casilla segura a la que hayan llegado los aventureros. Si el grupo viaja a través de las dunas y acaba con menos de veinte esqueletos durante el trayecto, los aventureros llegarán sanos y salvos al borde norte del mapa.

Fase 1. Si los personajes acceden a una casilla sin marcar, no ocurrirá nada. Si entran en un cuadrado marcado con un número, de inmediato los atacará ese número de **esqueletos**. Al comenzar un encuentro, los muertos vivientes se alzarán de la arena, gastando la mitad de su movimiento de ese primer turno. Estarán cubiertos de tierra, pero ello no les obstaculizará, por lo que conservarán su velocidad normal mientras estén en las dunas.

Por ejemplo: Los aventureros llegan a una casilla numerada con un "7". Siete esqueletos se alzarán y defenderán ese cuadrado hasta que los destruyan. Una vez hayan acabado con todos los muertos vivientes de una casilla, esta quedará libre de esqueletos enterrados (pero eso no impedirá que otros de su clase persigan al grupo hasta la misma).

Los personajes continuarán moviéndose, casilla a casilla, despertando a esqueletos y defendiéndose hasta que sorteen las dunas y lleguen a un lugar seguro, o maten al menos a veinte de estos muertos vivientes. Una vez hayan acabado con veinte o más esqueletos, dará comienzo la fase 2.

Fase 2. Todos los muertos vivientes situados a dos o menos casillas del grupo se alzarán y los atacarán. En lugar de enfrentarse a los aventureros de forma individual, la mitad de los esqueletos alzados formarán tres **enjambres esqueléticos** (mira el apéndice C), mientras que la otra mitad se fusionará, creando una **mole esquelética** (consulta el apéndice C). Los enjambres comenzarán el combate a 60 pies del grupo, mientras que la mole lo hará a 240 pies. Una vez derroten a los muertos vivientes, las Dunas de las Calaveras ya no representarán una amenaza para los personajes.

EVITAR LAS DUNAS DE LAS CALAVERAS

Los guardianes esqueléticos de las Dunas de las Calaveras no perseguirán a los aventureros en aguas que tengan más de 3 pies de profundidad. El mar no les hace daño, simplemente no les han ordenado defender esa zona. Así, los personajes que decidan desembarcar y luego seguir por la costa que rodea el área de las dunas podrían esquivar los esqueletos o, al menos, minimizar el contacto con estos.

Escalar los acantilados. Si los aventureros intentan evitar las Dunas de las Calaveras escalando los acantilados, encontrarán muchos puntos de apoyo y asideros naturales que los escaladores podrán usar para ascender. El peligro residirá en la resbaladiza combinación de agua y algas que recubre la cara del precipicio. La cima de estos se halla a 45 pies sobre el nivel del mar. Escalar un tramo de 15 pies del acantilado precisará superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12; fallar una vez significará caer sobre los peñascos irregulares de la orilla, sufriendo el daño normal por la caída y, además, la misma cantidad de daño, pero cortante, provocado por las afiladas rocas.

1 casilla = 150 pies



MAPA 5.2: DUNAS DE LAS CALAVERAS



COMPLICACIONES EN LAS DUNAS

Los esqueletos de las Dunas de las Calaveras esperarán a que los personajes hagan el primer ataque. Si lo consideras oportuno, usa la siguiente tabla para introducir alguna otra amenaza adicional.

COMPLICACIONES EN LAS DUNAS DE LAS CALAVERAS

d6 Acontecimiento

- 1 Tres **mantícoras**, cuya guarida está próxima, en la costa, se lanzan al ataque. Utilizan a los muertos vivientes para que las ayuden a acabar con las presas terrestres; para ello, aterrizan en una casilla infestada de estos y luego alzan el vuelo al verlos salir.
- 2 La oleada de energía nigromántica causada por el despertar de los esqueletos hace que 4d10 **zombis** de piratas muertos emergan de las aguas y se dirijan hacia la playa.
- 3 3d6 enjambres de **mordedores** infestan las aguas que rodean la isla. Habiendo devorado a los que cayeron durante la batalla, están ansiosas de más carne fresca.
- 4 De pronto, ¡se desencadena una tormenta! El repentino aguacero consigue que se alcen los **esqueletos** de tres cuadrados aleatorios.
- 5 Un pirata, Atrapafilos Skeen (**bandido** humano NM), se ha escondido en una casilla segura entre las dunas. Abandonado a su suerte por sus camaradas, pedirá ayuda a los aventureros.
- 6 Una barcaza con su tripulación al completo y que transporta a cinco cazatesoros rivales (**veteranos** humanos LM) arriba a la isla. El grupo ha explorado la playa antes, y ahora planea atraer a los esqueletos fuera de las dunas y acabar con ellos usando ataques a distancia. Desembarcarán mientras los personajes estén atravesando el arenal y luego atacarán.

LAS RUINAS DE LA ABADÍA

Las ruinas de la abadía se encuentran cerca del corazón de Isla Abadía, como figura en el mapa 5.1.

ACONTECIMIENTOS RECENTES

El ataque de los piratas contra la abadía fue una completa sorpresa para los clérigos, ya que ambas facciones se habían aliado. Los piratas blanqueaban gran parte de su botín a través de la secta, que enviaba las mercancías a templos lejanos donde podían venderse sin que las reconocieran como robadas.

Los clérigos de Isla Abadía engañaban a menudo a los piratas en estos acuerdos clandestinos. Los marineros se quejaron por el mal trato recibido, pero no les dieron ningún ultimátum de cara a cambiar los términos de lo acordado. Aunque ambos grupos tenían sus diferencias, los sectarios jamás imaginaron que los piratas se volverían en su contra; incluso si lo hubieran esperado, los primeros confiaban en sus defensas plagadas de muertos vivientes.

Por desgracia para los clérigos, los piratas tenían suficientes efectivos como para abrirse paso entre la horda esquelética. Después de sufrir un número considerable de bajas a manos de los muertos vivientes, se mostraron tan vengativos que prendieron fuego a la abadía. Con la estructura en llamas, ni siquiera se molestaron en saquear el edificio o inspeccionar las bodegas situadas bajo los ardientes escombros.

Tras la batalla, los piratas reunieron todo el botín que pudieron y abandonaron las ruinas, sin saber que estaban dejando a supervivientes tras de sí. Cuando los restos calcinados se enfriaron, estos salieron de entre los escombros.

LOS SUPERVIVIENTES

Algunos de los clérigos y guardias de la abadía sobrevivieron al ataque de los piratas y ahora llevan una vida austera entre las ruinas. Fabricaron unos toscos alojamientos en los sótanos del edificio. El huerto del complejo y algunos barriles de cerdo en salazón también sobrevivieron a la destrucción. Los supervivientes pescan desde los acantilados más bajos y suben cubos de agua del mar por estos precipicios con una cuerda. Lanzando *purificar comida y bebida* sobre el agua salada crean suficiente agua para sus necesidades: beber, cocinar, lavar y cultivar un huerto.

Los supervivientes no disponen de botes ni de medios para construir uno. Los pocos árboles y arbustos retorcidos de la isla son incapaces de aportar la madera suficiente, ni siquiera para una mera canoa o balsa. Además, estos ya no tienen control sobre los muertos vivientes de las Dunas de las Calaveras, de modo que tendrían que abrirse paso a través de los esqueletos para botar cualquier embarcación (no conocen la senda de los piratas).

Los clérigos intentan no llamar la atención. Se mantienen cerca de las ruinas de la abadía, ocultos a los barcos que pasan. No hacen señas a estas naves ni encienden fogatas para que los vean. Atrapados en la isla desde el ataque de los piratas, no saben que estos han muerto. Por lo tanto, dudan en revelar su presencia por temor a que estos invasores vuelvan y acaben con ellos.

Aunque están desesperados por abandonar la isla, sus superiores no aprobarían que rindan la ínsula a los marineros. Castigarían con severidad (tal vez con la muerte) a los clérigos y a los guardias que sobrevivieran si se marcharan. En consecuencia, han decidido capturar o matar a cualquiera que llegue al lugar. Si apresan a alguno de los personajes, lo mantendrán vivo solo si lo pueden usar para negociar y conseguir un rescate. Es probable que las condiciones de su liberación incluyan un bote o, al menos, un pasaje al continente.

El objetivo principal de los supervivientes es comunicarse con sus superiores mientras mantengan el control de la isla. Han enviado mensajes mediante conjuros de *recado* y *mensajero animal* (utilizando gaviotas), pero no han recibido respuesta. Sin embargo, todavía mantienen la esperanza de que se les envíen refuerzos, trabajadores y materiales para reconstruir la abadía.

Por lo general, vigilan las Dunas de las Calaveras durante el día, pero se han vuelto negligentes en ese cometido a medida que el aburrimiento y el hambre se han ido apoderando de ellos. Así, habrá una probabilidad del 50 % de que los aventureros desembarquen en las Dunas de las Calaveras durante el día sin que los vean. Los supervivientes no vigilan durante la noche, por lo que el grupo conseguirá cruzarlas sin ser detectado cuando esté oscuro.

Durante el día, los clérigos se mueven por la superficie yendo a por agua, pescando o atendiendo el huerto; o bien puede que se encuentren en la zona 2 de las ruinas. Por las noches se quedan en sus habitaciones.

A continuación, se detallan las personas relevantes presentes entre los supervivientes.

OZYMANDIAS

Ozymandias (**sacerdote** humano NM) sobrevivió a duras penas a la batalla contra los piratas; trató de rescatar los libros y pergaminos importantes de la abadía en llamas, pero una sala se derrumbó, cerrando una puerta tras él. Se vio obligado a abandonar los escritos, y solo pudo escapar cuando un muro se desmoronó, dándole una ruta de escape.

EL MEDALLÓN DE ORO

Este medallón es un disco dorado inscrito con diseños geométricos complejos, y vale 30 po. No es mágico, pero los muertos vivientes del Camino Sinuoso lo reconocen y permiten que cualquier persona que lo posea, junto con sus acompañantes, pase con seguridad, a menos que se ataque a estos defensores. Solo los muertos vivientes del lugar reconocen el objeto, por lo que no se puede usar para salvar las trampas o evitar a otros guardianes del Camino Sinuoso, ni para protegerse de cualquier otro muerto viviente que se encuentre dentro o fuera de la isla. Los muertos vivientes no obedecerán las órdenes de un personaje que lleve puesto el medallón.

Ozymandias es ahora el clérigo de más alto grado y líder de los supervivientes. Es un administrador capaz, pero no inspira lealtad ni confianza en los que están bajo su autoridad. Los subordinados le obedecen debido a la estructura jerárquica de la cadena de mando de la abadía, no porque ejerza un fuerte liderazgo. En caso de que lo ataquen, se defenderá lo mejor que pueda. Y si los aventureros intentan negociar, Ozymandias resultará una figura traicionera y será poco probable que respete ningún acuerdo (salvo a punta de espada). Quiere llevar las noticias de la destrucción de la abadía al continente, y espera mantener la isla bajo su control hasta que llegue la ayuda.

Ozymandias utiliza un medallón dorado especial (consulta la caja de texto) que le permite pasar con seguridad entre los guardianes muertos vivientes del Camino Sinuoso (los túneles situados debajo de las ruinas de la abadía). Como clérigo de más alto rango en la ínsula, emplea el medallón como un símbolo de su fe, pero no sabe nada de sus propiedades especiales ni de los peligros del Camino Sinuoso.

ODIUM

Odium (**sectario fanático** humano NM) se encontraba de visita en la abadía por negocios cuando los piratas atacaron. Luchó con valentía durante la batalla, aunque sobrevivió de milagro. Atravesó corriendo el edificio en llamas para guardar sus pergaminos de conjuros y otros objetos de valor. Cuando el fuego se extendió, Odium se vio obligado a retirarse a los sótanos con las pertenencias que había rescatado.

Es un quejica y molesta a todo el mundo con sus constantes diatribas. Odium y Ozymandias se odian a muerte. Si uno se encuentra en problemas, el otro no hará nada por ayudarlo.

Odium está desesperado por salir de la isla y seguir con su vida. Si los personajes no atacan al sectario de inmediato, quizás sean capaces de llegar a algún acuerdo con él. Les dibujará un croquis aproximado de las ruinas de la abadía a cambio de 200 po y de que le saquen de la isla de una pieza (si esto sucede, deberás proporcionar a los jugadores solo un mapa aproximado de los sótanos, sin incluir el Camino Sinuoso). Odium se negará a unirse al grupo para pelear contra los demás supervivientes.

BAYLEAF

Bayleaf (**bardo** elfo LM; mira el apéndice C) es un mercenario que trabaja sirviendo al mejor postor. La abadía le contrató como instructor para que entrena a los guardias. Si los aventureros no lo enfrentan de inmediato, será posible negociar con él. Podrán sobornar a Bayleaf con 500 po y la promesa de sacarlo con vida de la isla. No dibujará ningún mapa al grupo ni ayudará a atacar a sus antiguos patrones, pero sí contará que bajo la abadía hay túneles llenos de riquezas. Si se le presiona, el elfo admitirá que el tesoro está custodiado (cierto) y afirmará que tiene un valor de 10.000 po (falso).

Bayleaf es un excelente espadachín y un estratega superior a la media en lo que a pequeñas escaramuzas se refiere. Ozymandias le ordenó proteger los sótanos. Si capturan, matan o sobornan al elfo, la defensa de estas zonas se convertirá en un frenesí caótico.

OGMUND

Ogmund (**gladiador humano CM**) es un guerrero enorme, estúpido y mezquino. En combate es impresionante empuñando su lanza, incansable. Durante la batalla contra los piratas, quedó inconsciente por causa de un golpe de un martillo de guerra. Lo dejaron atrás, dándolo por muerto, y luego los clérigos que se refugiaron en los sótanos lo llevaron a rastras a un lugar seguro. Se avergüenza de no haber muerto en la batalla y no volverá a cometer ese error.

Ogmund no es de los que negocian. Sus demandas serán sencillas: rendirse o luchar. No es precisamente el mejor estratega del mundo, así que es probable que deje pasar las oportunidades de realizar emboscadas más simples, de manera que su única táctica ofensiva será la de lanzarse de cabeza a un ataque frontal. Ogmund cree que debería supervisar la defensa de la isla y la presencia de Bayleaf le molesta. Con mucho gusto dejaría al elfo en la estacada si tuviera la oportunidad.

DISCÍPULOS

Los restantes fieles de la abadía (dos **acólitos** y dos **sectarios**) no conforman un grupo particularmente animado. Después de la devastadora derrota ante los piratas, no están deseosos de volver a la batalla con nadie, precisamente. Estos trabajadores y ayudantes de bajo nivel sobrevivieron al asalto y al incendio del edificio escondiéndose en los sótanos. Aunque el calor, el humo y la falta de aire fresco podrían haber acabado con los discípulos dentro de cualquier habitación bien sellada, los sótanos de la abadía están plagados de pequeños pasillos llenos de ratas y conductos de ventilación por los que entra aire del exterior; así, el calor y el humo continuaron en la superficie, mientras los acólitos y sus guardias sobrevivían a las llamas.

Los discípulos realizan exclusivamente las funciones necesarias para la supervivencia del grupo. Lucharán solo si es necesario y se rendirán a la primera oportunidad en cuanto se vean en desventaja en cualquier combate. Si se les pregunta, sabrán poca cosa sobre la isla y la abadía.

GUARDIAS

Estos tres disciplinados guerreros (**veteranos**) son los últimos guardias de la abadía. Todos estaban a punto de morir debido a sus heridas cuando los clérigos los encontraron y los sanaron. Ozymandias les ordenó obedecer a Bayleaf, pero los guardias prefieren a Ogmund como líder porque él es uno de los suyos y no una espada de alquiler. Lucharán hasta la muerte para salvar a los clérigos.

LA RESPUESTA DE LOS SUPERVIVIENTES

Los supervivientes de la abadía son una fuente potencial de interacciones sociales y encuentros de combate. Sigue las siguientes pautas para decidir cómo reaccionarán ante las acciones de los personajes.

RESPUESTA HOSTIL

Si los aventureros entran en la abadía con las espadas desenvainadas y lanzando conjuros, los supervivientes creerán que los piratas han vuelto y organizarán una sólida defensa.

Una vez comience el combate, los supervivientes lucharán hasta la muerte, a excepción de Bayleaf. Este se mostrará duro en la pelea, pero como el único no creyente que es, no querrá morir en nombre de su patrón.

Ogmund, el acólito y el sectario pedirán ayuda e intentarán retrasar a los personajes.

El resto atacará con rapidez. Se lanzarán al combate de inmediato, saldrán por las puertas de sus habitaciones y se unirán a la refriega.

Los sectarios tratarán de atacar a los aventureros desde múltiples direcciones. Se lanzarán a pelear desdeñando su seguridad. Todos irán primero a por los clérigos, los magos y cualquier otro lanzador de conjuros del grupo, ya que saben bien que un conjuro o dos pueden imponerse a su ventaja numérica.

Ozymandias y Odium intentarán permanecer en sus dependencias y lanzar conjuros a través de las puertas. El sectario utilizará *inmovilizar persona* para anular a los guerreros poderosos, mientras que el sacerdote confiará en sus conjuros de *espíritus guardianes* y *arma espiritual* para desgastar a los personajes.

Los guardias buscarán mantener a salvo a Ozymandias, posiblemente apostándose en la puerta de su dormitorio. Odium regulará a su habitación, tratando de mantenerse alejado del combate. Como al resto de los sectarios no les cae especialmente bien, ninguno se apresurarán a defenderlo. Sin embargo, si un aventurero entra en su cuarto, los clérigos y sus seguidores podrían intentar acorralarlo allí.

A Bayleaf solo se preocupa sobre vivir. Empleará un arco corto para disparar desde sus dependencias y utilizará su magia y habilidades para obstaculizar a los personajes. Reservará un espacio nivel 2 para lanzar *invisibilidad* y desaparecer en cuanto el combate termine. Una vez invisible, se escabullirá si los aventureros le parecen traidores o se ofrecerá a negociar si le parecen honorables y están dispuestos a respetar cualquier trato que hagan con él.

RESPUESTA ABIERTA AL DIÁLOGO

Parlamentar con los supervivientes será difícil, ya que Ogmund será uno de los primeros moradores con el que se topen los personajes. Está buscando pelea, pero podría estar dispuesto a hablar como táctica dilatoria mientras los demás sectarios se movilizan.

El guerrero entretendrá a los aventureros charlando hasta que el resto de los supervivientes entren en la habitación. En ese momento atacará, a menos que Ozymandias le ordene bajar las armas.

El sacerdote será el primer PNJ con nombre propio en llegar, seguido por los guardias de las zonas 5, 7 y 8 y el acólito de la zona 6. Si los personajes parecen conocer una manera de salir de la isla, Ozymandias ordenará a Ogmund que mantenga las manos apartadas de su lanza.

Odium, Bayleaf y el sectario de la zona 10 acudirán a continuación. Odium rogará a los aventureros que lo lleven con ellos, incluso ofreciéndose a unirse a ellos en la batalla contra sus compañeros. Bayleaf estudiará la situación. Si el grupo parece poderoso y seguro de sí mismo, se volverá invisible tan pronto como pueda y se escabullirá.

Ozymandias será proclive a negociar. No se conformará con menos que un pasaje para llegar al continente para él y dos de los veteranos, con la intención de conseguir ayuda para fortificar la isla y reconstruir la abadía. Ofrecerá a los personajes un lugar de honor en la secta.

Los aventureros podrían intentar engañar a los supervivientes para dividirlos. Ozymandias se negará a abandonar la isla, porque hacerlo sería una acción merecedora de la

sentencia de muerte a ojos de sus superiores. Sin embargo, se podrá persuadir al resto de los moradores para que se marchen en paz, especialmente si los personajes idean alguna artimaña para que parezca que el sacerdote o los líderes de la secta han dado permiso para que lo hagan.

Si estalla una pelea después de la negociación, la mayoría de los supervivientes no tendrán ninguna gana de morir. Cuando derroten a Ozymandias y a Ogmund, los guardias se rendirán en el caso de que Bayleaf siga con vida y en condiciones de aconsejarles que lo hagan. Él también arrojará las armas o tratará de escapar.

TESOROS DESCONOCIDOS

El Camino Sinuoso, una serie de pasadizos llenos de trampas que conducen a la cámara del tesoro de la abadía, es un secreto bien guardado. Los piratas mataron a los clérigos más veteranos, y con ellos se perdió el conocimiento de las riquezas del lugar. Ahora, solo Bayleaf es consciente de la existencia del Camino Sinuoso. El señor supremo que dirigía la abadía le habló acerca de los túneles; quería que estuviera preparado para defenderlos si algún día era necesario. El elfo no conoce la distribución real del complejo, ni sabe nada sobre sus guardianes. Utilizará la información que posee de esta área como moneda de cambio para salir de la isla. Bayleaf no le ha contado a ninguno de los demás supervivientes nada sobre el Camino Sinuoso.

LUGARES DE INTERÉS DE LAS RUINAS

Las siguientes localizaciones aparecen identificadas en el mapa 5.3. Las zonas 1–10 representan el ruinoso sótano y las zonas 11–14 muestran el Camino Sinuoso. El acceso entre ambos se encuentra en la zona 6.

EL SÓTANO EN RUINAS

Los clérigos que quedan y los guardias de la abadía pasan los días aquí, en estos cuartos carbonizados e incómodos.

1. ESCOMBROS Y ENTRADA AL SÓTANO

Los restos de la abadía son un enorme cuadrado de piedras cubierto de escombros calcinados y ennegrecidos. Al acercarse a las ruinas llenas de hollín, os resulta obvio que alguien ha estado separando los cascotes. Varias piezas extrañas están amontonadas dentro del cuadrado chamuscado que forman los cimientos de piedra. Veis una pila compuesta por utensilios de cocina destrozados, ollas y sartenes aplastadas, calderas inservibles y objetos de metal menos identificables. En otro montón se aprecian fragmentos de vajilla rota, platos, fuentes, porcelanas y otras cerámicas.

Han ordenado una gran cantidad de madera hasta formar un montículo considerable de restos achicharrados. En el centro de las ruinas hay una abertura; al acercarse, observáis una escalera de piedra que desciende hacia la oscuridad.

Si los aventureros investigan entre los cúmulos de restos, no hallarán nada de valor. Los supervivientes han revisado los desechos de la abadía y han separado todos los objetos valiosos o útiles. La pila de carbón vegetal se usa como combustible para cocinar y calentarse. Las escaleras conducen hasta una puerta de madera carbonizada (CA 15, 30 puntos de golpe, umbral de daño 5), que cualquier personaje podrá forzar superando una prueba de Fuerza CD 14.

2. ZONA COMÚN

Esta combinación de comedor y sala para jugar y apostar apesta a comida grasieta y rancia. Lo que os llama la atención de la estancia es una mesa improvisada hecha a partir de tablas quemadas apoyadas sobre dos toneles volcados colocados en sus extremos. Bajo esta hay varios barriles más pequeños a modo de sillas. Se ven restos de comida esparcidos por la mesa y el suelo cercano.

Tres humanos de aspecto cansado levantan la mirada, sorprendidos, cuando aparecéis.

Ogmund (**gladiador**) y dos discípulos (un **acólito** y un **sectario**) están sentados a la mesa, apostando.

Este es el comedor y zona de recreo de los supervivientes. Los guardias y los clérigos discuten todo el rato sobre quién debe encargarse de la limpieza de la habitación. Como resultado, unos por otros, la casa sin barrer.

Desarrollo. En cuanto vea a los aventureros, Ogmund adoptará una pose defensiva y les preguntará qué hacen allí. Sin duda, la trifulca alertará al resto de los supervivientes, que pronto saldrán de sus dependencias. Consulta "La respuesta de los supervivientes", te orientará acerca del encuentro inicial de los personajes con los habitantes de las ruinas.

3. COCINA

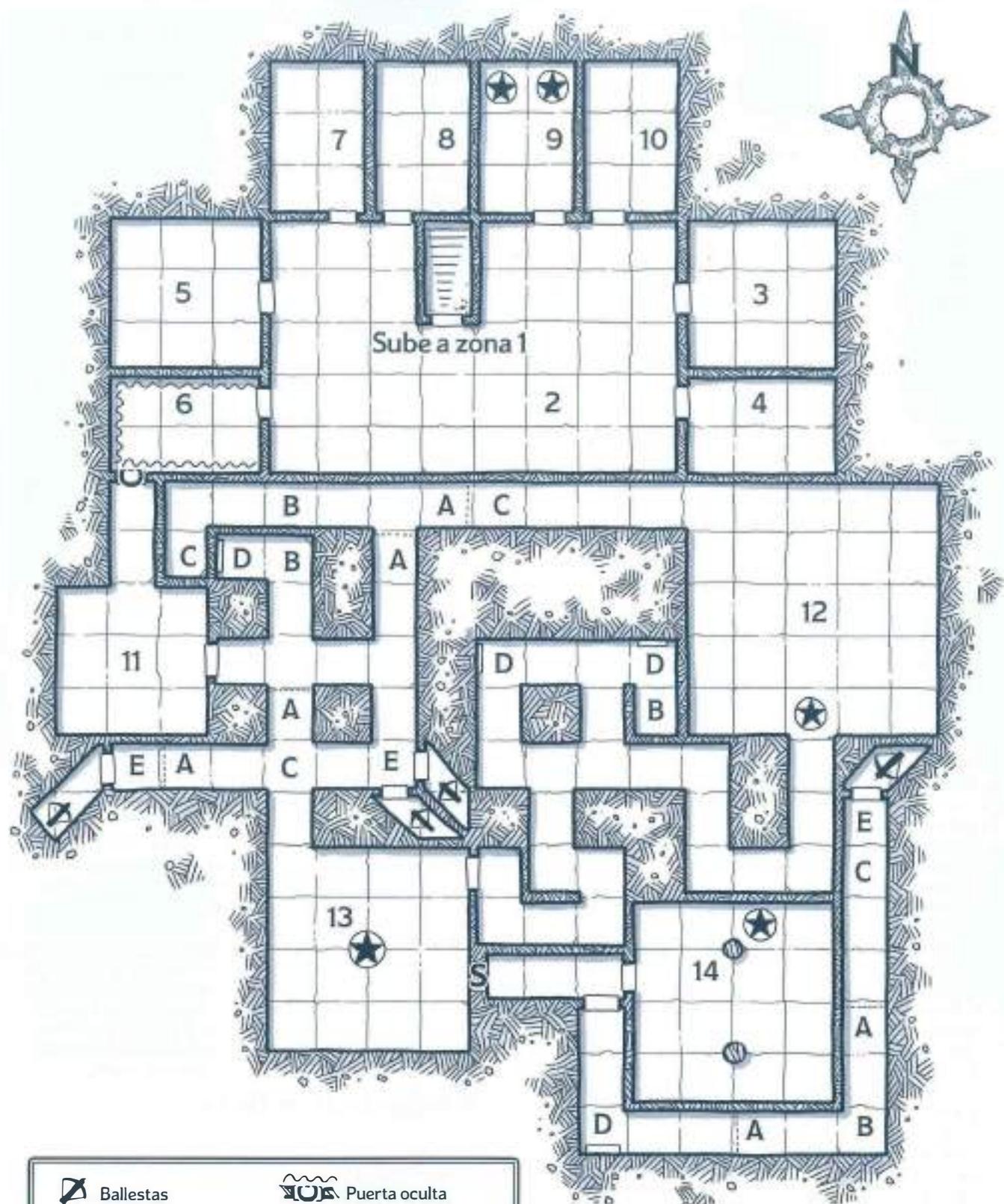
Hay un gran caldero lleno de brasas ardientes en el centro de la habitación. Veis varios utensilios de cocina y condimentos en el suelo y en unas estanterías. En uno de sus estantes también apreciáis un ornamentado tubo de pergaminos. La sala está bastante limpia, pero el aire es húmedo y grasiendo. Un gran balde con agua turbia está en la esquina, rodeado de platos sucios.

El caldero se utilizaba antes en la lavandería de la abadía, pero los supervivientes lo rescataron de entre las ruinas y ahora lo usan para cocinar. La comida que preparan en este recipiente está compuesta de verduras hervidas y carne frita. Los personajes encontrarán pocas cosas de valor aquí, salvo tres cuchillos de carnícola grandes (consideraos dagas). El tubo de pergaminos que hay en el estante de las especias contiene un documento que recoge recetas sencillas (pan ácimo, guiso de pescado y hogaza rellena de carne de gaviota).

4. DEPENDENCIAS DE OGMUND

Esta cámara apesta a vino. Veis pequeños barriles tirados por todas partes. Una vinoteca que se extiende del suelo al techo llena de botellas domina la pared sur. El centro de la sala lo ocupa un tosco camastro hecho de harapos y sacos.

El antiguo sótano se ha convertido en las dependencias privadas de Ogmund. Todos los barriles y botellas están vacíos. Una búsqueda minuciosa en el maloliente catre del guerrero revelará una bolsa con 25 po y una daga (con vaina) cuyo mango ha sido confeccionado a partir de hueso de ballena, por valor de 50 po. Ogmund también guarda en la habitación, dentro de uno de los barriles, una armadura de cuero tachonado de buena calidad y un par de resistentes botas de cuero.



MAPA 5.3: RUINAS DE LA ABADÍA

5. BARRACÓN

Hay tres camastros improvisados repartidos por el suelo y una gran caldera de hierro en el centro de la cámara. En la esquina noreste se sitúa una pila de madera rota amontonada de cualquier manera.

A menos que haya sido alertado por algún jaleo en la zona 2, habrá un guardia (**veterano**) durmiendo la siesta en uno de los catres.

Estos camastros no contienen más que sacos de harina llenos con jirones de tela que hacen las veces de colchones bastos. La caldera, que usan para calentar la habitación, alberga cenizas y carbón. La madera de la esquina es el combustible que emplean para hacerla funcionar. Si los personajes buscan entre la leña, encontrarán la panoplia de armas de los guardias escondida detrás: cinco lanzas, un arco corto y un carcaj con veinte flechas, dos espadas cortas, tres dagas, dos escudos y una cota de malla apropiada para una criatura Mediana.

6. SALA DE MEDITACIÓN

Han sacado todos los escombros de esta cámara y en este momento la está limpiando una figura solitaria ataviada con una túnica. Tres de las paredes se han cubierto con cortinajes de grueso terciopelo negro, mientras que el muro este tiene como decoración un horrible mural que representa a un dragón rojo devorando ovejas. Cerca de la pared oeste hay una mesa de piedra sobre la que arde un gran brasero de hierro. Han fregado la mesa a fondo, pero aún conserva muchas decoloraciones extrañas y marcas de quemaduras. Junto al brasero se sitúan una estatua a medio derretir y dos candelabros muy dañados.

Si los intrusos no lo han atraído a la zona 2, habrá un discípulo (**acólito**) limpiando la mesa y el suelo del lugar.

La estancia era una sala de meditación y estudio antes de que se quemara la abadía. Los clérigos todavía celebran los pocos ritos y ceremonias que pueden, dadas las circunstancias. Recuperaron los muebles de entre los restos.

Un personaje que tenga una puntuación de Percepción pasiva de 13 o más y que examine el suelo situado ante las cortinas notará algunas abrasiones en el pavimento de piedra de la esquina suroeste. Si los aventureros retiran dichas cortinas e inspeccionan el muro sur, verán de inmediato la puerta secreta que conduce al Camino Sinuoso.

Los residentes de la abadía no han tocado las cortinas, ya que las ven como objetos sagrados. Por lo tanto, no tienen conocimiento del acceso que se oculta tras estas. Considerarán cualquier intento de mover o descolgar las cortinas una blasfemia, de manera que atacarán a quien lo haga si presencian tal acto o se enteran de ello.

Mesa. La mesa, descolorida por el fuego y el calor, sirve como plataforma ceremonial; sobre esta encienden incensarios y se hacen sacrificios mayores quemando objetos lujosos y caros en el brasero.

Tesoro. Las velas son de oro y valen 10 po cada una. La escultura sufrió graves daños durante el incendio, pero está hecha de pura plata y tiene un valor de 20 po.

7. DEPENDENCIAS DE OZYMANDIAS

Esta sala está llena de barriles, bolsas y cajas. Hay un tosco catre en una esquina y un gran desorden por todas partes. Salvo por el camastro, el lugar no parece más que un almacén desorganizado.

Hasta que voces desconocidas o ruidos de un combate llamen su atención, Ozymandias (**sacerdote**) se encontrará en esta estancia, debatiendo sobre tácticas de supervivencia con un guardia (**veterano**). La cámara sirve a Ozymandias como dormitorio, oficina y trastero.

Si los personajes rebuscan entre el desorden, encontrarán un par de barriles de carne de ternera y cerdo en conserva; bolsas de alubias, arroz y harina, además de dos cajas de verduras frescas del jardín de la abadía. También hallarán herramientas de jardinería, un barril lleno de clavos, una caja de herramientas de carpintería (sierras, martillos, cepillos de carpintero, etc.), tres lámparas de aceite, diez frascos de aceite, dos rollos de cuerda de 50 pies, veinte antorchas y dos postes de madera de 10 pies.

Tesoro. Ozymandias lleva puesto el medallón dorado especial (consulta la caja correspondiente). Una búsqueda minuciosa bajo el catre revelará cuatro pociones de curación contenidas en unos elegantes decantadores de cristal que valen 20 po cada uno, vacíos.

8. DEPENDENCIAS DE BAYLEAF

Unos bastidores de armas vacíos y varios contenedores y estantes, también carentes de objetos, se alinean en las paredes de esta habitación. En el suelo hay un camastro hecho con tres mantas junto a un par de botas de cuero brillante.

Bayleaf (**bardo**) estará en esta sala intercambiando anécdotas de la guerra con uno de los guardias (**veterano**), a menos que hayan oído algún jaleo afuera. Este antiguo arsenal de los clérigos y soldados de la abadía está ahora desprovisto de material.

El elfo ha escondido sus objetos de valor personales y su colección de pergaminos debajo de una piedra suelta del pavimento. Un personaje que inspeccione la estancia podrá detectarla superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14.

Tesoro. Las botas de zancadas y brincos de Bayleaf están al lado de la cama. Debajo de la piedra suelta hay un pergamino de conjuro de *imagen silenciosa*, un pergamino de conjuro de *fuerza fantasmal*, una bolsa de cuero que contiene 75 po y un par de pendientes de rubí por valor de 150 po. Si los personajes llegan a un acuerdo con el elfo y lo convencen de que se marche de forma pacífica, se llevará su tesoro con él.

9. DEPENDENCIAS DE ODIUM

Esta sala alberga estatuillas y figuritas. Las hay de perros y caballos, monjes y peregrinos, lacayos y caballeros cabalgando, y varios gnomos de jardín. Todas las estatuas tienen entre 1 y 3 pies de alto (de 30 a 90 cm). De pie, junto a la pared norte, se sitúan dos esculturas de tamaño natural. Una es un esqueleto vestido con una túnica que sostiene una gran guadaña y la otra es de una medusa. En el suelo, ante estas estatuas, hay un camastro hecho con varias mantas.

Odium (**sectario fanático**) vive ahora en este almacén y está planeando su fuga. Aparecerá, con la esperanza de que los visitantes le brinden una oportunidad.

Estatuas. Las pequeñas esculturas y figuritas están hechas de cerámica esmaltada y pobemente decorada. Las dos estatuas grandes son de piedra, y cada una se encuentra colocada sobre un pedestal cuadrado. Las utilizaban como espantapájaros en el jardín. Los pájaros de la isla les perdieron el miedo y comenzaron a posarse sobre las figuras, por lo que las trasladaron a los sótanos. Aún se pueden encontrar viejos trozos de nidos de pájaros entre el cabello ondulado de la medusa y entre las costillas del esqueleto. Los personajes podrán llevarse las esculturas si lo desean. Cada una pesa 700 libras (317,5 kg). El Gremio de Marineros pedirá una tarifa alta por transportarlas, por lo que los aventureros pronto descubrirán que nadie quiere comprar la horrible estatua de la muerte ni de una medusa.

Cualquiera que tenga una puntuación de Percepción pasiva de 14 o más notará que el suelo junto a la escultura de la medusa muestra un evidente desgaste. Mirando bajo la figura, un personaje podrá descubrir un compartimento oculto en la base de esta.

Tesoro. La base hueca de la estatua de la medusa contiene varios objetos que Odium ha escondido: sendos pergaminos de conjuro de orden imperiosa e inmovilizar persona, un tomó dorado de oscuros encantamientos rituales escritos en acuano e infernal (25 po) y un gran símbolo sagrado de plata (50 po).

10. HABITACIONES DE LOS DISCÍPULOS

Hay varias estanterías grandes apoyadas contra las paredes de esta fría habitación, y una silla con respaldo y un escritorio de escribano a la derecha de la puerta. Los estantes están llenos de libros y pergaminos. Se aprecian cuatro petates apilados con cuidado en un rincón.

Los cuatro discípulos han convertido esta sala en su morada. Solo un **sectario** pasa aquí la mayor parte del tiempo, escribiendo en un pergamo. Cautelosos en extremo, los acólitos no se atreven a caldear la estancia por temor a incendiar sus preciados libros y legajos. Los jergones están hechos con mantas ásperas y no albergan nada de interés o valor.

Estanterías. La mayor parte de los tomos y pergaminos son simples documentos contables. Sin embargo, hay un conjunto de cinco volúmenes, encuadrados en cuero azul cielo con adornos de cobre, cuya naturaleza parece más siniestra. Las páginas de estos cinco libros son antiguas y frágiles; si los personajes los examinan, descubrirán que estos vetustos tomos describen procedimientos y detalles para llevar a cabo varios ceremoniales y ritos malignos. Los volúmenes resultarán una lectura sombría y desgarradora para cualquier aventurero.

Los libros se podrán devolver a cualquier templo de alineamiento no malvado para su destrucción (lo que aumentará la reputación de los personajes como aventureros de bien) o se podrán vender en el mercado negro por 20 po cada uno. Comerciar con unos artículos tan raros seguramente atraerá la atención de facciones tan oscuras como los mismos tomos.

Tesoro. El escritorio está cerrado con llave. Un personaje podrá forzar la cerradura usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 12. Dentro del escritorio se guardan dos viales de una extraña tinta con un valor de 25 po cada uno. La tinta huele ligeramente a cobre.

Entre los papeles y los polvorientos libros de contabilidad de las estanterías, hay un *pergamino de conjuro de luz* y otro de bendición.

EL CAMINO SINUOSO

Cuando se construyó la abadía, los sectarios excavaron estos túneles para almacenar sus tesoros. Solo el señor supremo del lugar estaba al tanto de todos los secretos del pasaje, y murió durante el asalto de los piratas. Estos corredores son de buena construcción, con paredes lisas, suelos y techos a 10 pies de altura. El Camino Sinuoso contiene una gran cantidad de trampas y guardianes cuya misión es proteger el tesoro de la abadía.

Las trampas de estas galerías aparecen representadas con letras en el mapa. A continuación, se describen los diferentes tipos.

A. CABLE TRAMPA

Se trata de un cable que se extiende por el suelo a la altura de los tobillos. Un personaje que tenga una puntuación de Percepción pasiva de 16 o más detectará el cable disparador y el bloque de piedra del techo, listo para caer en cuanto la trampa se active. Un aventurero que realice una inspección minuciosa y que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14 también hallará la trampa. Cualquier persona podrá desarmarla usando herramientas de ladrón y teniendo éxito en una prueba de Destreza CD 12.

La trampa se disparará si un personaje ejerce presión sobre el cable disparador, o si falla la prueba al intentar desarmarla. Al activarse, la piedra del techo caerá sobre la criatura. Esta deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 14 o sufrir 18 (4d8) de daño contundente.

B. POZO ABIERTO E IMAGEN ILUSORIA

Los constructores colocaron varios pozos abiertos a lo largo del Camino Sinuoso; son cuadrados de 6 pies de lado y una profundidad de 10 pies. Una sección ilusoria de suelo (*imagen mayor conjurada* a nivel 6) cubre cada orificio. Un personaje con una puntuación de Percepción pasiva de 19 o más notará que el suelo falso brilla ligeramente. Cualquier criatura que caiga en un pozo sufrirá 22 (4d10) de daño de ácido a causa del charco de limo corrosivo que hay en el fondo. Si esta sigue dentro al final de su turno, volverá a recibir esta cantidad de daño. Para salir del pozo deberá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10, debido al limo resbaladizo y al musgo que crece en sus paredes.

C. TRAMPA DE POZO CON PINCHOS

Este pozo es cuadrado, mide 6 pies de lado y tiene una profundidad de 10 pies; en el fondo le han instalado unos largos pinchos de madera. Su boca está cubierta con una trampilla de madera pintada que se confunde con la piedra del túnel. Un personaje con una puntuación de Percepción pasiva de 16 o más detectará la trampilla. Cualquier persona que vaya examinando el suelo con cuidado y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14 también dará con ella.

La trampilla se abrirá al soportar un peso superior a las 50 libras. La criatura que se encuentre sobre ella al abrirse caerá al pozo, sufriendo 3 (1d6) de daño contundente por la caída y 9 (2d8) de daño perforante por los pinchos. Para salir del interior deberá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10, debido al limo resbaladizo y al musgo que crece en sus paredes.



D. PUERTA FALSA CON BLOQUE SUSPENDEDIDO DEL TECHO

En estos puntos se ha instalado una puerta falsa en el muro. Su tirador está conectado a un cable oculto que dejará caer una gran piedra situada en el techo sobre cualquiera que intente abrirla. Un personaje con una puntuación de Percepción pasiva de 16 o más detectará el cable. Cualquiera que vaya examinando el suelo con cuidado y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14 también lo encontrará. Alguien podrá desactivarla usando herramientas de ladrón y teniendo éxito en una prueba de Destreza CD 12.

La trampa se disparará si un aventurero trata de abrir la puerta, o si falla la prueba al intentar desarmarla. Cuando esta se active, una gran piedra caerá sobre la criatura que se encuentre junto a la puerta. Deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 14 o sufrirá 36 (8d8) de daño contundente.

E. PUERTA CON BALLESTA

En esta puerta hay una ballesta cargada que disparará contra cualquiera que la abra. El arma hará un ataque (+6 de bonificación a impactar) con ventaja contra el incauto. El disparo infligirá 16 (3d10) de daño perforante al impactar.

11. SALA DE GUARDIA DE LA ENTRADA

Un corto túnel se ensancha hasta dar a una cámara cuadrada de treinta pies de lado sin mobiliario ni decoración. En el centro de la habitación hay dos enormes guardianes esqueléticos, de pie, uno junto al otro; sus cabezas muestran cuernos prominentes y cada uno empuña una enorme hacha oxidada.

Cinco figuras cadavéricas, hombro con hombro, protegen una puerta en la pared este. Sus caras están pintadas con colores espantosos.

A menos que un personaje del grupo lleve a la vista el medallón dorado especial (consulta la caja correspondiente), todas las criaturas que se encuentran en esta zona atacarán al grupo.

Dos **minotauros esqueleto**, dos **espectros** y un **bodak** (mira el apéndice C) protegen esta sala. Los muertos vivientes lucharán hasta quedar destruidos o haber expulsado a los intrusos. Los perseguirán por los túneles, pero no abandonarán el Camino Sinuoso. Una vez se hayan deshecho de los invasores o los hayan hecho recular hasta la puerta de la habitación, los defensores regresarán a sus posiciones iniciales.

Durante la pelea, los espectros se quedarán atrás; si los aventureros parecen a punto de conseguir la victoria, atravesarán la puerta este. Usarán la táctica de atacar y retirarse con rapidez para acosar a los personajes e intentar atraerlos y que activen las trampas del Camino Sinuoso.

12. SALA DE LA GUARDIA DEL PASILLO

El pasillo se agranda hasta desembocar en una estancia cuadrada y vacía de cincuenta pies de lado. Hay tres enormes ogros putrefactos cerca de la pared sur. Llevan unos grandes luceros del alba que arrastran por el suelo de piedra.

De pie, justo en la salida en el muro sur, y bloqueándola a todos los efectos, se sitúa una gran escultura de cristal de un minotauro.

Protegen esta sala tres **ogro zombis** y una **estatua de cristal viviente de minotauro** (consulta el apéndice C).

A menos que un personaje del grupo lleve a la vista el medallón dorado especial (mira la caja correspondiente), todos los muertos vivientes que se encuentran en la zona lucharán contra el grupo. La escultura de cristal no se moverá hasta que se haya expulsado a los muertos vivientes

o estos hayan entablado combate contra los intrusos. La estatua atacará al enemigo más cercano. Al igual que los muertos vivientes, la escultura seguirá luchando hasta que todos los invasores hayan sido eliminados o expulsados del complejo. No perseguirá a ningún objetivo más allá de la zona 11, y volverá a su posición inicial una vez los intrusos ya no representen una amenaza.

13. SALA DEL TESORO FALSA

La puerta que conduce a esta habitación alberga una trampa equipada con un vial de gas venenoso oculto sobre esta. Un fino cable lo conecta con el pestillo. Cualquier aventurero que tenga una puntuación de Percepción pasiva de 16 o superior detectará el cable. Un personaje que vaya inspeccionándolo todo con cuidado, y que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14, también hallará la trampa; se podrá desactivar usando herramientas de ladrón y teniendo éxito en una prueba de Destreza CD 12.

La trampa se disparará si un aventurero intenta abrir la puerta, o si falla la prueba al tratar de desarmarla. Cuando esta se active, el vial de gas venenoso caerá al suelo, liberando su contenido dentro de un área cuadrada de 10 pies de lado. Cada una de las criaturas afectadas deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14, sufriendo 9 (2d8) de daño de veneno si la falla, o la mitad si la supera. Aquellas que fallen la tirada de salvación quedarán envenenadas durante 1 minuto.

Cuando el grupo entre en la sala, lee lo siguiente:

Veis cofres, urnas y una gran caja de caudales dispuestos en unas hornacinas distribuidas de manera uniforme por las paredes de esta cámara. Algunos de los cofres están abiertos, rebosantes de joyas y monedas. Los coloridos destellos de luz brillan prometiéndoles gemas y alhajas. En el centro de la habitación se yergue la estatua de piedra verde de un hermoso elfo.

La escultura es en realidad una **estatua de jade vampírica** (mira el apéndice C). En su rostro aparecerán unos horribles colmillos al atacar. Si los personajes se enfrentan con la escultura o tocan algún cofre, urna o la caja de caudales, la estatua entrará en combate y los perseguirá sin tregua hasta que la destruyan o logre expulsar al grupo del Camino Sinuoso. No irá tras los aventureros más allá de la zona 11.

Caja de caudales con trampa. Esta caja está cerrada con llave y alberga una trampa. Un personaje que estudie el cofre con cuidado antes de intentar abrirlo, y que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 16, hallará la trampa. Cualquiera podrá desarmarla usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 12. En todo caso, llevando a cabo con éxito una prueba similar, se podrá abrir la caja, esté la trampa desactivada o no.

La trampa se disparará si no se desarma antes de abrir la caja de caudales, o si se falla la prueba al tratar de desarmarla. Al activarse, una aguja envenenada saldrá disparada. La criatura situada frente al mecanismo de cierre del cofre en ese momento deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 14 o recibirá 18 (4d8) de daño de veneno.

La caja de caudales no contiene más que trapos viejos, trozos de metal y un pequeño trozo de papel con el siguiente mensaje: "Estimado ladronzuelo. Un montón de trabajo para nada, ¿no crees?".

Un personaje con una puntuación de Percepción pasiva de 16 o más detectará la puerta secreta situada detrás de la caja de caudales. Cualquiera que realice una inspección minuciosa de la habitación y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 16 también dará con ella.

Tesoro falso. Los brillantes contenidos de los cofres del tesoro y las urnas llevan a engaño. No son más que monedas de madera pintadas de oro, anillos de hierro teñidos de color plata y cristales coloreados.

14. SALA DEL TESORO

Esta gran estancia tiene forma cuadrada y su techo es sostenido por dos enormes pilares de granito gris. Las paredes, el suelo y el techo son de hierro negro brillante, y se aprecian varias bolsas, cofres y urnas repartidos por el lugar. Notáis una cierta refracción en el aire, parecida a la que produce el calor que desprende un fuego.

De pronto, la refracción pasa entre vosotros y uno de los pilares, y contempláis dos formas humanoides hechas del mismo hierro que las paredes.

Las paredes de esta zona se encuentran bajo los efectos de un conjuro de *imagen mayor* (lanzado a nivel 6) y parecen estar hechas de hierro sólido.

Dos **estatuas de hierro vivientes** (mira el apéndice C) protegen la estancia. Ambas atacarán de inmediato a cualquiera que entre en la sala y que no sea residente de la abadía.

Estas esculturas se han construido como simples máquinas de combate. Sus cabezas son bolas de hierro lisas y sin rasgos distintivos. Sus torsos son cortos y anchos; sus piernas, gruesas y achaparradas. En ambas, el antebrazo derecho es una espada afilada y el brazo izquierdo acaba en una cabeza de martillo en lugar de en una mano.

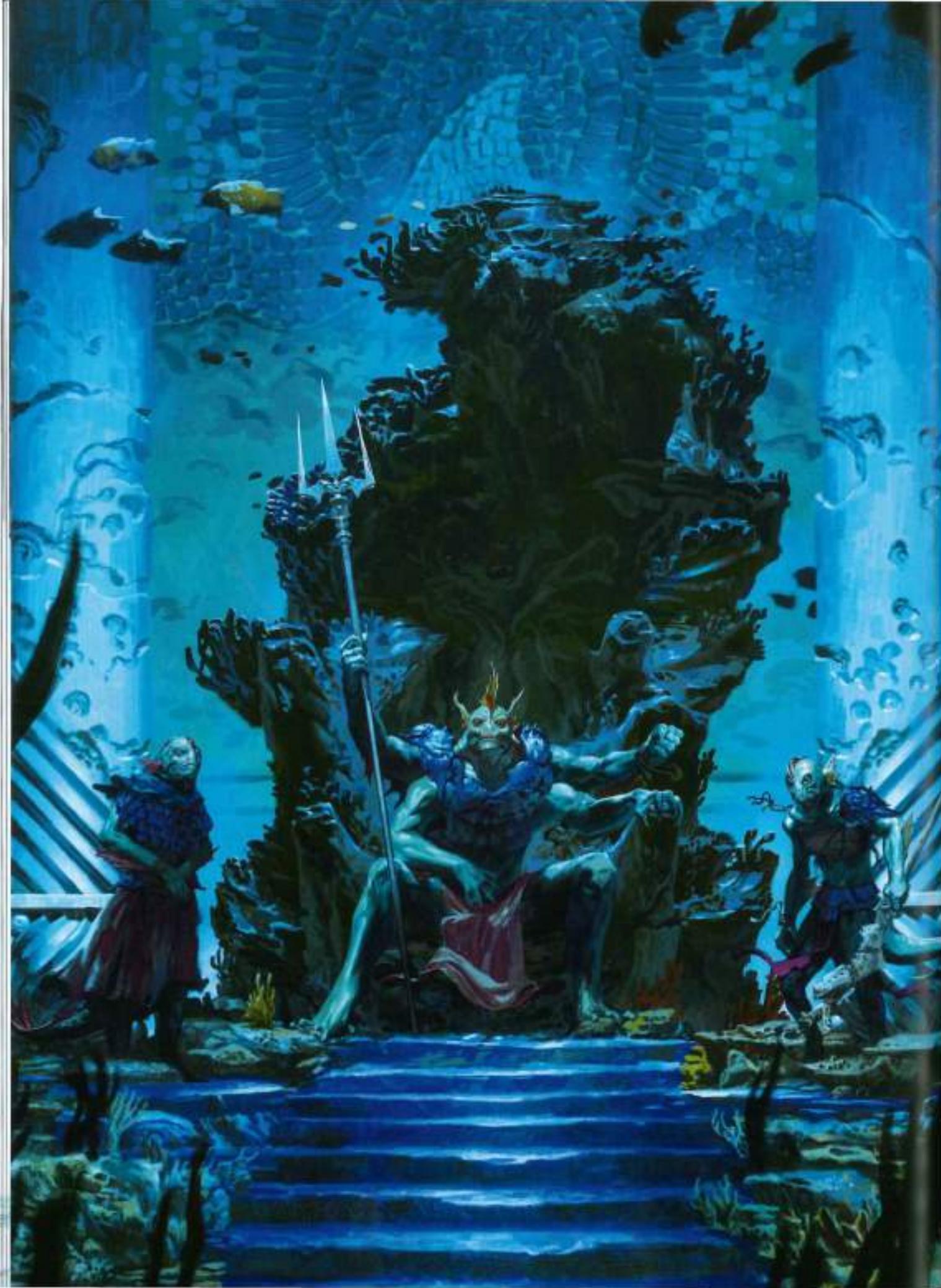
Tesoro. Si los personajes superan a las estatuas y rebuscan entre las bolsas, cofres y urnas, encontrarán 480 po y 1.200 pp. En las urnas podrán hallar otras 1.000 po en gemas y joyas. Dentro de un cofre grande situado en la esquina noroeste hay cinco rollos de una rara seda que valen 100 po cada uno, dos *pociones de curación*, una *bolsa de contención* y una *armadura de mithral* de talla Mediana (el tipo queda a tu elección).

CONCLUSIÓN

Si los aventureros no pueden llegar hasta la abadía y se ven obligados a regresar, no recibirán nada por parte del Gremio de Marineros que no sea la devolución de su depósito en concepto de equipo prestado. En el caso de que el grupo haya acabado con las amenazas de las Dunas de las Calaveras, o encontrado un camino para atravesarlas, pero no hayan eliminado a los ocupantes de las ruinas, conseguirán una recompensa de 100 po.

Los personajes recibirán el pago completo si abren un camino a través de las Dunas de las Calaveras y matan, expulsan o capturan a los supervivientes de la abadía. El Gremio de Marineros retendrá a los supervivientes capturados hasta comprobar que la isla es segura y poner en marcha la construcción del faro.

Una vez los marineros tomen el control de la isla, será poco probable que la secta que construyó la abadía intente recuperarla. Hacerlo requeriría unas fuerzas mucho mayores de las que pueden reunir en la actualidad. Sin embargo, estos clérigos no se olvidarán de la isla ni de los aventureros.



CAPÍTULO 6: EL ENEMIGO FINAL



STA AVENTURA SE BASA EN LO ACONTECIDO durante dos de las aventuras anteriores: *El Secreto Siniestro de Saltmarsh y Peligro en el Dunwater*. En el siguiente apartado te ofrecemos un resumen de esas aventuras para aquellos aventureros que no hubieran participado en ellas.

El Enemigo Final está diseñada para un grupo de cuatro a seis personajes de nivel 7. Si quieres usar el avance de los aventureros en función de la historia (consulta el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*), los personajes subirán un nivel tras haber completado esta aventura.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Hace algunas semanas, el Consejo del pueblo de Saltmarsh contrató a un grupo de aventureros para investigar unos misteriosos sucesos en la desvencijada, y al parecer encantada, mansión que se asienta en la cima del acantilado próximo a la población. Los personajes descubrieron que la supuesta casa encantada era una tapadera ideada por una banda de contrabandistas que importaban mercancías robadas. Los aventureros vencieron a los malhechores que había en la vivienda, luego abordaron el barco de la banda y derrotaron al resto. La operación de contrabando quedó desarticulada y los personajes recibieron su recompensa de manos de las agradecidas autoridades de Saltmarsh.

Pero incluso después de que los contrabandistas fueran derrotados, seguía existiendo un peligro en la región. Los aventureros contaron al Consejo que tenían pruebas de que los delincuentes habían estado vendiendo armas a una colonia cercana de hombres lagarto. Corroboró la historia del grupo Oceanus, un elfo marino que los contrabandistas mantenían cautivo en su navío cuando los personajes atacaron.

Aterrados ante la idea de que los hombres lagarto estuvieran planeando un asalto a Saltmarsh, el Consejo pidió a los aventureros que buscaran la guarida de estos y se enfrentaran a la amenaza. Los personajes viajaron hasta el lugar, pero descubrieron que no existía ningún peligro para el pueblo pesquero, al menos por parte de los hombres lagarto. De hecho, estos últimos se estaban preparando para ir a la guerra contra una tribu de sahuagins, una brutal horda que un año antes los había desterrado de su legítimo hogar. Decididos a recuperar su ancestral morada, los hombres lagarto habían comenzado a comprar armas y a negociar alianzas contra los sahuagins con los sirénidos y los locathahs de la región; también habían hecho un acercamiento a los koaliths, pero estos últimos se negaron a unirse a la coalición. Los hombres lagarto esperaban no solo expulsar a los sahuagins y recuperar su hogar, sino también asesinarles un golpe lo suficientemente contundente como para quitarles las ganas de volver a atacarlos en adelante.

Tras descubrir las intenciones de los hombres lagarto y darse cuenta de que los sahuagins suponían la verdadera amenaza para Saltmarsh, los aventureros escoltaron a dos oficiales de los hombres lagarto para que se reunieran con el Consejo y pidieran el apoyo de los humanos del asentamiento en la batalla que estaba por venir.

Ahora, con el peligro de los sahuagins al descubierto y las nuevas alianzas forjadas, el Consejo de Saltmarsh necesita héroes de nuevo, personas lo suficientemente curtidas como para infiltrarse en la fortaleza sahuagin y volver con información que ayude a la caída del enemigo final.

EL CONSEJO DE GUERRA

El Consejo de Saltmarsh ha convocado una reunión con los aventureros, a quienes ha pedido llevar a cabo la próxima misión, en presencia de la mayor cantidad de habitantes del pueblo que caben en el modesto ayuntamiento.

Al encuentro también asisten varios miembros de las otras facciones que se han aliado con Saltmarsh contra los sahuagins. A menos que las acciones del grupo en la aventura anterior hayan espantado a algún posible aliado, estarán presentes los siguientes representantes (junto a otros, en las cercanías).

Hombres lagarto. Dos **hombres lagarto escudos escamosos** (mira el apéndice C) llamados Garurt y Vyth representan los intereses de su reina. Son soldados adustos y sensatos. Los de su raza han montado un campamento a las afueras de Saltmarsh, donde se hallan acuartelados una docena de guerreros, a la espera de otros por llegar. Suponiendo que los hombres lagarto estén presentes en la reunión, proporcionarán al Consejo una valiosa información sobre su antigua guarida (consulta "Disposición del terreno", más adelante).

Sirénidos. Una única **esquilmadora sirénida** (mira el apéndice C) llamada Aryn ha acudido al lugar en representación de su colonia. No le gusta estar en tierra firme y tiene problemas para moverse por las calles empedradas de Saltmarsh. Aryn es una de los seis sirénidos que ocupan un lecho de algas cerca de los muelles del pueblo portuario.

Locathahs. Sakith, un **cazador locathah** (consulta el apéndice C), se unirá a la reunión como representante de su tribu. Hay otra docena de **locathahs** con sus monturas, **anguillas gigantes**, nadando en las aguas cercanas a Saltmarsh (mira el apéndice C para saber más sobre ambos).

EL PLAN MAESTRO

Durante la reunión, el líder del Consejo explicará que se está organizando una fuerza combinada de todas las especies aliadas para atacar la fortaleza de los sahuagins. Antes de poder planificar el asalto y llevarlo a cabo como es debido, hace falta que un pequeño grupo se infiltre en dicho baluarte. La información recabada gracias a este equipo de reconocimiento (consulta "Objetivos de la misión") permitirá a la coalición preparar el ataque de forma adecuada. La invasión definitiva se lanzará catorce días después de que regrese el equipo de reconocimiento, suponiendo que la misión tenga éxito, aunque sea en parte. La esperanza del Consejo es que los personajes acepten esta tarea.

DISPOSICIÓN DEL TERRENO

Asumiendo que los hombres lagarto, Garurt y Vyth, se hallen presentes en la reunión, esbozarán un toscos mapa en el que marcarán la ubicación del bastión de los sahuagins. Ocupa una isla en el estuario del río Javan, a unas cincuenta millas al suroeste de Saltmarsh. Un promontorio costero ocupa un flanco de la isla, que está conectado al continente por un viaducto de piedra.

Los hombres lagarto explicarán que ese lugar era su antigua guarida, compuesta por una serie de pasajes naturales y cuevas que recorren el interior de la isla. Debes proporcionar a los jugadores información sobre la morada ancestral de los hombres lagarto y la zona circundante, incluidos, entre otros, los siguientes detalles:

- La guarida es un sistema de cavernas de tres niveles construido dentro de una isla rocosa. Por raro que parezca, tras su partida el islote parece haberse hundido en el mar que lo rodea, dejando solo el tercio superior visible desde la superficie del agua.
- La entrada principal es ahora una gran cueva orientada hacia la costa.
- Los hombres lagarto hicieron pocas modificaciones en el lugar, agregando solo varias escaleras para interconectar los niveles.

Los sahuagins han realizado cambios drásticos en la antigua guarida de estos, además de sumergir los dos niveles inferiores bajo el agua. Todas las alteraciones que los sahuagins han hecho al lugar se describen en el apartado "Bastión de los sahuagins", un poco más adelante.

Si los hombres lagarto no están presentes en la reunión, el mapa y la información que estos poseen los proporcionarán unos batidores que habrán explorado el área sin llamar la atención de los sahuagins.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Los objetivos de la misión que deben cumplirse para obtener la recompensa son cuatro:

1. Averiguar el número de efectivos que integran la fuerza de los sahuagins: cuántos guerreros, tenientes y demás tropas listas para el combate hay en el lugar.
2. Localizar zonas importantes dentro de la fortaleza: dónde se acuartelan los guerreros, los alojamientos de los oficiales y las dependencias de los líderes.
3. Descubrir cualquier medida defensiva de interés: trampas, zonas preparadas específicamente para la defensa y otros peligros que la fuerza atacante deba evitar o superar.
4. Determinar lo avanzados que están los preparativos de los sahuagins y cuándo podrían lanzar su primer ataque.

APROXIMARSE POR MAR

Si los personajes quieren viajar por mar, el Consejo pondrá a su disposición una barcaza modificada con dos pares de remos, dos botes de remos y un mástil desmontable; será lo

COMBATE OPCIONAL

Se considera que los aventureros forman un equipo de élite capaz de recabar la información necesaria. Es probable que necesiten pelear contra algunos sahuagins, pero deberán mantener el sigilo tanto como puedan para evitar verse superados. Si son capaces de cumplir los objetivos de la misión sin combatir, será porque habrán actuado bien, con inteligencia. La intención es hacer que los jugadores piensen de forma táctica y eviten combates innecesarios contra un enemigo superior. Recompensa a los aventureros si se esfuerzan en atravesar las zonas llenas de sahuagins sin que los detecten, pero no dudes en hacer que estos reaccionen si los personajes son descuidados.

suficientemente grande como para acomodar a los aventureros y cualquier cantidad razonable de equipo. Dos miembros de la guardia del pueblo (**guardias**) se encargarán de dirigir y propulsar la nave; la gobernarán, pero no desembarcan cuando los personajes lleguen a su destino (si el grupo participó en la aventura *Peligro en el Dunwater*, esta embarcación será del mismo tipo que la que usaron en aquella ocasión).

Al llegar a las proximidades de la fortaleza, los aventureros deberán decidir dónde desembarcar, así como la mejor manera de acercarse al baluarte. Si los hombres lagarto están presentes, les recomendarán un desembarco a plena luz del día en la desembocadura del río. En cualquier caso, la barcaza no tocará tierra ni anclará en ningún lugar cercano a la isla. El plan es que los personajes usen los botes de remos para llegar a la orilla y que la nave se aleje del bastión mientras el grupo lleva a cabo la misión. La barcaza volverá para comprobar si los aventureros están listos para marcharse atendiendo a una señal acordada previamente o, en vez de eso, tras un cierto período de tiempo.

BASTIÓN DE LOS SAHUAGINS

La fortaleza y antigua guarida de los hombres lagarto es una isla rocosa ubicada en la desembocadura del río Javan. Cuando esta raza desembarcó allí, la isla estaba sobre el nivel del mar casi por completo. Thadrah, la suma sacerdotisa de Sekolah de los sahuagins, realizó un ritual mágico que rebajó el lecho marino, hundiendo el islote.

La entrada de la cueva que antes daba acceso a los hombres lagarto al nivel más bajo de las galerías de la isla está ahora sumergida bajo 80 pies de agua. El viaducto de piedra que antes llevaba desde la orilla hasta el acceso a dicha caverna ahora lo hace a una nueva puerta de piedra construida por los sahuagins.

SOBRE EL ORIGINAL

Dave J. Brown y Don Turnbull llevan la trilogía de Saltmarsh a su conclusión en esta aventura de 1983. Respondiendo al talento de TSR UK para crear escenarios únicos, *The Final Enemy* desafía a los jugadores a planificar y llevar a cabo

el reconocimiento de una peligrosa guarida sahuagin.

Hemos añadido una épica batalla final en la que los personajes tendrán la oportunidad de liderar un asalto definitivo y decisivo a la fortaleza.





La fortaleza que aparece representada en esta aventura no es un típico asentamiento sahuagin. Se trata de un caso especial: una base fortificada experimental ubicada en aguas costeras, y desde la cual las fuerzas de estas criaturas pueden dominar con mano de hierro a todas las razas que habitan las aguas próximas y esa región de la costa. Si el experimento tiene éxito, el plan de los sahuagins es construir más bases de este tipo hasta que su control sobre todas las aguas y costas sea absoluto y el comercio marítimo quede a su merced.

Los sahuagins han reformado el bastión para que sirva a sus propósitos. Los dos niveles inferiores de la fortaleza están terminados, pero los trabajos aún continúan en el nivel superior. Los preparativos concluirán con un nuevo rebaje del lecho marino y una última reestructuración del interior. Los sahuagins planean lanzar su primera ofensiva veinte o treinta días después de que tenga lugar la aventura, y Saltmarsh será su objetivo.

Si los aventureros acceden a la guarida a través de la zona 1 (contando con que se deshagan de los guardias de las zonas 1 y 2 sin llamar la atención), se encontrarán con que la mayor parte del nivel superior está vacío y despejado. La construcción aún continúa en la zona 19, y el ruido de esos trabajos resonará en algunos de los niveles. En cualquier lugar entre la zona 19 y los puntos marcados con el símbolo + en los corredores del mapa, los personajes podrán oír, si se paran a escuchar, unos ruidos débiles de tintineos, golpeteos y traqueteos; estos se irán haciendo más y más fuertes a medida que se acerquen a la zona 19.

Los otros dos niveles del bastión se encuentran sumergidos. Para lograr sus objetivos, los aventureros deberán usar medios mágicos que les permitan moverse por estas zonas.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Los trabajos realizados por los sahuagins y sus esclavos en el interior de la fortaleza son propios de artesanos expertos. La roca está limpia y desbastada; todas las superficies son lisas; las esquinas son ángulos rectos casi perfectos y todos los suelos están nivelados (salvo en la parte de la caverna de la zona 60, que sigue siendo la cueva tal y como estaba, y partes de la zona 19). El nivel superior, el único seco, tiene un aire misterioso y aséptico.

AZULEJOS DECORATIVOS

Las paredes y los suelos de las habitaciones ocupadas por los sahuagins de alto rango están revestidos de azulejos de varios colores (consulta la descripción de cada una de las estancias). Los azulejos están hechos de piedra esmaltada coloreada con tintes vegetales y tinta de pulpo.

PASILLOS Y HABITACIONES

Todos los pasillos tienen 10 pies de ancho por 15 pies de alto. Todas las habitaciones alcanzan los 20 pies de alto, excepto en las zonas 37, 41 y 42 (30 pies de alto), la zona 53 (en torno a 60 pies de alto) y la zona 60 (45 pies de alto en la cueva propiamente dicha y 30 pies de alto en la parte elevada, escaleras arriba). Todas las paredes que separan las zonas adyacentes tienen 3 pies de espesor. A menos que se indique otra cosa, la construcción está hecha de piedra desbastada.

PUERTAS

Todas las puertas son de piedra desbastada, doble hoja y 4 pulgadas de espesor; tienen 5 pies de ancho y 10 pies de alto. Salvo que se indique otra cosa, cada una cuenta con un tirador: una barra horizontal de bronce empotrada en la piedra de cada una de las hojas, a unos 4 pies sobre el suelo.

VILES MORADORES DE LAS PROFUNDIDADES

Los sahuagins son crueles y viles a partes iguales. Aunque tienen forma humanoide, albergan una mentalidad más cercana a la de los tiburones asesinos que a la de los humanos u otros habitantes de la superficie.

Al igual que estos animales, los sahuagins son más agresivos cuando su presa tiñe el agua con su sangre. Su atributo Frenés Sangriento representa esta ferocidad desatada. Aunque puede resultar una ventaja significativa durante una pelea, también los lastra, imponiéndoles un desafío táctico crítico. Los sahuagins afectados por el Frenés Sangriento son, en el mejor de los casos, reacios a retirarse de un combate. En lugar de huir ante una derrota inminente y buscar refuerzos, puede darles por redoblar sus ataques.

Como regla opcional que refleje mejor esta ferocidad, un sahuagin que se encuentre a 30 pies o menos de una criatura hostil que no tenga todos sus puntos de golpe deberá usar una acción para realizar una tirada de salvación de Inteligencia CD 13. Si la falla, el Frenés Sangriento del sahuagin tomará el control de este, como es habitual, y la criatura mantendrá su posición o avanzará para atacar en combate cuerpo a cuerpo. En caso de que la supere, el sahuagin regulará o escapará si le es posible, luchando durante algún tiempo contra la influencia del atributo. Si el movimiento del sahuagin lo desplaza a más de 30 pies de todas las criaturas hostiles, la situación se restablecerá, de modo que hará falta otra tirada de salvación cada vez que se encuentre a 30 pies o menos de un enemigo herido.

Todas las puertas dan paso a las zonas adyacentes gracias a unas ruedas metálicas que se deslizan por unas guías cortadas en el suelo de piedra.

PORTONES Y PILARES

Todos los portones están construidos en bronce y miden 10 pies de ancho por 10 pies de alto, excepto la puerta de la boca de la cueva de la zona 60, que alcanza los 20 pies de ancho por 20 pies de alto.

Todos los pilares son de suave piedra desbastada, de 3 pies de diámetro, y sostienen el techo. Los pasajes abovedados tienen 10 pies de ancho por 10 pies de alto.

ILUMINACIÓN

No existen fuentes de luz permanentes dentro de la fortaleza, ya que los sahuagins no las necesitan. En las zonas donde trabajan los esclavos, la luz está presente a menudo por el bien de estos. Si deben iluminar alguna zona temporalmente, los sahuagins colocan en las paredes varias antorchas que proporcionan luz a toda la sala. Cuando comience la aventura, las zonas 19 y 37 serán las únicas en toda la fortaleza que no están sumidas en la oscuridad.

MOBILIARIO Y LECHOS DE ALGAS

Los muebles de la fortaleza serán de piedra lisa y desbastada, a menos que el texto especifique otra cosa. Los cofres miden 3 pies de largo por 2 pies de ancho y 2 pies de alto; se usan para almacenar efectos personales.

Las descripciones de muchas de las zonas de los niveles 2 y 3 hacen referencia a lechos de algas. Se trata de afloramientos cuadrados de plantas marinas de 10 pies de lado que brotan del suelo y se elevan, sumergidos, hasta una altura de 7 pies o más. En una zona ocupada por un lecho de algas está muy oscuro.

Recuerda que el espacio tridimensional en el que aparece un lecho de algas se extiende desde el suelo hasta el techo, y las plantas ocupan solo la mitad inferior de ese espacio.

Por lo tanto, es posible que una criatura esté en el mismo espacio que las algas sin estar dentro de estas.

GOBERNANTES

Los siguientes sahuagins gobernan la fortaleza, supervisan sus fuerzas armadas y dirigen el culto a Sekolah.

BARONESA SEKLAZ

El ataque inicial contra los hombres lagarto y la posterior ocupación de la fortaleza fueron obra de la baronesa. Es una estratega astuta en los asuntos de la guerra y una persona paciente, a lo que saca buen partido. Mantiene una excelente relación con la suma sacerdotisa, con quien comparte una inquebrantable devoción por Sekolah.

BARÓN KEPMAK

El barón (cónyuge de la baronesa) es un sahuagin joven y ambicioso que ha estado esforzándose en aumentar su reputación dentro de la sociedad de sus iguales. Es listo, aunque impaciente y propenso a los enfados cuando las cosas no le salen bien. El bastión y la próxima invasión sahuagin a la zona costera representan su oportunidad de hacer historia.

SUMA SACERDOTISA THADRAH

Dentro de la fortaleza, la voluntad de Sekolah se cumple a través de la suma sacerdotisa. Es una probada discípula, que hace poco realizó el gran ritual que rebajó el lecho marino sobre el que se asienta la fortaleza. Junto a sus sacerdotisas ha convocado a un avatar de su dios, que nada en el interior del templo.

MAESTRO DE ESPADAS MAKAH

Makaht es un bruto descomunal que se encargará de liderar el ejército sahuagin durante la inminente campaña. Recibe órdenes directas de la baronesa y del barón, aunque prefiere a la primera sobre el segundo.

HABITANTES

La fortaleza sahuagin no está completamente habitada. Un escaso grupo de esclavos trabaja en el nivel superior, donde preparan diferentes cámaras para poder ocuparlas. En los niveles sumergidos moran muchos sahuagins y varios de los tiburones acorazados que usan como bestias de guerra. La fuerza sahuagin y los demás habitantes del bastión aparecen recogidos en la tabla "Listado de sahuagins", que también proporciona información sobre cómo podrían reaccionar los ocupantes de las diversas zonas a medida que avance la misión. En la tabla, la palabra "sahuagin" aparece abreviada como "sah."

PATRULLAS DE LA FORTALEZA

Los sahuagins envían patrullas de forma rutinaria desde el nivel 2 de la fortaleza como medida de seguridad. A menos que los aventureros sean extremadamente sigilosos y cuidadosos, seguramente se toparán con una de ellas en algún punto del complejo. La patrulla de guardia los atacará en cuanto los vea, a menos que los personajes vayan disfrazados o encuentren otra forma de aparentar que deben estar aquí.

Una patrulla consta de cinco **sahuagins**, un **rompecorales sahuagin** (mira el apéndice C) y un **campeón sahuagin** (consulta el apéndice C) procedentes de las fuerzas destacadas en la zona 24. Si en esa zona no queda ningún sahuagin, no saldrán más patrullas.

Tira un d12 por cada 10 minutos que los aventureros pasen recorriendo los corredores del nivel 2. Si sale 12, los personajes se encontrarán con una patrulla de la guardia.

LISTADO DE SAHUAGINS, NIVEL 1

Zona	Ocupantes iniciales	Notas
1	6 sahuagins, 2 rompecorales sah.* y 1 campeón sah.*	Estos guardias entrarán en estado de alerta en cuanto detectan intrusos. Si cualquiera de ellos tañe tres veces el gong, los sahuagins de las zonas 2 y 12 acudirán en su ayuda a toda prisa.
2	2 sahuagins	Estos centinelas irán a la zona 1 si oyen ruidos de combate o si el gong se tañe tres veces.
12	5 sahuagins, 2 rompecorales sah.* y 2 sacerdotisas sah.	Estos sahuagins apoyarán a la zona 1 si se tañe tres veces el gong o si un vigilante procedente de la zona 2 los alerta.
13	El esclavo Elmo (plebeyo)	Elmo está al borde de la muerte y no se le puede mover.
19	2 sahuagins, 4 rompecorales sah.*, 1 campeón sah.*, 1 sacerdotisa sah. y 10 esclavos	Estos sahuagins acudirán a la zona 12 si oyen ruidos de combate procedentes de ese lugar. Los esclavos se quedarán donde están.

LISTADO DE SAHUAGINS, NIVEL 2

Zona	Ocupantes iniciales	Notas
23	2 campeones sah.* y 2 sacerdotisas sah.	Estos sahuagins permanecerán donde están hasta que los aventureros se los encuentren.
24	25 sahuagins, 5 rompecorales sah.* y 5 campeones sah.*	Las patrullas de la guardia tendrán su origen en esta zona hasta que todos los ocupantes de esta caigan derrotados.
25	3 enjambres de crías sahuagins*	Si aparecen los enjambres, 5 sahuagins y 1 rompecorales sahuagin acudirán desde la zona 24.
26	2 sacerdotisas sah. y 2 enjambres de crías sahuagins*	Los enjambres llegarán si se alerta a las sacerdotisas, que intentarán huir a la zona 24; con que al menos una lo consiga, regresará junto a 5 sahuagins y 1 rompecorales.
27	1 campeón sah.*, 12 sahuagins y 12 rompecorales sah.*	Estos sahuagins se quedarán donde están hasta que los aventureros se los encuentren.
28	1 forjaolas sah.*	El forjaolas acudirá a la zona 27 si lo alertan ruidos de combate en aquel lugar; llegará en el tercer asalto.
29	1 campeón sah., 10 sahuagins, 6 rompecorales sah., 4 buceadores expertos sah.* y 4 tiburones acorazados*	Estos sahuagins se mantendrán donde están hasta que los personajes se topen con ellos.
30	1 campeón sah.*	El campeón irá a la zona 29 si lo alertan ruidos de combate en aquel lugar.
34	1 sacerdotisa sah. y 4 tiburones acorazados*	Estas criaturas se quedarán donde están hasta que los aventureros se las encuentren.
37	Fauces de Sekolah* y 3 sacerdotisas sah.	Estas criaturas permanecerán donde están hasta que los personajes se topen con ellas.
39	10 tiburones acorazados*	Estos animales se mantendrán donde están hasta que los aventureros se los encuentren.
42	Kepmak (barón sah.), Thadrah (suma sacerdotisa sah.*), 2 campeones sah., 1 sahuagin y 2 tiburones acorazados*	Estas criaturas se quedarán donde están hasta que los personajes se topen con ellas.
45	Seklaz (barón sah.), 1 sahuagin y 1 forjaolas sah.*	Si se da un combate, el sahuagin intentará escapar. De conseguirlo, volverá con 5 sahuagins y 1 rompecorales en 5 asaltos.

LISTADO DE SAHUAGINS, NIVEL 3

Zona	Ocupantes iniciales	Notas
48	1 campeón sah., 4 rompecorales sah., 1 forjaolas sah.* y 2 buceadores expertos sah.*	El forjaolas escapará al nivel 2 si le es posible. De conseguirlo, regresará junto a una patrulla en 3d6 + 6 asaltos.
50	3 campeones sah.* y 1 locathah* (cautivo)	Estos sahuagins acudirán a la zona 52 si los alertan ruidos de combate en aquel lugar.
50b	León de mar*	Este animal atacará si lo liberan, a menos que Kysh, el tritón, esté presente.
50d	Kysh*	Este tritón se ofrecerá a unirse al grupo si lo liberan.
51	5 tiburones acorazados*	Estas criaturas se quedarán donde están hasta que los aventureros se las encuentren.
52	—	Si la losa se rompe, el sonido atraerá a los sahuagins que situados en la zona 50, más otros 12 sahuagins y 2 rompecorales de la zona 60, llegando 5 minutos más tarde.
53	Makaht (maestro de espadas sah.*), 49 sahuagins y 5 campeones sah.*	Estos sahuagins se mantendrán donde están hasta que el grupo se tope con ellos.
54	20 sahuagins	Estos sahuagins permanecerán donde están hasta que los personajes se las encuentren.
55	2 campeones sah.*	Estos sahuagins irán a la zona 54 si los alertan ruidos de combate en aquel lugar.
56	2 forjaolas sah., 6 sahuagins y 2 tiburones acorazados*	Estas criaturas se quedarán donde están hasta que los aventureros se topen con ellas.
57	1 forjaolas sah.*	El forjaolas acudirá a la zona 56 si lo alertan ruidos de combate en aquel lugar.
58	2 campeones sah.* y 6 sahuagins	Estos sahuagins irán a la zona 54 si los alertan ruidos procedentes de aquella zona, llegando en 3 asaltos.
59	1 campeón sah.* y 1 sahuagin	Estos sahuagins se quedarán donde están hasta que los aventureros se los encuentren.
60	45 sahuagins, 10 rompecorales sah., 7 campeones sah., 4 buceadores expertos sah.* y 2 forjaolas sah.* y 6 tiburones acorazados*	Doce sahuagins y 2 rompecorales acudirán a la zona 52 si la losa que hay allí se rompe. De lo contrario, estas criaturas se mantendrán donde están hasta que los personajes se topen con ellas.

* Mira el apéndice C.

COMIENZO DE LA MISIÓN

Una vez los aventureros estén preparados para partir, asegúrate de dedicar unos minutos a preparar tus notas. Dado que esta aventura ofrece muchas posibilidades para que se infiltren de manera sigilosa, ten a mano los modificadores para las pruebas de Destreza (Sigilo) de los personajes, así como sus puntuaciones de Percepción pasiva. Cuando se produzca un combate, revisa la tabla "Listado de sahuagins" para establecer si el ruido del combate dentro de una zona atrae o no refuerzos.

LLEGADA A LA ISLA

Cuando el transporte de los aventureros aviste la isla-fortaleza, lee lo siguiente:

Un afloramiento de rocas surgido del mar ha formado una isla en este lugar frente a la costa. Parece tener unos quinientos pies de diámetro y está separado de la orilla por un tramo de viaducto de unos doscientos pies.

Los guardias que vayan remando o gobernando la barcaza no se acercarán a menos de varios cientos de pies del islote bajo ningún concepto. Preferirán dejar a los personajes (en sus botes de remos) al límite de la zona, pero si los aventureros se lo piden, navegarán rodeando el lado sur de la isla, siempre con las debidas precauciones, para que el grupo pueda desembarcar en algún otro punto del perímetro.

Después de que los personajes suban a sus botes, podrán decidir llegar a tierra firme y acercarse hasta la fortaleza a pie o, en su defecto, remar en torno a la isla para buscar pistas sobre lo que hay en su interior. Cuando los aventureros estén lo suficientemente cerca del bastión como para ver detalles del exterior o del viaducto de acceso, lee lo siguiente:

La isla está desprovista de toda vegetación que no sea musgos, líquenes, algas y, ocasionalmente, matas de malas hierbas. No hay fauna en el lugar, salvo por algunas nubes de insectos y pequeños moluscos. En marcado contraste con otras ubicaciones costeras, no se aprecian aves marinas cerca de este islote.

Tal y como han informado los batidores, un largo viaducto de piedra conduce hacia el sur desde las marismas del litoral, atravesando todo ese tramo justo sobre la superficie del agua. Al mirar hacia el sur desde la costa, podéis ver que termina en un saliente que alberga unas grandes puertas de piedra un poco más adelante.

Deja que los personajes planifiquen y lleven a cabo su aproximación, tras proporcionarles la siguiente información.

ENTRADAS

La fortaleza dispone de tres accesos, aunque solo uno es visible desde la superficie. El primero es una puerta de doble hoja al final del viaducto que conduce al sur hasta la zona 1. El segundo es una pequeña cueva situada a 80 pies por debajo de la puerta de doble hoja, y que lleva a la zona 61. El tercero es una amplia abertura ubicada en el lado sur de la isla, a 80 pies de profundidad, que da paso a la zona 60.

A más de 20 pies bajo la superficie, el agua está muy oscura y no se puede ver sin la ayuda de alguna fuente de luz.

EXTERIOR ROCOSO

El exterior rocoso de la isla-fortaleza presenta numerosos asideros. Los aventureros que quieran escalar por el exterior podrán hacerlo sin dificultad. Con ello no atraerán la atención de las criaturas que hay dentro, aunque tampoco hallarán ninguna información de utilidad.

EL VIADUCTO

El viaducto de piedra se extiende 190 pies desde la costa hasta el saliente de la zona 1. Tiene 10 pies de ancho y de 10 a 15 pies de grosor, lo que le permitirá soportar con seguridad el peso de los personajes que elijan recorrerlo.

FORTALEZA, NIVEL 1

Las siguientes localizaciones aparecen identificadas en el mapa 6.1. Modifica la descripción que leerás a los jugadores en voz alta según lo creas conveniente para tener en cuenta el movimiento de los sahuagins en torno a la fortaleza.

1. ENTRADA NORTE Y PUESTO DE GUARDIA

Os encontráis sobre un saliente de roca de unos treinta pies de ancho. Más adelante, en la pared rocosa, hay una gran puerta de piedra de doble hoja; cada hoja tiene 10 pies de alto por 5 pies de ancho. Nada llama la atención en la superficie de este portón, que no dispone de tiradores a la vista, salvo por una abertura rectangular de 6 pulgadas (15 cm) de ancho por 4 pulgadas (10 cm) de alto realizada en el centro de la hoja izquierda, a 6 pies sobre el suelo. Una placa plana de metal cubre esta rendija por el lado interior de la puerta.

Durante el día, el portón está atrancado desde dentro. Por la noche, se desatranca, ya que los sahuagins lo usan para acceder al viaducto y adentrarse en los pantanos. Los guardias de la zona 1 son demasiado confiados y no suelen vigilar la pasarela de cerca.

En tanto los aventureros se vayan acercando con sigilo a la puerta, no alertarán a los guardias que hay al otro lado. Manipularla sí los alertará, y exigirán (en idioma sahuagín) saber quién está intentando entrar.

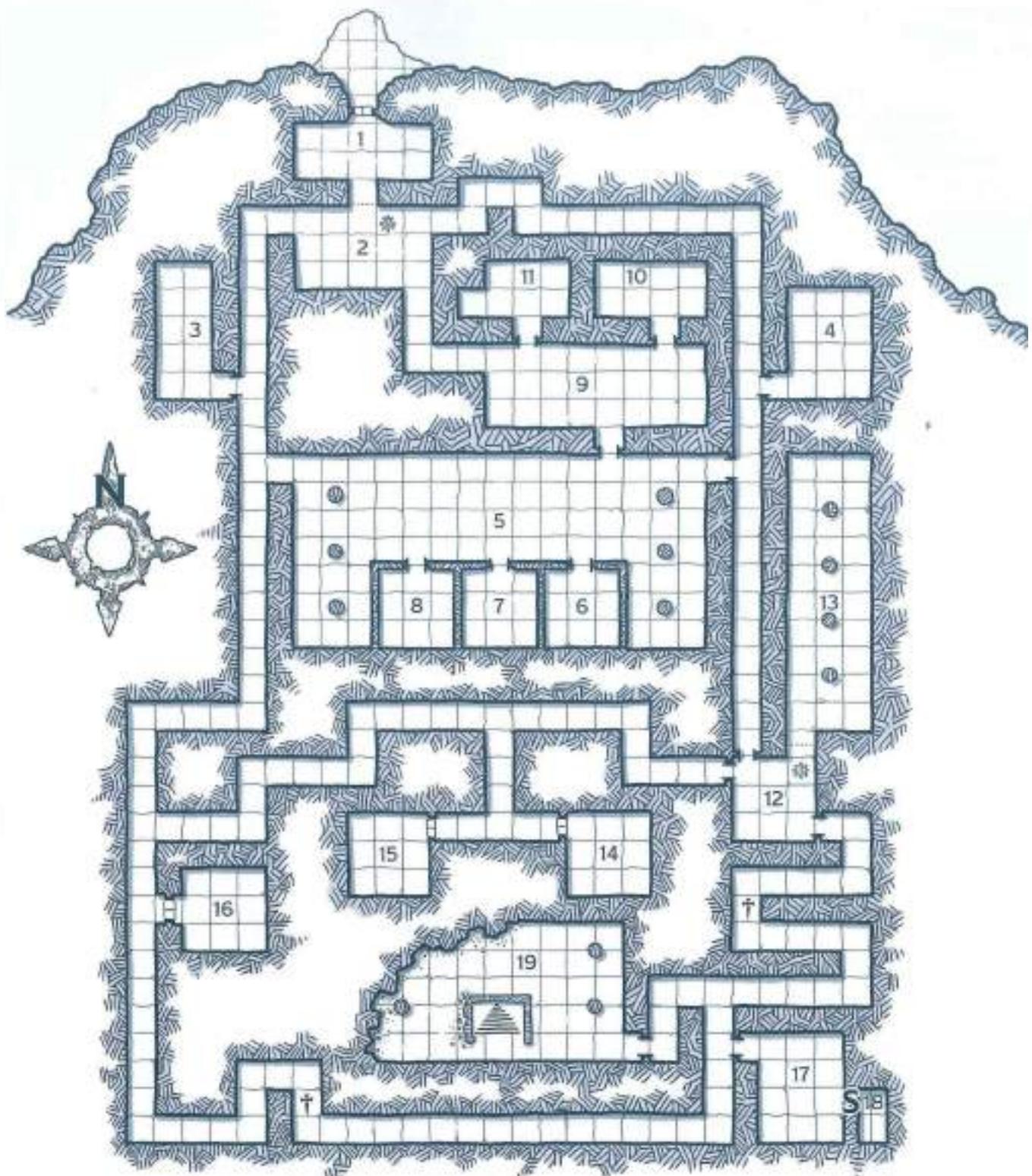
El grupo podrá tratar de engañar a estos guardias para que abran el portón, pero dado que la inteligencia de los sahuagins es alta, no será tarea fácil. Un personaje que pueda comunicarse con estos centinelas y que supere una prueba de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 18 podrá convencerlos de que abran la puerta.

El portón no está cerrado por medios mágicos y se podrá abrir mediante los conjuros apropiados o la suficiente fuerza física. Cualquier aventurero que tenga éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 18 será capaz de hacerlo (CA 16, 45 puntos de golpe, umbral de daño 12).

Una vez los personajes hayan entrado, lee lo siguiente:

Veis una habitación vacía y austera. Más adelante, un corto pasillo que parte de la sala desemboca en otra puerta de bronce cerrada. A vuestra izquierda, un único banco de piedra recorre la pared este, mientras que a vuestra derecha, en el muro opuesto, cuelga un gran gong de metal; hay una corta barra del mismo material junto a la pared, bajo el gong.

Varios sahuagins os fulminan con la mirada un momento antes de lanzarse al ataque.



1 casilla = 10 pies



Puerta de doble hoja



Puerta secreta

* Mecanismo de apertura del rastrillo



Escaleras descendentes



Pasaje abovedado



Rastrillo



† Puntos más allá de los cuales puede escucharse el ruido de los trabajos de la zona 19

Seis **sahuagins**, dos **rompecorales sahuagins** (mira el apéndice C) y un **campeón sahuagin** (consulta el apéndice C) custodian la entrada. Si los aventureros abren la puerta por la fuerza, uno de los vigilantes se moverá de inmediato hacia el muro oeste para tañer el gong, mientras que los guardias restantes defenderán la entrada. Si esta criatura muere o se le impide dar la alarma, ningún otro defensor ocupará su puesto.

Cualquier sahuagin podrá usar su acción para tañerlo. Si se toca el gong tres veces, los centinelas de las zonas 2 y 12 reconocerán la señal de alerta y acudirán a toda prisa hacia el lugar. El instrumento no será audible en ningún otro nivel de la fortaleza.

Rastrillo vigilado. Los dos sahuagins destacados en la zona 2 no serán visibles para los aventureros en un primer momento. Son los responsables de vigilar el rastrillo que separa la entrada del resto de la guarida.

Este rastrillo está normalmente cerrado y bajado. Lo alzan y descienden mediante un mecanismo de cadena y polea sujeto a la pared norte de la zona 2, en el lado este de la puerta. En circunstancias normales, son necesarios 3 asaltos para subirlo o bajarlo, pero un sistema de emergencia permite hacerlo caer en una fracción de segundo con un sonido sordo (no audible en ninguna de las zonas ocupadas de este nivel que no sea la zona 1).

Cualquier aventurero que supere una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 18 podrá abrir el rastrillo por la fuerza (CA 18, 50 puntos de golpe, umbral de daño 14).

Trampa de red. Hay una gran trampa de red instalada en el techo del corredor que conduce desde la zona 1 hasta el rastrillo que bloquea la entrada a la zona 2. La red caerá cuando una criatura que se encuentre en la zona 2 suelte la cuerda que la mantiene en su lugar. Cualquiera que mire hacia el techo podrá ver la red con facilidad.

Cuando alguien active la trampa, una red cuadrada de 10 pies de lado caerá del techo, cubriendo el área anterior al rastrillo, en la zona 1. Cada una de las criaturas situadas bajo la red en ese momento deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 16 o quedará apresada. Quien quede apresado deberá superar una prueba de Fuerza CD 14 para liberarse a sí mismo, o a otra criatura, de la red. Si la red sufre 30 de daño cortante, será destruida y todos aquellos que estén apresados quedarán libres.

2. PUESTO DE GUARDIA

Esta sala vacía y austera tiene un banco de piedra que recorre la pared sur y gira en la esquina para continuar por el muro oeste. Hay un mecanismo de cadena y polea montado en la pared norte, junto a la salida situada en esa misma dirección.

Los sahuagins presentes se aprestarán a defenderse.

Dos **sahuagins** montan guardia en esta cámara; atacarán a los intrusos que intenten acceder a la fortaleza.

El mecanismo de la polea se describe en la zona 1.

Desarrollo. Si no ha sonado el gong de la zona 1 y el combate de la entrada está yendo mal para los defensores, uno de los sahuagins intentará huir hasta la zona 12 para pedir refuerzos. Regresará con los guardias destacados en la zona 12 (cinco **sahuagins**, dos **rompecorales sahuagins** [mira el apéndice C] y dos **sacerdotisas sahuagins**) en 10 asaltos.

3. DEPENDENCIAS INACABADAS DE UN CAMPEÓN

Unos azulejos de color azul oscuro cubren los muros y el suelo de esta habitación. En el centro de la estancia hay una mesa con un pequeño banco al lado. Veis un cofre en la esquina noreste, con la tapa abierta apoyada contra la pared.

Un pico de minero yace en el suelo en la esquina suroeste. Como la mayoría de las salas de este nivel, esta ha sido asignada a un eventual ocupante (en este caso, un campeón actualmente acuartelado en la zona 60). No estará lista para que nadie se instale hasta que este nivel haya quedado inundado.

El pico de minero es una de las herramientas de los trabajadores que la están construyendo. El cofre abierto está vacío.

4. DEPENDENCIAS DE UN CAMPEÓN

Unos azulejos de color verde oscuro recubren los muros y el suelo de esta habitación. Hay un buen número de cofres sin tapa junto a las paredes, aunque ninguno de ellos está cerca de la pared norte, al oeste del pasaje abovedado. De uno de los cofres emana un brillo azulado que inunda la sala.

Un mazo se ha dejado apoyado contra la pared norte.

Como la mayoría de las estancias de este nivel, esta ya ha sido asignada a un eventual ocupante (en este caso, otro campeón actualmente acuartelado en la zona 60).

El mazo es una de las herramientas de los trabajadores que la están construyendo.

5. BARRACÓN INACABADO

Esta zona inacabada parece destinada a convertirse en barracón. Hay numerosos cofres sin tapa dispuestos junto a las paredes de la habitación, aunque ninguno de ellos está cerca de la pared norte, al oeste del pasaje abovedado.

En el centro del muro norte se sitúan docenas de herramientas para trabajar la piedra.

Esta zona servirá como barracón y albergará al final, cuando el nivel quede inundado, a los sesenta guerreros actualmente acuartelados en la zona 60. Si a los personajes les da por examinarlos, verán que todos los cofres están vacíos.

Las herramientas están bastante desgastadas por el uso y carecen de valor.

6. DEPENDENCIAS DE DOS CAMPEONES

Esta austera sala dispone de una pequeña mesa con dos sillas al lado. Un cofre de piedra con la tapa abierta y apoyada contra la pared descansa en la esquina noreste, y otro idéntico está en la esquina noroeste.

Esta habitación se ha asignado a dos campeones actualmente acuartelados en la zona 60. Los cofres están vacíos.

7. DEPENDENCIAS INACABADAS DE UN CAMPEÓN

El techo de esta austera estancia parece que está todavía en bruto, inacabado. Un cofre de piedra descansa en la esquina noreste, y otro idéntico hace lo propio en la esquina noroeste. Las tapas de ambos yacen destrozadas por el suelo.

Esta sala se ha asignado a dos campeones actualmente acuartelados en la zona 60. Los esclavos dejaron caer las tapas durante la construcción y no las han retirado ni reemplazado.

8. ALMACÉN IMPROVISADO

Esta habitación es austera, como otras cámaras similares. Un cofre de piedra descansa en la esquina noreste, y otro idéntico hace lo propio en la esquina noroeste. Las tapas de ambos yacen en el suelo entre montones de herramientas para trabajar la piedra, trozos de piedra cincelada y cascotes.

Los esclavos usan esta sala para almacenar sus herramientas y la piedra que no les sirve para sus trabajos.

9. ARMERÍA

Esta estancia tiene el suelo, las paredes y el techo de piedra lisa. Dos hileras de estantes metálicos recorren casi toda la longitud de la habitación, de este a oeste; están colocados en paralelo, a unos 6 pies de distancia, dejando un pasillo entre ambos. Hay una gran cantidad de lanzas, tridentes y otras armas dispuestas en estos soportes.

Dos grandes cofres cerrados están dispuestos a ambos lados del pasaje abovedado del sur.

Los sahuagins usan esta sala para almacenar el armamento de las tropas actualmente acomodadas en la zona 60. La armería contiene los siguientes elementos:

- Sesenta lanzas.
- Treinta tridentes.
- Diez gujas.
- Veinte martillos de guerra.

Los cofres no están cerrados con llave. Albergan setenta y cinco dagas guardadas en sus respectivas vainas.

10. ALMACÉN DESORDENADO

En esta cámara construida en piedra lisa hay rollos de cuerda y montones de pieles de animales esparcidos por el suelo. También pueden encontrarse algunos clavos de metal entre dichas pilas.

En esta sala se guardan suministros sin clasificar destinados a la construcción del nivel superior. Nada en estos tiene valor alguno, excepto para los esclavos.

11. ALMACÉN ORDENADO

Esta habitación construida en piedra lisa contiene montones de clavos, ganchos y hebillas de metal, bien organizados, junto con algunos cinturones y correas de cuero que descansan en el suelo.

En esta sala hay suministros adicionales para realizar mejoras en el bastión.

12. PUESTO DE GUARDIA

A esta cámara se accede a través de tres pasajes abovedados que llegan desde el norte, el este y el oeste. Un banco de piedra recorre el muro sur. Ubicado en la pared norte, frente a la arcada oeste, se sitúa un rastillo de metal que bloquea una abertura al norte. Hay un mecanismo instalado en el piso este que consiste en una rueda, cadenas y varias poleas.

A menos que hayan acudido a ayudar a las zonas 1 y 2, habrá cinco **sahuagins**, dos **rompecorales sahuagins** (mira el apéndice C) y dos **sacerdotisas sahuagins** ocupando esta sala.

Desde esta estancia, los personajes podrán oír unos débiles martilleos provenientes del sureste, salvo que el trabajo se haya detenido y se haya confinado allí a los esclavos que trabajan en la zona 19.

Desarrollo. Los sahuagins de la zona 19 oirán ruidos de batalla provenientes de esta zona, y acudirán a investigar transcurridos 5 minutos (consulta la zona 19 para saber más).

Rastrillo de metal. Hay un rastillo de bronce que en este momento está cerrado (bajado). Se puede alzar y descender mediante un mecanismo de polea fijado a la pared este. En circunstancias normales, son necesarios 3 asaltos para subirlo o bajarlo, pero un sistema de emergencia permite hacerlo caer en una fracción de segundo con un sonido sordo (no audible en ninguna de las zonas ocupadas de este nivel).

Cualquier aventurero que supere una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 18 podrá abrir el rastillo por la fuerza (CA 18, 50 puntos de golpe, umbral de daño 14).

13. CONFINAMIENTO DE LOS ESCLAVOS

Si los personajes miran dentro de esta sala desde el otro lado del rastillo, lee lo siguiente:

Una larga y estrecha habitación se extiende más allá del rastillo, con cuatro pilares espaciados a intervalos regulares de norte a sur.

Si atraviesan el rastillo, continúa leyendo:

A vuestra derecha, por toda la pared este discurre un canal poco profundo realizado en el suelo de piedra. Está manchado y las trazas de un líquido marrón brillan húmedas.

A vuestra izquierda, a lo largo de toda la pared oeste, docenas de grilletes cuelgan a la altura de la cintura.

ESCLAVOS DE LOS SAHUAGINS

Los esclavos están todos desarmados y debilitados (a la mitad de sus puntos de golpe, y con desventaja en las tiradas de ataque y pruebas de característica). No atacarán al grupo y huirán de la fortaleza a la primera oportunidad. Los esclavos no se unirán al grupo ni ayudarán a los aventureros; se pondrán a cubierto y gritarán si los amenazan o los apresan. No tienen información útil y están mentalmente idos debido a los abusos. Lucharán en defensa propia si los atacan, pero tienen claro que escapar es su prioridad.

Los esclavos que han estado trabajando para ampliar y modificar la fortaleza para sus captores sahuagins pasan en este lugar sus escasas horas de asueto. En el pasado, hasta cuarenta esclavos sirvieron en la fortaleza, como atestiguan los cuarenta pares de cadenas espaciadas regularmente por el muro. A medida que el trabajo de construcción se acerca a su fin, los sahuagins han ido eliminando a todos menos a algunos trabajadores. Sacrificaron a la mayoría de los esclavos en el ritual de invocación que la suma sacerdotisa Thadrah llevó a cabo.

- La comida de los esclavos, unas gachas aguadas de color marrón claro, se vierte en el comedero de vez en cuando, aunque no se les facilitan utensilios de ningún tipo para comer y deben apañarse lo mejor que pueden con las manos.

El comedero termina a 10 pies de la pared norte. En la esquina noreste de la sala, los sahuagins han instalado unas rudimentarias letrinas que, para lo improvisadas que son, están sorprendentemente limpias.

Un esclavo humano (**plebeyo**) llamado Elmo yace moribundo en la esquina noroeste de esta habitación. El hombre se encuentra demasiado débil como para llamar a los aventureros, aunque podrá hablar con ellos si se acercan.

ELMO EL DEMACRADO

Elmo es el único superviviente de un grupo de aventureros que entró en la guarida hace semanas. Contará su historia con una voz débil y ronca, relatando los detalles siguientes:

- Elmo es un mago y el líder del grupo aventurero procedente de la Liga de los Principados del Mar; les envió el príncipe de Monmurg para investigar los extraños sucesos que estaban teniendo lugar en la antigua guarida de los hombres lagarto.
- Tanto sus compañeros como él iban equipados para una exploración subacuática, pero nunca llegaron tan lejos. Tan pronto como lograron acceder (a la zona 1), les atacó de inmediato un gran contingente sahuagin.
- Todos sus camaradas murieron en la batalla que siguió. A él lo hicieron prisionero. Desde entonces, ha estado trabajando esclavizado, participando en las labores de construcción.
- Sus compañeros y él portaban varios objetos mágicos que los ayudarían durante la exploración submarina, pero los sahuagins se los arrebataron (consulta la zona 18). No cree que estos sepan de sus propiedades mágicas.
- Hace poco fue testigo de la realización de un terrible ritual en el que sacrificaron a numerosos esclavos. Al borde de la muerte, Elmo ya no puede trabajar, ni tampoco caminar. Los sahuagins ni siquiera se han molestado en matarlo para comérselo, considerando que en su estado cadáverico no merece la pena.

El estado mental del mago está demasiado maltrecho como para recordar información útil sobre la distribución de los niveles inferiores. Recuerda que hace algún tiempo hubo un tremendo terremoto (causado por el ritual de la suma sacerdotisa, aunque Elmo no lo sabe).

El secreto de Elmo. Si aparece la palabra "secreto" durante la conversación, un recuerdo aparecerá en la mente de Elmo. Este relatará que ha ayudado a construir una puerta secreta (la que conduce a la zona 18). Recuerda que ocultar la puerta requirió de gran habilidad. Describirá dónde se encuentra la habitación y cómo acceder a esta.

Sanar a Elmo. El cuerpo y el espíritu de Elmo han sufrido un calvario. Los conjuros, las poción y las medicinas aliviarán su dolor, pero harán poco por revertir su deterioro físico.

La muerte de Elmo. Elmo fallecerá en cuanto concluya la conversación. Justo antes de expirar, recordará que se convocó a un avatar de Sekolah en el templo ubicado en los niveles inferiores.

Los ojos del hombre se abren de pronto y da unos manotazos al aire. Huye de algún horror alucinatorio. "Los dientes... Dientes en la sien", gime, antes de caer muerto sobre el suelo de piedra.

La mente de Elmo está tan nublada en la muerte como lo estaba en vida, por lo que cualquier intento de comunicarse con él mágicamente no revelará nada nuevo.

14. HABITACIÓN DE INVITADOS INACABADA

Unos azulejos de color verde oscuro cubren el suelo y el techo de esta habitación; forman un mosaico incompleto que representa a los guerreros sahuagin defendiendo una ciudad submarina de un monstruo tentacular. Hay una mesa con varios pequeños bancos ornamentados a cada lado en el centro de la estancia, y veis dos cofres con las tapas cerradas ubicados junto a la pared norte.

Esta sala y su gemela exacta (zona 15) servirán como aposentos de huéspedes para las personalidades importantes de los sahuagins una vez este nivel se haya completado e inundado.

Los cofres están vacíos.

15. HABITACIÓN DE INVITADOS

Unos azulejos de color azul pálido recubren el suelo y el techo de esta habitación. Los mosaicos de la pared representan a guerreros sahuagin hundiendo grandes veleros. En el centro de la estancia veis una mesa flanqueada por dos bonitos bancos. Dos cofres descansan junto al muro norte, con las tapas apoyadas al lado.

Esta sala y su gemela incompleta (zona 14) servirán como aposentos de huéspedes para las personalidades importantes de los sahuagins una vez que este nivel se haya completado e inundado.

Los cofres están vacíos.

16. DESPENSA

El aire aquí es claramente más frío que en el exterior. Esta habitación carece de mobiliario, pero en las paredes cuelgan varios cadáveres. Algunos de los ganchos fijados a los muros están vacíos. Unas osamentas blancas se apilan en la esquina noreste.



A menos que el trabajo se haya detenido y los esclavos que trabajaban en la zona 19 hayan sido confinados en esa zona, los personajes oirán martilleos provenientes del este.

Ya sea por instinto u observación, los sahuagins han escogido la parte más fría del nivel 1 para construir su despensa. La temperatura ambiental del lugar les permite almacenar a las criaturas muertas durante largos períodos de tiempo sin riesgo de que se descompongan de manera significativa.

Cadáveres. Entre los cadáveres hay un pulpo común, dos anguilas gigantes, un enano, un humano y ocho hombres lagarto. Todos han muerto hace poco o están bien conservados dentro de lo razonable. El enano y el humano formaban parte del grupo aventurero de Elmo y sus cuerpos han sido despojados de todo equipo.

Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Medicina) CD 14 mientras examina los cadáveres de los aventureros percibirá que han extirgado los órganos de la pareja con cuidado. Si, además, tiene éxito en una prueba Inteligencia (Historia) o Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 14, recordará que los rituales de los sahuagins a menudo contemplan el uso de órganos recién extraídos.

En el caso de que se lance sobre los cuerpos de los aventureros un conjuro de *hablar con los muertos* u otro efecto mágico similar, estos responderán a las preguntas del lanzador con sinceridad. No sabrán nada sobre los niveles inferiores de la fortaleza, pero sí estarán al tanto de que han hundido el lugar hace poco.

Osamentas. Los huesos apilados en la esquina pertenecen a los dos últimos miembros del grupo de Elmo. Un personaje que supere una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 14 podrá distinguir que corresponden a los de una humana y un semielfo.

17. ALMACÉN GRANDE

Esta sala contiene montones de martillos, cinceles, picos de minero, martillos, palancas, palas, cestas de mimbre, sacos y rollos de cuerda. También muchos azulejos de color azul claro se han apilado en esta cámara. Por lo demás, el lugar está vacío.

Cualquiera que realice una inspección minuciosa de la habitación y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 16 hallará la puerta secreta que conduce a la estancia de la zona 18. Esta entrada está protegida por un conjuro de *glifo custodio*.

Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 mientras estudia la puerta logrará detectar el glifo. Este se activará si la puerta se abre antes de haberlo disipado. Si eso sucede, todas las criaturas situadas a 20 pies o menos de la puerta deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 22 (5d8) de daño de frío si la fallan, o la mitad si tienen éxito.

18. HABITACIÓN SECRETA

En esta sencilla cámara hay varios artículos de interés.

Una capa de cuero cuelga de un gancho en el muro, a vuestra derecha. Frente a ella, junto a la pared este, veis una armadura de placas de tamaño humano. A los pies de esta hay una cota de malla amontonada. Entrando más en la habitación encontráis tres escudos apilados en el suelo. Por último, al fondo descansa un cofre con la tapa cerrada.

Los sahuagins no están seguros de conocer las propiedades de estos objetos mágicos y los han almacenado en este lugar secreto del nivel seco por temor a que inmersos en agua salada puedan estropearse.

Los sahuagins han recogido de los cuerpos de Elmo y sus compañeros todo el equipo no mágico que llevaban para guardarlo o emplearlo en otros lugares.

Cofre. El cofre está cerrado con llave; cualquiera podrá abrirllo usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 14. También alberga una trampa de hoja retráctil. Esta se podrá detectar teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 14. Desarmarla precisará superar una prueba de Destreza CD 15. Abrir el cofre sin desactivar la trampa, o errar en su desarme, la disparará. Al activarse, un filo corto será lanzado desde el cofre, apuñalando a cualquier criatura que se encuentre junto a la cerradura. Esta deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 14 o sufrirá 9 (2d8) de daño perforante.

Tesoro. La capa de cuero que cuelga en este lugar es una *capa de la mantarraya*. Las armaduras son una *armadura de mithral (de placas)* y una cota de malla normal. Los tres escudos, todos en buen estado, llevan el blasón del príncipe de Monmurg: una espira alzándose contra un cielo azul Marino.

El cofre contiene doce *pociones de respirar bajo el agua*.

19. SALÓN

Si se ha alertado a los sahuagins de esta zona de la presencia de intrusos, este salón estará vacío. Lee lo siguiente:

Al oeste de un gran pasaje abovedado se extiende una zona realizada en piedra lisa. Cuenta con tres pilares que van del suelo al techo enlosado. En el centro de esta cámara hay una amplia escalera descendente. Una pared a medio construir rodea tres lados de la escalera. Cerca del muro hay montones de azulejos de colores listos para su uso. Desde la parte inferior de las escaleras os llega el sonido del chapoteo del agua al golpear contra la piedra.

Si el grupo no ha alertado a los sahuagins de esta zona al entrar, sigue leyendo:

Diez esclavos están trabajando a la luz de las antorchas; alisan y desbastan las paredes exteriores inacabadas del salón. Todos ellos van con los tobillos engrilletados unidos a una larga cadena y llevan un collar de metal. Varios sahuagins supervisan a los esclavos mientras desempeñan sus tareas, y otros descansan y charlan cerca de la parte superior de las escaleras.

Esta zona de la fortaleza aún debe terminarse para quedar al gusto de los sahuagins antes de que puedan inundar el nivel.

Hay diez esclavos en esta zona: cuatro **orcoss**, cuatro **hogoblins** y dos **hombres lagarto**. Consulta la caja "Esclavos de los sahuagins" para saber más.

Cuatro **rompecorales sahuagins** (mira el apéndice C), un **campeón sahuagin** (consulta el apéndice C), una **sacerdotisa sahuagin** y dos **sahuagins** supervisan el trabajo de los esclavos. Los sahuagins atacarán a cualquier intruso de inmediato.

Desarrollo. Si los ruidos de combate de la zona 12 alertan a los sahuagins ubicados aquí, reunirán a los esclavos y los encadenarán a los pilares del salón antes de marcharse, lo que retrasará la llegada de estos; tardarán 5 minutos en llegar al lugar del enfrentamiento.

Escalera. La escalera desciende hasta la zona 20. El agua de los niveles inundados llega hasta dos escalones por debajo de la parte alta de la escalera. Para bajar por esta el grupo deberá sumergirse en el agua marina, que está fría (aunque no gélida).

Tesoro. El campeón sahuagin lleva puestos un par de brazaletes de oro y plata (25 po cada uno). En su superficie, unos intrincados diseños representan dientes de tiburón.

FORTALEZA, NIVEL 2

Este nivel está sumergido por completo en agua de mar, que está fría, aunque no gélida. Los personajes deberán hacer los preparativos adecuados antes de descender por las escaleras hasta la zona 20.

Las siguientes localizaciones aparecen identificadas en el mapa 6.2.

20. GRAN SALÓN

Tras bajar las escaleras, os encontráis en una gran zona abierta. Unos pilares de piedra se elevan del suelo al techo, dos a vuestra izquierda y dos a vuestra derecha.

Esta sala está vacía, en silencio y en calma.

21. DEPENDENCIAS DEL MAESTRO DE ESPADAS

Unos azulejos de color verde oscuro recubren las paredes y el suelo de esta habitación. El techo está decorado con azulejos blancos. En el centro de la estancia hay una mesa con un pequeño banco al lado. En la esquina suroeste se sitúa un cofre con la tapa cerrada. Una masa de algas se alza en la esquina noroeste hasta una altura de aproximadamente 7 pies y cubre un área cuadrada de unos 10 pies de lado.

El maestro de espadas Makaht vive aquí. En la actualidad, se encuentra en la zona 53, la arena, contemplando a lo que los sahuagins llaman "deporte" durante el poco tiempo de asueto del que dispone.

Cofre. El cofre está cerrado con llave; cualquiera podrá abrirllo usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 14. Makaht lleva consigo la llave.

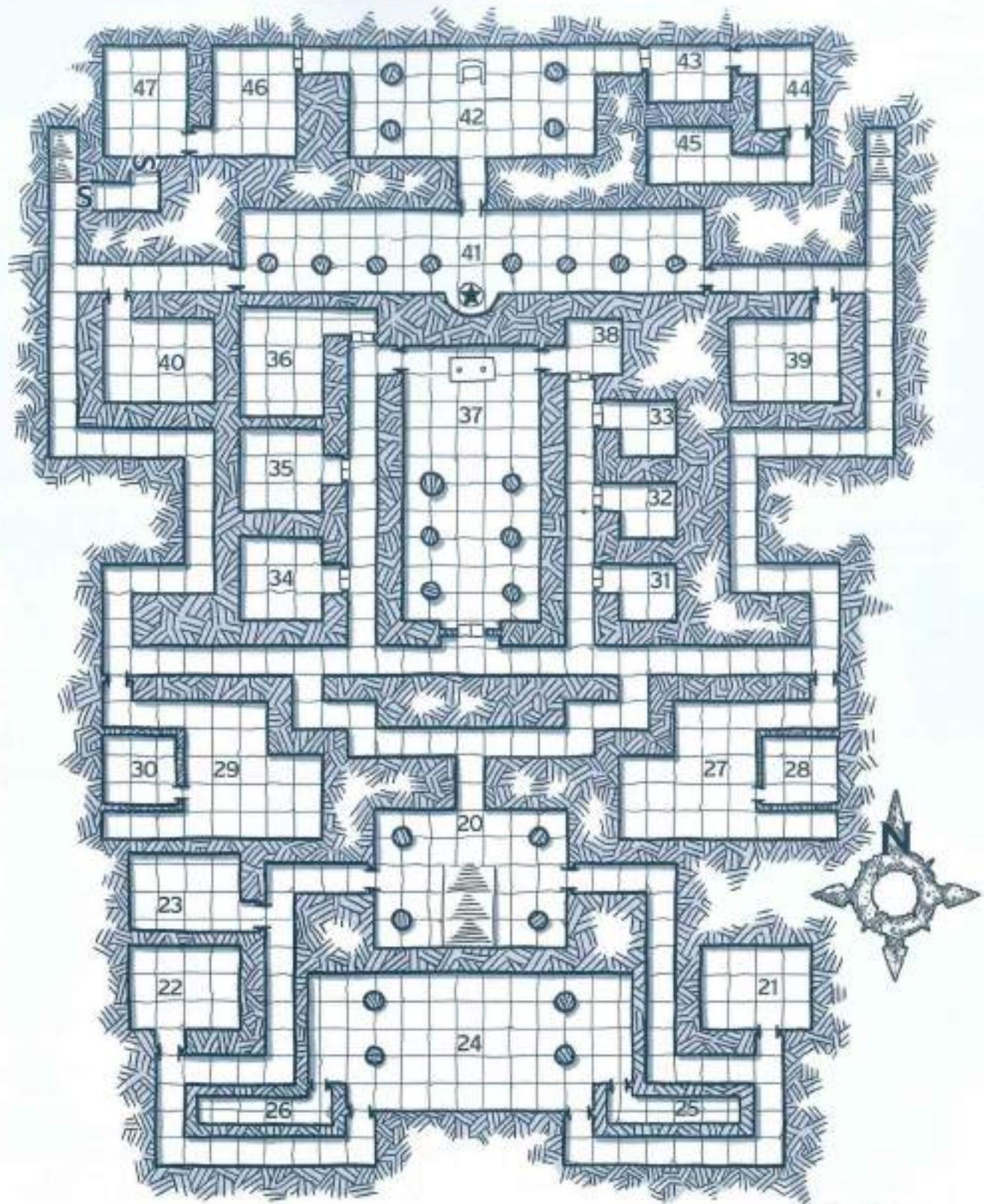
El cofre contiene el siguiente tesoro:

- Seis arneses de cuero con hebillas doradas (10 po cada uno).
- Una bolsa de cuero con dos rubíes tallados (100 po cada uno).
- Un pequeño espejo de plata (25 po).

22. DEPENDENCIAS DE UNO DE LOS CAMPEONES

Las paredes y el suelo de esta cámara están recubiertos de azulejos verde oscuro y el techo de otros en color verde claro. Un lecho de algas ocupa la esquina noreste. En el centro de la estancia hay una mesa con un pequeño banco al lado. Junto al muro este descansa un cofre con la tapa cerrada.

El ocupante de esta cámara se encuentra en este momento en la sala del trono (zona 42).



1 casilla = 10 pies



Puerta de doble hoja



Puerta secreta



Trono



Escalera



Pasaje abovedado



Altar



Estatua

MAPA 6.2: GUARIDA SAHUAGIN, NIVEL 2

Cofre. El cofre está cerrado con llave y cualquiera podrá abrirllo usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 14. Su llave está en manos de uno de los campeones sahuagin de la zona 42.

El cofre contiene lo siguiente:

- Seis arneses de cuero con hebillas de plata (5 po cada uno).
- Un pequeño guardapelo de oro en una bonita cadena (50 po); si se abre, se podrá comprobar que guarda el retrato en miniatura de una niña humana y un mechón de cabello rubio flotando en el agua circundante.
- Una bolsa de cuero que alberga 25 po.

23. DEPENDENCIAS DE CAMPEONES

Las paredes y el suelo de esta habitación están recubiertos de azulejos azul profundo y el techo de otros de color azul claro. En el centro de la estancia hay una mesa con un pequeño banco al lado. Junto al muro sur apreciáis un cofre cerrado, y un lecho de algas que ocupa la esquina sureste.

Un pequeño grupo de sahuagins se encuentra en la sala, vocalizando lo que parecen sonidos estridentes de alegría.

Los sahuagins están pasando un rato juntos y celebrando la próxima finalización de la fortaleza.

Dos **campeones sahuagins** (mira el apéndice C) y dos **sacerdotisas sahuagins** ocupan estas dependencias. Debido al jolgorio tendrán desventaja en las pruebas de Percepción para detectar a los aventureros a medida que estos se acerquen a la cámara.

Cofre. El cofre está cerrado con llave y cualquiera podrá abrirllo usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 14. Su llave está en manos de uno de los campeones sahuagins que hay en esta sala.

El cofre contiene este tesoro:

- Una pequeña bolsa de cuero que alberga un juego de herramientas de ladrón de calidad con los mangos de marfil (200 po).
- 340 pp sueltas dentro del cofre.
- Una copa de plata (50 po) con la insignia del príncipe de Monmurg, una espiga enhiesta contra un cielo azul marino, impresa al fondo (consulta la caja "Insignia del príncipe de Monmurg"); bajo los estilizados relámpagos grabados a los lados, aparecen las palabras "Jupiter", "Maximus" y "Optimus"

24. SALA COMPARTIDA

Esta gran zona está revestida por completo de mosaico: el pavimento en color índigo, las paredes en azul oscuro y el techo en azul claro. Cuatro pilares de piedra sostienen el techo. La habitación cuenta con lechos de algas marinas junto a todos los muros que se elevan a unos 7 pies del suelo con, quizás, unos 10 pies de ancho. Veis varios cofres, con las tapas cerradas, alrededor de la estancia.

Hay tres largas mesas con bancos a cada lado situadas en el área central.

Docenas de sahuagins se hallan aquí reunidos en pequeños grupos o flotan entre los lechos de algas.

Aunque los sahuagins no esperan que los invadan, si los personajes entran en la sala sin hacer nada por ocultarse, los ocupantes del lugar tomarán sus armas y se lanzarán al ataque.

Veinticinco **sahuagins**, cinco **rompecorales sahuagins** (mira el apéndice C) y tres **campeones sahuagins** (consulta el apéndice C) residen en esta gran sala común. Tienen sus armas a mano.

Tesoro. Ninguno de los cofres está cerrado con llave. Un examen exhaustivo de estos revelará los siguientes elementos:

- Un total de 500 po.
- Veinte perlas grandes (10 po cada una).
- Cuarenta arneses de cuero con hebillas de plata (10 po cada uno).

25. CRIADERO

Los personajes podrían conseguir entrar en esta cámara sin que los ocupantes de la zona 24 los detecten. Si lo logran, lee lo siguiente:

Esta zona larga y estrecha carece de mobiliario, pero agrupamientos de lo que parecen ser grandes huevos de pez flotan junto a las paredes, a cinco o seis pies sobre el suelo.

Los huevos son sahuagins que aún no han eclosionado. Perturbarlos de cualquier manera, incluso acercándose a 3 pies o menos de estos, hará que varias docenas se abran. Se formarán tres **enjambres de crías sahuagins** (mira el apéndice C) y se apresurarán a atacar a los aventureros de sangre caliente. El ruido de su prole amenazada atraerá a los sahuagins de la zona 24, si es que aún no han sido derrotados.

26. CRIADERO

Los personajes podrían conseguir entrar en esta sala sin que los ocupantes de la zona 24 los detecten. Si lo logran, lee lo siguiente:

Esta zona larga y estrecha carece de mobiliario, pero agrupamientos de lo que parecen ser grandes huevos de pez flotan junto a las paredes, a cinco o seis pies sobre el suelo.

Dos hembras sahuagins con diademas de color coral y pulseras de plata están realizando un ritual sobre los huevos.

Las dos **sacerdotisas sahuagins** llevan a cabo unos ritos a Sekolah sobre los huevos aún no eclosionados. Si perciben la presencia del grupo, despertarán de inmediato a dos **enjambres de crías sahuagins** (mira el apéndice C) que saldrán de los huevos que tienen a su alrededor. Los enjambres atacarán a los aventureros, mientras que las sacerdotisas intentarán huir para reunirse cuanto antes con cualquier sahuagin superviviente de la zona 24.

27. BARRACÓN

Un corto pasadizo que conduce al oeste, más allá del pasaje abovedado, se abre después de unos 20 pies a una gran sala. Un lecho de algas cubre todo el muro sur. Hay varios cofres, con las tapas cerradas, situados a intervalos regulares alrededor de las paredes desnudas.

Un sahuagin grande y poderoso está arengando a más de veinte guardias sahuagins.

El **campeón sahuagin** (consulta el apéndice C) está preparando a un escuadrón de doce **sahuagins** y doce **rompecorales sahuagins** (mira el apéndice C) para que



realicen tareas de patrulla y guardia. Estos guerreros están armados y a punto de acudir a relevar a los guardias que se encuentran en este momento de servicio. Se lanzarán a matar a los intrusos en cuanto los detecten.

Desarrollo. El **forjaolas sahuagin** (consulta el apéndice C) de la zona 28 se unirá a la batalla en esta zona en el tercer asalto de combate.

Tesoro. Los cofres que no están cerrados con llave contienen un total de 300 po y veinte arneses de cuero con hebillas de plata (10 po cada una).

28. DEPENDENCIAS DE UN FORJAOLAS

Adorna esta habitación el colorido mosaico de un sahuagin en escorzo que está creando un remolino para arrastrar un barco a las profundidades. Hay una mesa en el centro, con un pequeño banco a cada lado. Varios lechos de algas se mecen en las esquinas noreste y sureste, y dos cofres descansan junto a la pared norte, con las tapas cerradas.

Un sahuagin encorvado sobre la mesa alza la vista, sobresaltado al notar vuestra presencia. Su repentina reacción hace caer con estrépito uno de varios montones de monedas.

Un único **forjaolas sahuagin** (mira el apéndice C) está sentado en la mesa, contando pequeños montones de monedas de oro.

Tesoro. Hay 276 po apiladas en la mesa y en los bancos adyacentes vacíos. Los cofres contienen otras 400 po en montones sueltos (200 po cada uno). El forjaolas lleva un brazalete plateado con turquesas a modo de cuentas (100 po).

29. BARRACÓN

Un corto pasadizo que conduce al oeste, más allá del pasaje abovedado, se abre después de unos 20 pies a una gran sala. Un lecho de algas cubre todo el muro sur. Hay varios cofres con las tapas cerradas situados a intervalos regulares alrededor de las paredes desnudas.

Un comandante sahuagin está dando órdenes a un grupo de guardias sahuagins y tiburones.

El **campeón sahuagin** está preparando a una escuadra de seis **sahuagins**, seis **rompecorales sahuagins**, cuatro **buceadores expertos sahuagins** y cuatro **tiburones acorazados** para que realicen labores de patrulla y guardia (consulta el apéndice C para ver los perfiles de todos, excepto de los **sahuagins**). Estos guerreros están armados y a punto de acudir a relevar a los guardias que se encuentran en este momento de servicio. Tratarán a los intrusos como seres hostiles.

Cuatro de los **sahuagins** que no forman parte de la patrulla están apostando en una pelea de langostas que se enfrentan dentro de una pequeña arena hecha con una red.

Desarrollo. El **campeón sahuagin** (mira el apéndice C) de la zona 30 se unirá a la batalla, apareciendo en el tercer asalto de combate.

Tesoro. Los cofres que no están cerrados con llave contienen un total de 300 po y veinte arneses de cuero con hebillas de plata (10 po cada una). Cada una de las langostas en liza está adornada con una cinta de plata y perlas (25 po).

30. DEPENDENCIAS DE UNO DE LOS CAMPEONES

El aspecto de esta habitación es austero. Unos cuantos pedazos rotos de cerámica yacen esparcidos por el suelo. Hay una mesa en el centro, con un banco pequeño a cada lado. Varios lechos de algas se mecen en las esquinas noreste y sureste. Dos cofres descansan junto a la pared norte, con las tapas cerradas.

La luz de esta sala parpadea ligeramente, iluminando a un sahuagin que duerme en la cama de la esquina noreste.

Un único **campeón sahuagin** (mira el apéndice C) está descansando entre un lecho de algas. Hace poco perdió una gran suma de oro ante el forjaolas sahuagin de la zona 28.

Tesoro. Los cofres, que no están cerrados con llave, contienen un total de 12 po.



31. DEPENDENCIAS DE UNA DE LAS SACERDOTISAS

El suelo y las paredes de esta cámara están recubiertos de azulejos color grisáceo y el techo de otros en color blanco. Veis una mesita en medio de la estancia, sobre cuyo centro se ha dispuesto un cuenco y una taza de plata. Junto a la mesa se sitúa una banqueta.

Un lecho de algas cubre la esquina sureste. En la esquina suroeste descansa un cofre con la tapa cerrada.

La ocupante de esta sala se encuentra actualmente en el templo, ayudando con la ceremonia.

Tesoro. Los cofres, que no están cerrados con llave, contienen 70 po y una daga con el mango de marfil dentro de una vaina sencilla (20 po). El tazón y la taza de plata valen 5 po cada uno.

32. DEPENDENCIAS DE UNA DE LAS SACERDOTISAS

El suelo y las paredes de esta habitación están recubiertos de azulejos de un color grisáceo y el techo de otros en color blanco. En el centro de la estancia hay una mesa con un pequeño banco al lado. Sobre la mesa solo se sitúa un único diente de tiburón de 4 pulgadas (10 cm) de largo.

Un lecho de algas cubre la esquina sureste. En la esquina suroeste descansa un cofre con la tapa cerrada.

La ocupante de esta sala se encuentra actualmente en el templo, ayudando con la ceremonia.

Tesoro. Los cofres, que no están cerrados con llave, contienen 40 po y un espejo de mano de plata (15 po).

33. DEPENDENCIAS DE UNA DE LAS SACERDOTISAS

El suelo y las paredes de esta habitación están recubiertos de azulejos de color gris y el techo de otros en color blanco. En el centro de la estancia hay una mesita con un banco al lado. Los muros están adornados con conchas de colores.

Un lecho de algas cubre la esquina sureste. En la esquina suroeste se sitúa un cofre con la tapa cerrada. Cerca de la cama descansa la estatuilla de madera de un tiburón de 1 pie (30 cm) de alto.

La ocupante de esta sala se encuentra actualmente en el templo, ayudando con la ceremonia. La figura es una *estatua de culto sekolahiano* (mira el apéndice B).

Tesoro. El cofre, que no está cerrado con llave, contiene 40 po y un espejo de mano de plata (15 po).

HIERBA DEL ÉXTASIS

Estas raras plantas crecen en unas placas de piedra aisladas dentro de zanjas submarinas. Cualquier criatura que consuma las hojas de la hierba del éxtasis quedará envenenada durante 6 horas, tiempo durante el cual experimentará alucinaciones ocasionales y sensación de euforia. Los sacerdotes sahuagins a menudo usan la hierba en sus rezos (al igual que la sacerdotisa de la zona 36).

Las criaturas que consuman la hierba del éxtasis tendrán una probabilidad del 1 % de quedar incapacitadas mientras duren los efectos de la planta. Durante ese tiempo, experimentarán visiones aterradoras de un enorme tiburón que devora grandes cantidades de presas.

Cuando el efecto desaparezca o la criatura logre resistirlo, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o se verá afectada por alguna forma de locura a largo plazo (consulta "Locura" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*).

34. DEPENDENCIAS DE UNA DE LAS SACERDOTISAS

El suelo y las paredes de esta habitación están recubiertos de azulejos de un color grisáceo y el techo de otros en color blanco. En el centro de la estancia hay una mesita con un pequeño banco a juego al lado.

Un lecho de algas cubre la esquina sureste. En la esquina suroeste descansa un cofre con la tapa cerrada. En una hornacina ubicada junto a la cama veis una daga ceremonial con un mango de hueso.

Una sahuagin y varios tiburones acorazados se encuentran en esta cámara.

Una **sacerdotisa sahuagin** está ocupada con las placas protectoras de cuatro **tiburones acorazados** (mira el apéndice C) que están en esta habitación. Se mostrará sorprendida al descubrir que los intrusos han llegado tan lejos. Con el apoyo de estos animales atacará a todos los aventureros.

Tesoro. El cofre, que no está cerrado con llave, contiene 113 po y seis cráneos humanoides con trozos de turquesa sin tallar embutidos en las cuencas de los ojos. Estas doce piezas de turquesa valen 10 po cada una.

35. SALA DE ORACIÓN

Esta habitación tiene las paredes y los techos recubiertos con azulejos de color verde oscuro. En el muro norte hay un mosaico donde han representado a un enorme tiburón de dos cabezas que conduce a innumerables sahuagins hacia la superficie del mar.

En la pared oeste veis un altar hecho a partir de las enormes fauces colmilludas de un tiburón montada sobre una base de piedra. La base está rodeada de pequeños cráneos y de criaturas marinas aún vivas.

Las sacerdotisas usan esta zona para realizar sus plegarias a Sekolah. En este momento está desocupada.

Un personaje que inspeccione el altar y supere una prueba Sabiduría (Percepción) CD 14 descubrirá un compartimento oculto debajo de la base de piedra donde se encuentran las fauces del tiburón. En este espacio se guardan doce porciones de hierba del éxtasis que las sacerdotisas utilizan en los rituales (consulta la caja "Hierba del éxtasis").



36. DEPENDENCIAS DE LA SUMA SACERDOTISA

El suelo y las paredes de esta habitación están recubiertos de azulejos de un color grisáceo y el techo de otros en color blanco. En el centro de la sala hay una mesa de piedra blanca, cuya superficie está cubierta con unos grabados de color dorado. Cerca de la mesa se sitúan tres banquetas con unas bonitas tallas decorativas, y un lecho de algas ocupa la esquina sureste.

Esta cámara pertenece a la suma sacerdotisa Thadrah, que actualmente se encuentra en la zona 42, con el barón.

Si un aventurero rebusca entre el lecho de algas descubrirá un cofre oculto que no está cerrado con llave.

Mesa con trampa. Cualquier personaje que examine la mesa y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14 descubrirá un compartimento secreto en la cara inferior. Este espacio estará cerrado con llave, pero cualquiera podrá abrirla empleando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 14. El compartimento alberga una trampa de hoja retráctil. Esta se podrá detectar teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 14. Desarmarla precisará superar una prueba de Destreza CD 15. Abrir el compartimento sin desactivar la trampa, o errar en su desarme, la disparará.

Al activarse, un filo corto será lanzado desde la mesa, apuñalando a cualquier criatura que se encuentre junto a la cerradura del compartimento. Esta deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 14 exitoso o sufrirá 9 (2d8) de daño perforante.

Tesoro. El compartimento oculto contiene cuatro porciones de hierba del éxtasis y un frasco de oro lleno con tres dosis de un brebaje revitalizante (*pociones de curación*).

El cofre guarda el siguiente tesoro:

- Un arnés de cuero con hebillas de platino (50 po).
- Una bolsa de lona con 50 ppt.
- Una pulsera de oro engastada con perlas (200 po).

37. TEMPLO

Esta gran sala tiene las paredes y el suelo cubiertos con azulejos grises y el techo con otros de color blanco. Unos pilares alicatados sostienen el techo y se extienden a lo largo de la zona, flanqueando la nave central.

Han construido un altar junto al muro norte de esta cámara. Su base de piedra está recubierta con tallas de ojos de tiburón que miran en todas las direcciones. Los ojos, sorprendentemente realistas, tienen insertas unas piedras oscuras que reflejan la tenue luz azulada de la estancia.

Si los personajes se asoman a la habitación sin interrumpir el ritual, lee lo siguiente:

Veis unos brillantes símbolos y diseños extraños grabados en los muros de este lugar; proyectan una inquietante luz por toda la cámara. Hay tres sahuagins salmodiando, ataviados con unas túnicas ceremoniales, que flotan cerca del altar, con los brazos alzados hacia el techo, que está a unos treinta pies de altura. La cara frontal del altar está adornada con tallas de ojos de tiburón de variadas formas y tamaños. Los restos sangrientos de unas criaturas imposibles de identificar descansan sobre él; la sangre asciende como si fuera humo por encima de las sahuagins. Dos grandes sacos se retuercen, uno a cada lado del altar.

Un enorme tiburón de dos cabezas, cuyas aletas están adornadas con unas cintas de perlas y oro, nada en círculos sobre el altar.

Si se produce ruido de combate en esta sala, no atraerá la atención de ninguna otra zona ocupada. Incluso si una patrulla sahuagin pasa cerca del templo durante el combate en el interior, no le sorprenderá en absoluto escuchar semejantes sonidos. En opinión de la mayoría de los guerreros, las sacerdotisas son un grupo extraño y llevan a cabo algunas ceremonias muy escandalosas en su templo, por lo que esta debe ser una más. Otra cosa sería, por supuesto, que los guardias vieran que está teniendo lugar una lucha.

Tres **sacerdotisas sahuagin** están realizando el ritual en el altar. Cada saco contiene diez crías de sahuagins que no supondrán una amenaza y que morirán de inmediato si sufren cualquier ataque. El **fauces de Sekolah** (mira el apéndice C) nada, amenazador, sobre el altar. Las sacerdotisas tendrán desventaja en cualquier prueba de Percepción para detectar a los aventureros. Mientras se esté llevando a cabo el ritual, el fauces de Sekolah no atacará a los personajes, incluso si se da cuenta de su presencia. Sin embargo, interrumpir el ritual tendrá graves consecuencias para todos en el templo.

Símbolos brillantes. Los diseños de las paredes brillan con luz tenue debido a un tratamiento de algas luminiscentes recogidas del fondo del océano. No son mágicos.

Interrupción del ritual. El ritual sirve para aplacar y alimentar al fauces de Sekolah. Deberá continuar durante otra hora para completarse. Cada 10 minutos, una de las sacerdotisas sacrificará una cría sahuagin, cuya sangre ascenderá y alimentará al avatar.

Las sacerdotisas dejarán de salmodiar solo si las atacan. Saben que debe mantenerse el ritual en marcha o sus vidas estarán condenadas.

Si los personajes consiguen que cualquiera de las tres sacerdotisas pare de cantar, el fauces de Sekolah descenderá y devorará a dos de las ellas justo antes de atacar al grupo. La sacerdotisa que quede luchará junto al tiburón.

Nota: El fauces de Sekolah y una sola sacerdotisa sahuagin representan un encuentro difícil para un grupo de cuatro personajes de nivel 7. Por cada personaje adicional que incluya el grupo, deja que sobreviva una sacerdotisa más para mantener el mismo grado de dificultad.

El cántico ominoso de las profundidades. Cada una de las criaturas humanoides que no pertenezcan a los sahuagins y que pueda escuchar el canto de las sacerdotisas, deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 14. Si la falla, estará asustada durante 1d4 asaltos.

Tesoro. Las dos cintas de perlas y oro que luce el fauces de Sekolah valen 125 po cada una. Una de las sacerdotisas lleva consigo la llave del cofre de la zona 38.

38. SACRISTÍA

Esta austera habitación tiene los suelos y paredes recubiertos de azulejos grises y el techo de otros de color blanco. Un gran cofre con la tapa cerrada descansa junto al muro este de esta estancia, por lo demás vacía.

Esta sala se utiliza para almacenar los objetos religiosos y los atavíos ceremoniales de las sacerdotisas. El cofre es dos veces mayor que los otros que están diseminados por toda la fortaleza y presenta las mismas tallas de ojo de tiburón que el altar de la zona 37 (estas, las de la zona 38, no son mágicas). Una de las sacerdotisas lleva consigo la llave del cofre de la zona 37.

Cofre. El cofre está cerrado con llave y cualquiera podrá abrirllo usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 17. También alberga una trampa de hoja retráctil. Esta se podrá detectar teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 14. Desarmarla precisará superar una prueba de Destreza CD 15. Abrir el cofre sin desactivar la trampa, o errar en su desarme, la disparará.

Al activarse, un filo corto será lanzado desde la mesa, apuñalando a cualquier criatura que se encuentre junto a la cerradura del compartimento. Esta deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 14 con éxito o sufrirá 9 (2d8) de daño perforante.

El cofre contiene catorce de los preciados objetos con los que las sacerdotisas sahuagins se adornan durante las celebraciones más importantes y sagradas:

- Seis máscaras de plata, todas con forma de cabeza de tiburón (50 po cada una).
- Cuatro gongs de oro, todos acompañados de un mazo de oro (75 po cada conjunto).
- Cuatro collares de oro con cuentas de coral (175 po cada uno).

39. JAULA DE TIBURONES OCUPADA

El techo y el suelo de esta gran sala son de piedra en bruto. Unos azulejos de color verde claro recubren las paredes. Las algas crecen con libertad por toda esta cámara, mientras que las anémonas y las estrellas de mar se arrastran sobre las superficies rocosas naturales.

Varios grandes tiburones con placas de armadura en sus flancos nadan a su aire en este lugar.

Esta es una de las dos grandes jaulas de tiburones del nivel 2 de la fortaleza. A causa de las numerosas algas que se ven por doquier, la cantidad de animales que moran en la estancia es difícil de calcular.

Hay diez **tiburones acorazados** (mira el apéndice C) nadando por esta sala. Siempre están hambrientos y atacarán a las criaturas que entren y que no sean sahuagins.

En el extremo oeste de la habitación, escondido tras algunas algas, se alza junto al muro un montón de placas acorazadas hechas a base de conchas y corales. En cada placa, uno de los lados dispone de unos pinchos que se usan para fijarla a un animal.

40. JAULA DE TIBURONES CASI VACÍA

El techo y el suelo de esta gran sala son de piedra en bruto. Unos azulejos de color verde claro recubren las paredes. Las algas crecen libremente por toda esta cámara. Anémonas, estrellas de mar y una langosta solitaria se arrastran sobre las superficies rocosas naturales.

Esta es una de las dos grandes jaulas para tiburones que han construido en el nivel 2 de la fortaleza. Los tiburones alojados aquí están de patrulla, lejos del bastión, junto a sus amos sahuagins.

Una langosta, común en apariencia, se desliza por el suelo. Se trata de Shern, un simple animal, aunque de lo más extraordinario (consulta la caja "Shern: langosta, telépata, amiga"). El crustáceo carece de ataques efectivos y morirá al instante si sufre cualquier daño.

SHERN: LANGOSTA, TELÉPATA, AMIGA

Hasta que escapó, los sahuagins usaban a Shern en sus improvisadas arenas destinadas a las peleas de langostas. Se las arregló para huir de su destino como gladiadora, en parte debido a su nivel de inteligencia inusualmente alto.

Este animal posee el atributo Telepatía Limitada, aunque no podrá explicar cómo ha llegado a tener esa habilidad. Podrá comunicarse con cualquier otra criatura viva que se encuentre a 10 pies o menos. La langosta se hace llamar Shern, y está desesperada por escapar de la fortaleza.

Si Shern detecta la presencia de los aventureros, intentará comunicarse con alguno de ellos, a pesar de no poder hacerlo verbalmente. Conoce la siguiente información, que transmitirá a través de sentimientos e imágenes proyectadas:

- Hay un monstruo terrible viviendo en el templo.
- Dos sahuagins de cuatro brazos gobiernan esta guarida.
- El grueso de las fuerzas sahuagins se encuentran en el nivel más bajo del complejo.
- Si el grupo libera a Shern devolviéndola al océano, la langosta podrá guiar al grupo hasta un tesoro hundido (el que tú decidas) ubicado unas pocas millas al sur del bastión.

Shern conoce la distribución de los dos niveles más bajos de la fortaleza, incluidas las zonas donde hay congregada una gran cantidad de sahuagins. La langosta acompañará a los personajes si cree que la pueden ayudar a escapar. El crustáceo espera esconderse en una mochila, el bolsillo de alguna capa o una capucha mientras los aventureros exploran el resto de la fortaleza.

41. SALÓN DE BANQUETES

El corredor conduce a una gran sala con el suelo de azulejos negros, las paredes de color rosa coral y el techo de color blanco. Unos pilares alicatados en color negro se distribuyen de forma regular en una línea ubicada ligeramente al sur del eje este-oeste. Al norte de estos soportes se han colocado unas largas mesas de lado a lado, flanqueadas por bancos. En el punto medio del muro norte, una arcada da acceso a un pasaje abovedado. Esta puerta arcada ornamentada muestra unos elegantes diseños en negro y dorado que evocan olas y monstruosas criaturas marinas.

Se trata del salón de banquetes de los sahuagins. Dado que estas criaturas prefieren comer de manera informal cuando tienen hambre, esta cámara se usa solo para eventos importantes, como celebrar una gran victoria o entretenér a los nobles que acuden de visita. El techo de esta cueva alcanza los 30 pies de alto.

Las mesas y los bancos cuentan con espacio de sobra para acomodar a doscientos sahuagins, pero en este momento el lugar está desierto.

La cabeza de piedra situada en la recámara semicircular del centro de la pared sur no será del todo visible para los aventureros que se encuentren bajo la arcada occidental u oriental. Tan pronto como alguno de los personajes se mueva a una posición desde la cual se pueda ver, lee lo siguiente:

Han construido una recámara semicircular en el centro del muro sur. La superficie de esta se sitúa a siete pies de altura. Sobre el estrado que forma hay una gran cabeza de piedra tallada, visiblemente maltrecha y desfigurada. Los rasgos aún la delatan como perteneciente a un hombre lagarto. Mide aproximadamente dos veces el tamaño de una cabeza real.

Cuando los hombres lagarto vivían aquí, una de sus posesiones máspreciadas era una estatua de Semuanya, su deidad, de 10 pies de alto. Al conquistar los sahuagins la fortaleza, destruyeron la escultura, la redujeron a cascotes y dejaron solo la cabeza, antes de que interviniere el barón. En lugar de permitirles destruir la pieza, Kepmak decidió guardarla como un trofeo de su triunfo, no solo sobre los hombres lagarto, sino también sobre el estilo de vida de estos. Hizo que sus guerreros la llevaran al salón de banquetes y la colocaran de modo que la tuviera en frente al estar sentado en su trono. Es objeto de desprecio y burla entre los sahuagins: rara vez uno de ellos pasa por delante sin dedicarle un gesto zafio, por lo general obsceno.

Desarrollo. Desde esta cámara, los personajes podrán escuchar fragmentos de la conversación que está teniendo lugar en la sala del trono (zona 42). Por el contrario, el barón y los que se encuentren con este en la zona 42 podrán oír cualquier actividad ruidosa que esté teniendo lugar en el salón de banquetes.

42. SALA DEL TRONO

Al final de un corto tramo de corredor, otra arcada da paso a una zona mayor. En este lugar, el suelo está recubierto de azulejos de color índigo y las paredes de otros tonos azul oscuro. En el lado norte, un enorme trono ornamentado se alza sobre un estrado azul pálido.

Al este y al oeste hay unos pilares de mármol azul claro. El estrado es de ese mismo color, mientras que el trono es de coral negro y el techo está alicatado en azul pálido.

Suponiendo que los ocupantes no se hayan marchado, lee lo siguiente:

Un sahuagin de gran tamaño está sentado en el trono. Esta criatura posee cuatro brazos y en la mano derecha superior sostiene un gran tridente. Sus dos manos inferiores se aferran a los reposabrazos del trono.

Flotando junto a la noble silla, a la derecha de este individuo, hay una sahuagin adulta que porta un largo bastón rematado por un amasijo de mandíbulas y dientes de tiburón.

Delante del trono y al pie del estrado, tres sahuagins adultos flotan de espaldas a vosotros. Dos se mantienen erguidos, mientras que el tercero está postrado ante el sitial.

El sahuagin que habla con el barón se está quejando de los comentarios ofensivos vertidos por otro de los suyos. Pretende que este castigue a quien le ha agraviado. El barón se está impacientando ante semejante minucia y está a punto de echar a las partes involucradas al fauces de Sekolah de la zona 37.

El barón Kepmak (**barón sahuagin**) está sentado en su trono, mientras que la suma sacerdotisa Thadrah (**suma sacerdotisa sahuagin**; mira el apéndice C) se encuentra a su lado. El denunciante es un **sahuagin** y los dos que flotan en posición de firmes son **campeones sahuagins** (consulta el apéndice C). Hay dos **tiburones acorazados** (mira el apéndice C) nadando muy por encima del trono; son las mascotas del barón y lo defenderán si lo atacan.

Si los personajes observan la audiencia durante 10 minutos, verán a Kepmak levantarse y emitir un iracundo juicio antes de volverse para consultar otros asuntos con la sacerdotisa. Los dos campeones y el demandante saldrán por la entrada principal situada al sur y retornarán a sus respectivos puestos.

Desarrollo. Un combate en la sala del trono atraerá la atención de una de las patrullas de la guardia, que llegará en 1d6 + 1 asaltos. Es probable que un ataque directo aniquile a un grupo de aventureros que intente acabar de golpe con toda la plana mayor. Al fin y al cabo, la misión del grupo era que se centraran en las tareas de reconocimiento, por muy buenas razones.

Un personaje que inspeccione la zona que rodea a la silla regia descubrirá en el suelo un único pendiente de gota de oro valorado en 30 po, entre el trono y la pared norte. La joya pertenece a la baronesa, que en este momento se encuentra en la zona 45, acusando a una sirvienta de haberla robado.

Tesoro. El barón luce un brazalete de platino (200 po). También lleva consigo la llave del cofre de la zona 52.

43. CÁMARAS DE UNO DE LOS LACAYOS REALES

Esta habitación alicatada en colores azules dispone de un banco que recorre toda la pared sur y de un lecho de algas que se mece en la esquina sureste. Hay un cofre junto al muro oeste; su tapa descansa en el suelo, cerca. Un pasaje abovedado al este conduce a otra sala cuya decoración es más luminosa.

Desde aquí, los aventureros podrán oír la discusión que está teniendo lugar en la zona 45.

Tesoro. Parte del contenido del cofre está tirado por el suelo, como si se hubiera estado hurgando en este hace poco. Alberga un saco con 50 pe y un espejo barato; además, en el suelo próximo a este hay varias piedras decorativas, aunque sin valor.

44. DEPENDENCIAS DE LA BARONESA

Unos azulejos de color verde pálido decoran el suelo y el techo del lugar, mientras que las paredes son de un color rosa coral. Hay una mesa en el centro de la estancia, con un pequeño banco a cada lado. Sobre ella se sitúa una estatuilla de plata que representa a un calamar enzarzado en una pelea contra un tiburón.

A partir de aquí, el ruido de la discusión que está teniendo lugar en la zona 45 aumentará de volumen.

Tesoro. La estatuilla (500 po) está hecha de electro.

45. ALCoba DE LA BARONESA

A medida que el grupo se acerca a la zona, y suponiendo que los ocupantes no se hayan marchado antes, lee lo siguiente:

Dos hembras sahuagins parecen estar discutiendo, a voz en grito, en la habitación contigua. Aunque las palabras pueden resultar incomprensibles, la intención queda bastante clara: una reprende a la otra, y esta suplica clemencia.

Cuando los personajes puedan asomarse a la sala, lee esto:

La estancia está alicatada en azul claro y tiene unos frescos en el techo que representan varias formas de vida marina. Un gran y opulento lecho de algas ocupa la esquina suroeste. En el centro de la pared norte cuelga un gran espejo con un marco de metal afiligranado. Debajo de este se sitúa un cofre con la tapa al lado, apoyada contra el muro. Veis una llave puesta en la cerradura.

Una guerrera sahuagin grande e intimidante se erige imponente ante otra de tamaño normal que nada, sumisa, ante ella. La de mayor tamaño cuenta con cuatro brazos, y en una de sus manos sostiene un pendiente de oro; lo esgrime ante la otra sahuagin, que está acobardada. Un tercer sahuagin está ataviado con una túnica oscura y flota cerca de la puerta, con aspecto aburrido.

La baronesa Seklaz (**baronesa sahuagin**) se alza ante su sirvienta (**sahuagin**), acusándola de haber robado uno de sus pendientes. La joya está, de hecho, detrás del trono, en la zona 42, donde se le cayó a la baronesa hace días. Junto a la entrada espera un único **forjaolas sahuagin** (mira el apéndice C). Lo han llamado para que se deshaga de la criada y está a la espera de que Seklaz le dé la orden. Si los aventureros entran en combate con este trío, la sirvienta sahuagin escapará para ir en busca de alguna patrulla cercana (consulta "Patrullas de la fortaleza") y volverá con refuerzos en 5 asaltos.

Tesoro. La baronesa lleva puesto un brazalete de platino (500 po).

El cofre contiene el siguiente tesoro:

- Un arnés de cuero con hebillas de platino (50 po).
- Un anillo de oro engastado de coral (50 po).
- Una bolsa de lona con 125 ppt.
- Una daga con el mango de perlas (20 po).

46. DEPENDENCIAS DEL BARÓN

Esta habitación está alicatada en color rosa coral. Las paredes muestran escenas de sahuagins saliendo victoriosos de combates contra ballenas, bancos de calamares y una gran bestia tentaculada cuya identidad no está muy clara. Hay una gran mesa rodeada de bancos en el centro de la estancia. Un pequeño objeto plateado descansa sobre la mesa.

El objeto que está sobre la mesa es un medallón de plata de aproximadamente 2 pulgadas (5 cm) de diámetro, colgado de una delgada cadena de plata. En una de sus caras, la pieza lleva grabado un tiburón. En el otro lado se representa una docena de tridentes puestos en círculo, creando la forma de una estrella; este símbolo es el sello personal del barón. El objeto vale 30 po y también es la llave del cofre de la zona 47.

47. ALCoba DEL BARÓN

Esta habitación está alicatada en un rico verde intenso. Las paredes muestran frescos que representan la flora marina. Un gran lecho de algas ocupa la esquina noroeste. Hay una lanza apoyada contra el muro en la esquina suroeste. En el centro de la pared este cuelga un gran espejo con un marco de metal afiligranado. Debajo se sitúa un gran cofre con la tapa cerrada.

Cualquiera que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14 hallará la puerta secreta de esta sala.

El cofre del barón. El cofre tiene un ojo de cerradura destinado a engañar a los ladrones novatos. No hay mecanismo detrás de este: el auténtico cierre está en una ranura oculta bajo la tapa del cofre. Esta hendidura no se puede abrir

utilizando herramientas de ladrón. Un personaje que supere una prueba de Inteligencia CD 16 (Investigación) detectará la ranura y se dará cuenta de que el cofre alberga una trampa. Cualquiera podrá desarmarla usando herramientas de ladrón y teniendo éxito en una prueba de Destreza CD 16. Además, introducir el medallón de la zona 46 en la ranura desactivará la trampa y abrirá el cofre.

Un intento de forzar el ojo de la cerradura o abrir el cofre sin desarmar la trampa hará que esta se dispare. Si eso sucede, una gran cuchilla saldrá y, en un movimiento circular, cortará a cualquiera que se encuentre a 5 pies o menos del cofre. Las criaturas en la trayectoria de la hoja deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 16, recibiendo 18 (4d8) de daño cortante si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

El cofre contiene los siguientes elementos:

- Un arnés de cuero adornado con pequeños rubíes y hebillas de platino (75 po).
- Una bolsa de lona con 20 ppt.
- Una caja de piedra tallada que guarda seis porciones de hierba del éxtasis (consulta la caja al respecto).
- Un marco plateado (25 po) con un retrato de la baronesa pintado al óleo.
- La estatuilla de un tiburón hecha de oro (200 po).

FORTALEZA, NIVEL 3

Este nivel está sumergido por completo en el agua del mar, que está fría, aunque no gélida. Las siguientes localizaciones aparecen identificadas en el mapa 6.3.

48. BARRACÓN

A menos que los aventureros oculten su llegada, los detectarán antes de llegar al pie de las escaleras.

Los escalones descenden hasta un barracón. Al pie de las escaleras, una arcada permite salir de la zona situada a vuestra derecha. Una oscilante masa de algas inunda el lado este de la sala. Hay numerosos cofres colocados junto a los muros norte y oeste, todos con las tapas cerradas.

Un gran grupo de guerreros sahuagin se halla reunido cerca del centro de la cámara. Uno de ellos, encorvado, flota cerca del pie de las escaleras; su túnica verde oscura se mece suavemente en el agua.

Un **campeón sahuagin** está preparando a cuatro **rompecorales sahuagins** para salir de patrulla (mira el apéndice C para ver el perfil de ambos). Un **forjaolas sahuagin** observa la formación al lado del pie de las escaleras, junto a dos **buceadores expertos sahuagins** (consulta el apéndice C para ambos). El grupo de criaturas atacará a los aventureros en cuanto los vea.

Desarrollo. Una vez que los sahuagins hayan descubierto a los personajes, el forjaolas intentará huir por las escaleras para buscar ayuda. Los aventureros que se hayan internado más en la habitación podrán evitar que escape si dejan clara esa intención lo suficientemente rápido. Procede con cuidado, ya que incluso si los dos niveles superiores están libres por completo de sahuagins, aún quedan suficientes de estos en varias zonas de este nivel como para liquidar al grupo.

Si el forjaolas huye, volverá para unirse al combate junto con una patrulla de la guardia (mira "Patrullas de la fortaleza"). Estas fuerzas llegarán a esta zona 3d6 + 6 asaltos después de que el forjaolas haya escapado.

Tesoro. Hay treinta y seis cofres en esta sala. Una bústia queda minuciosa en todos ellos arrojará un total de 390 pe, tres docenas de arneses de cuero con hebillas de cobre corrientes (1 po cada uno) y una anémona atrapada dentro de una botella de cristal.

49. ARMERÍA DE LOS CAMPEONES

Dos estantes de piedra se extienden a lo largo esta estancia, formando pasillos. Albergan lanzas, tridentes y martillos de guerra.

En esta armería se guarda el siguiente equipo:

- Seis lanzas con tallas ornamentales.
- Seis tridentes, cada uno con una perla (10 po) engastada en el extremo del mango.
- Ocho martillos de guerra con el dibujo de un tiburón tallado en las cabezas.

En el suelo, en el extremo de uno de los estantes, hay una pequeña jaula de metal dividida en dos espacios. Uno contiene un pez luchador de color dorado. En el segundo, un pez luchador plateado flota tranquilo. Ambos animales se alejarán nadando si los liberan.

50. CÁMARA DE TORTURA Y MAZMORRA

Los personajes oirán un ruido amortiguado en la encrucijada entre las zonas 50 y 53. Desde el sur les llegará el sonido de los espectadores en la arena jaleando a los combatientes mientras pelean. Al norte escucharán algún grito ocasional del locathah al que están sometiendo a tortura y el estridente eco del deleite de los torturadores con su pasatiempo.

Esta sala alargada cuenta con cinco puertas espaciadas a intervalos regulares en la pared norte, atrancadas desde este lado con unas barras de metal.

A vuestra derecha, junto al muro este, hay un desordenado montón de cadenas y esposas, grilletes para los tobillos y manojos de llaves.

A vuestra izquierda, veis varios instrumentos de tortura: una rueda, una bota de metal con cierres y tornillos, una prensa y un potro. Tres sahuagins se encuentran de espaldas a vosotros, dedicados a su tarea, estirando a un humanoide con forma de pez en el potro de tortura. Mientras observáis, giran una rueda, la víctima emite otro chillido y los torturadores sisean de placer.

Tres **campeones sahuagins** están torturando a un **locathah** en este lugar (consulta el apéndice C para saber más sobre ambos). Si los sahuagins perciben la presencia del grupo, dejarán lo que están haciendo y se lanzarán al ataque.

Víctima. El locathah del potro de tortura se llama Borgas. Habla común y acuano. No tiene pertenencias. Estará muy agradecido a los personajes si lo rescatan, y ansioso por acompañarlos durante el resto de la aventura (después de la cual volverá con su tribu).

Los sahuagins capturaron a Borgas y a su anguila gigante durante una expedición de caza. Sabe poco acerca de la fortaleza, pero podrá describir las zonas 58 y 60, así como los corredores que van desde esas estancias a la cámara de tortura.

A Borgas le preocupa sobre todo el destino de su compañera, la anguila gigante; vio cómo los sahuagins la encerraban por la fuerza en la celda 50c. Pedirá a los aventureros que lo ayuden a acudir en auxilio del animal sin demora.

Puertas de las celdas. Las puertas de los calabozos se pueden abrir con facilidad levantando el travesaño de bronce de sus soportes. Desde que lo capturaron, Borgas había estado en la celda 50e.

50A. CELDA VACÍA

La piedra en bruto de esta celda no recibe ningún tipo de iluminación. Un basto nicho tallado en una pared hace las veces de cama.

Este calabozo está desocupado.

50B. CELDA DEL LEÓN DE MAR

Unos gruñidos iracundos salen de esta celda. Dentro, un furioso león de mar ruge y golpea el reducido cubículo.

Los sahuagins han encerrado aquí a un **león de mar** (mira el apéndice C) capturado junto con su amo, un tritón (consulta la celda 50d); ahora lo mantienen enjaulado hasta que encuentren a un oponente acorde con quien enfrentarlo en la arena. Si el tritón no acompaña a los personajes cuando abran esta puerta, el animal atacará con extrema ferocidad. En caso de que su dueño sí vaya con los aventureros, este podrá calmar y controlar a su compañero.

50C. CELDA LLENA DE PUTREFACCIÓN

El cadáver putrefacto de una gran sierpe marina de algún tipo emponzoña el agua de esta celda. Junto a la pared norte, apoyada en el suelo toscamente tratado, veis una losa medio rota y desencajada.

Los personajes experimentarán cierta dificultad a la hora de abrir esta puerta, incluso habiendo retirado el travesaño. Esto se debe a que la anguila gigante (la compañera de Borgas) murió en el calabozo y su cuerpo bloquea en parte la puerta. Empujar con brío y superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13 permitirá por fin abrir la puerta lo suficiente como para que un personaje, o Borgas, pueda apretarse y entrar.

Anguila muerta. La celda es cuadrada y tiene tan solo 20 pies de lado, igual que las demás, por lo que no era de esperar que una anguila gigante de más de 20 pies de largo pudiera sobrevivir durante demasiado tiempo en semejante confinamiento. De hecho, el animal aceleró su propia muerte lanzándose en vano contra las paredes y la puerta. Ahora flota en el agua, tumefacta, y ocupa la mayor parte del espacio practicable.

Corredor. Cuando los sahuagins se apoderaron por primera vez de la fortaleza, esta zona era mucho más pequeña, aunque un pasaje conducía al norte, hasta la segunda entrada de este nivel al bastión.

Los sahuagins decidieron que ya no necesitaban dicho acceso, por lo que bloquearon el pasadizo colocando una losa en la pared norte de esta celda.

Los embates de la anguila gigante antes de su muerte han desencajado en parte esta losa, por lo que si un personaje accede al cubículo descubrirá una pequeña abertura en el muro norte. Ahora que la losa está suelta, será fácil dejar el corredor despejado por completo. Al otro lado, tanto el pasaje como la habitación de la guardia aún mantienen sus dimensiones originales, aunque la entrada se encuentra ahora bajo 70 pies de agua.

Borgas se mostrará muy compungido al descubrir que su compañera ha muerto, lo que reforzará su decisión de vengarse de los sahuagins.

50D. CELDA DEL TRITÓN

Hay una figura humanoide retenida en esta pequeña celda de piedra en bruto.

Se trata de **Kysh** (mira el apéndice C), que fue capturado por los sahuagins junto con su compañero, el león de mar (consulta la celda 50b). Lo mantienen recluido hasta hallar un oponente adecuado contra el que luchar en la arena. Lo han despojado de sus pertenencias.

Estará más que dispuesto a acompañar a los aventureros en su aventura, y luego regresará con su propia tribu, tras abandonar la fortaleza.

Kysh estaba inconsciente cuando lo llevaron al bastión, por lo que no tiene la menor idea de su distribución, ni sabe qué ha sido de su compañero, el león de mar.

50E. CELDA VACÍA

Esta celda de piedra en bruto no recibe ningún tipo de iluminación. Un rudimentario nicho tallado en una pared hace las veces de cama.

Es el calabozo que ocupaba Borgas antes de que se lo llevaran para torturarlo.

51. ARMERÍA PRINCIPAL Y ALMACENES

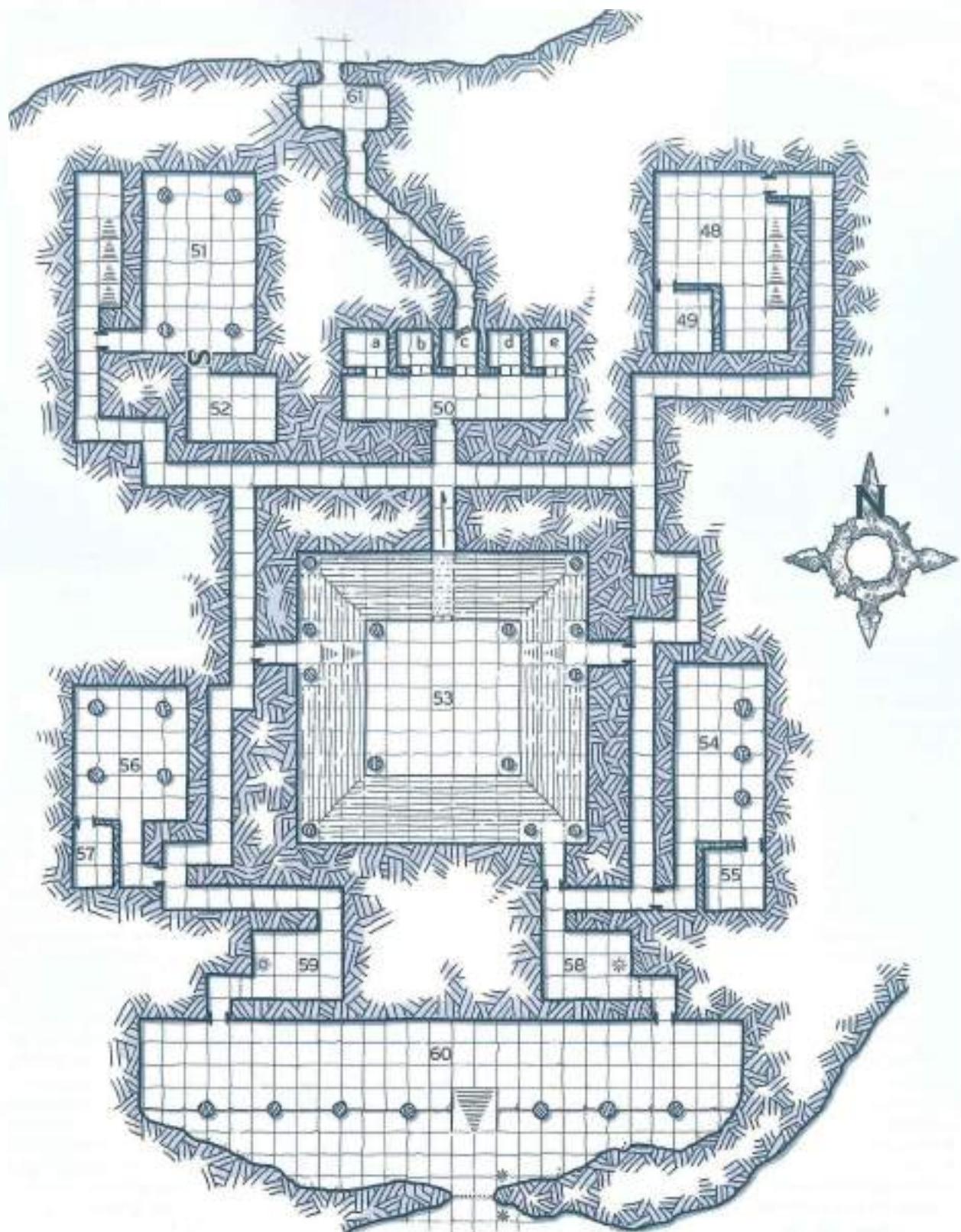
Esta zona de almacenaje parece ordenada, aunque descuidada. En el suelo próximo a la pared sur hay rollos de cuerda, montones de pieles cuidadosamente encordados, un montón de clavos y otras cosas.

En el muro norte se sitúan dos filas de estantes, una sobre otra, de los que cuelgan varios martillos de guerra y dagas. Abajo, en el suelo, descansan tres cobres abiertos.

En la pared este también hay estantes, con numerosas lanzas colocadas de forma ordenada.

Varios tiburones os miran hambrientos al entrar.

Cinco **tiburones acorazados** (mira el apéndice C) están nadando sobre los estantes de esta habitación. No les han dado de comer desde hace algún tiempo y atacarán a los aventureros en cuanto los vean.



1 casilla = 10 pies

Puerta de doble hoja	Puerta secreta	Mecanismo de apertura del rastrillo	Escalera
Pasaje abovedado	Rastrillo	Corredor ascendente	

MAPA 6.3: GUARIDA SAHUAGIN, NIVEL 3

Objetos almacenados. Si los personajes desean contabilizar todos los objetos que hay en el lugar, hallarán los siguientes suministros:

- Veintitrés rollos de cuerda.
- Cincuenta pieles de varios tamaños (2 po cada una).
- Doscientos clavos.
- Cincuenta ganchos y hebillas.
- Cuarenta y ocho martillos de guerra.
- Setenta dagas.
- Ochenta y cuatro lanzas.
- Setenta tridentes.

Puerta secreta. La puerta secreta del muro sur es una losa con bisagras en su borde superior; permite acceder a la zona 52. Detectarla precisará superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14. Un personaje que examine los dos tridentes colocados en el extremo sur del estante que recorre toda la pared este se dará cuenta de que los dientes son romos, no están afilados; el motivo es que se utilizan para apuntalar la puerta secreta cuando está abierta.

52. CÁMARA DEL TESORO

La puerta secreta se abre a un corto pasaje que conduce al sur, hasta una zona más grande. En el otro extremo de esta estancia abierta, a unos cincuenta pies de distancia, hay un cofre cerrado con varios sacos de lona apoyados al lado.

El umbral de la cámara, en el extremo sur del pasaje, alberga una trampa arcana de *glifo custodio*.

Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 mientras estudia el suelo de esta zona logrará detectar el glifo, que se activará si alguna criatura entra en la estancia desde el corredor. Si eso sucede, todos aquellos situados a 20 pies o menos del glifo deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 22 (5d8) de daño de frío si la fallan, o la mitad si la superan.

Cofre. El cofre está cerrado, y la llave que lo abre la tiene el barón Kepmak en la zona 42. Los aventureros podrán abrirlo usando herramientas de ladrón y teniendo éxito en una prueba de Destreza CD 14.

El cofre también contiene una trampa. Cualquier personaje que lo inspeccione y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 14 podrá detectarla. Podrá desarmarla utilizando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15. Abrir el cofre sin desactivar la trampa, o errar en su desarme, la disparará.

Cuando se active, una losa descenderá del techo del pasillo, cerrando la puerta secreta (con la fuerza suficiente para romper los tridentes si se han empleado para mantenerla abierta). Cualquier criatura que se encuentre cerca de la puerta deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 14 o recibirá 18 (4d8) daño contundente cuando la puerta se cierre.

Atrapados en el interior. La losa estará muy deteriorada y agrietada después de estrellarse contra la puerta. El grupo deberá dedicar unos minutos a limpiar los escombros para poder llegar hasta la salida. Como alternativa, un personaje que supere una prueba de Fuerza CD 18 será capaz de despejar los cascotes en cuestión de segundos.

El ruido de la losa al estrellarse resonará por las salas cercanas, llamando la atención de los tres **campeones sahuagins** (mira el apéndice C) de la zona 50, si es que aún siguen con vida. Llegarán 5 minutos más tarde

acompañados de doce **sahuagins** y dos **rompecorales sahuagins** (consulta el apéndice C) procedentes de la zona 60.

Tesoro. Los cuatro sacos de lona contienen 500 pe cada uno y el cofre el tesoro personal del barón lo siguiente:

- Dos coronas de platino y perlas diseñadas por elfos marinos (700 po cada una).
- Un collar de perlas de calidad (500 po).
- Dos pulseras de oro con incrustaciones de diamantes (250 po cada una).
- Un anillo de plata con el sello del príncipe de Monmurg, una espiga enhiesta contra un cielo azul marino.
- 200 ppt sueltas.

53. ARENA

Esta zona consta de dos secciones diferenciadas, por lo que la descripción de lo que vean los personajes dependerá de por cuál acceda el grupo.

Arena central. La arena propiamente dicha se encuentra algo más baja que el resto de este nivel. Se accede a esta sección a través de una puerta de doble hoja; está ubicada en el extremo sur de un pasaje descendente que discurre en dirección sur desde el cruce próximo a la cámara de tortura (zona 50). Este portón puede atrancarse desde el exterior mediante unos travesaños de bronce colocados en soportes, evitando así que cualquier combatiente pueda escapar por ese lugar.

Hay 30 pies entre el suelo y el borde inferior de las gradas, que están sostenidas por pilares en cada esquina. Una estructura de cuarzo transparente, ligeramente convexa, descansa sobre los cuatro lados del graderío y forma una cúpula sobre la arena, de modo que su centro queda a unos 40 pies por encima del suelo.

Graderío. Las gradas están escalonadas en tres niveles, con 10 pies de desnivel entre estos, de modo que el superior está a 50 pies sobre el suelo del área donde se combate; el techo se sitúa 10 pies más arriba. El acceso al graderío se realiza mediante unos cortos vomitorios ubicados en las paredes este, sur y oeste. Cada nivel cuenta con una fila de bancos de piedra que rodean el lugar, excepto en las escalinatas que permiten llegar a las líneas de asientos.

En el nivel más bajo, en el centro de su lado sur, la fila de bancos se ve interrumpida por tres asientos especiales. El del centro y el del oeste, más grandes y profusamente decorados, se reservan para la baronesa y el barón; el asiento del este, más grande y mejor decorado que un banco corriente, pero no con la finura de los de los otros dos, es para el maestro de espadas Makaht. Cualquier sahuagin de rango inferior al que descubran sentado en estos asientos será puesto inmediatamente el primero en la lista para la siguiente lucha en la arena.

En las ocasiones importantes, más de doscientos sahuagins llenan la arena para ver los combates, pero en este momento hay cincuenta y cinco en el lugar: cuarenta y nueve **sahuagins**, cinco **campeones sahuagin**, y el maestro de espadas Makaht (**maestro de espadas sahuagin**, mira el apéndice C), que se sienta aparte, en su asiento especial. Guerreros y lugartenientes están repartidos por la zona. Todos los sahuagins del graderío portan sus armas y equipos habituales.

En la arena propiamente dicha, hay dos sahuagins enzarzados en combate a muerte, ambos desarmados y desgarrando al otro con sus despiadadas garras y recurriendo a mordiscos capaces de romper los huesos del oponente. Están resolviendo una disputa a la manera tradicional entre los de su raza: un duelo a muerte, usando solo las armas que les ha dado la naturaleza. Ambos carecen de pertenencias.



Observar el combate. Si los personajes acceden a cualquier parte de la arena, lo que verán dependerá de su punto de entrada y de lo celosos que hayan sido a la hora de tomar precauciones y ocultarse. Cualquiera que pise el suelo de la arena llamará la atención de inmediato, a menos que sea invisible o esté camuflado a la vista de alguna otra manera. Si los sahuagins detectan a los intrusos, estallará el caos entre la multitud. Los cinco campeones se lanzarán al ataque, mientras que $1d6 + 4$ sahuagins bajarán nadando para bloquear la salida. El resto observará la pelea con júbilo, y se apresurarán a unirse al combate si tres o más campeones resultan heridos o los aventureros consiguen sortear a los sahuagins que custodian la salida.

Infiltrarse en el graderío no resultará tan peligroso, ya que los sahuagins estarán distraídos, atentos al combate que está teniendo lugar más abajo. Superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 10 permitirá a un personaje moverse sin llamar la atención, siempre y cuando no intente interactuar con los sahuagins. Si no, usa la Percepción pasiva de estos de la forma habitual para ver si la actividad de los aventureros atrae su atención. En el caso de que detecten al grupo en el graderío, supón que hay $2d6 + 2$ sahuagins y $1d3$ campeones sahuagins (mira el apéndice C) situados a 30 pies o menos y que todos se lanzan al ataque. El resto observará y jaleará a los contendientes, uniéndose al combate si más de la mitad de los atacantes originales muere. Si los personajes huyen, los atacantes originales los perseguirán, pero el resto volverá a seguir disfrutando del espectáculo de la arena.

54. BARRACÓN

Esta zona llena de pilares cuenta con un gran lecho de algas en el extremo norte y un considerable número de cofres, todos con las tapas cerradas, situados con esmero al lado de los muros este y oeste.

Veis a numerosos sahuagins descansando en esta cámara.

Veinte sahuagins están fuera de servicio en la sala. Charlan, revisan su equipo, afilan sus armas o simplemente nadan perezosamente. Han dejado a un lado la mayor parte de sus armas, aunque las tienen al alcance de la mano.

Tesoro. Ninguno de los cofres del lugar está cerrado con llave, y todos están vacíos. Cada sahuagin lleva consigo una bolsa con 12 pp.

Desarrollo. El ruido del combate cuerpo a cuerpo en este lugar se oirá sin duda en el puesto de guardia (zona 58); 3 asaltos más tarde, dos campeones sahuagins (consulta el apéndice C) y seis sahuagins aparecerán en la zona para investigar. Los dos campeones sahuagins (mira el apéndice C) de la zona 55 también escucharán el sonido de la lucha y llegarán un asalto después de que haya comenzado.

55. DEPENDENCIAS DE CUATRO DE LOS CAMPEONES

Esta zona austera cuenta con un gran lecho de algas junto a la pared sur. En el centro de la estancia hay una mesa con cuatro banquetas al lado, y cuatro cofres con las tapas cerradas al lado del muro oeste.

Veis a dos sahuagins sentados a la mesa.

Dos de los campeones sahuagins (consulta el apéndice C) charlan sin más. Los otros, dos cuyas literas están en esta sala, se encuentran en la arena (zona 53).

Tesoro. Los cofres, que no están cerrados con llave, contienen cada uno dos arneses con hebillas plateadas (10 po cada uno) y una bolsa de lona con 40 pe. En uno de ellos hay un conjunto de piezas pertenecientes a algún juego y talladas en coral (10 po).

56. CÁMARA DE LOS FORJAOLAS

Esta zona de numerosos pilares cuenta con un gran lecho de algas en su extremo norte, así como con una cantidad considerable de cofres, todos con las tapas cerradas, bien colocados al lado de las paredes este y oeste.

Varios sahuagins nadan por la estancia, junto a un par de tiburones.

Aunque en principio se construyó para albergar a más de veinte sahuagins, esta sala se ha reservado recientemente para albergar a los forjaolas sahuagins. En este momento, hay presentes dos **forjaolas sahuagins** (mira el apéndice C), seis **sahuagins** y dos **tiburones acorazados** (consulta el apéndice C).

Desarrollo. El forjaolas sahuagin de la zona 57 oirá el ruido del combate que se produzca en esta zona y se unirá a la batalla de inmediato.

Tesoro. Ninguno de los cofres del lugar está cerrado con llave, y todos están vacíos. Cada sahuagin lleva consigo una bolsa con 12 pp.

57. DEPENDENCIAS DE UN FORJAOLAS

En esta austera habitación un gran lecho de algas crece junto a la pared sur. En el centro de la estancia hay una mesa con cuatro banquetas al lado. Sobre ella se sitúa una pequeña columna de sal no disuelta. Al lado del muro norte descansan dos cofres con las tapas cerradas.

Un único sahuagin flota junto a la mesa, jugueteando con la columna de sal.

Un **forjaolas sahuagin** (mira el apéndice C) está usando la magia para amontonar y esparcir la sal que está sobre la mesa.

Tesoro. Uno de los cofres está vacío; el otro contiene una pequeña talla de coral de un tiburón (20 po) y 75 po, esparcidos por el fondo.

58. PUESTO DE GUARDIA

Esta zona desprovista de lujos está amueblada con un único banco largo junto a la pared oeste. En el extremo sur del muro este, un rastillo de bronce bloquea la salida hacia el este. A su lado, en la pared norte, hay un mecanismo del mismo metal compuesto por cadenas, ruedas y poleas. Junto a este, una piqueta de madera está clavada en una grieta en el muro. Atada a la clavija, veis una cuerda que desciende a través de un agujero en el techo.

La sala está ocupada por varios sahuagins bien armados.

Dos **campeones sahuagins** (consulta el apéndice C) y seis **sahuagins** están montando guardia en esta sala.

El rastillo de bronce está normalmente cerrado (bajado). Se puede alzar y descender mediante un mecanismo de cadena y polea ubicado en la pared norte al lado de esta reja. En circunstancias normales, son necesarios 3 asaltos para subirlo o bajarlo, pero un sistema de emergencia permite hacerlo caer en una fracción de segundo con un sonido sordo (no audible fuera de esta zona, salvo en la zona 60).

Cualquier aventurero que supere una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 18 podrá abrir el rastillo por la fuerza (CA 18, 50 puntos de golpe, umbral de daño 14).

Trampa de red. Hay una gran trampa de red instalada en el techo del corto corredor que conduce hacia el sur desde la zona 58 hasta la zona 60. La red caerá cuando una criatura que se encuentre en la zona 58 suelte la cuerda que la mantiene en su lugar. La red no está oculta.

Cuando alguien la suelte, una red de 10 por 20 pies caerá del techo. Cada una de las criaturas situadas bajo ella en ese momento deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 16 o quedará apresada. Una criatura deberá superar una prueba de Fuerza CD 14 para liberarse a sí misma, o a otra criatura, de la red. Si la red sufre 30 de daño cortante, será destruida y todos aquellos que estén apresados quedarán libres.

59. PUESTO DE GUARDIA ABANDONADO

Esta austera zona está amueblada con un único banco largo junto a la pared este. En el extremo sur del muro oeste, un rastillo de bronce bloquea la salida hacia el oeste. A su lado, en la pared norte, hay un mecanismo del mismo metal compuesto por cadenas, ruedas y poleas. Junto a este, una piqueta de madera está clavada en una grieta en el muro. Atada a la clavija, veis una cuerda que desciende a través de un agujero en el techo.

Dos sahuagins ocupan esta sala.

La mayoría de los guardias destacados aquí se han escabullido para ver la pelea de la zona 53, pero un **campeón sahuagin** (mira el apéndice C) y un **sahuagin** se han quedado atrás.

El rastillo de bronce está normalmente cerrado (bajado). Se puede alzar y descender mediante un mecanismo de cadena y polea fijado a la pared este. En circunstancias normales, son necesarios 3 asaltos para subirlo o bajarlo, pero un sistema de emergencia permite hacerlo caer en una fracción de segundo con un sonido sordo (no audible fuera de esta zona, salvo en la zona 60).

Cualquier aventurero que supere una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 18 podrá abrir el rastillo por la fuerza (CA 18, 50 puntos de golpe, umbral de daño 14).

Trampa de red. Hay una gran trampa de red instalada en el techo del corto corredor que conduce hacia el sur desde la zona 59 hasta la zona 60. La red, que no está oculta, caerá cuando una criatura que se encuentre en la zona 59 suelte la cuerda que la mantiene en su lugar.

Cuando alguien la suelte, una red de 10 por 20 pies caerá del techo. Cada criatura situada bajo ella en ese momento deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 16 o quedará apresada. Una criatura deberá superar una prueba de Fuerza CD 14 para liberarse a sí misma, o a otra criatura, de la red. Si la red sufre 30 de daño cortante, será destruida y todos aquellos que estén apresados quedarán libres.

60. BARRACÓN TEMPORAL

Al norte de la entrada, esta gran caverna se abre al poco a una zona que limita al sur con un saliente a lo largo del cual se ubican los sencillos pilares que sostienen el techo. Más allá de la repisa, la sala pasa a ser una cueva marina natural. Unos poblados lechos de algas crecen a lo largo de casi todo el muro sur. Las paredes y el techo crean una bóveda en las alturas.

En el centro de la zona construida, hay un tramo de escalones que se dirige hacia el sur. Más allá, en el centro del muro sur de la gruta, un rastrillo de metal bloquea la boca de una cueva.

Junto a la pared norte apreciáis numerosos sacos de lona llenos.

Esta caverna está ocupada por un enorme contingente de sahuagins.

Esta zona será, cuando esté terminada, la sala de instrucción y equipamiento de la fortaleza, pero en la actualidad alberga a sesenta y ocho sahuagins, que están a la espera de que se terminen e inunden sus alojamientos del nivel 1.

Los ocupantes incluyen cuarenta y cinco **sahuagins**, diez **rompecorales sahuagins**, siete **campeones sahuagins**, cuatro **buceadores expertos sahuagins** y dos **forjaolas sahuagins** (mira el apéndice C para saber más sobre todos, menos de los **sahuagins**). Los sahuagins de esta cámara están charlando, recibiendo instrucción o descansando en los lechos de algas. También hay seis **tiburones acorazados** (consulta el apéndice C) nadando en la caverna, cerca del techo del área de roca natural al sur. Bancos de pececillos plateados deambulan de aquí para allá, obstruyendo la visión en algunos lugares.

Rastrillo. El rastrillo que clausura la boca de la cueva es un mecanismo sumamente grande, de 20 pies de ancho por 20 pies de alto. Sus componentes son, por tanto, más voluminosos que los que hay en otros lugares. Esta reja de bronce está cerrada (bajada) por lo general, aunque se puede alzar y descender mediante alguno de los dos mecanismos de cadena y polea que lo permiten. Uno está sujeto a la pared del interior de la caverna, al este de la boca de la gruta. El otro se encuentra fuera de la caverna, también al este de la boca de la cueva. En circunstancias normales, son necesarios 3 asaltos para subirlo o bajarlo, pero un sistema de emergencia permite hacerlo caer en una fracción de segundo con un sonido sordo (no audible en este nivel, salvo en las zonas 58 y 59).

Cualquier aventurero que supere una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 podrá abrir el rastrillo por la fuerza (CA 18, 100 puntos de golpe, umbral de daño 14).

Tesoro. Cada sahuagin porta una bolsa de cuero con 12 pp. Las pertenencias de los campeones están guardadas dentro de diez sacos de lona: un total de 860 pe, doce gemas de varios tipos sin tallar (10 po cada una) y varios efectos personales sin valor monetario.

61. ANTIGUA SALA DE LA GUARDIA

El pasaje se abre a una pequeña cámara. En el lado opuesto, otro corredor sale de la habitación.

Los sahuagins no han alterado ni esta sala ni las galerías cercanas. Están toscamente talladas en la roca y no muestran la precisión que caracteriza a sus trabajos de construcción.

CONCLUSIÓN

Si los aventureros logran sus objetivos y regresan sanos y salvos a Saltmarsh, los recibirán como a héroes. Se les otorgará la ciudadanía de la población y se les hará entrega de una casa para que la disfruten cuando lo deseen sin necesidad de pagar alquiler.

Si quieres seguir desarrollando la historia, continúa con "El asalto". Esa información presupone que los personajes participarán en la inminente invasión de la fortaleza y te proporciona una guía para ayudarte a dirigir esos acontecimientos. Si el grupo y tú queréis afrontar otros desafíos diferentes,

unos catorce días después de que regresen a Saltmarsh tendrá lugar un asalto a gran escala contra el bastión. Se aniquilará a los sahuagins y sus planes quedarán desbaratados, eliminando así el peligro que suponían para el pueblo y para las razas que habitan en la zona. Los hombres lagarto volverán a su hogar y, aunque la milicia de Saltmarsh sufrirá pérdidas, la región recuperará su antiguo carácter pacífico.

EL ASALTO

Gracias a la familiaridad de los personajes con la fortaleza sahuagin y su evidente habilidad para mantenerse con vida, el Consejo de Saltmarsh los hará partícipes de sus planes de batalla.

EL PLAN

Las fuerzas aliadas han ideado un plan simple pero eficaz. Comenzarán con un asalto de la milicia de Saltmarsh contra la entrada (zona 1). Una vez los sahuagins envíen tropas para defender el portón, las facciones acuáticas de la coalición atacarán a través de los accesos del nivel 3. Los humanos mantendrán a los sahuagins entretenidos en el nivel 1 mientras sus aliados barren los niveles inferiores y, finalmente, machacan a los defensores realizando un movimiento de pinza.

El Consejo de Saltmarsh explicará a los aventureros que su papel es el de servir como fuerza de ataque, debilitando las defensas de los sahuagins y matando a tantos adversarios como sea posible antes de que el contingente principal se enfrente al enemigo. Si el grupo es astuto, debería tener la oportunidad de eliminar a numerosos defensores, abrir la puerta de la zona 1 y matar a los líderes sahuagins, posiblemente sin siquiera llamar la atención. No será una tarea fácil, pero los personajes tendrán la plena confianza de sus aliados.

RECURSOS

Antes de que los transporten hasta un punto de desembarco próximo a la fortaleza sahuagin, el Consejo de Saltmarsh proporcionará a cada miembro del grupo 1 poción de invisibilidad y 1 poción de forma gaseosa. Además, dejarán claro que estos artículos son un préstamo a los aventureros y que esperan que devuelvan aquellos que no hayan utilizado.

EL ATAQUE

Las fuerzas aliadas están destinadas a triunfar, pero su grado de éxito aún está por ver. El éxito en la batalla vendrá determinado por la cantidad de puntos de victoria que los personajes consigan acumular durante su infiltración. Cada vez que el grupo derrote a un enemigo o logre un objetivo estratégico, sumará algunos de estos puntos, como se detalla en la siguiente tabla. Lleva el control actualizado del total de puntos de victoria que los personajes vayan acumulando durante su incursión. Si el grupo ocasionó a la fortaleza sahuagin algún daño digno de mención durante su primera expedición, no dudes en otorgarles entre 5 y 15 puntos de victoria a tu discreción, según el alcance de lo que hayan destruido.

PUNTOS DE VICTORIA

Defensor	Valor en puntos
Sahuagin	1
Campeón sahuagin	3
Rompecorales sahuagin	5
Maestro de espadas Makah	10
Abrir la puerta de la zona 1	15
Barón Kepmak	25
Pasar desapercibidos	25

LA DEFENSA

Para cuando el grupo regrese a la fortaleza, los sahuagins habrán ampliado sus fuerzas. Cada zona del nivel 1 ahora dispondrá de defensores que estarán haciendo preparativos para la batalla, actuando como unidades de reserva o planificando la defensa del bastión. Hay una serie de encuentros asociados a las zonas 1, 5 y 19 (consulta "Encuentros durante el asalto"). Para cualquiera de las demás zonas, mira la siguiente tabla para establecer qué fuerzas sahuagins hay en el lugar.

Los sahuagins repartidos por toda la fortaleza lucharán hasta la muerte, aunque el último superviviente de cada grupo intentará escapar para dar la alarma (consulta "En alerta").

DEFENSORES SAHUAGINS

Zona	Defensores
1–4	2d6 sahuagins
5–11	3d6 sahuagins y 1 campeón sahuagin*
12–18	3d6 sahuagins, 2 campeones sahuagins* y 1 rompecorales sahuagin*

* Mira el apéndice C.

SINCRONIZACIÓN

El grupo no dispondrá de todo el tiempo del mundo para llevar a cabo su asalto. Saltmarsh y sus aliados solo concederán a los personajes un breve lapso para debilitar las fuerzas de los sahuagins. Si bien debes alentar a los aventureros a actuar con rapidez, intenta que no sepan con exactitud en qué momento se iniciará el ataque de la coalición. Esto te dará margen para hacer que las tropas de Saltmarsh aparezcan en defensa de los personajes si se meten en problemas.

Si embargo, en lo que a ti respecta, el grupo dispondrá de 30 asaltos.

Después de que los aventureros hayan accedido al bastión, comienza a contar los asaltos que pasan en el interior, animándolos a actuar con premura antes de que los descubran. Tras los períodos de tiempo establecidos, los sahuagins empezarán a notar que algo no va bien y aumentarán su nivel de alerta (consulta "En alerta", a continuación).

Al final de este período, comprueba los puntos de victoria del grupo. Si el número alcanza o supera los 75, tendrá lugar "El contraataque del barón" (mira un poco más adelante). Los personajes dispondrán de un tiempo ilimitado para enfrentarse al barón Kepmak, pero al final del encuentro aparecerán los aliados de los aventureros y el asalto tocará a su fin.

EN ALERTA

Preparadas para atacar, las fuerzas sahuagins se lanzarán rápidamente a la batalla cuando tengan constancia de que el asalto ha comenzado. En la fortaleza resonará el estrépito de sus tropas al prepararse para el combate, entrechocando sus armas y lanzando arengas propias de su raza. Si el grupo es astuto, podrá usar este estruendo a su favor y atrapar a sus enemigos sin que se den cuenta.

La disposición general para el combate de los sahuagins se resume en si están en alerta o no. Cuando los aventureros lleguen al bastión, los sahuagins no estarán en alerta. Sin embargo, esta situación puede cambiar con rapidez. Si sucede cualquiera de las siguientes circunstancias, se dará la alarma: ¡los sahuagins sabrán que hay enemigos infiltrados!

- Cuando se indique explícitamente en una zona.
- Un sahuagin huirá del combate e irá en busca del maestro de espadas Makaht, que se encuentra en la zona 10, o del barón Kepmak, atravesando la zona 19.

- El grupo hace cualquier tipo de ruido más fuerte que el criterio y el entrechocar de armas, en particular el de los efectos mágicos más ruidosos, como *bola de fuego* o *castigo atronador*.

Refuerzos. Tan pronto como la fortaleza esté en alerta, los refuerzos sahuagins empezarán a deambular por los pasillos. Estos refuerzos solo aparecerán una vez los personajes ya hayan entrado en combate con los defensores de una zona. Cada 2d4 asaltos después de que comience un combate en un lugar, aparecerán 3d6 **sahuagins** y 1 **campeón sahuagin** (mira el apéndice C). Si los aventureros logran derrotar a todos los sahuagins de una sala (además de a los refuerzos), no aparecerán más enemigos.

Durante estos encuentros, es posible que el grupo se vea abrumado por la cantidad de adversarios. Consulta la sección "Manejar muchedumbres" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide* si necesitas ayuda para gestionar a un gran número de enemigos.

CONCLUSIÓN DEL ASALTO A LA FORTALEZA

Al final, el asalto terminará de una de estas tres formas:

Si los personajes se retiran, se cruzarán con los atacantes humanos de Saltmarsh, que estarán realizando su ofensiva. La fuerza de ataque agradecerá a los aventureros su esfuerzo y se lanzará a la batalla.

Si el grupo cae derrotado, las fuerzas de Saltmarsh aparecerán justo a tiempo. Mientras algunos milicianos trasladan a los personajes a un lugar seguro, el resto de las tropas desbordará a las restantes escuadras sahuagins. Llevarán a los aventureros de vuelta a Saltmarsh, donde los aclamarán como a héroes que han estado dispuestos a sacrificarlo todo por la causa.

Como alternativa, si los personajes se enfrentan al barón Kepmak, puede que consigan decapitar a las fuerzas sahuagins, acabando en la práctica con la ofensiva antes de que comience.

En cualquiera de estos casos, consulta los apartados "Triunfo" o "Fracaso" más adelante.

ENCUENTROS DURANTE EL ASALTO

El nivel 1 de la fortaleza estará lleno de defensores. Si bien la mayoría de los sahuagins están agrupados, como se ha descrito en "La defensa", algunos lugares son críticos para la seguridad del bastión.

1. ENTRADA NORTE Y PUESTO DE GUARDIA

Los sahuagins han reforzado sus protecciones de la entrada norte. Anticipando un ataque, ya no utilizan el viaducto y mantienen esta puerta sellada durante todo el día. Al ser el único acceso al nivel 1 de la fortaleza, el primer desafío del grupo será entrar.

La forma que usen los aventureros para infiltrarse en el bastión dependerá de ellos, pero podría contemplar las siguientes estrategias:

- El grupo podría acceder por medios mágicos, empleando las pociónes que le ha proporcionado el Consejo de Saltmarsh.
- Podrían intentar que les dejan entrar, pero el desafío de engañar a los guardias sahuagins se verá incrementado, de manera que precisarán superar una prueba de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 20. Si los personajes ya ha utilizado esta treta antes para acceder a la zona, tendrán desventaja al hacer este tipo de pruebas.
- Los aventureros podrían tratar de acceder en secreto a la fortaleza por otro lugar, pero encontrarán unas medidas

de seguridad aún más estrictas bajo el agua. El éxito o fracaso de cualquier otro método inteligente para infiltrarse que se le ocurra al grupo queda a tu discreción.

Sea como fuere, los aventureros hallarán la entrada norte muy bien defendida. Una fuerza considerable compuesta por diez **sahuagins**, dos **campeones sahuagins** y dos **rompecorales sahuagins** cierra filas en este lugar, preparada para enfrentarse a cualquier ataque que pueda sobrevenir. Un altercado en esta sala que dure más de 5 asaltos pondrá en alerta a todo el bastión.

El resto de las características de la estancia serán las mismas que se han detallado antes, durante la aventura, aunque la trampa de red estará desactivada. Sin embargo, el rastrillo seguirá funcionando igual, lo cual es de especial interés, ya que sería de gran ayuda si estuviera abierto cuando los aliados del grupo ataquen.

5. BARRACÓN A MEDIO TERMINAR

Los sahuagins están utilizando este barracón como puesto de mando de avanzada. En este momento, hay destacados en el lugar (si siguen con vida) treinta **sahuagins**, tres **campeones sahuagins**, cinco **rompecorales sahuagins**, y el maestro de espadas Makaht (**maestro de espadas sahuagin**, mira el apéndice C).

Si los personajes entran en combate con los sahuagins en esta cámara, tanto el número de defensores como lo céntrico de la ubicación en el nivel harán que la fortaleza entre en estado de alerta de inmediato.

Tesoro. En medio de los suministros corrientes hay una caja hecha de un duro coral rosa. Esta contiene un *collar de adaptación* y 4 pociones de curación.

19. SALÓN

Los sahuagins organizarán en esta estancia una defensa a la desesperada, decididos a proteger a sus líderes, que se encuentran en el nivel inferior. Una fuerza de élite de seis **campeones sahuagins** y cuatro **rompecorales sahuagins** han establecido un puesto de guardia en este punto.

Si los defensores mueren, se oirá un estridente grito de batalla procedente del nivel inferior. Con independencia de cuánto tiempo haya pasado el grupo en la fortaleza, el barón Kepmak y su guardia de honor se sumarán al combate. Deberás dar comienzo al siguiente encuentro.

EL CONTRAATAQUE DEL BARÓN

Enfurecido tras la aniquilación de sus fuerzas, el barón Kepmak, líder de las tropas sahuagins, entrará en liza. Esta es tu oportunidad de dar un colofón dramático al asalto del bastión, ya que el barón combatirá liderando a ocho **campeones sahuagins**. Kepmak rugirá al lanzarse a la batalla, atacando al personaje más grande y maldiciendo al grupo en sahuagín (los llamará "usurpapozas desustanciados" y cosas por el estilo).

Si los aventureros quieren escapar, el gorgoteo de las carcajadas del barón los perseguirá por la sala, pero ni él ni su séquito irán tras ellos. El grupo se encontrará poco después con las fuerzas de Saltmarsh que, agradecidas, los trasladarán a un lugar seguro.

Sin embargo, si los personajes plantan cara y derrotan a Kepmak, todos los sahuagins de la cámara detendrán su ataque al sucumbir este, y su conmoción se tornará en terror. En ese momento de silencio, el ruido unos pasos marciales precederá a la aparición de las fuerzas de Saltmarsh. Los sahuagins se retirarán con rapidez. El grueso de las tropas aliadas se dedicará a perseguirlos, dejando atrás a algunos soldados para que escolten a los aventureros. El grupo ya habrá hecho suficiente y será hora de reclamar su recompensa.

FRACASO

Sería difícil que los personajes no lograran ningún punto de victoria durante el ataque, pero si huyeran a la primera señal de resistencia, o no tomaran parte tras haber aceptado el desafío, encontrarían una fría bienvenida a su regreso a Saltmarsh. El asalto continuará sin ellos, pero las fuerzas aliadas sufrirán un gran número de bajas y lograrán derrotar a los sahuagins con dificultad. Se pedirá a los aventureros, cortés pero firmemente, que salgan de la región de Saltmarsh. Los consejeros del pueblo les desearán buen viaje, siempre y cuando este sea solo de ida.

TRIUNFO

Con independencia de cómo se haya desarrollado el ataque del grupo, enviarán a los personajes a la retaguardia de las fuerzas de combate para que puedan descansar, curarse y, por último, ser escoltados de regreso a Saltmarsh. El grado de éxito de los aventureros dependerá de cuántos puntos de victoria hayan logrado durante el asalto. Varias horas después de su retorno a Saltmarsh, el Consejo les informará del éxito de la batalla y les hará entrega de su recompensa:

Victoria pírrica (menos de 50 puntos de victoria). La alianza sale victoriosa, pero con muchas bajas. Los sahuagins abandonan su guarida y escapan, aunque quizás vuelvan más adelante para vengarse. El Consejo de Saltmarsh recompensará al grupo por su esfuerzo, otorgándole 700 po y un favor: pasaje gratis a bordo de un barco que se dirija a cualquier puerto marítimo que se encuentre a una semana de travesía del pueblo. Los personajes podrán cobrarse este favor cuando deseen.

Victoria (51 a 125 puntos de victoria). La coalición consigue la victoria sufriendo las bajas esperadas. El Consejo de Saltmarsh premiará al grupo con 1.000 po y un objeto al azar de la tabla de objetos mágicos F del *Dungeon Master's Guide* (como alternativa, puedes concederles un *arma +1*, *escudo +1*, *varita del mago de guerra +1* o una *bolsa de trucos marrón*). Además, también les concederá el favor antes señalado, pero a cualquier destino que se encuentre a un mes de travesía del pueblo.

Victoria total (126 o más puntos de victoria). Los personajes fueron eficaces a la hora de hacerse con el control de todo el primer nivel de la fortaleza. Esto hizo que los sahuagins restantes fueran presa del pánico antes de que las fuerzas de Saltmarsh asaltaran sus defensas. Es poco probable que se vuelva a tener noticias algún sahuagin que haya tenido la suerte de escapar. El Consejo recompensará al grupo con 1.400 po y tres objetos al azar de la tabla de objetos mágicos F del *Dungeon Master's Guide* (o podrías entregarles uno o más de los siguientes artículos: un *arma +1* a su elección, un *escudo +1*, una *varita del mago de guerra +1* o una *bolsa de trucos marrón*). También otorgará a los aventureros el favor antes señalado, pero a donde los personajes les plazca.

Recompensa adicional (barón Kepmak derrotado). Si los aventureros han logrado acabar con el barón Kepmak, las fuerzas de Saltmarsh se encontrarán a los sahuagins en un estado de caos total; los más fuertes estarán intentando obligar a combatir, a la fuerza y sin éxito, a las tropas más débiles y aterrorizadas. Además de sus otras recompensas, el Consejo de Saltmarsh premiará al grupo con 1.000 po adicionales y con un tesoro que lleva mucho tiempo guardado en las cámaras del pueblo: una *estatuilla de poder maravilloso (cuervo de plata)*. Al final, las fuerzas aliadas aclamarán a los personajes como héroes; jamás tendrán que volver a pagar por echar un trago en Saltmarsh.



CAPÍTULO 7: EL SINO DE LA TAMMERAUT



ACE CINCO AÑOS, SE ERIGIÓ UNA ERMITA dedicada a la contemplación de la naturaleza en una isla fortaleza abandonada. Tiempo atrás, esta ínsula albergaba un faro cuyo cometido era el de advertir contra las invasiones procedentes del mar. Los moradores de la ermita abrieron el islote a personas de todas las religiones, ofreciendo un lugar a aquellos que buscaran la soledad y la paz. Sin embargo, ahora algo ha destruido esa tranquilidad, y los aventureros deberán averiguar qué fuerza maligna ha asesinado a casi todos los habitantes de la Isla Firewatch y cómo evitar que se produzca una tragedia aún mayor.

El Sino de la Tammeraut es una aventura diseñada para un grupo de cuatro a seis personajes de nivel 9.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Hace varios años, un temible pirata llamado Syrgaul surcaba los mares a bordo de su galera de guerra, la *Tammeraut*. Ni Syrgaul ni su tripulación mostraban piedad con quienes se cruzaban en su camino y mataban a las tripulaciones de los barcos que apresaban.

Syrgaul era un poderoso hechicero y contaba con unos tripulantes sanguinarios y competentes en todo lo referente a navegar y matar. Para colmo, el capitán forjó una alianza con Orcus, el Príncipe Demonio de los Muertos Vivientes.

Y, ciertamente, Orcus pareció otorgar su favor a Syrgaul, que a menudo se beneficiaba de fuertes vientos en sus velas y extrañas corrientes que impedían que sus presas escaparan. A cambio, el capitán pirata hacía sacrificios a su amo demoníaco.

El fin de Syrgaul sobrevino hace poco más de diez años. Al aproximarse al enclave naval de la Isla Firewatch para saquearlo junto con su tripulación, un sacerdote atrincherado en el baluarte de la isla rogó al dios del mar, Procan, que le mostrara su misericordia. Bien por suerte o porque las oraciones del clérigo recibieron respuesta, una repentina galerna barrió la zona, haciendo zozobrar a la *Tammeraut* y enviándola a pique.

EL SECRETO DE LA TAMMERAUT

El hundimiento de la *Tammeraut* no supuso el fin de Syrgaul y su banda de piratas. Al hundirse la nave, el pirata recurrió a su diabólico señor. Orcus respondió a su llamada y convirtió al capitán y a su tripulación en muertos vivientes, la perversa forma de inmortalidad que este suele otorgar a sus seguidores.

Los piratas, ahora sometidos por completo a la esclavitud de Orcus, emergieron de entre los restos y marcharon por el lecho Marino hasta la Isla Firewatch. Superaron a los defensores del lugar y se llevaron los cuerpos de estos de regreso a su barco naufragado. Allí, siguiendo las instrucciones de Orcus, comenzaron el laborioso proceso de abrir el Pozo del Odio, una grieta hacia el Abismo que puede transformar a cadáveres en ahogados.

MUERTE DURANTE LA NOCHE

Tras la incursión de los secuaces muertos vivientes de Syrgaul, la Isla Firewatch permaneció desguarnecida durante varios

años. Los piratas caídos tuvieron cuidado de no dejar ningún signo de su presencia, por lo que la siguiente nave que echó el ancla allí encontró el enclave abandonado y a sus defensores desaparecidos, en apariencia. El lugar se consideró maldito desde entonces y permaneció desierto hasta hace cinco años.

En esas fechas se asentó en la isla una orden menor de monjes, ermitaños y pensadores, que la convirtieron en su hogar. Repararon y reconstruyeron el antiguo fuerte de la guarnición como lugar donde llevar una vida apacible.

Desafortunadamente para los últimos residentes de la ínsula, su ensueño de paz ha quedado arruinado. La tripulación de Syrgaul ha completado los trabajos de preparación del Pozo del Odio. Ahora necesitan cadáveres humanoides con los que alimentarlo y engendrar más ahogados, como ellos, de manera que los eremitas de la Isla Firewatch son los candidatos perfectos.

RESUMEN DE LA AVENTURA

La aventura comienza cuando los aventureros, que van viajando por la costa, llegan a la cercana aldea de Uskarn. Allí, averiguarán que los aldeanos andan preocupados por la ermita de una isla ubicada en una bahía cercana. El druida de la población, Vortanim, pedirá al grupo que investigue y se asegure de que la ermita está a salvo.

Cuando desembarquen en la Isla Firewatch, los personajes descubrirán una escena espeluznante. Las pruebas de una batalla fatal y la presencia de peligrosos carroñeros les darán pocas esperanzas de encontrar a alguien con vida. Pero cuando se topen con un puñado de supervivientes ocultos en un escondrijo, los personajes averiguarán el oscuro destino de la ermita y de sus moradores. Más importante aún, llegarán a comprender que, después de que los ahogados hayan terminado de cazar a los últimos residentes de la Isla Firewatch, los muertos vivientes centrarán su atención en los asentamientos de la costa, convirtiéndose en un ejército imparable.

Cuando caiga la noche, los ahogados que atacaron la ermita la noche anterior regresarán para terminar el trabajo. Los aventureros deberán defenderse y proteger también a los supervivientes, aprovechando el asalto como oportunidad para destruir a los muertos vivientes antes de que la amenaza que suponen llegue a extenderse. Después acabar con ellos, los personajes averiguarán la historia de la isla y cómo está conectada con los ataques de los piratas caídos. Luego, tendrán la oportunidad de destruir la fuente del mal, que aguarda escondida bajo las aguas: Syrgaul, el vil capitán de los engendros. Mientras buscan a los muertos vivientes dentro de su guarida subacuática, darán con el malfacio sello mágico que en el pasado mantenía clausurado el portal situado dentro del Pozo del Odio. Solo volviendo a cerrar la grieta podrán poner fin a la corrupción de esta para siempre.

GANCHOS DE LA AVENTURA

Puedes integrar esta aventura en cualquier punto de tu campaña en el que los personajes vayan viajando por algún remoto camino costero. Puede que quieras hacerles creer que se han topado con este misterio por casualidad, confiando en que los jugadores deseen explorar la devastada ermita, rescatar a los supervivientes y averiguar qué ha sucedido. Como alternativa, puedes usar cualquiera de los siguientes ganchos para llevar a los aventureros hasta el lugar.

UBICAR LA AVENTURA

A continuación, te presentamos algunas sugerencias sobre dónde ubicar esta aventura como parte de otros entornos de campaña.

Eberron. Construido por Aundair durante la Última Guerra, el fuerte de la Isla Firewatch protegía en el pasado la boca del estrecho del Vástago contra las amenazas de Karrnath, pero desde entonces se ha convertido en un lugar de meditación y retiro. Diez años antes del final de la guerra, la fortaleza sufrió el ataque de la Orden de la Garra Esmeralda. Desesperados, los defensores rogaron la intercesión divina del Viajero, que por lo que parece salvó el fuerte. Pero al final, el caprichoso y voluble dios condenó a la guarnición, transformando a Syrgaul y a su tripulación en ahogados.

Mystara. Preocupado por los crecientes indicios de un ataque thyatiano, el duque Stefan de Karameikos vio la necesidad de establecer un puesto fronterizo en una isla cercana a Rugalov. A medida que las tensiones se desvanecían y la preocupación disminuía, el duque von Hendricks, de la baronía del Águila Negra, vio una oportunidad y envió a agentes del Anillo de Hierro a apoderarse de la Isla Firewatch para convertirla en una base naval. En el mundo conocido, Nyx u Orcus podrían ser los amos de Syrgaul, y Janore Stormswake podría ser seguidora de Protius.

Reinos Olvidados. En Faerûn, la Isla Firewatch se alza en medio del lago Wyvernwater, en Cormyr. En el pasado fue el puesto fronterizo de los Dragones Púrpuras al norte de Wheloon; estaba destinado a vigilar esa ciudad-prisión. Cuando una fuerza expedicionaria sembiana intentó tomar al asalto el bastión para conseguir acceso a Wheloon, el clérigo norteño de la guarnición pidió ayuda a Valkur. Los botes sembianos acabaron en el fondo del lago, donde la magia netheresa que portaban los asaltantes produjo una terrible transformación en las tripulaciones que se ahogaron.

ENTREGA RETRASADA

Mientras los aventureros se encuentran visitando un pueblo costero cercano a la Isla Firewatch, les encargan una misión en apariencia fácil: entregar un mensaje en otra población ubicada más lejos siguiendo la costa. Cumplirla llevará al grupo a atravesar la aldea de Uskarn, donde averiguarán que algo va mal en la Isla Firewatch. La tarea que tienen entre manos no es urgente, de modo que permitirá a los personajes dedicar uno o dos días a investigar. Puedes idear el contenido del mensaje y el PNJ que les entregue la misión para que se adapten a tu campaña.

LA DEUDA DE MORLEY

En un asentamiento situado en algún punto cercano a Uskarn, un comerciante llamado Davus Raal

SOBRE EL ORIGINAL

El prolífico escritor de aventuras Greg Vaughn tejió esta historia de terror en alta mar para la revista *Dungeon*, número 106, en 2004. Al igual que gran parte del trabajo de Vaughn, esta aventura constituye un escalofriante escenario que requiere que los

jugadores desentrañen varias capas de un misterio, descifren la verdad de lo sucedido y derroten a varios horrores sobrenaturales para poder acabar con una amenaza antes de que esta alcance su máximo poder.

(noble semielfo LN) contactará con el grupo para ofrecerles un trabajo. Este entregará a los aventureros una recompensa si pueden hallar a Morley Tobe, un enano que ha escapado tras no poder pagar las 8.000 po que adeudaba a Raal. El comerciante ha descubierto que Morley ha huido a la Isla Firewatch (donde se halla escondido en la zona 25) y que se ha hecho pasar por un piadoso ermitaño para no tener que pagar sus deudas. El semielfo contratará a los personajes para que reclamen al enano el dinero que le debe o, en su defecto, para que lo traigan de vuelta (después de lo cual venderá al enano a unos piratas para recuperar lo perdido). Si aceptan el trabajo, Raal les indicará cómo llegar hasta Uskarn, que es la comunidad continental más cercana a la isla.

ATAQUE DE LAS ARPÍAS

Con independencia de lo que traiga a los personajes a la zona, la aventura comenzará con un azaroso encuentro mientras viajan por la costa, cerca ya de la aldea de Uskarn.

La carretera es poco más que una pista de grava que sigue la línea de la costa. Es un día caluroso y el aire viene cargado con el aroma y el sonido del mar. De repente, escucháis unos fuertes gritos y el ruido de una pelea más adelante. Al doblar un recodo del camino, veis a una mujer arrodillada junto a un cuerpo, sollozando mientras se inclina sobre los restos en gesto protector. Volando en círculos a unos metros sobre ella, ocho arpías chillan y se zarandean unas a otras.

La sollozante mujer es en realidad una **matriarca arpía** (mira el apéndice C), que ha usado su magia para disfrazarse de una humana de mediana edad. Las ocho **arpías** que la sobrevuelan en círculo están a su servicio. Cualquiera que supere una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 17 adivinará su ardor y se dará cuenta de que no es humana.

Si los aventureros se acercan para ayudar a la mujer o atacan a las arpías, serán testigos de la transformación de la matriarca:

La mujer se alza de pronto, girándose para revelar una boca cubierta de sangre y unos vacuos ojos negros. En cuestión de segundos la rodea el aleteo de una nube de pájaros esqueléticos y su propia forma se torna en la de una arpía de plumaje gris.

Las arpías y su matriarca atacarán a los personajes con la esperanza de cobrarse otra presa fácil que devorar.



NADADOR MALHADADO

El cadáver de la playa es de un humano de edad avanzada, con la barba gris desaliñada y el cabello corto y cano, con la coronilla tonsurada. Le falta la oreja izquierda, aunque obviamente debido a una antigua herida. Viste solo un par de calzones cosidos a mano y empapados, y su piel está arrugada por el tiempo que ha pasado en el agua. Cualquier aventurero que supere una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 12 podrá determinar que el hombre murió de agotamiento.

Se trata de Philpert, un miembro de la ermita de la Isla Firewatch, que escapó del ataque de los ahogados nadando tres millas en mar abierto. Por desgracia, su cuerpo exhausto no pudo más cuando se encontraba a poca distancia de la orilla, y su cadáver llegó a la playa con la siguiente marea.

Si se usa un conjuro de *hablar con los muertos* para comunicarse con el fallecido, al principio divagará, incoherente, sobre el terror que mora en la oscuridad y que el mar es la única salida. Si quien pregunta es más meticuloso, podrá extraer más información dependiendo de qué cuestiones formule.

En su vida anterior, Philpert pasó gran parte del tiempo en la aldea de Uskarn, viviendo de la caridad de sus habitantes. Unirse a la ermita de la Isla Firewatch le permitió por fin hallar la paz. Pero el horror del ataque de los ahogados le hizo perder la cordura, de modo que, en el mejor de los casos, solo podrá contar que los atacantes procedían del mar, eran de apariencia humanoide y tenían los ojos brillantes y la carne putrefacta.

LA ALDEA DE USKARN

Uskarn es una pequeña aldea de pescadores de novecientas almas. Aunque el lugar es sobre todo una población humana, también se han asentado en el lugar un puñado de elfos, enanos y gnomos.

La mayoría de los aldeanos de Uskarn se ganan la vida pescando en las aguas poco profundas de la bahía cercana, o aventurándose más lejos si van en busca de capturas

más impresionantes. El asentamiento cuenta con un puerto inusualmente grande para su tamaño, que utilizan tanto para sus propios barcos de pesca como para las embarcaciones comerciales y navales que con frecuencia hacen un alto en Uskarn durante su travesía por la región.

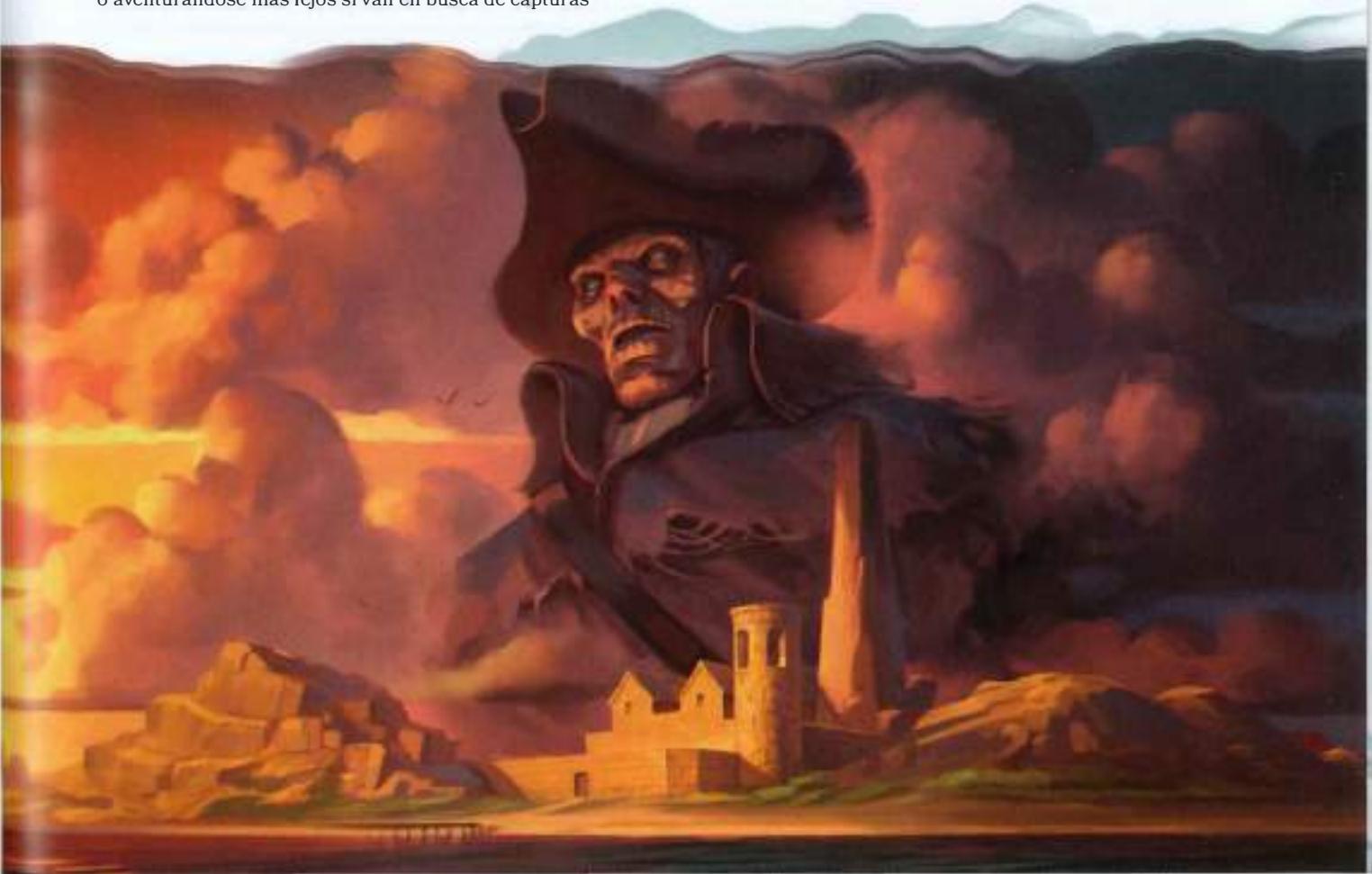
ALOJARSE EN USKARN

No hará falta que los personajes se alojen durante mucho tiempo en la aldea para completar esta aventura, pero es probable que la visiten, aunque solo sea para conseguir un pasaje a la Isla Firewatch en el pequeño transbordador que zarpa desde el asentamiento.

Los aventureros que pasen tiempo en Uskarn seguramente querrán visitar la popular taberna conocida como La Bruma y la Rana, un gran almacén que han reconvertido en un sitio para beber, y que cuenta con una docena de modestas habitaciones en alquiler en la parte de atrás. Dirige la cantina un miembro del consejo local, Skeldruff Plenk, que elabora una cerveza muy apreciada por los clientes llamada la Plenk de Plenk.

Si los personajes preguntan por Philpert en Uskarn, los aldeanos reconocerán su descripción. Cualquiera podrá hablar al grupo sobre la historia de Philpert en el pueblo, y la mayoría de los residentes sabrán que había estado viviendo en la ermita de la Isla Firewatch durante los últimos meses. Los habitantes de Uskarn se mostrarán preocupados, como es natural, si alguno de los pacíficos ermitaños de la isla ha sido encontrado muerto. Aunque no disponen de dinero para ofrecer como incentivo, los lugareños se apresurarán a pedir a los aventureros que visiten la ermita para asegurarse de que todo va bien.

Si los personajes pasan en Uskarn más tiempo del mínimo imprescindible para tener un punto de partida para la aventura, averiguarán los siguientes detalles sobre algunas personas prominentes, así como otros datos interesantes sobre la aldea que podrían serles de utilidad.





EL CONSEJO DE USKARN

Uskarn cuenta con un Consejo formado por seis respetados comerciantes que guían la política general del asentamiento. Esta asamblea está compuesta por los siguientes miembros:

- Vortanim (**druida** humano NB), un sabio librero anciano y afable.
- Bellis Bellweather (**plebeya** mediana CB), la resuelta propietaria de una tienda de quesos.
- Mirria Delvane (**guardia** humana N), una soldado retirada que ahora trabaja como herrera.
- Valissia Arrowen (**espía** elfa CN), una guía y batidora elfa que regenta un negocio de pieles y cueros.
- Skeldruff Plenk (**plebeyo** gnomo LN), cervecer y propietario de la taberna La Bruma y la Rana.
- Marius Golpin (**matón** humano NM), el dueño sin escrúulos de una tienda de suministros.

LEY Y ORDEN

Aunque el Consejo rige la economía de la aldea, el verdadero poder de Uskarn está en manos de Feldrin Kane (**caballero** humano LN), un imponente alguacil que se asegura de que los aldeanos que van por libre no difieran demasiado de lo que él cree que es el buen gobierno. El taciturno agente que está a su cargo, Merrick (**veterano** mediano N) comanda una pequeña fuerza de ayudantes y oficiales que mantienen el orden en la población, y que miran mal a los alborotadores foráneos. Es probable que Merrick o alguno de sus oficiales haga una visita a los recién llegados poco después de arribar; el funcionario les dará una cálida bienvenida y les hará algunas preguntas sobre sus asuntos en el asentamiento y sobre cuánto tiempo tienen previsto quedarse.

RED DE CONTRABANDO

Aunque, en general, Uskarn es una aldea pequeña y modesta, desde su distrito portuario también se está desarrollando una operación de contrabando. Varios de los agentes de Merrick trabajan a sueldo de Griff Talsin (**capitán bandido** humano CM); es, en apariencia, un comerciante marítimo que mercadea con ropas de calidad y comida seca. Sin embargo, el hombre es, en realidad, un corsario de negro corazón que obtiene la mayor parte de sus productos en ataques ilegales a otras poblaciones costeras de la bahía. Cualquier problema con Talsin atraerá la atención de sus aliados piratas más poderosos, lo que podría conducir a nuevas aventuras o enlazarse con estas.

ISLA FIREWATCH

La Isla Firewatch es un islote situado entre una poblada península y la desembocadura de un amplio río. Lo único que la caracteriza es la ermita construida en el emplazamiento de las ruinas abandonadas de su antigua fortaleza.

La ínsula, de 800 pies de largo por 400 pies de ancho, tiene una mezcla de arbolado y de colinas rocosas. Tres picos pedregosos se alzan sobre la hierba y los matorrales. El más alto, en la costa sur de la isla, alcanza más de 400 pies de alto, mientras que los otros dos miden 300 y 100 pies de alto, respectivamente.

Por lo general, además de los ermitaños, en el islote solo habitan alimañas, ratas, varios pájaros ruidosos y algunas criaturas de las que moran en las pozas de marea. Pero ahora, el hedor de los cadáveres de la zona 14 ha atraído a otros carroñeros de las aguas circundantes y del continente, incluido un peligroso monstruo.

VIGILAD EL CIELO

La criatura más preocupante de entre las atraídas por el aroma de la muerte presente en la isla es un **peryton monstroso** (mira el apéndice C) conocido como Rasp. Esta criatura lleva mucho tiempo cazando por toda la región, buscando barcos de pesca o naves de pasajeros a los que atacar. Los lugareños temen a Rasp y vigilan por si aparece, y saben que posee varias guardias en la costa. Nadie que haya intentado dar caza a la criatura ha regresado jamás.

El peryton hace pasadas frecuentes sobre el islote estos días, con la esperanza de detectar a algún superviviente del reciente ataque que pueda devorar. Si los aventureros llegan de día, Rasp les dará la bienvenida con las garras y el pico. Sin embargo, será lo suficientemente inteligente como para no luchar hasta la muerte, y se marchará de la ínsula para volver a alguna de sus guardias continentales si sus puntos de golpe se reducen a la mitad o menos.

Si Rasp deja a un personaje con 0 puntos de golpe, intentará agarrarlo y llevárselo por los aires hasta el cubil que acaba de establecer en la zona 24.

Los recientes ataques del peryton han llevado a otras criaturas de la isla a permanecer ocultas. Ni la fauna nativa ni el resto de los moradores deambulan con libertad.

VIAJAR HASTA LA ISLA FIREWATCH

Una pequeña barcaza realiza todos los días, al amanecer, el recorrido de tres millas desde el sur de Uskarn hasta la Isla Firewatch; entrega suministros y transporta a los pasajeros hacia y desde la ermita. El viaje de ida cuesta 5 pp. Pilota el transbordador Ulder Raserhill (**plebeyo** semiorco LN),

un tipo malencarado que reniega de su destino como marinero de segunda. Si los aventureros le piden que los espere (o si Ulder cree que los personajes son gente de posibles), les pedirá un pago adicional de hasta 50 po.

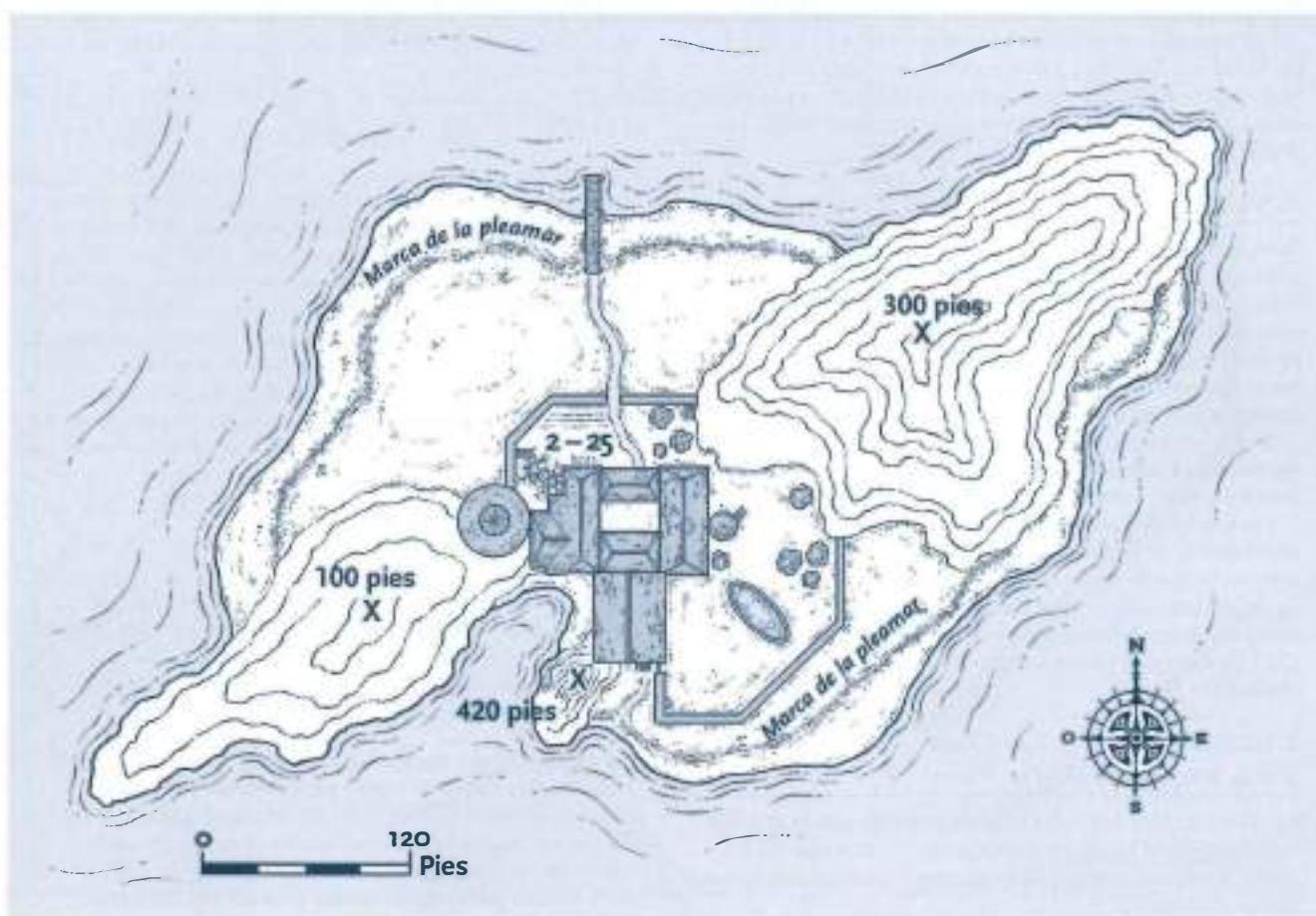
Para dar al grupo una forma de que puedan explorar el islote por su cuenta, o salir del mismo por sus propios medios, el Consejo de Uskarn les facilitará un gran bote de remos, que Raserhill llevará a remolque hasta la isla al transportar a sus pasajeros.

Si los aventureros cuentan con su propio barco, será fácil para ellos llegar hasta la Isla Firewatch. Ten en cuenta que tener acceso a su propia nave hace que escapar del islote sea algo fácil, pero si los personajes huyen, es posible que no tengan forma de seguir la pista de los muertos vivientes hasta el Pozo del Odio.

El grupo que se dirija a la isla podrá comenzar la aventura desembarcando en cualquier punto de su litoral. Si recurren al transbordador, Raserhill solo se acercará al muelle próximo a la ermita, en la costa norte de la isla. Dejará a sus pasajeros y el bote de remos, y luego volverá al continente de inmediato.

FIN DEL TRAYECTO

Con buen tiempo, el viaje hasta la Isla Firewatch durará una hora. A medida que los personajes se vayan acercando, podrán oír el débil tañido de una gran campana, en apariencia proveniente del islote. Pero el sonido se desvanecerá rápidamente y no lo volverán a escuchar (uno de los supervivientes de la ermita ha tocado la campana al ver que se acercaba la nave de los aventureros, pero luego algo lo ha interrumpido; consulta la zona 24 para saber más).



MAPA 7.1: ISLA FIREWATCH

Cuando el grupo aviste la isla, lee lo siguiente:

El sol hace brillar las olas cuando avistáis la Isla Firewatch. Tres estériles elevaciones son sus hitos más notables; se alzan sobre unas angostas y rocosas playas, y sobre los reducidos matorrales del paisaje desnudo. Entre estas cotas, se puede ver una pequeña fortaleza y la torre de un faro. El edificio es de piedra y parece tener dos alturas. Un campanario sobresale dos pisos por encima del resto de la construcción, mientras que un murete de piedra rodea parte del complejo.

Si los personajes se acercan al muelle de la ermita, mira la zona 1 para saber más.

LA ERMITA

La fortaleza de la Isla Firewatch se construyó apresuradamente cuando fue fundada; de hecho, los residentes de la guarnición aún estaban trabajando en esta cuando desaparecieron. Desde entonces, los habitantes de la ermita han terminado y reformado el enclave a su manera, comprometiendo algunas de las características defensivas del lugar durante el proceso.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

A menos que se indique otra cosa, las paredes de la ermita están hechas de mampostería. Los techos interiores tienen 10 pies de alto y los suelos están enlosados. El tejado está cubierto con tejas de pizarra, excepto en aquellos lugares donde estas se han caído o están rotas; esos puntos se han reparado, pero han reemplazado las tejas con paja.

Las puertas de madera de la ermita no suelen estar cerradas con llave. Una puerta cerrada con llave se podrá abrir superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12 o destrozándola (CA 15; 18 puntos de golpe; inmunidad a los daños psíquico y de veneno).

ENTRAR EN LA ERMITA

A la planta baja de la ermita se puede acceder de varias maneras, que incluyen las puertas principales (entre las zonas 2 y 4), las puertas traseras de las celdas de los eremitas (zona 11) y la cocina (zona 12). Algunas de estas entradas estarán atrancadas en previsión de otro asalto de los ahogados, de modo que habrán de abrirse por la fuerza. Consulta la descripción de cada zona para saber más.

No hay ventanas en la planta baja de la fortaleza, pero un agujero en la pared norte del muladar (zona 5) permitirá acceder a una criatura Pequeña o de menor tamaño.

Los personajes podrán entrar a la ermita por el primer piso a través de la puerta de la atalaya (zona 21) o, en su defecto, trepando por el muro y abriendo por la fuerza una de las ventanas del primer piso. Escalar la pared del edificio precisará tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12 y abrir una ventana requerirá superar otra prueba similar CD 10.

LLEGAR HASTA LA ISLA Y LA PLANTA BAJA

La planta baja de la ermita es la sala común principal de los residentes de la isla, y fue donde comenzó el ataque de los ahogados. Las siguientes localizaciones aparecen identificadas en el mapa 7.2.

1. MUELLE Y PLAYA

Un pequeño muelle de madera se extiende sobre el agua, conectado por un sendero a un arco que se abre en la pared de la fortaleza. El muelle está en buen estado; unos pilotes de madera lo elevan muy por encima de la marca que la pleamar deja en la playa rocosa. El área está desierta, y no hay otros barcos ni personas a la vista. El canto de las gaviotas, el chillido de los cuervos y el batir de las olas son los únicos sonidos.

Si los aventureros han llegado a la isla en el transbordador, Raserhill descargará con rapidez un cargamento de alubias y manzanas secas, varios barriles llenos de agua y algunas cajas con otros suministros; luego, partirá de regreso a Uskarn. Si le preocupa que no haya aparecido nadie de la ermita para recibirla, no lo mostrará. A menos que los personajes hayan acordado alguna otra cosa, el semiorco regresará con su nave al día siguiente, poco después del alba.

Cualquiera que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 16 notará unas huellas humanoides que van desde la orilla hasta la ermita. Además, si se tiene éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Supervivencia) CD 14, también se descubrirán otros rastros diferentes que regresan hasta la playa (las huellas que han dejado los ahogados al marcharse de la isla).

A los pocos minutos de llegar al islote, el grupo sufrirá el ataque de Rasp, el **peryton monstruoso**. Consulta el apartado "Vigilad el cielo" (en la página 145) para saber más.

Si han pagado a Raserhill para que permanezca cerca de la isla con su transbordador, su reacción ante Rasp, del mismo modo que la del monstruo hacia el barquero, queda a tu discreción.

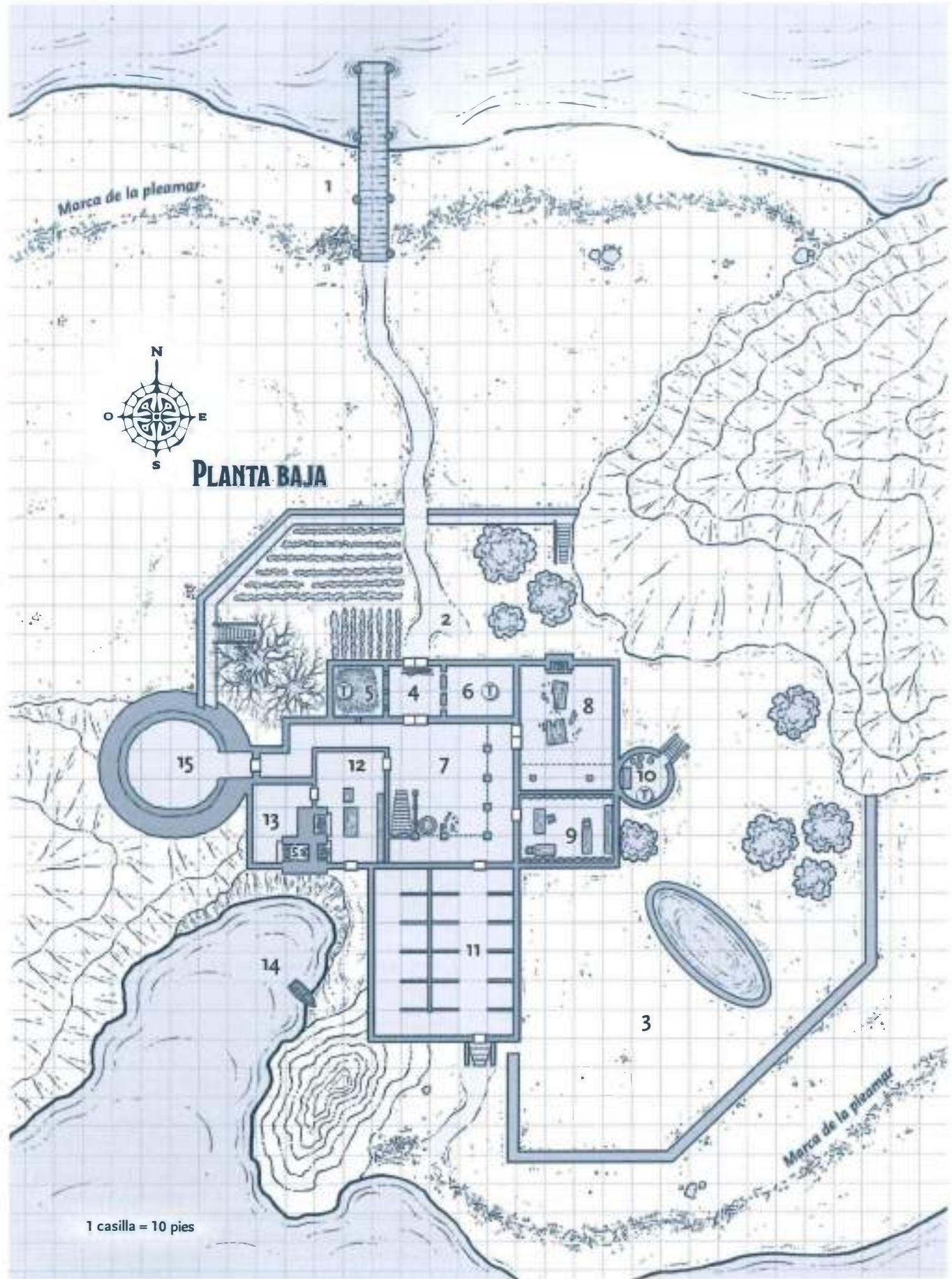
2. JARDINES DEL PATIO

Un arco realizado en el muro exterior de la fortaleza permite acceder a un gran patio, ahora ocupado por unos huertos y un pequeño pomar de manzanos jóvenes. Las escaleras situadas al este y al oeste conducen hasta un adarve que domina el patio. Al suroeste, unas espesas enredaderas ocultan la base del campanario; también cubren las escaleras del oeste. Hay una puerta de doble hoja en la fachada delantera de la ermita, lindando con el jardín; parece ser la única forma de entrar.

Si los aventureros aún no han visitado la zona 3, agrega lo siguiente:

Por todo el lado este del patio, el muro del fuerte colindaba con la mayor de las rocosas colinas de la isla. Pero esa ladera se ha excavado para crear un pasaje que permite rodear la esquina de la ermita.

La vegetación que hay en la base del campanario (zona 15) se trata en realidad de cuatro **enredaderas asesinas** (mira el apéndice C). Las trajo a la isla un druida llamado Tallos (uno de los asesinados por los ahogados) y están plantadas en unos grandes macetones de barro. Tallos las cultivaba para recolectar sus frutos, a partir de cuyo



MAPA 7.2: ERMITA, PLANTA BAJA

fermento elaboraba un vino único. Los demás residentes sabían que no debían acercarse a las vides, pues atacan a cualquiera que tengan a su alcance (salvo al druida, ahora fallecido). Quien suba por las escaleras del oeste se expondrá a los ataques de estas enredaderas.

Muro exterior. El muro que rodea el patio tiene 15 pies de alto y posee un adarve de 3 pies de ancho que recorre toda su parte superior, al que se accede por las escaleras situadas al este y al oeste. El muro carece de parapeto y no brinda cobertura a quien está en el adarve. Hay un montón de herramientas de jardinería en la base de las escaleras del este, junto a los cubos de madera que se usan para llevar agua desde la cisterna de la zona 3 hasta el jardín.

Puerta bloqueada por barricadas. Una inspección minuciosa de la puerta de doble hoja que permite acceder a la ermita revelará que la han abierto hace poco y luego la han vuelto a cerrar. Los ahogados destrozaron el portón, pero los supervivientes del ataque la repararon y la atrancaron utilizando tablones rotos del suelo del comedor. Esta puerta podrá abrirse a empujones superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 16.

3. PATIO Y CISTERNA

Un muro de piedra bajo y a medio terminar rodea un amplio patio arenoso con vistas a la playa y el mar. Una pequeña torre a la que se accede por una escalera exterior se alza junto a la pared oriental de la ermita. Hay varios matorrales al norte de un gran estanque ovalado situado en el centro del patio.

Si los aventureros aún no han visitado la zona 2, agrega lo siguiente:

En el extremo norte del patio, el muro de la fortaleza estuvo unido en otro tiempo a la mayor de las colinas rocosas de la isla. No obstante, esa ladera se ha excavado para crear un paso que permite rodear la esquina de la ermita.

Cuando el fuerte quedó abandonado, los soldados de la guarnición se encontraban llevando a cabo los trabajos para aislar esta zona tras un muro de 3 pies de ancho y 15 pies de alto idéntico al que protege el otro patio (zona 2). La inacabada construcción mide solo 3 pies de alto.

Dos **sagas de los mares** acudieron al islote durante el reciente ataque, atraídas por los gritos de las víctimas de los ahogados. Mientras deambulaban por la ermita junto a un **acechador invisible** que han convocado, han visto a los aventureros acercarse y se han ocultado en el matorral más cercano a la pared.

Una criatura solo podrá detectar a las sagas superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17. El acechador invisible estará en la cisterna y, en condiciones normales, no se lo puede ver. Si alguien descubre a alguno de los tres monstruos, o se mueve a 5 pies o menos del borde de la cisterna, estos se lanzarán al ataque.

Las sagas intentarán huir hacia el mar si el acechador muere.

Desarrollo. Si se captura a las sagas, brindarán un detallado relato de cómo se produjo el asalto a la isla y reirán con deleite al hablar de los ahogados. Llevan bastante tiempo habitando en esta región, de modo que

pudieron presenciar el primer ataque de los muertos vivientes diez años atrás. Se refieren a los ahogados como "los caminantes", porque las criaturas caminan por el lecho marino de la bahía, nunca se desplazan a nado. No vieron el naufragio que se produjo durante la tormenta, y solo saben que los caminantes vinieron desde la dirección aproximada del Pozo del Odio. Estarán ansiosas de indicar a los personajes hacia dónde queda la grieta, elucubrando entre ellas sobre la muerte de los miembros del grupo todo el tiempo.

Cisterna. La cisterna central tiene 7 pies de profundidad, está enlosada y posee un pretil de 1 pie de ancho por 1 pie de alto. Recoge agua de lluvia para beber y lavar, pero los ermitaños a menudo aumentan ese suministro con barriles de agua dulce que llegan desde el continente. Las recientes lluvias han llenado la cisterna hasta arriba.

Tesoro. Desde que pisaron la isla, las sagas han podido entrar en las celdas de los ermitaños (zona 11) para recoger algunos tesoros, pero aún no han sido capaces de atravesar la puerta atrancada por una barricada que hay en esa zona. Tienen escondido el botín conseguido hasta el momento en el limo del fondo de la cisterna. Un personaje que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14 mientras mira dentro de esta verá que hay algo bajo el lodo.

Cualquiera que nade hasta el fondo podrá recuperar un saco de cuero que contiene 125 po, un pisapapeles de oro con forma de tortuga (100 po), un candelabro de plata estampado con el símbolo de Procan, el dios del mar, (50 po) y dos pociones de curación mayor.

4. ENTRADA PRINCIPAL

Si los aventureros entran en la ermita a través de esta zona, deberán atravesar la puerta bloqueada por la barricada teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 16. Modifica en consecuencia el texto que deberás leer a los jugadores:

Trozos de tablones rotos y escombros se amontonan tras el dañado portón situado al norte de esta habitación, cuyos suelos y paredes están salpicados de sangre. Un candado retorcido yace a los pies de la puerta del norte, mientras que a las puertas del sur casi las han arrancado de cuajo de sus bisagras. En la pared este pueden verse unas saeteras cubiertas de telarañas. El muro oeste muestra algunas secciones en las que se ha tapiado con ladrillos otras aspilleras similares.

Cuando los ahogados asaltaron la ermita, derribaron el portón principal del lugar y cogieron por sorpresa a sus residentes. Las saeteras están a 3 pies sobre el suelo y tienen 6 pulgadas (15 cm) de ancho; la zona contigua no puede verse debido a las telarañas. El parcheado que han realizado los ermitaños es de mala calidad, de modo que las saeteras tapiadas pueden abrirse a golpes superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 18.

Cualquier personaje que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 16 notará numerosas huellas humanoides sobre la sangre y la suciedad impregnadas en el suelo. Teniendo éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Supervivencia) CD 14, un aventurero podrá distinguir más de una docena de rastros individuales, algunos de los cuales están delimitados por una gruesa costra de sal.

5. MULADAR

Un hedor nauseabundo impregna esta oscura habitación, en la que apreciáis un montón de desechos acumulados bajo una trampilla situada en el techo. Hay una escalera de mano atornillada al muro oeste, debajo de la trampilla. Los contornos condenados de tres saeteras se alinean en la pared este, y también se ha tapiado toda una puerta al sur.

Los habitantes de la ermita usan esta sala como basurero y letrina; arrojan sus desechos a través de la trampilla superior. Las aspilleras y la puerta se han tapiado para contener el hedor. Un agujero ubicado en el muro norte permite que cualquier criatura Pequeña o de menor tamaño entre y salga a voluntad.

Cinco **ratas gigantes** están pululando entre el montón de desechos. Atacarán por instinto a cualquier intruso.

Escalera de mano. Hay un peldaño podrido en la parte superior de la escalerilla; se romperá al soportar un peso de 50 libras o más. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14 percibirá el escalón debilitado. Cualquiera que rompa el peldaño mientras esté subiendo caerá desde una altura de 10 pies y tendrá una probabilidad del 50 % de aterrizar sobre la pila de desechos.

Montón de desechos. Un aventurero que tenga un cierto contacto con el montón de desechos (rebuscando en este, cayendo encima, etc.) deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o contraerá la plaga de las alcantarillas. Consulta "Enfermedades" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*.

Tesoro. Si un personaje rebusca entre el montón de desechos, descubrirá un *broche escudo* que alguien tiró aquí hace años.

6. PUESTO DE ARQUEROS

Las telarañas cubren esta estancia en apariencia abandonada, oscureciendo tres saeteras ubicadas en el muro oeste. Una escalera de mano atornillada a la pared este conduce a una trampilla instalada en el techo.

Esta habitación podrá usarse más adelante, durante la aventura, como puesto defensivo cuando regresen los ahogados.

7. LAVADERO

Las escaleras ascienden hasta un balcón con barandilla que recorre dos de las paredes de esta gran cámara abovedada. La balconada se encuentra a diez pies sobre el suelo y cuenta con unas pesadas vigas transversales encima, las cuales refuerzan el techo de tejas de pizarra situado a veinte pies de altura. Aquí y allá, se ve cómo han cubierto con paja los huecos de las tejas que faltan.

Cerca de la escalera veis una gran cuba de metal oxidado y un marco de madera roto. El pavimento muestra salpicaduras de sangre y signos claros de una pelea reciente.

Esta zona fue una galería en el pasado, pero los residentes de la ermita la han convertido en un lavadero. La cuba servía antes como recipiente para el aceite del faro, que se encuentra arriba, en la torre (consulta la zona 24), pero ahora solo contiene agua sucia y piezas de vajilla rotas.

El marco de madera es un tendedero para la ropa. Detrás de la cuba hay un balde con lejía, un cucharón de servir de cobre y varias piedras pómex para fregar.

Los ahogados acabaron con varios ermitaños en este lugar y luego se llevaron los cuerpos a la zona 14. La puerta que permite el paso desde esta sala a la zona 11 se ha bloqueado desde este lado con una barricada.

Cualquiera que estudie las salpicaduras de sangre que están por la habitación y supere una prueba de Inteligencia CD 14 (Investigación) podrá determinar que varias personas han muerto en la estancia hace poco, incluida una a la que ahogaron en la bañera. La sangre del suelo tiene un día de antigüedad como máximo. También notará algunos rastros más recientes que sugieren que al menos una persona sobrevivió al ataque. No está muy claro en qué dirección huyó el superviviente.

Puerta tapiada. Los personajes que atraviesen el pasillo que discurre entre esta recocina y la zona 15 podrán ver que en la pared norte hay una puerta tapiada. El rudimentario trabajo de albañilería se podrá echar abajo teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 18.

Tesoro. Uno de los eremitas poseía un juego de dientes postizos de calidad, tallados en marfil de elefante. Estos, que valen 150 po, los podrá encontrar cualquier persona que rebusque en la bañera, donde terminaron después de que a su anterior propietario lo ahogara un atacante muerto viviente.

8. SALÓN COMEDOR

Esta gran sala cuenta con un techo abovedado que alcanza casi los 30 pies de alto en el centro. Dominan la zona un hogar de piedra en el extremo norte y un balcón a 20 pies de altura, al sur, sostenido por unos postes que parecen desvencijados. Hay unas ventanas altas integradas en las paredes este y oeste; también se puede ver en estos muros unos agujeros del tamaño de puertas que las atraviesan en cada extremo del balcón.

Los restos destrozados de una gran mesa de caballete y un par de bancos ocupan el centro de la estancia. Fragmentos de una vajilla rota están tirados por todos lados, junto a restos de comida.

El gran salón de la fortaleza se usó en algún momento como posición defensiva, además de como lugar de reunión.

Ventanas. Las ventanas situadas al este dan al exterior y permiten que la luz bañe el pasillo durante el día. Las del oeste permitieron a los arqueros ubicados en el primer piso disparar contra cualquier intruso que se encontrara en esta zona.

Reformas de los eremitas. Los ermitaños han realizado varios cambios estructurales en el salón, incluida la ampliación de las saeteras de la atalaya y del balcón del vestíbulo de entrada para crear puertas de acceso en el primer piso. Luego construyeron el tosco balcón de madera para conectar el piso superior de la torre con el interior del edificio principal.

La estructura de la balconada está envejecida, y los postes de madera que la sostienen de forma precaria parecen inseguros. Podrá soportar hasta 200 libras de peso antes de hundirse. Cualquier persona que se encuentre en el balcón cuando este se derrumbe caerá los 20 pies que hay hasta el suelo de la planta inferior, sufriendo el daño normal por caída.

Mesa destrozada. Dos de los ermitaños estaban disfrutando de una cena tardía aquí cuando los ahogados atacaron. Acudieron a la zona 7 para investigar unos ruidos de pelea y acabaron asesinados allí. Los supervivientes del asalto rompieron luego la mesa y los bancos para poder bloquear con los trozos las entradas a la ermita.

9. BIBLIOTECA

Unos tapices desvaídos, que muestran escenas marineras y devastadoras tormentas, cuelgan de las paredes norte y sur de esta acogedora habitación. El suelo está cubierto por una desigual alfombra verde que representa una ola rompiente. Hay un conjunto de estantes bajos cargados de libros junto al muro este; tres mesas de madera y varias sillas completan el mobiliario de la estancia. Varios libros están desparramados sobre las mesas y por el suelo.

Esta cámara sirvió en el pasado a los miembros de la guarnición del fuerte como capilla consagrada al dios del mar. Fue aquí donde Oloran, el capellán de la fortaleza, rezó a Procan pidiendo su divina intercesión contra la *Tammeraut*, que se acercaba. Los residentes de la ermita, que en su mayoría no estaban vinculados a ninguna religión en particular, transformaron la sala en una biblioteca. Cualquier personaje que posea el trasfondo adecuado, o que supere una prueba de Inteligencia (Historia o Religión) CD 14, reconocerá que en la alfombra está representado el símbolo de Procan, el dios del mar.

Libros. Algunas de las obras de los estantes tratan sobre el culto a dicha deidad y se remontan a los días de la guarnición original, pero la mayor parte son adquisiciones posteriores que han ido trayendo los ermitaños. En general, estos tomos hablan sobre asuntos filosóficos recurrentes y sobre la contemplación pasiva de la naturaleza. Los libros son antiguos y tienen un aspecto impresionante, pero carecen de valor monetario.

Si los aventureros rebuscan por la biblioteca, uno de ellos descubrirá un poema manuscrito, garabateado en la portada abierta de un tomo. El fragmento lo compuso Oloran, el capellán de la guarnición, la mañana después de que la *Tammeraut* se hundiera. Lo escribió como loa a Procan, también conocido como el Señor de la Tormenta, y como advertencia a los enemigos de este.

Cuidado con el mar y su heraldo escarlata.
Cuidado con la espada y la parca que te aguardan.
Que el omnipotente Señor de la Tormenta nos guíe;
Que a nuestros enemigos el sino de la Tammeraut envíe.

El comienzo de la estrofa resultará familiar a aquellos personajes que visiten el campanario (zona 24). Consulta esa zona para saber más.

Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 18 reconocerá en la palabra "Tammeraut" un apellido familiar y recordará que fue un clan nobiliario que desapareció de los registros históricos hace años.

Tesoro. Sobre la estantería hay cuatro pergaminos de conjuro: ráfaga de viento, hablar con los animales, hablar con las plantas y controlar agua. Tallos, el druida, creó estos objetos, pero los extravió aquí y se olvidó de ellos.

10. DESTILERÍA

Aunque esta zona se encuentra en la planta baja, solo se puede acceder a la misma desde afuera, y a través de la trampilla de la zona 21 del primer piso.

El embriagador aroma de los fermentos inunda este cuchitril oscuro y sin ventanas. Sus paredes están hechas de mampostería mal acabada y el suelo de tierra apisonada. No hay ninguna escalera para alcanzar la trampilla situada en el techo. En una mesa dispuesta junto al muro oeste apreciáis un conjunto de tubos y cubas de cobre. Al lado veis varios barriles.

Este espacio ubicado bajo la atalaya de la zona 21 fue antes un calabozo. El druida Tallos convirtió el lugar en una destilería. Traía aquí los frutos que cosechaba de sus encrucijadas asesinas para fermentarlos; los tubos y las cubas conforman una destilería aún funcional.

Barriles. Los cuatro barriles contienen una cosecha añeja de vino de bayas asesinas de Tallos. Cualquiera que pruebe este brebaje deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedará envenenado durante 1d4 horas. La tirada de salvación para superar las náuseas provocadas por el vino se podrá repetir cada 15 minutos.

11. CELDAS DE LOS ERMITAÑOS

La puerta que conduce a esta zona desde el exterior está dañada y se puede abrir con facilidad. La que da paso a la zona 7 está cerrada desde el otro lado. Se podrá abrir teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 14.

Los residentes de la ermita han convertido en celdas de meditación individuales lo que aparentemente fue antaño el barracon principal de la fortaleza. Por toda la sala se ven numerosos postes de madera bien amarrados de los que se han colgado unas cortinas para crear particiones de 8 pies de alto. El techo alcanza una altura máxima de 20 pies, y todo lo cubre un tejado de paja reforzado con vigas de madera.

Toda la estancia está hecha un desastre, ya que muchos de los cubículos están deteriorados, con las cortinas hechas trizas. Los cascotes y restos destrozados del sencillo mobiliario yacen esparcidos por doquier, y por toda la estancia se ven varios charcos de sangre seca que desprenden un olor metálico.

El asalto principal de los ahogados contra la ermita tuvo lugar aquí. La mayoría de los residentes dormían en sus celdas y murieron durante los primeros minutos del ataque. La única esperanza real de los eremitas de hacer frente a los invasores, el druida Tallos, murió en su catre. Los ahogados se llevaron a rastras todos los cuerpos y después las sagas de los mares de la zona 3 saquearon el lugar.

Unas ratas merodean por la cámara, atraídas por la masacre. Debido a que los muertos vivientes se han llevado los cadáveres, estas alimañas han encontrado poco que comer. Corretean por debajo de los muebles rotos y tras los tabiques y cortinas; atacarán a cualquiera que entre en la habitación.

Cada asalto, aparecerán tres **enjambres de ratas** en alguna de las celdas (a tu elección) y atacarán en grupo para devorar a los aventureros. Podrán surgir así hasta un total de doce enjambres.

Tesoro. Las separaciones de uno de los cubículos (el de Tallos) están sujetas por un poste que alberga una oquedad oculta en su interior; se podrá localizar superando una prueba de Inteligencia (investigación) CD 16. El perturbado druida tenía algo más que cierta dependencia de su vino de bayas asesinas (consulta la zona 10), por lo que tenía escondidos dos frascos de este dentro del poste. En el escondrijo también hay un *colgante de control de plantas* (mira el apéndice B), así como un conjunto de dientes orcos bañados en bronce y atados a modo de collar (sin valor monetario).

12. COCINA

La puerta que permite acceder a esta sala desde el exterior está bloqueada por dentro con una barricada. Se podrá abrir superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 14.

Esta cocina muestra signos de haberse usado hace poco y está bastante limpia. En una gran chimenea cuelga un caldero, y cerca veis un horno de ladrillo. En el centro de la habitación, junto a una mesa vacía, hay una tabla de corte y, sobre esta, media hogaza de pan. Los estantes para guardar los platos y las cuberterías se alinean en la pared este.

La tetera contiene una sopa de verduras fría y el pan está rancio.

Puerta cerrada con llave. La puerta oeste está cerrada con llave desde el otro lado, pero se podrá abrir utilizando herramientas de ladrón y teniendo éxito en una prueba de destreza CD 14.

Tesoro. Un personaje que rebusque por la cocina y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 14 descubrirá un frasco de *aceite escurridizo* escondido dentro de un armario.

13. DESPENSA

En el pasado, los muros de esta habitación estaban cubiertos de hileras de estanterías de madera que albergaban cajas llenas de víveres, pero la mayor parte de esos suministros yacen esparcidos por el suelo. Aún se ven algunas salchichas colgadas de los ganchos instalados en las vigas del techo y también un cubo de patatas intacto al fondo del hogar de ladrillo de la cocina.

Esta despensa solía disponer de suficientes provisiones como para alimentar a dos docenas de personas durante tres días.

Mapa estropeado. La inspección de la estancia arrojará como resultado tan solo un trozo de pergamo húmedo y arrugado que muestra unas líneas y garabatos apenas legibles. Se trata de un mapa que se le cayó a uno de los ahogados que saqueó esta zona, y que fue en el pasado piloto de la *Tammeraut* (consulta la zona 25 para saber más sobre lo que ha sucedido en este lugar).

El plano muestra la Isla Firewatch y la costa cercana, así como diagramas que detallan los planes originales de los invasores para usar el islote como escenario para un asalto total contra el continente. Aunque impermeabilizaron el mapa, los largos años en las profundidades lo han vuelto casi ilegible, de modo que será necesario superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 para comprender sus anotaciones.

Puerta secreta. Un personaje que inspeccione la despensa y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 se dará cuenta de que los tablones situados tras el cubo de patatas están encajados en los ladrillos de la parte posterior del hogar. Estos tablones se pueden retirar, permitiendo acceder a un hueco trasero de la chimenea de la cocina.

La escalera de mano que hay en su interior desciende hasta un sótano secreto (zona 25), donde están escondidos los supervivientes del reciente ataque. Los muertos vivientes que saquearon los estantes pudieron sentir la presencia cercana del clérigo del dios del mar, pero no pudieron hallar el acceso al subsuelo.

14. GRUTA

Los picos de piedra de la isla se elevan por las paredes de la ermita creando una gruta a cubierto a la que no llega el adarve amurallado del lado oeste de la antigua fortaleza. Un empinado sendero asciende diez pies desde una pequeña playa hasta una puerta exterior. Hay un bote varado en mitad de la orilla, con la popa flotando en el agua.

Esta cueva oculta sirvió en parte como ruta de escape a la guarnición de la Isla Firewatch.

Cerca del bote, apenas visible, se encuentra una gran masa de cadáveres bajo la superficie del agua. Un personaje deberá superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12, o acercarse a 5 pies o menos del agua para detectar los cuerpos, que están envueltos en una red de pesca.

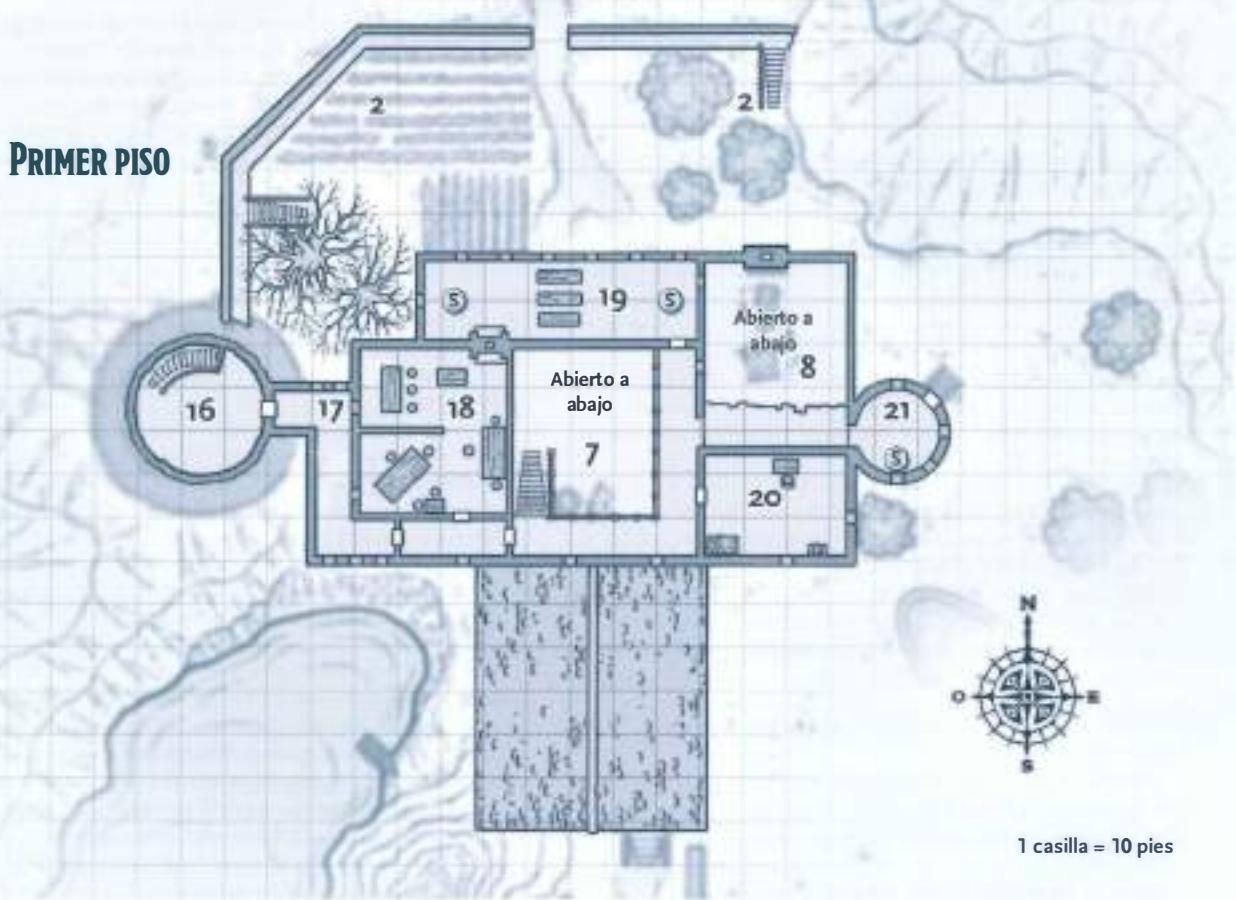
Los ahogados han almacenado los restos de los caídos aquí hasta que puedan trasladarlos hasta el Pozo del Odio, donde se convertirán en nuevos muertos vivientes para aumentar las filas de los esbirros de Syrgaul. El plan último del capitán es crear un ejército de ahogados con el que arrasar las zonas costeras pobladas, lo que, por supuesto, le llevará a conseguir que aún más criaturas caigan bajo su control (consulta "Conclusión" para saber más).

Tres **chuuls** están escondidos debajo de la masa de cadáveres. Estas criaturas acudieron atraídas por la sangre en el agua, y se han estado alimentado a placer de los cuerpos que hay bajo la superficie. Detectarán de inmediato a cualquier persona que se acerque a la orilla o que entre en el agua y se lanzarán al ataque.

Bote. Los eremitas disponían de un gran bote de remos en esta zona para pescar y hacer viajes ocasionales a tierra firme. Tiene capacidad para ocho humanoides Medianos y se puede impulsar usando remos y una pequeña vela. Cuando llegaron los ahogados, estos dañaron la embarcación rompiendo el casco con unas rocas para evitar que los ermitaños escaparan. Cualquiera que se acerque podrá ver que la nave está medio hundida y que su casco tiene varios agujeros.

Cargamento funesto. Tras matar a los habitantes de la ermita, los muertos vivientes envolvieron a los cadáveres en una gran red de pesca que encontraron en el bote, lastraron la red con unas rocas y la arrojaron al agua. Después de regresar por la noche en busca de más supervivientes, los ahogados pretenden arrastrar su cargamento de cuerpos muertos de vuelta al Pozo del Odio, como sacrificio a su repugnante esencia.

Los trece cadáveres son en su mayoría de humanos y semielfos, además de un enano. Todos han sido apuñalados con saña o tienen heridas cortantes, huesos rotos y fuertes traumatismos. Los cuerpos llevan muertos aproximadamente un día, y sumergidos desde el amanecer.



MAPA 7.3: ERMITA, PRIMER PISO

A estos cadáveres se les podrá interrogar mediante un conjuro de *hablar con los muertos*. Ninguno de los ermitaños fallecidos comprende por qué han atacado la ermita, pero podrán proporcionar información detallada hasta extremos espeluznantes sobre la naturaleza de sus asesinos muertos vivientes.

15. ANTIGUO ALMACÉN

La puerta que conduce a esta zona está cerrada con llave, pero puede abrirse usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 14.

Esta húmeda y oscura estancia de la torre huele a podredumbre y a moho. En el suelo relucen charcos de agua y gotas de humedad que corren pared abajo al oeste y al sur. Objetos que en algún momento pudieron haber sido barriles y cajas apiladas junto a los muros se han convertido en montones de moho casi irreconocibles.

Esta sala sirvió como almacén de suministros para la guarnición original, pero no se ha vuelto a utilizar desde entonces. El contenido de los barriles y las cajas lo componen sobre todo sábanas putrefactas y agua salobre. Los mismos recipientes también están podridos y no son de fiar.

Limo verde. Los ermitaños descubrieron un mortífero limo verde en esta zona poco después de hacerse cargo de la fortaleza. Para no correr el riesgo de verse expuestos a este, optaron por cerrar la puerta con llave y olvidarse del lugar.

Hay un parche de limo verde de 10 por 10 pies acechando en el techo, en la parte occidental de la habitación. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 16 lo detectará antes de pisar en la zona que está debajo de este. De lo contrario, el limo se precipitará sobre cualquier criatura que esté pasando por debajo. Consulta "Peligros en una mazmorra" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide* para saber más sobre el limo verde.

PRIMER PISO

El primer piso fue con anterioridad un punto defensivo clave para el fuerte, pero los ermitaños le dieron un propósito diferente. Las siguientes localizaciones aparecen identificadas en el mapa 7.3.

16. SALA DE LA CHATARRA

Paquetes, barriles y cajas se apilan de cualquier forma por toda esta sala de la torre. Un estrecho camino conduce, entre el desorden, a una escalera que se curva siguiendo el interior de la pared de la cámara. Sus peldaños ascienden hasta una trampilla abierta en el techo.

En esta antigua armería se han almacenado montones de chatarra que han ido creciendo cada vez más desde que se fundó la ermita. En el lugar hay todo tipo de equipo corriente sin valor, como una cuerda de cáñamo de 1 pie de longitud, un arpa con una sola cuerda, una bota de pie izquierdo, un cubo sin fondo y otros objetos de ese estilo.

Aun así, varios elementos podrían ser de potencial ayuda para fortificar el complejo contra otro ataque: un barril de 10 libras de clavos de hierro, una palanca doblada, tres macetones de barro para el jardín, un martillo, una sierra de mano oxidada, un farol de techo, unos cuantos trozos de cuerda de cáñamo de 10 pies y una pila de leña.

Tesoro. Una inspección minuciosa de la zona revelará una caja con doce *viroles* +2 que la guarnición olvidó aquí y que los habitantes de la ermita han pasado por alto.

17. ALMENAJE

Un camino exterior discurre sobre una gruta formada por el pico rocoso de la isla y las paredes de la ermita; va desde esta última hasta la gran torre que ocupa su lado oeste. Un adarve almenado y equipado con saeteras cierra el paso a este lugar.

Este almenaje servía como principal elemento de protección de la entrada trasera a la fortaleza desde la gruta, ofreciendo a la guarnición la oportunidad de disparar flechas o lanzar rocas contra los invasores. Sigue siendo una excelente posición defensiva.

La puerta que permite pasar desde el adarve al aire libre al corredor que conduce a la zona 18 y al interior del primer piso está bloqueada por dentro con una barricada. Abrirla desde fuera requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 14.

Desarrollo. A menos que los personajes vayan en silencio, las tres serpientes de la zona 18 los detectarán y saldrán deslizándose a través de las saeteras para atacar.

18. SCRIPTORIUM

Una pared a media altura divide esta cámara en dos secciones. Hay dos aspilleras en el muro oeste y una pequeña chimenea al norte. La sala está abarrotada de mesas, todas cubiertas de rollos de papel, plumas, tinteros, velas y algunos libros encuadrados. Las rodean numerosos taburetes de aspecto incómodo. Uno de los tinteros está volcado, y ha dejado una gran mancha negra en una de las mesas.

Esta estancia servía como alojamiento a los oficiales de la guarnición original. Después de que los ermitaños se instalaran, la convirtieron en un scriptorium donde escribir tratados filosóficos, clarificar otros textos o copiar manuscritos. Las obras terminadas se trasladaban abajo, a la biblioteca.

Tres **serpientes de coral gigantes** (mira el apéndice C) acechan en el lugar. Estos animales vivían al principio en una cueva situada en el lado este de la isla, donde se alimentaban de ratas. Cuando el hedor de la muerte atrajo a dichas alimañas a la fortaleza, las serpientes las siguieron, accediendo a esta zona a través de las saeteras. En este momento se encuentran enroscadas en la sección norte de la habitación, pero se abalanzarán sobre cualquiera que irrumpa en su nueva guarida.

19. MIRADOR DEFENSIVO

Las aspilleras colocadas en las paredes hacen que en esta cámara haya un poco de corriente. Apreciáis unos matacanes en el suelo, en el centro del mirador, que dominan la entrada a la planta baja. Hay una chimenea en el muro sur, con un caldero de hierro polvoriento al lado. También sendas trampillas en el suelo, una en cada extremo de la estancia.

Esta zona era un punto defensivo crucial para proteger la entrada principal (zona 4) contra las incursiones. El caldero se usaba para hervir aceite y verterlo por los matacanes. Los residentes de la ermita rara vez visitaban esta sala, excepto para utilizar la trampilla que da a la zona 5 como basurero y retrete.

20. DEPENDENCIAS DEL PRIOR

La puerta de esta cámara está abierta de par en par; la cabeza de una maza, separada del mango, descansa en el suelo haciendo de topo. El mobiliario de la habitación es modesto, e incluye un catre, una mesa, un cofre y una silla. Hay un extraño balde sobre la mesa y un pequeño espejo cuelga en la pared, sobre esta.

Cuando el fuerte estaba ocupado, estas eran las dependencias del capellán Oloran. El líder de la ermita se instaló aquí después de que su grupo se hiciera cargo de la isla hace cinco años. El viejo prior Borisanth interactuaba poco con los demás residentes debido a que había hecho voto de silencio. Durante la noche del ataque, le despertó el ruido y un ahogado acabó con su vida en cuanto abrió la puerta. El mango roto de su maza rodó bajo su catre.

Tesoro. El cofre situado junto al catre no está cerrado con llave, y contiene un conjunto de prendas raídas y sandalias desgastadas. También guarda un ícono religioso engastado con catorce diamantes pequeños (100 po cada uno), dos bloques de ámbar (50 po cada uno) y una *ficha de pluma de Quaal (ancla)*.

El balde de metal que hay sobre la mesa alberga agua, y a su lado descansa una navaja de afeitar de bronce. Una inspección más detenida de la palangana revelará que se trata de un casco vuelto del revés con imágenes de delfines retocando; es un *yelmo de acción subacuática* (mira el apéndice B) cuya magia no detectaron Borisanth ni ninguno de los otros ermitaños.

21. ATALAYA

Una barricada bloquea la puerta de la torre por dentro. Abrirla requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 14.

En el punto en que esta pequeña atalaya colindaba en tiempos pasados con el lado este de la fortaleza, han derribado parte del muro para crear una abertura que permite acceder al interior, a un balcón contiguo que parece desvencijado. Las saeteras que rodean la torre permiten contemplar el área exterior del fuerte, así como las escaleras que suben hasta la puerta de la atalaya. Una trampilla de madera está en el suelo y desde ella asciende un olor dulzón. Una escalera de mano de diez peldaños descansa junto a la trampilla.

El olor proviene de la destilería de la zona 10, en el piso de abajo.

PISOS SUPERIORES Y SÓTANO

La torre del campanario se alza por encima de la planta baja y primer piso de la ermita, mientras que un sótano secreto situado debajo de la cocina es ahora el refugio de los supervivientes del asalto de los muertos vivientes. Las siguientes localizaciones aparecen identificadas en el mapa 7.4.

22. DEPENDENCIAS ABANDONADAS

Veis una estufa de leña de hierro fundido al norte de este piso de la torre principal de la fortaleza; su chimenea sale atravesando la saetera del norte. La estructura de madera y los listones de una vieja cama lindan con una escalera de caracol que asciende hasta una trampilla situada en el techo; por esta se accede al campanario abierto de arriba. Bajo una aspillera orientada hacia el pico occidental de la isla, se sitúa un escritorio polvoriento cubierto de escombros y excrementos frescos de aves. Unas bisagras cuelgan a los lados de las saeteras, lo que indica que en algún momento dispusieron de postigos para proteger el interior de los elementos.

Una sección del muro suroeste se ha derrumbado hacia dentro, abriéndose a la pendiente rocosa de la colina más pequeña del islote, diez pies más abajo. El montón de escombros cubre los restos destrozados de una silla.

Archais, el mago de la antigua guarnición de la Isla Firewatch, residió en esta cámara tiempo atrás. Fue el primero en advertir que se acercaba la *Tammeraut*, lo que provocó el ruego desesperado de Oloran a Procan y la siguiente desaparición del barco. El familiar del mago, una gaviota, espiaba la nave en el mar y se lo comunicó. Archais murió junto al resto de la guarnición durante el primer ataque de los ahogados.

El embate de las tormentas y el viento marino erosionaron el mortero de parte de la pared, causando el derrumbe. La habitación aún es segura, pero los eremitas consideraron que esta zona era inhabitable debido a su deterioro.

El cúmulo de escombros de la esquina suroeste oculta un compartimento secreto en parte del muro aún en pie, justo al sur de la saetera del oeste. Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 16 mientras rebusca por la sala descubrirá el sitio. Si los aventureros retiran los restos, encontrarán el compartimento de forma automática.

Tesoro. Uno de los pasatiempos de Archais era la exploración submarina de barcos hundidos, y en este compartimento hay algunos de los artículos que usaba en sus búsquedas: un *anillo de libertad de acción*, tres onzas de *aceite escurridizo*, tres onzas de *pegamento soberano*, tres *pociones de respirar bajo el agua*, una *vara inamovible*, un *bote plegable*, una *bolsa de contención* con varias redes de pesca y 500 pies de cuerda de cáñamo lastrada, un pequeño bastón de metal del tamaño de una antorcha imbuido con un conjuro de *llama permanente* y un pequeño recipiente de metal con seis *píldoras antipresión* (mira el apéndice B).

El compartimento también contiene una mochila de cuero donde el mago guardaba su libro de conjuros y su diario. El primero desapareció hace mucho tiempo, pero el segundo permanece en su interior.

El diario de Archais relata sus numerosas misiones y destinos mientras era miembro del ejército. También incluye notas sobre las diferentes naves hundidas que ha explorado en la bahía circundante y los ríos que desembocan en esta. La entrada final de esta lista marca posición del naufragio de la *Tammeraut*.

La mayor parte del diario está enmohecido y es ilegible. Las últimas páginas están intactas y relatan los acontecimientos que rodearon la llegada de la *Tammeraut*:

Se confirman nuestros peores temores. Virgil me ha traído noticias del desastre. Una galera de guerra repleta de piratas se acerca desde el suroeste. Enarbola la bandera pirata y lleva el nombre de una nave maldita, la *Tammeraut*. Debemos preparar todas las defensas que podamos, por débiles que sean. Pobre de la gente de la costa cuando llegue esta marea sangrienta.

¡Milagro, milagro! El Señor de la Tormenta ha respondido a las plegarias de nuestro ilustre capellán. Una furiosa tormenta procedente de mar abierto ha condenado a su fin a la galera de guerra. Pero creo que el barco ha naufragado cerca del Pozo del Odio, un infierno abismo submarino situado a dos millas al sur de la Isla Firewatch. No es precisamente un buen augurio, ya que se dice que la grieta es un pasaje hacia una fuente inagotable de maldad que fue sellada hace mucho tiempo. Si los restos de la embarcación rompen las salvaguardas, podría desatarse una terrible oscuridad. Debo organizar una expedición a esa mole hundida para asegurarme de que todo esté bien.

Sopla un viento con olor a muerte esta noche. Temo que las protecciones del pozo se hayan roto. Debo salir a primera hora de la mañana para inspeccionar los restos.

Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 16 hallará la conexión entre las referencias del diario a los "piratas" con el capitán pirata Syrgaul, un notorio hechicero que forjó un pacto impío con Orcus, el señor demoníaco. Ni el capitán ni su tripulación dejaban jamás supervivientes tras sus ataques, y su barco, la *Tammeraut*, era el azote de los mares.

23. TEJADOS

Unas pesadas tejas de pizarra superpuestas cubren los tejados de la ermita. En muchos puntos, el mortero que las sostenía en su lugar se ha deshecho, de manera que se han desprendido, deslizándose hasta caer y romperse contra el suelo. Las techumbres están parcheadas con paja en esos espacios, creando un conjunto más que desigual. Una azotea plana ubicada en el centro del techo sirve como plataforma defensiva, mientras que los picos de los tejados circundantes proporcionan cobertura.

Las tejas de pizarra son lo suficientemente resistentes como para aguantar el peso de una criatura Grande, pero las áreas dispersas llenas de paja solo soportarán a aquellas Pequeñas. Una criatura Mediana o de mayor tamaño que intente atravesar una parte del techo recubierta de paja deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 12 o caerá a la planta inferior.

24. CAMPANARIO

Este campanario abierto ofrece unas impresionantes vistas del mar y la costa en la lejanía. Cuatro postes de piedra que hacen de esquinas, unidos por adarves almenados, sostienen el cónico techo de pizarra de la construcción, que alcanza su máxima altura 20 pies más arriba.

Apreciáis un cuerpo humano tendido en un hueco situado en medio del suelo de piedra; han abierto su torso en canal y el corazón ha desaparecido. La base de lo que fue antaño una estructura de metal rodea el hueco. Sobre el cadáver, colgando de una traviesa, hay una gran campana de bronce grabada con símbolos de paz y serenidad, junto con una cuerda que pende del cordaje de la campana. En el suelo, al lado del cuerpo, podéis leer un mensaje garabateado con tiza: "CUIDAOS DE LOS ASESINOS DEL MAR".

Este campanario era en origen el faro de señales de la Isla Firewatch. El agujero del suelo sostenía el gran recipiente de aceite que alimentaba la baliza (ahora se encuentra en la zona 7). El armazón de metal se alzaba sobre este receptáculo y sustentaba las lentes que concentraban la luz de la llama del faro. Los ermitaños desmontaron la baliza e instalaron la campana para tañerla a la hora de la comida y para marcar el comienzo de las sesiones de meditación.

El último mensaje de Aaron. Un ermitaño superviviente llamado Aaron vio que los personajes se acercaban a la isla y corrió hasta este lugar para tocar la campana y pedir ayuda. Por desgracia para él, su sonido atrajo a Rasp de vuelta al campanario. Aaron vio que el monstruo se acercaba y rápidamente garabateó un mensaje en el suelo antes de intentar huir escaleras abajo, pero no fue lo suficientemente rápido. Es su cuerpo el que ahora yace en el centro del campanario.

Rasp, el **peryton monstruoso** (mira el apéndice C), se ha guarnecido temporalmente en el campanario mientras recorre el islote en busca de alimento. La criatura estará presente en el lugar solo si los aventureros *aún no se han enfrentado con ella o si se está comiendo a alguno* de los miembros del grupo tras vencer a ese personaje en combate (consulta "Vigilad el cielo" en la página 145).

25. ESCONDITE

Una destalada escalera desciende desde la despensa hasta una húmeda cámara subterránea rodeada por unos muros bastos de mampostería. Hay tres figuras temblorosas acurrucadas en la pared del fondo, compartiendo la cámara con los restos polvorientos y maltrechos de un cadáver equipado con armadura. Unos ojos sin vida miran al infinito en las cuencas oculares del cuerpo muerto, que aferra un pequeño disco plateado en una de sus manos esqueléticas. Una grieta horizontal situada entre dos bloques del muro sur deja pasar el tenue brillo de la luz diurna, señalando una estrecha abertura que conduce al exterior de la fortaleza.

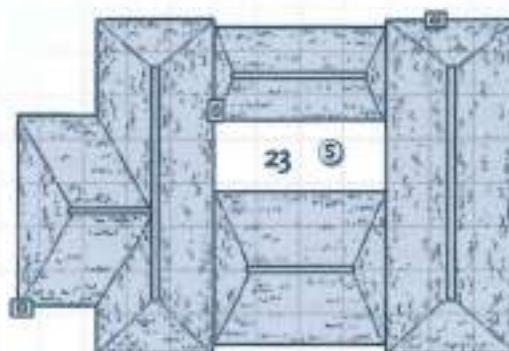
Los constructores de la fortaleza crearon esta bodega oculta como refugio. Solo los oficiales, el capellán y el mago residente sabían de su existencia. La grieta servía como saetera, y para que aquellos que tuvieran acceso a conjuros como *forma gaseosa* dispusieran de una vía para escapar de la habitación.

Supervivientes. Los tres residentes de la ermita que han sobrevivido se han refugiado en esta cámara:

- Janore Stormswake (**sacerdotisa**), una clérigo humana de Procan.
- Barret Gloffrin (**plebeyo**), un humano que está muy enfermo.
- Morley Tobe (**plebeyo**), un enano que no se encuentra bien y que está muy endeudado (consulta el gancho de la aventura "La deuda de Morley").

Los tres supervivientes han quedado traumatizados por los recientes ataques. Ninguno lo sabe, pero ha sido la llegada de Janore Stormswake a la ermita la que los ha provocado.

SEGUNDO PISO



TERCER PISO



MAPA 7.4: PISOS SUPERIORES Y SÓTANO DE LA ERMITA



1 casilla = 10 pies

Un cuarto ermitaño, Aaron Kelderman, también sobrevivió al ataque inicial de los ahogados, pero Rasp lo mató hace poco en el campanario (consulta la zona 24). Como Aaron no ha regresado tras partir para explorar la isla, los otros supervivientes estaban demasiado aterrizados como para salir de esta sala.

Enfermos en el escondite. Al principio, los ermitaños permanecieron ocultos por temor a que el silencio de arriba fuera una estratagema de los muertos vivientes que los acechaban para hacerlos salir de su escondite. Pero rápidamente se hizo evidente que las heridas que sufrían Morley y Barret habían degenerado en una terrible enfermedad.

Ambos han contraído la enfermedad llamada podredumbre azul a manos de los ahogados (mira el apéndice C). Barret está muy enfermo y ha perdido 4 puntos de Constitución, y otros tantos de Carisma, a causa de este mal. A menos que reciba una cura, una hora después de que los personajes lo descubran, este superviviente deberá superar una tirada de salvación de la Constitución CD 12 o sufrirá 18 (4d8) de daño necrótico. Si la falla, probablemente morirá.

A Morley le ha ido mejor y solo ha perdido 1 punto de Constitución y otro de Carisma. Hará su primera tirada de salvación de Constitución CD 12 contra la enfermedad dentro de unas 20 horas. Esto significa que seguirá vivo cuando se produzca el segundo asalto de los muertos vivientes.

Tesoro. El capellán muerto lleva una coraza +1 y un símbolo sagrado de Procan.

Desarrollo. Los tres supervivientes se encuentran en estado de shock debido a la terrible experiencia que acaban de atravesar, y están desesperados por escapar de la isla. Por desgracia, Barret no está en condiciones de viajar. Janore Stormswake podrá relatar con más detalle los recientes acontecimientos, pero antes preguntará a los aventureros si han visto a Aaron. Rememorará que salió del refugio para comprobar si volver al fuerte era seguro, pero nunca regresó. Si los personajes aún no han descubierto el cuerpo de Aaron, Janore les dirá que oyó el sonido de la campana, y que luego todo quedó en silencio.

El relato de los supervivientes. Janore contará que estaba leyendo en la biblioteca cuando su dios, Procan, le envió una repentina premonición de peligro. Escuchó susurros en su cabeza que la trajeron a este lugar, y su intuición le dijo que el esqueleto que se hallaba aquí eran los restos de un compañero, otro sacerdote de Procan (el esqueleto es, de hecho, del sacerdote cuya plegaria de ayuda propició el hundimiento de la *Tammeraut*).

Actuando con rapidez, encontró a Aaron en la cocina y lo agarró justo cuando oyó que astillaban a golpes la puerta del dormitorio. Morley y Barret llegaron a la despensa dando tumbos poco después, heridos y necesitados de ayuda. Janore relatará cómo los arrastró al interior y que estaba a punto de sellar la entrada cuando la puerta de la despensa se abrió de golpe:

"Vi a un cadáver empapado, macilento, como si llevara tiempo sumergido en el mar. Entró en la habitación y comenzó a husmear, así que cerré la puerta a cal y canto. Pasó por alto nuestro escondite de puro milagro, aunque estuve arañando el suelo como si pudiera sentirnos abajo. Pero luego, cuando el primer resplandor del amanecer se coló por aquella hendidura de la pared, huyó de pronto".

Observando a través de la grieta situada al sur, los supervivientes vieron cómo los muertos vivientes envolvían a los ermitaños asesinados en unas redes. Los monstruos volvieron al mar arrastrando varias redes tras ellos. En la gruta quedan por recoger más de una docena de cadáveres, a la espera de que vuelvan los ahogados.

Al amanecer, Aaron subió y salió en busca de supervivientes. Al no encontrar ninguno, se quedó afuera para vigilar por si pasaba algún barco. Planeaba tocar la campana para llamar la atención de este. Mientras tanto, trató de fortificar el lugar lo mejor que pudo.

Habiendo visto a los muertos vivientes en acción, los supervivientes están convencidos de que volverán, tal vez pronto, esta misma noche, tras el ocaso.

La amenaza de los ahogados. Si los aventureros no han identificado el mapa en ruinas encontrado en la zona 13, Janore podrá confirmar que lo que muestra es la Isla Firewatch, la costa de la región, los asentamientos cercanos y los planes de los invasores para un asalto contra esos asentamientos. Si los personajes aún no lo han hecho, se darán cuenta de que los ahogados están siguiendo las órdenes que tenían cuando la *Tammeraut* se hundió. Tienen la intención de apoderarse de la ermita y destruir a sus últimos defensores para, luego, usar el islote como base de sus ataques contra las poblaciones de la costa.

EL ÚLTIMO REDUCTO

Estando Morley y Barret enfermos, Janore no sabe qué hacer. Se suponía que Aaron tenía que verificar el estado del bote de la zona 14, pero al no volver este, la clérigo ha tenido miedo de salir a investigar más. Hasta que aparecieron los aventureros, los supervivientes creían que los habían abandonado y que la única forma de salir de la isla era el transbordador. Incluso si los personajes cuentan con los medios para huir de la isla de inmediato (o si pueden arreglar el bote de la ermita empleando un conjuro de *reparar*), saber que los ahogados quieren utilizar la Isla Firewatch como base desde la que generar más caos en la región debería hacerles meditar si es la opción correcta.

Un ataque de muertos vivientes contra la costa podría tener lugar en cualquier lugar y sería casi imposible de defender. Debido a que los ahogados pueden sumar a sus víctimas a su contingente, cada golpe efectivo que asestaran aumentaría el tamaño de su ejército. Pero ser conscientes que los muertos vivientes planean regresar a la Isla Firewatch para destruir a sus últimos supervivientes dará a los aventureros una oportunidad única para plantear un combate controlado. Destruir a los ahogados antes de que capturen la ermita podría ser la única forma de poner fin a la amenaza de estos.

Si los personajes deciden quedarse y esperar la caída de la noche, Janore y los demás insistirán en permanecer en su guarida; hasta ahora ha sido un lugar seguro y no desean arriesgarse a poner en peligro su refugio. Ninguno de los supervivientes sabe exactamente cuántos ahogados hay, pero creen que sería buena idea sellar todas las entradas de la ermita. Un personaje que supere una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15 podrá calmar a los supervivientes lo suficiente como para que acepten salir del escondite y puedan ayudar a los aventureros a colocar barricadas en el complejo, instalar trampas y prepararse además para el enfrentamiento contra los muertos vivientes.

PREPARATIVOS ANTE LA LLEGADA DE LOS AHOGADOS

La ermita ofrece una gran cantidad de ventajas tácticas para defenderse del ataque que se avecina. Invita a los jugadores a que ideen un plan para reforzar la antigua fortaleza y decidan un curso de acción por si los ahogados superan las defensas.

Los supervivientes no entrarán en combate contra los muertos vivientes. Incluso aunque ayuden en los preparativos defensivos, al anochecer se retirarán a la zona 25.

DEFENSA DE LA FORTALEZA

Además de las tácticas que ideen los jugadores, podrías ayudarles y plantearles estas opciones:

ACEITE ESCURRIDIZO

Si los personajes han descubierto la existencia de este aceite mágico en las zonas 12 o 22, lo podrán aplicar frente a los puntos de acceso, en las escaleras o en cualquier lugar donde deseen frenar a los muertos vivientes.

ATAQUE VEGETAL

Las enredaderas asesinas que crecen cerca de la zona 15 se pueden trasladar a otros lugares en sus macetas, siempre y cuando su naturaleza sangrienta quede adormecida el tiempo suficiente. El *colgante de control de plantas* de la zona 11 podrá ayudar es esta tarea.

ENJAMBRE DE RATAS

Si los aventureros no acabaron con todas las ratas de la zona 11, estas servirán como excelentes guardianas y alarmas. Los animales atacarán a los muertos vivientes que accedan por esa área.

REFORZAR LAS PUERTAS

Hay cinco entradas a la ermita: la puerta de doble hoja de la parte delantera (zona 4), dos puertas en la parte posterior de la fortaleza (zonas 11 y 12), la puerta de la muralla (zona 17) y la puerta de la atalaya (zona 21).

Dentro del complejo es posible encontrar suficiente madera y clavos como para reforzar todas las puertas. El principal obstáculo es el tiempo. Un personaje tardará 1 hora en reunir los materiales necesarios y asegurar uno de los puntos de acceso. El tiempo se reducirá a la mitad si otra persona (que puede ser uno de los supervivientes) lo ayuda.

Una puerta reforzada no puede abrirse superando una prueba de Fuerza, pero se puede echar abajo a golpes (CA 15, 30 puntos de golpe, inmunidad a los daños psíquico y de veneno). Esto ayudará a frenar a los ahogados, ya que se verán obligados a abrirse paso destrozando las puertas.

SAETERAS

El primer piso de la ermita presenta numerosas aspilleras que dominan el exterior del edificio. Los personajes especializados en ataques a distancia y magia pueden usar las saeteras para disparar flechas, viroles y conjuros contra los ahogados a medida que se vayan acercando.

TRAMPEAR EL TEJADO

Las tejas de pizarra envejecidas del tejado se pueden manipular con facilidad para que se hundan. Esta táctica resultará especialmente útil si la víctima cae cierta distancia y en una zona donde los aventureros cuenten con espacio suficiente como para realizar ataques (la zona 7, por ejemplo).

MUERTE DESDE LAS PROFUNDIDADES

Tan pronto como se ponga el sol, los ahogados iniciarán su caminata submarina desde el Pozo del Odio hasta las costas de la Isla Firewatch. Llegarán al islote en torno a una hora después del ocaso. Si los aventureros aún siguen en el lugar al atardecer y observan la costa, podrán presagiar el asalto de los muertos vivientes:

A medida que los últimos rayos del sol vespertino se extienden sobre las oscuras aguas de la bahía, por el rabillo del ojo captáis un movimiento en la playa; es una oscura forma humanoide de pie, en silencio, entre las olas. Estáis seguros de que no estaba allí un momento antes. Con la siguiente rompiente, perdéis de vista al intruso en la cada vez más profunda oscuridad. Al desvanecerse la espuma rociada por la ola, la figura ha desaparecido. Se ha hecho de noche.

Puedes plantear el ataque de los ahogados contra la ermita de dos formas distintas. Ambas ofrecen más o menos el mismo desafío, pero los jugadores y los personajes las experimentarán de formas diferentes. Elije aquella que pienses que tus jugadores van a disfrutar más, o crea una alternativa propia, incorporando cualquiera de los siguientes elementos y la información que deseas.

Los ascetas ahogados, asesinos ahogados y espadachines ahogados que integran las filas de los muertos vivientes aparecen descritos en el apéndice C.

ESCENARIO 1: HORDA DE MUERTOS VIVIENTES

Usa este escenario si los aventureros se han preparado bien para el asalto. Si los muertos vivientes llegan y no logran ralentizarlos con las puertas reforzadas, trampas y ataques desde las saeteras, los personajes tendrán pocas posibilidades de sobrevivir.

Los ahogados llegarán en masa, tratando de abrumar a los defensores con su superioridad numérica. La intención con este escenario es hacer que los jugadores y los aventureros sientan que la isla está invadida por los muertos vivientes. Se producirá una batalla épica y, si se gana, no se producirán más ataques.

Cuando los ahogados alcancen el complejo, intentarán derribar las puertas de la ermita, con la intención de entrar y matar a sus defensores. Haz que los muertos vivientes ataquen las puertas que conducen a las diferentes zonas de la fortaleza utilizando las siguientes pautas.

Zona Criaturas

4	5 zombis, 3 espadachines ahogados, 1 asceta ahogado
11	5 zombis, 2 espadachines ahogados, 1 asceta ahogado
12	1 asceta ahogado
17	1 asesino ahogado
21	1 espadachín ahogado

Los zombis deambularán cerca de las entradas indicadas, pero no las atacarán. Entrarán en la ermita solo después de que los ahogados abran brecha en las puertas.

El asesino ahogado que trate de entrar por la zona 17, habrá subido antes a las almenas desde la zona 14.

DESCANSO Y RECURSOS

Los aventureros habrán tenido un día ocupado explorando la ermita y enfrentándose a sus diversas amenazas. Por culpa de las sagas, las ratas, las serpientes gigantes y el peryton monstruoso, sus recursos podrían haberse agotado. El desafío que supone el ataque de los ahogados es mayor por el hecho de que los personajes solo podrán descansar un poco antes de que comience el asalto. Ajusta la dificultad del ataque como mejor te parezca, dependiendo de los recursos con los que cuente el grupo y lo compasivo que quieras ser.

ESCENARIO 2: MUERTOS VIVIENTES EN OLEADAS

Usa este escenario si los preparativos de los aventureros para el ataque son mínimos o para crear una noche tensa y agotadora, llena de encuentros.

Los ahogados llegarán en tres oleadas, la dificultad de cada una de las cuales irá en aumento. Si una en particular no desafía lo suficiente a los personajes, agrega más monstruos durante esa parte del combate a modo de refuerzos de última hora; así, la oleada se convertirá en una amenaza mayor.

Cada nueva oleada alcanzará el complejo unos 30 minutos después de la anterior. En cualquier zona en la que los muertos vivientes hayan atravesado una puerta, los aventureros deberán volver a reforzar la entrada al término del combate que esté teniendo lugar en ese momento o las oleadas posteriores entrarán por la misma con sin impedimentos. Como alternativa, podrías decidir que una puerta haya quedado tan maltrecha que no se pueda reparar.

OLEADA 1

Seis **espadachines ahogados** asaltan a la carrera la puerta de acceso a la zona 4. Si no son capaces de derribar el portón en 3 asaltos, los que sobrevivan a las acciones defensivas de los personajes redirigirán su atención hacia la entrada que conduce a la zona 21.

OLEADA 2

Cinco **espadachines ahogados** y dos **ascetas ahogados** atacarán la ermita. Los espadachines ahogados llegarán hasta la puerta que lleva a la zona 11 e intentarán entrar. Los ascetas ahogados accederán por cualquier entrada abierta previamente que no haya sido reforzada de nuevo. Si no hay ninguna, tratarán de derribar a golpes la puerta de acceso a la zona 12.

OLEADA 3

Tres **espadachines ahogados**, dos **ascetas ahogados** y un **asesino ahogado** asaltarán la fortaleza. Los espadachines ahogados y los ascetas ahogados entrarán por cualquiera de las puertas previamente abiertas; si no hay ninguna, atacarán las entradas que conducen a las zonas 4 y 21. El asesino ahogado llega desde la zona 14 y subirá hasta la zona 17, tratando de acceder al fuerte a través de la puerta situada en ese lugar.

A SALVO DURANTE EL DÍA

Una vez se hayan enfrentado a los muertos vivientes, la llegada de la primera luz del alba significará que los aventureros podrán por fin descansar sin temor a sufrir más asaltos. El transbordador de Raserhill llegará en torno a una hora después del amanecer, a su hora habitual, pero la nave no traerá nuevos pasajeros y zarpará de nuevo con rapidez,

a menos que los personajes le hagan señales de saludo (si el semiorco se quedó en las proximidades de la isla y lo ha espantado o asesinado el peryton monstruoso, otro barco de Uskarn acudirá a investigar qué ha sido de los aventureros).

En algún momento a lo largo del día, cuando un personaje que esté despierto se encuentre afuera o cerca de una ventana, lee lo siguiente:

El día se presenta sofocante y silencioso, salvo por los sonidos del mar. Un pájaro solitario aletea en círculos, perezoso, en el cielo. Al final desciende y se posa sobre una roca cercana. Es una gaviota, y de las viejas, con el pico astillado y algunas calvas en su suave plumaje. Se acerca, y sus ojos débiles y reumáticos te miran con inteligencia.

Esta vieja gaviota es Virgil, que fue familiar de Archais, el mago de la Isla Firewatch. El animal sobrevivió a la matanza de la guarnición diez años antes y ha estado viviendo en el islote desde entonces, anidando en la habitación de la torre del mago. Ha estado evitando a los residentes de la ermita y estos la han ignorado por completo.

Virgil huyó de la isla la noche anterior, cuando los ahogados atacaron, pero ahora que los personajes parecen haberlos derrotado, la gaviota ha vuelto a su hogar. Seguirá observando a los aventureros a pesar de cualquier intento que estos hagan de ahuyentárla. Tras prestar atención a las acciones de los personajes contra los muertos vivientes, la antigua familiar creerá que podrían ser el tipo de héroes capaces de terminar el trabajo de Archais y poner fin a la amenaza de los ahogados.

LA MISIÓN DE VIRGIL

Si alguno de los aventureros tiene la capacidad de hablar con los animales, Virgil se mostrará amistosa (el pergamo que se encuentra en la zona 9 será útil en este sentido si ninguno de los personajes posee la capacidad de usarlo). La gaviota relatará los acontecimientos del apartado "Trasfondo de la aventura" lo mejor que pueda. No podrá contar detalles sobre la tripulación de la *Tammeraut*, pero sí sabrá que los ahogados son las víctimas de ese fatídico hundimiento.

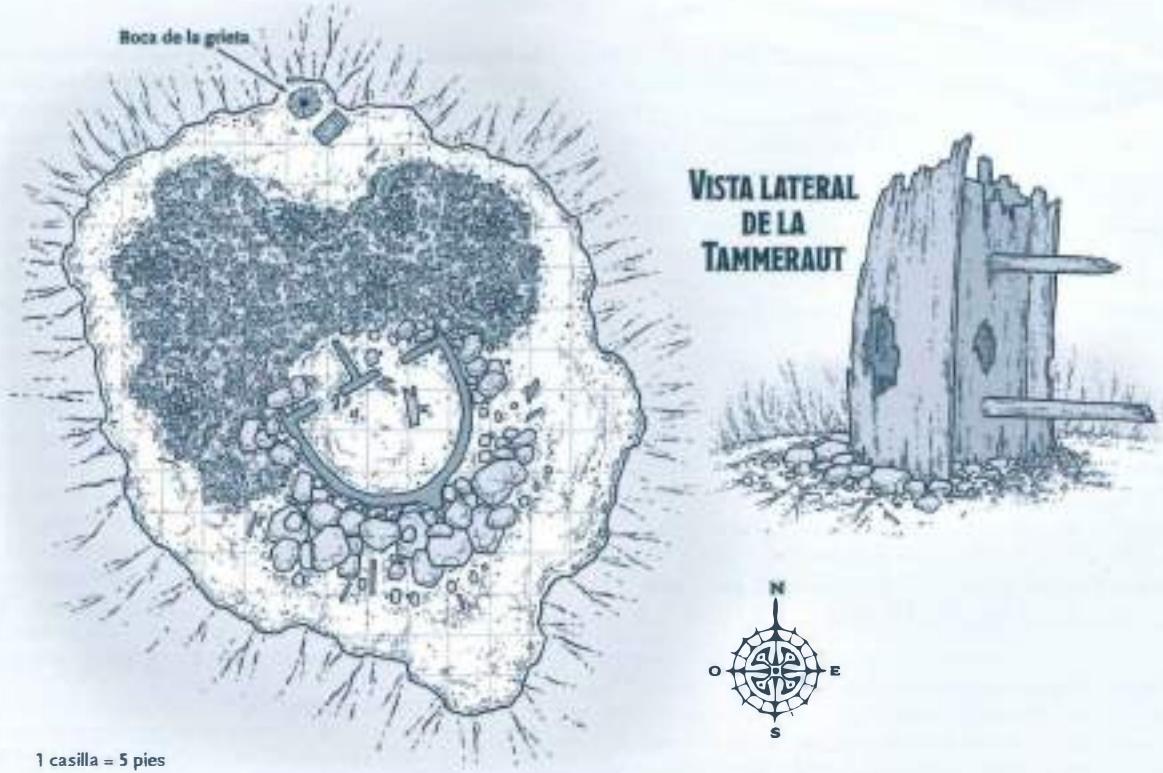
Virgil conoce la ubicación de la *Tammeraut* y podrá guiar a los aventureros hasta allí. Atendiendo al ataque de la noche anterior, el ave deducirá con acierto que los tripulantes de la *Tammeraut* vuelven a estar activos y que es preciso detenerlos.

EL NAUFRAGIO

Si los personajes deciden ir en busca del pecio de la *Tammeraut*, primero deberán descubrir dónde se encuentra la grieta. Las cartas del diario de Archais albergan la ubicación exacta en coordenadas náuticas. Como alternativa, cualquier aventurero que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20 podrá averiguar el lugar probable de hundimiento del barco.

Virgil también conoce la situación del Pozo del Odio, ya que acompañó a Archais allí varias veces mientras el mago aún vivía. Si todo lo demás falla, la gaviota podrá guiar a los personajes hasta la localización correcta: volará directa al lugar y se mantendrá planeando en círculos sobre este al llegar. El Pozo del Odio está a dos millas al sur de la Isla Firewatch y el grupo podrá llegar hasta allí remando o navegando en una media hora.

La bahía tiene 300 pies de profundidad en el punto donde se encuentra el Pozo del Odio, de manera que los aventureros no podrán fondear un bote allí a menos que traigan



MAPA 7.5: EL POZO DEL ODIO

una gran cantidad de cuerda. Ciertos tesoros encontrados en la ermita (ver zona 22) serán de valor incalculable para un grupo que se plantea investigar el naufragio, pero los personajes también podrían necesitar otros recursos adicionales antes de hacerlo. Consulta "Entornos inusuales" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide* para saber más sobre los entornos submarinos y "Combate bajo el agua" en el capítulo 9 del *Player's Handbook*.

LOS RESTOS DE LA TAMMERAUT

El mapa 7.5 muestra tanto el fondo marino en las proximidades del pecio como también el lugar donde la sima que da al Pozo del Odio ha sido alterada. Cuando los aventureros desciendan hasta el sitio del naufragio y se acerquen al Pozo del Odio, lee lo siguiente:

Los podridos restos de la popa de una galera de guerra se alzan ante vosotros en el lecho oceánico. El barco se partió por la mitad durante el descenso, tras el hundimiento. Su sección de proa desapareció, pero la popa se incrustó en el fondo como un pincho.

En el suelo arenoso situado en torno al pecio hay huesos y restos dispersos y parcialmente enterrados. Cuando os acercáis al enclave, el agua se vuelve inusualmente fría, y os llama la atención que los bancos de peces que pululaban por áreas más próximas a la superficie han desaparecido.

TIERRA PROFANADA

La energía maligna que se filtra desde la grieta ha impregnado un hemisferio de 300 pies de radio con una magia similar a la de un conjuro de *consagración*. El efecto funciona como un conjuro lanzado a nivel 9, y para neutralizarlo mediante un conjuro de *disipar magia* se debe superar una CD de 19. Si este se dispersara, volvería a activarse transcurridas 24 horas.

Mientras este efecto está activo, los celestiales no podrán acceder a la zona. Cada vez que una criatura que no sea un muerto viviente entre en el área, deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 16, sufriendo 18 (4d8) de daño de frío si la falla, o la mitad si la supera. Además, también tendrá que hacer una tirada de salvación de Carisma CD 16 cuando entre en la zona, obteniendo vulnerabilidad al daño necrótico si la falla. La vulnerabilidad terminará cuando la criatura salga del área.

RESTABLECER EL VÍNCULO CON VIRGIL

Cualquier personaje que pueda lanzar el conjuro de *encontrar familiar* podrá intentar devolver a Virgil a su antiguo papel, convirtiendo a la gaviota en su propio familiar. Para lograrlo, el aventurero deberá ganarse su confianza, concentrarse en la naturaleza de la magia de conjuración y, al fin, lanzar *encontrar familiar*.

La confianza de Virgil. Para que Virgil se plantea convertirse en el familiar del personaje, ese aventurero deberá volver a sellar el Pozo del Odio.

Investigación. El personaje deberá pasar un tiempo investigando la naturaleza de los familiares que han establecido vínculos con amos. Cuando el aventurero se sienta preparado, tendrá que superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15. La CD para esta prueba se reducirá en 1 (hasta una CD mínima de 10) por cada día que el personaje haya pasado investigando de antemano.

Lanzar el conjuro. El aventurero deberá estar en presencia de Virgil para lanzar *encontrar familiar*. Habrá de gastar dos veces la cantidad normal de componentes materiales para completar el restablecimiento de la gaviota.

Éxito. Si los personajes acaban con la amenaza que representan los ahogados, Virgil estará en deuda con ellos por haber vengado a su antiguo amo. El pájaro seguirá al grupo y hará lo que pueda para ayudar a los aventureros. Podrá advertir sobre los peligros, llevar notas o mensajes, etc. Usa el perfil del **halcón**, pero aumenta su inteligencia a 9.

UNA ANTIGUA ADVERTENCIA

Si los personajes rebuscan en la arena que rodea al barco, descubrirán el pico de una losa que sobresale en el lodo cenagoso. El resto de la piedra está enterrado. Al extraerla (requerirá tener éxito en una prueba de Fuerza CD 15), verán que tiene unas runas antiguas inscritas. Cualquiera que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 14 deducirá que la losa se ha creado usando medios mágicos. Por tanto, tener éxito en una subsecuente prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 16 confirmará que se realizó utilizando un conjuro de *moldear la piedra*.

Las runas están escritas en elfo. Advierten de la conveniencia de mantenerse lejos de la grieta sellada y del horror que se encuentra bajo esta.

DENTRO DEL BARCO

Hay numerosas brechas en el casco y aberturas en las cubiertas de los remeros que permiten la entrada al pecio. Como alternativa, los aventureros podrán descender buceando hasta el interior de la popa desde la parte superior de la nave, a la que le falta la proa.

El interior del barco hundido se encuentra en un estado ruinoso. Las cubiertas se han venido abajo, creando un confuso laberinto donde el cieno y el fango se han adherido a los tablones y las vigas destrozados. Una misteriosa luz pulsante, multicolor, emana de las profundidades del casco.

El laberinto de maderas y mamparos podridos ha quedado debilitado tras diez años bajo el agua y se puede ir apartando con relativa facilidad para avanzar.

Un gran agujero situado en la popa enterrada del pecio permite acceder con facilidad a una oscura caverna que se abre bajo unas losas rotas; se trata de los pedazos de las guardas que antes bloqueaban la apertura del pozo.

Cuando los personajes se adentren más entre los restos del naufragio, un puñado de ahogados que han quedado rezagados durante el reciente asalto a la Isla Firewatch los detectarán. Habrá tres **espadachines ahogados**, un **asceta ahogado** y un **asesino ahogado** al acecho dentro de la malertcha *Tammeraut*; se lanzarán al ataque en cuanto los aventureros entren. Los muertos vivientes no perseguirán a los personajes que huyan más allá del hemisferio de 300 pies de radio hecho de energía oscura que rodea la grieta.

LA GRIETA

Una luz pulsante compuesta de colores antinaturales impregna esta caverna submarina. La popa de la galera ha atravesado el techo de la gruta, situado a 15 pies de altura, cerca del centro de la zona. La luz nauseabunda revela un horrible montón de huesos, bastantes de los cuales claramente corresponden a humanoides, aunque son muchos más de los que la tripulación de un solo barco hundido podría sumar.

Hay una oquedad poco profunda al norte, delante de la cual descansa un cofre marinero putrefacto, junto a la pared de basta piedra. Dentro de dicha oquedad, un agujero excavado en forma de embudo en el suelo de la cueva termina en un estrecho conducto que atraviesa el lecho de roca del fondo. La luz pulsante emana de este agujero.

Esta caverna es lo que queda de lo que en tiempos fuera una desigual sima en el fondo marino. El montículo de huesos lo forman tanto la tripulación de la *Tammeraut* como otros que

han sucumbido a los peligros del océano, todos preservados gracias a la oscura magia de la grieta. El agujero ubicado al norte es el punto de acceso al antiguo mal que ha impregnado el Pozo del Odio con su aura siniestra.

El capitán de la *Tammeraut* reside en esta cámara, transformado en un vil monstruo conocido como el **amo ahogado** (mira el apéndice C). Syrgaul es el instrumento por el que la esencia malvada del pozo está extendiendo de nuevo su oscura influencia por el mundo. Alimentándose de la ira y el odio del capitán en el momento de su muerte, la energía de la grieta animó a la tripulación de la *Tammeraut* y los transformó en ahogados. Aunque estos últimos pueden alejarse, Syrgaul está atrapado para siempre en el pozo, cerca de la fuente que permite su sombría existencia como muerto viviente.

Cuando los personajes estén explorando esta zona, Syrgaul y un **espadachín ahogado** se alzarán de entre la pila de huesos y los atacarán.

Tesoro. Los ahogados han colocado el tesoro que transportaba la *Tammeraut* ante la oquedad del norte como ofrenda al gran mal que duerme debajo. Se trata de un cofre marinero podrido que contiene 5.000 pp, 1.850 po, 75 ppt, más diez piezas de jade magistralmente talladas con las formas de diversos animales marinos (100 po cada una).

SELLAR LA GRIETA

El agujero con forma de embudo situado al norte del casco tiene 3 pies de diámetro y desciende 2 pies hasta un respiradero de 1 pulgada (2,5 cm) de ancho al fondo. Además de ser la fuente de la luz pulsante, el conducto es el centro y origen del oscuro efecto del conjuro de *consagración* que persiste en la zona. Este estrecho respiradero continúa descendiendo durante cientos de pies en el fondo del océano, sin ensancharse en ningún momento.

Sellarlo será la única forma de otorgar el descanso eterno al espíritu de Syrgaul. Hacerlo también evitará que el mal siga corrompiendo a quienes se ahoguen en esta área. Una manera fácil de conseguirlo será usar el frasco de *pegamento soberano* de la ermita (consulta la zona 22) para fijar un tapón en el conducto (la sustancia se endurecerá incluso bajo el agua). Conjuros como *moldear la piedra* también servirán. Cuando el respiradero esté sellado, el efecto del conjuro de *consagración* que rodea la grieta acabará de inmediato.

CONCLUSIÓN

Si los aventureros logran todos sus objetivos (rescatar a los ermitaños supervivientes, acabar con los ahogados y con su líder y sellar el respiradero del Pozo del Odio) todo volverá pronto a la normalidad tanto en la Isla Firewatch como en las comunidades de la costa cercana. Los supervivientes se marcharán del islote, pero un nuevo grupo llegará para establecerse en el lugar poco tiempo después. Otra posibilidad es que Feldrin Kane, el alguacil de Uskarn, entregue la isla y la fortaleza en propiedad a los personajes como recompensa por acabar con la amenaza de los muertos vivientes. Por supuesto, semejante premio vendrá acompañado de la expectativa de que los aventureros usarán el enclave para proteger y defender los asentamientos de la región costera.

Si los personajes salen de la Isla Firewatch antes del anochecer y, por tanto, del segundo ataque de los ahogados, los muertos vivientes se convertirán en un peligro mayor. Ahora que han acabado con las presas más cercanas, centrarán sus incursiones nocturnas en el continente. Los asaltos a las carreteras y pueblos costeros se volverán más habituales, y los ahogados sumarán a todas las víctimas a su creciente horda. A menos que se las controle de alguna manera, las fuerzas de Syrgaul terminarán siendo el azote de la región, en tierra y en el mar.

Incluso si los aventureros rechazan el ataque de los muertos vivientes, pero no logran sellar la grieta, la influencia maligna del pozo se verá reforzada y comenzará a extenderse cada vez más lejos. Todos aquellos que hayan muerto en las aguas de la bahía serán recogidos poco a poco por los ahogados restantes y transformados en muertos vivientes, hasta que Syrgaul disponga de un ejército de cadáveres animados a sus órdenes. Las terribles atrocidades que el capitán muerto vivo pueda cometer en los asentamientos cercanos quedan a tu discreción.

Incluso con la grieta sellada, el Pozo del Odio podría seguir siendo una amenaza latente. Una vez restablecido el sello, bajo este quedarán un mal reconcentrado, presa de la frustración y, tal vez, deseando encontrar formas de liberarse, más fuerte y decidido que antes.

Sobre todo, la pregunta sigue siendo: ¿cuál es la fuente de la maldad que inunda la grieta? Quizás los personajes quieran regresar al pozo cuando sean aventureros más experimentados, en busca de alguna forma de descender por el respiradero, para descubrir qué presencia habita allí y destruirla de una vez por todas.

AMPLIAR LA AVENTURA

El Sino de la Tammeraut dará a los personajes la oportunidad de frustrar una incursión de Orcus y sus secuaces antes de que esta pueda prosperar. Las regiones profundas del mar son un terreno fértil para aquellos demonios y sectarios que tienen la opción de aprovecharlas. Lejos de la cegadora luz del sol y soslayado por muchos de los enemigos tradicionales de estos infernales, un portal al Abismo situado en las profundidades puede generar muchos demonios y deformar el mundo a su alrededor hasta un punto irreparable antes de que lo descubran.

Piratas y forajidos similares son terreno fértil entre los que conseguir adoradores, y los afamados e infames capitanes suelen atraer las miradas de un buen número de señores abisales. Como corresponde a su naturaleza caótica, un amo demoníaco tiende a ofrecer poder y otorgar sus bendiciones en cuanto la oportunidad se presenta, en lugar de crear un plan bien fundamentado a largo plazo.

Si deseas ampliar la idea que se ha presentado en esta aventura para que tenga un impacto mayor sobre tu campaña, las siguientes notas te ofrecerán orientación y propuestas sobre lo que podría suceder después.

ORCUS Y EL MAR

La capacidad de las criaturas muertas vivientes para sobrevivir bajo el agua hará que Orcus y su secta estén especialmente bien equipados para extenderse por los mares como una plaga. El señor demoníaco ofrecerá la muerte en vida a sus seguidores mortales como sueño para someterlos más a su poder mientras los envía como un horror salido de entre las olas.

El plan que se ha mostrado en *El Sino de la Tammeraut* es un buen ejemplo de cómo Orcus y sus secuaces aprovechan el entorno marino. Marchan sobre el lecho subacuático para atacar los pueblos costeros e incorporar más muertos vivientes a sus legiones. Aunque puede que los personajes hayan matado a Syrgaul y destruido el Pozo del Odio, el señor demoníaco y sus seguidores continuarán maquinando un plan.

FUTURAS AVENTURAS

Los acontecimientos de *El Sino de la Tammeraut* pueden servir como detonante para algún episodio importante dentro de tu campaña. Durante los años que la tripulación

de Syrgaul pasó trabajando en el lecho oceánico, Orcus o el capitán pirata podrían haberles emplazado a poner en marcha otros siniestros proyectos. Una inspección de la ubicación del barco naufragado podrá arrojar pistas sobre otros planes futuros.

Las siguientes semillas de aventura forman un arco argumental que puedes usar como episodios individuales o como el esbozo de una gran trama con la que abrumar a la región con muertos vivientes y traer a Orcus al mundo.

LA FLOTA DE LA MUERTE

Todos los capitanes piratas saben que la codicia y la ambición que se genera entre sus tripulantes representan una amenaza constante. Los sectarios de Orcus ofrecerán la lealtad inquebrantable de tripulaciones muertas vivientes a cambio de aliarse con su repulsivo señor.

En esta continuación de la historia, un poderoso sacerdote de Orcus formará una coalición de capitanes piratas. Las tripulaciones de los navíos se verán complementadas con zombis y esqueletos, y, aunque los piratas no lo sepan, el sacerdote podrá espialos a través de los muertos vivientes. Los capitanes traidores serán asesinados de inmediato y reemplazados por otros aliados más sumisos.

A medida que los piratas se vayan haciendo con el control de los mares, el sacerdote tendrá la libertad de establecer un dominio de Orcus con un gran portal al Abismo en el centro. Dependerá de los personajes seguir la pista de la flota pirata y derrotarla.

EL REMOLINO DEVORADOR

El Pozo del Odio es solo un ejemplo de los sellos planares que los seguidores de Orcus pueden utilizar para fortalecer su poder. Frente a la costa, cerca de rutas marítimas más transitadas, los sectarios del señor demoníaco crearán un portal vinculado al Abismo en el lecho marino. Sobre este, el agua comenzará a girar, creando un remolino que devorará los barcos y toda la vida marina.

Las criaturas vivas succionadas y arrastradas al fondo por el torbellino morirán, deformadas por la energía abisal y devueltas al mar como muertos vivientes. A menos que alguien encuentre el portal, lo atraviese hasta el Abismo y destruya el lugar impío que encuentre al otro lado, el remolino generará una horda de marineros y criaturas marinas muertos vivientes que transformarán la región circundante en una zona muerta.

LA ISLA DE LOS HUESOS

Mar adentro, una masa de huesos procedentes del fondo marino se alzará y compactará hasta formar un nuevo islote, un lugar siniestro envuelto de energía necrótica. Este lugar, la Isla de los Huesos, servirá como puerto de escala para los piratas que sirvan a Orcus.

La isla está plagada de muertos vivientes que se dedican a reparar barcos, descargar botines y proteger el enclave ante cualquier ataque. Y lo más importante: sirve como centro de una profana teocracia fundada por los sacerdotes de Orcus y cuyo fin es traer a su señor de vuelta al Plano Material.

A medida que la isla crezca, se irá erigiendo de entre los huesos un enorme palacio digno del mismísimo Príncipe Demonio de los Muertos Vivientes. En sus profundidades, se formará poco a poco un portal al Abismo, según se vayan haciendo más y más sacrificios de seres mortales a Orcus.

Con una flota de capitanes piratas a sus órdenes y el remolino devorador interrumpiendo las rutas marítimas, los sacerdotes de Orcus amenazan con arrasar la región con sus hordas de muertos vivientes. Sus esfuerzos, por supuesto, tendrán en contra a los personajes y a las fuerzas que los lugareños sean capaces de reunir.



CAPÍTULO 8: LOS ORZUELOS

LNA SERIE DE MISTERIOSOS ASESINATOS ha sacudido a los oprimidos lugareños de Los Orzuelos, un puerto putrefacto que atraviesa tiempos difíciles y que el mar se está tragando poco a poco. Incluso después de que atraparan y ejecutaran al asesino conocido como el Fantasma de la Linterna, algunos en el distrito creen que el verdadero criminal sigue merodeando por ahí. Los aventureros deberán seguir las pistas que la milicia local ha pasado por alto y destapar la corrupción, las actividades clandestinas de una oscura secta y la presencia alienígena cuyo mal acecha tras todo esto.

Los Orzuelos es una aventura diseñada para un grupo de cuatro a seis personajes de nivel 11.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Existe un abismo submarino conocido como el Nadir Infinito, un lugar embrujado que evitan las razas acuáticas de la región, ya que este dominio es el emplazamiento de una ciudad sumergida dominada por aboleths. En su mayor parte, los moradores alienígenas de este asentamiento se contentan con hacer planes y acechar desde las profundidades del fondo oceánico. No obstante, algunos de ellos sufren la maldición de la curiosidad. Una de estas criaturas es Sgothgah, un erudito, artesano y explorador, y un paria entre los suyos.

La vida de Sgothgah cambió para siempre cuando encontró y devoró a una secta de lunáticos adoradores de Tharizdun, una antigua deidad de la oscuridad. Al leer las mentes de sus víctimas mientras las engullía, algo de lo que iba vislumbrando de Tharizdun (entre gritos y suplicas de piedad a los que no prestaba atención) se abrió paso en los pensamientos de Sgothgah. Durante siglos, el aboleth reflexionó sobre el concepto de Tharizdun en sus momentos de inactividad; al final, esas meditaciones se transformaron en algo extraño y repulsivo para la mayoría de los aboleths: fe religiosa.

LA MARCA DE THARIZDUN

Para ocultar su creciente devoción hacia una entidad no abolethica de las habilidades telepáticas de los demás aboleths, Sgothgah reubicó su guarida en el borde del Nadir Infinito. Allí, en la soledad de las oscuras profundidades, el aboleth hizo un segundo descubrimiento asombroso: un kraken joven con una extraña cicatriz circular en la cabeza, una herida fruto de la batalla contra un tiburón gigante años atrás. Incluso una marca tan peculiar normalmente sería poco más que una curiosidad, pero Sgothgah vio un patrón en esta que evocaba pensamientos sobre la oscura locura de Tharizdun. El aboleth interpretó este acontecimiento como una señal de que la deidad le había asignado la tarea de cuidar del kraken hasta que estuviera completamente desarrollado.

Sgothgah sabía que la bestia nunca podría madurar en el Nadir Infinito, ni siquiera en aquel remoto rincón que había ocupado, sin correr el riesgo de que los demás lo descubrieran. Por ello, el aboleth huyó del abismo, llevándose consigo al joven kraken y un buen número de leales secuaces acuáticos. Se dirigió a las aguas costeras que los de su raza

sólían evitar debido a los humanoides que allí habitaban, confiando en que los demás aboleths no lo seguirían ni les importaría que se hubiera ido.

Por pura casualidad, el grupo de emigrantes oceánicos llegó a una región marina donde hallaron el distrito portuario de una ciudad menor; aunque en tiempos pasados fue un puerto importante, ahora era un lugar decadente y corrupto. Conocido como Los Orzuelos, la zona no era más que una miserable sombra de lo que había sido. Sin embargo, el aboleth encontró un lugar perfecto para esconder al kraken: un templo sumergido al oeste del distrito, conocido por los lugareños como el Disparate de Landgrave. Sgothgah estableció con rapidez su control mental sobre un grupo pescadores y marineros locales, y los envió a infiltrarse en cada rincón del ruinoso enclave portuario. Para sorpresa e inusual deleite del aboleth, halló una secta activa consagrada a Tharizdun en Los Orzuelos.

Dirigida en secreto por uno de los propios consejeros gobernantes de Los Orzuelos, una criatura inhumana que se hacía llamar "Sr. Dory", esta secta a Tharizdun lleva décadas prosperando en medio de la decadencia de la población. Mediante la esclavitud y la telepatía, Sgothgah forjó una alianza con los sectarios, procurando siempre ocultar su verdadera identidad. Los sectarios conocían a Sgothgah solo como "el Susurrador", y pronto llegaron a considerar a su aliado oculto un poderoso mensajero de Tharizdun. Hasta el día de hoy, solo el Sr. Dory sospecha la verdad.

LOS ASESINATOS DEL FANTASMA DE LA LINTERNA

Para saciar el hambre voraz del kraken mientras crece, Sgothgah ha obligado a sus socios sectarios a suministrar a la bestia mendigos, borrachos, golfillos callejeros y otra escoria de los callejones de Los Orzuelos que nadie echará de menos. Al mismo tiempo, el aboleth ha transformado el pozo submarino donde la bestia descansa en un instrumento de magia oscura, diseñado para capturar una ingente cantidad de emociones negativas de los residentes del distrito portuario. Durante meses, todo el miedo, la tristeza, la desesperación, el odio y la ira de estos se ha estado concentrando en su guarida de las profundidades para favorecer y acelerar el crecimiento del kraken.

Con idea de maximizar el efecto de esa oscuridad emocional, el aboleth eligió a un pescador humano local llamado Jarne Loveage para que fuera un instrumento con el que asesinar y aterrorizar a los lugareños. Sgothgah esclavizó al joven y lo obligó a cometer asesinatos brutales, alimentando el temor en el enclave. Jarne lleva una linterna en todas sus espeluznantes cacerías nocturnas, lo que ha hecho que su horrible trabajo se haya atribuido durante mucho tiempo a un horror anónimo al que llaman "el Fantasma de la Linterna".

A medida que aumentaban estos crímenes, los residentes de Los Orzuelos se iban asustando cada vez más. Jarne apenas recordaba nada de sus viles trabajos. Se despertaba exhausto, atormentado por vagos recuerdos de horribles pesadillas, pero sin poder conectar los huidizos horrores de sus sueños con el terror, más que real, de lo que ocurría en los oscuros y brumosos callejones de su hogar.

Hace siete días, una patrulla nocturna capturó a Jarne con un cuchillo ensangrentado entre las manos. El confundido pescador profesó su inocencia, pero sus sueños cobraron sentido de pronto. En su mente, vio a unas tentaculadas y voraces criaturas devorando Los Orzuelos y la ciudad anexa, y garabateó esas imágenes en las paredes de su celda del manicomio en el que pasó sus últimos días. Ni siquiera las súplicas de su hermana y de un sacerdote local llamado Refrum fueron suficientes para salvarlo. Ayer, Jarne Loveage colgaba de la soga del verdugo.

Con la muerte de Jarne, en Los Orzuelos suspiraron aliviados al unísono, pero ese alivio está destinado a durar muy poco. El kraken está llegando a la madurez y el Susurrador está preparando la etapa final de su terrible plan.

RESUMEN DE LA AVENTURA

El texto de aventura consta de cinco partes. En la primera, "Un distrito agonizante", se proporciona información básica sobre la geografía, la atmósfera y los personajes principales de Los Orzuelos, que podrás utilizar telón de fondo para cuando los aventureros se muevan por el distrito.

La historia comienza en la segunda parte, "Unos misteriosos asesinatos", cuando los personajes se encuentran con el maestro Refrum, un sacerdote-inventor que habita en el Barrio de los Alquimistas de Los Orzuelos. Este hombre está convencido de que un joven llamado Jarne Loveage ha sido ejecutado injustamente a causa de los asesinatos atribuidos al Fantasma de la Interna. Como prueba, señala el hecho de que ha habido otro de estos crímenes después de la ejecución y, además, con el mismo estilo que los homicidios anteriores. El sacerdote cree que Jarne fue víctima de alguna siniestra conspiración, por lo que pedirá a los aventureros que limpien el buen nombre de su amigo.

Durante sus investigaciones, los personajes visitarán Hopene'er, el manicomio donde mantuvieron retenido a Jarne. Averiguarán que el Sr. Dory, un destacado miembro de la comunidad, tiene algunas conexiones extrañas con el caso del joven pescador y podrían hallar pistas que sugieran un vínculo mayor con los recientes asesinatos. En la tercera parte, "El pozo de cicuta", los aventureros acudirán a buscar al consejero a su almacén y a la vivienda que tiene detrás de este: un barco que pende sobre una zona fangosa sostenido en el aire por una grúa. Habrá una pelea y descubrirán que el Sr. Dory es un devoto de Tharizdun, bendecido con el poder otorgado por Sgothgah. Tras derrotar a la aberración, los personajes hallarán unos dibujos que parecen realizados por un demente, en los cuales se representa a un gigantesco calamar demoníaco de las profundidades, como los que había en la celda de Jarne.

SOBRE EL ORIGINAL

Richard Pett creó este abominable puerto marítimo para la revista *Dungeon*, número 121, en 2005. "The Styles" parece una historia salida directamente de la mente de H. P. Lovecraft, pero en las manos avezadas de Richard Pett se convierte quizás en la representación más memorable tanto de la astuta trama

ideada por un aboleth como de una secta siniestra consagrada a Tharizdun. Muchas aventuras se desarrollan a bordo de un navío, en alta mar. ¿Puedes nombrar otra en la que se te desafíe a colarte en un barco putrefacto colgado de una grúa sobre las calles de una ciudad que se muere lentamente?

En la cuarta parte, "La sombra del fanal", estas pistas conducirán a los aventureros hasta un templo oculto consagrado a Tharizdun, donde les atacarán unos chuuls que moran allí. En el clímax de esta lucha, el Susurrador saldrá del emponzoñado mar para atacar a los héroes, con la esperanza de esclavizarlos y usarlos para sus propios y oscuros propósitos.

Tras concluir esa batalla, los personajes averiguarán cómo el aboleth ha usado la tristeza y la desesperación de Los Orzuelos como incubadora para el joven kraken que se encuentra al oeste del distrito. La quinta parte, "La progenie de Tharizdun", tendrá lugar entre los restos en parte derruidos del templo donde está retenida la bestia. Allí los aventureros se enfrentarán a un par de aboleths enviados para matar a Sgothgah; deberán acabar con el kraken antes de que pueda escapar.

GANCHOS DE LA AVENTURA

Esta aventura contempla que los personajes han llegado hace poco a Los Orzuelos o a la ciudad de la que este distrito forma parte. Si los aventureros no están asentados ya en el lugar, podrían haber viajado a la población para obtener algún ingrediente raro en el Barrio de los Alquimistas o para hablar con alguien que se haya retirado o huido a Los Orzuelos para esconderse de sus enemigos. Como alternativa, el grupo podría estar simplemente de paso por el lugar cuando alguno de los siguientes acontecimientos atraiga su atención.

La llegada de los personajes a la zona no pasará inadvertida, ni mucho menos. Cualquier lugareño adulto les reconocerá como un grupo de experimentados aventureros. Si conversan con los residentes, los personajes descubrirán pronto que Los Orzuelos es un lugar en crisis: atraparon y ejecutaron a un asesino el día anterior y, aun así, otro ciudadano ha aparecido asesinado hoy, al amanecer.

Los ganchos de la aventura que se describen a continuación son tres formas diferentes de involucrar a los aventureros en la historia. Todas conducen a un encuentro con el maestro Refrum en su taller durante la parte 2, "Unos misteriosos asesinatos", dando así comienzo a la acción.

LA SÚPLICA DE REFRUM

Poco después de su llegada a la ciudad, los personajes se toparán con una docena de niños que persiguen y atormentan a un humano de avanzada edad: el maestro Refrum. La víctima esgrime débilmente un símbolo sagrado del bien ante ellos, pero los muchachos y los espectadores tan solo se burlan de él. Luego empiezan a arrojar piedras al hombre y lo acusan de ser amigo de los asesinos.

Si los aventureros intervienen, los niños huirán y los espectadores perderán pronto el interés. El maestro Refrum



UBICAR LA AVENTURA

Esta aventura presenta a Los Orzuelos como un viejo distrito situado dentro de una ciudad portuaria o de un pueblo portuario grande. Hacer que el lugar forme parte de un asentamiento más grande y próspero brinda a los personajes muchas razones potenciales para visitar la zona. Lo ideal es que la población aparezca ubicada en una nación que esté atravesando tiempos difíciles. Como alternativa, el distrito podría formar parte de una urbe independiente que ha sucumbido a la desesperanza y la decadencia. En el mundo de Falcongrís, la ciudad de Prymp, en Ahlissa, es una excelente opción. Dentro de los Reinos Olvidados, Los Orzuelos encajaría perfectamente en la población de Marsember. En Eberron, podría ser un distrito de la Marca de Rekken o de cualquiera de los otros asentamientos costeros que no han terminado de recuperarse por completo de los estragos de la Última Guerra.

También podrías decidir que Los Orzuelos sea un pequeño pueblo portuario independiente. Este enfoque tendrá la ventaja de limitar a los aventureros a los reducidos confines de Los Orzuelos. No podrán desplazarse a una parte más amable de la población cuando deseen una posada limpia, un lugar saludable para comer o un templo íntegro para acudir en busca de una curación o alguna otra ayuda. Como asentamiento independiente, podrás añadir Los Orzuelos a tu propio entorno de campaña, localizándolo en la desembocadura de cualquier río. Sin embargo, es posible que tengas dificultades para atraer a los personajes hasta una localización tan patética, sin recurrir a la reputación de Los Orzuelos en relación con sus alquimistas y fábricas de poción.

(sacerdote humano LB) se presentará y agradecerá a los personajes el haberlo salvado de un destino humillante; les pedirá que lo escolten de regreso a casa. Compartirá con los aventureros los hechos básicos relacionados con los recientes asesinatos si estos no los han averiguado ya por boca de cualquier otro lugareño.

Si los personajes no hacen nada, el maestro Refrum se protegerá lanzando *santuuario*; luego, usará *taumaturgía* para ahuyentar a los chiquillos y a los fisgones con rugidos terroríficos y temblores de tierra. De cualquier forma, se dirigirá al grupo después, al reconocer a sus miembros como aventureros, y les pedirá ayuda para limpiar el nombre de Jarme. Les invitará a que lo acompañen a su taller para darles los detalles del problema.

LA PÉRDIDA DE ELEANOR

Puede que alguno de los aventureros hiciera algo en el pasado que haya impresionado a una lugareña humana llamada Eleanor Loveage (**plebeya humana N**). La mujer podría ser pariente de alguien que un miembro del grupo hubiera salvado durante una aventura anterior, o simplemente haber oído hablar de las buenas obras pasadas de los personajes. También es la hermana de Jarme, y no puede creer que su hermano haya cometido los terribles crímenes por los que ha sido ejecutado.

Desesperada, se acercará a los aventureros en busca de ayuda (les explicará la situación si es necesario) y les pedirá que se reúnan con ella en el taller del maestro Refrum, en el Barrio de los Alquimistas de Los Orzuelos, donde promete contarles más.

LA OFERTA DE THORNWELL

Si es menos probable que los personajes se involucren en la aventura de manera altruista, se les acercará una misteriosa mujer humana; hermosa, bien ataviada y equipada con una armadura de cuero negra y roja. Se negará a dar su nombre a los aventureros, pero les preguntará si están interesados

en realizar un trabajo bien pagado. Si los personajes aún no han tenido noticia de los asesinatos, ella les hará un resumen de esos acontecimientos. Luego, les dirá que cree que Jarme Loveage era inocente y que el verdadero asesino sigue ahí afuera. Recomendará a los aventureros que se reúnan con el maestro Refrum, que tiene mucha más información sobre Loveage y los homicidios, y ofrecerá a los personajes una recompensa de 500 ppt si pueden hallar al auténtico criminal y llevar al culpable ante la justicia.

La misteriosa mujer pertenece al Consejo de Los Orzuelos y se llama Thornwell (**maga humana LM**). Ha descubierto indicios de que el Sr. Dory está asociado con la secta de Tharizdun, la cual, sospecha, también está involucrada en los asesinatos. Thornwell lleva queriendo deshacerse de Dory desde que llegó al convencimiento de que su compañero consejero era el responsable de la muerte de uno de sus aliados. Sin embargo, la mujer no desea poner en peligro su propia posición en la asamblea local tomando medidas directas contra Dory, por lo que ha decidido intentar hacerlo a través de los aventureros.

Thornwell sospecha que Dory es el verdadero asesino (aunque no tiene ni idea de la auténtica naturaleza de este) y espera en secreto que los personajes acaben con él. Sin embargo, nunca mencionará a su colega consejero por su nombre, sino que se expresará en estos crípticos términos: "Debéis seguir las evidencias hasta donde os lleven, incluso si se trata de la antesala del poder".

PARTE 1: UN DISTRITO AGONIZANTE

Incluso antes de haber pasado mucho tiempo en Los Orzuelos, los aventureros se darán cuenta pronto de la evidente miseria que caracteriza al lugar. La neblina producida por el humo que inunda el distrito se ve desde millas a la redonda, y su hedor llega lejos, llevado por el viento. La corriente que fluye por la desembocadura del río transporta las pestilentes aguas residuales, manchas de tintes e islas flotantes de basura que se adentran bien lejos en el mar.

A medida que los personajes penetran en el distrito, el aspecto del lugar no hace más que empeorar. Toda la zona de Los Orzuelos parece tener un pie en la tumba.

Estos son Los Orzuelos, los restos pútridos de un distrito portuario que fue importante en el pasado. Bajo los desvencijados voladizos, los cadáveres que son sus casas se apoyan unos contra otros: lánguidos, maltrados y a la espera de la paz tras el derrumbe. Los marcos de las puertas están combados, descuadrados en las paredes recubiertas de verdín y comidas de moho. Unos tablones astillados sostienen las pasarelas de madera podrida como si fueran extremidades tullidas; desaparecen bajo las aguas espesas y pestilentes del puerto. En numerosos puntos, algunas secciones de estas plataformas se han derrumbado por completo, creando grandes agujeros que dejan a la vista el agua insalubre.

HISTORIA Y DECADENCIA

Antaño, Los Orzuelos era un fabuloso distrito portuario. Sus magníficos edificios coronaban una isla artificial sostenida sobre grandes pilotes de roble y situada en el centro de una amplia bahía. Esas enormes vigas soportaban magníficas fachadas marmoladas, conectadas por malecones atestados de elegantes comerciantes, viajeros exóticos y

el paso de los palanquines de la nobleza. Conocida como la Isla de los Placeres, el lugar era un destino para los habitantes de la costa afines a las riquezas y los excesos.

No obstante, el tiempo puede ser cruel. La guerra, la corrupción, la hambruna y los desastres naturales arruinaron a muchos de los que amaban la Isla de los Placeres; a medida que sus recursos menguaron, también lo hizo este otrora magnífico distrito. Pero incluso cuando la fortuna volvió y la región reconstruyó lo devastado, la Isla de los Placeres demostró ser un lujo innecesario. Una nueva clase de lugareños pobló el distrito: gente pobre y desesperada que se agolpaba bajo los voladizos desvencijados, en casuchas llenas de moho y podridas por la humedad. Tras estos, llegaron personas cuyo oficio se despreciaba en otros enclaves. Los alquimistas ensuciaron el aire y el agua con los mejunjes venenosos de sus experimentos fallidos. Aparecieron los talleres clandestinos, que se instalaron en Los Orzuelos y esclavizaron a sus desesperados trabajadores. Curtidores, molineros, tintoreros y carniceros invadieron el distrito, intentando exprimir cada moneda de sus negocios sin preocuparse por el impacto que sus tóxicas operaciones tendrían para sus vecinos o el medio ambiente. En la zona quedan ya pocas evidencias de su antigua gloria, pues cada día está más hundido en el fango.

RESIDENTES Y POLÍTICA

La población actual de Los Orzuelos es de poco menos de doce mil residentes, pero están agrupados en un área que tendría la capacidad de albergar la mitad de ese número si el asentamiento fuera más próspero. Cuatro quintas partes de los residentes del distrito son humanos, y el resto se divide entre gnomos, enanos, medianos, semiorcos, semielfos y algunos otros humanoides.

Gobierna el distrito un grupo de cuatro funcionarios corruptos denominado "el Consejo". Los cuatro consejeros son el **Sr. Dory** (mira el apéndice C), Rashlen (**asesino** elfo NM), Sliris (**mujer rata** NM) y Thornwell (**maga** humana LM; consulta también "La oferta de Thornwell" un poco más atrás). Vigila Los Orzuelos una milicia mal entrenada compuesta por unos doscientos **guardias** (humanos LM) liderados por diez oficiales (**capitanes bandidos** humanos LM) y un comandante (**veterano** humano LM). Estos centinelas patrullan en grupos de al menos diez individuos, por su propia seguridad, sobre todo. Los grupos más grandes, de veinte o más integrantes, incluyen a un oficial, por lo general.

A menos que hayas usado a Thornwell como gancho, el único consejero que desempeñará un papel activo en esta aventura será el Sr. Dory. Cualquiera que hable sobre él lo describirá como vecino del distrito y propietario de un rentable almacén; mencionará también su trágico trastorno en la piel, que obliga al consejero a sumergirse regularmente en agua para aliviar el dolor.

El resto de los integrantes del Consejo se ocupan de otros problemas. Sin embargo, si alguno de sus compañeros es asesinado, o el equilibrio de poder en Los Orzuelos sufre alguna alteración seria, los consejeros supervivientes se asegurarán de que los personajes responsables no consigan alejarse del distrito. El momento exacto y los detalles de su venganza quedan a tu elección.

ENCUENTROS EN LOS ORZUELOS

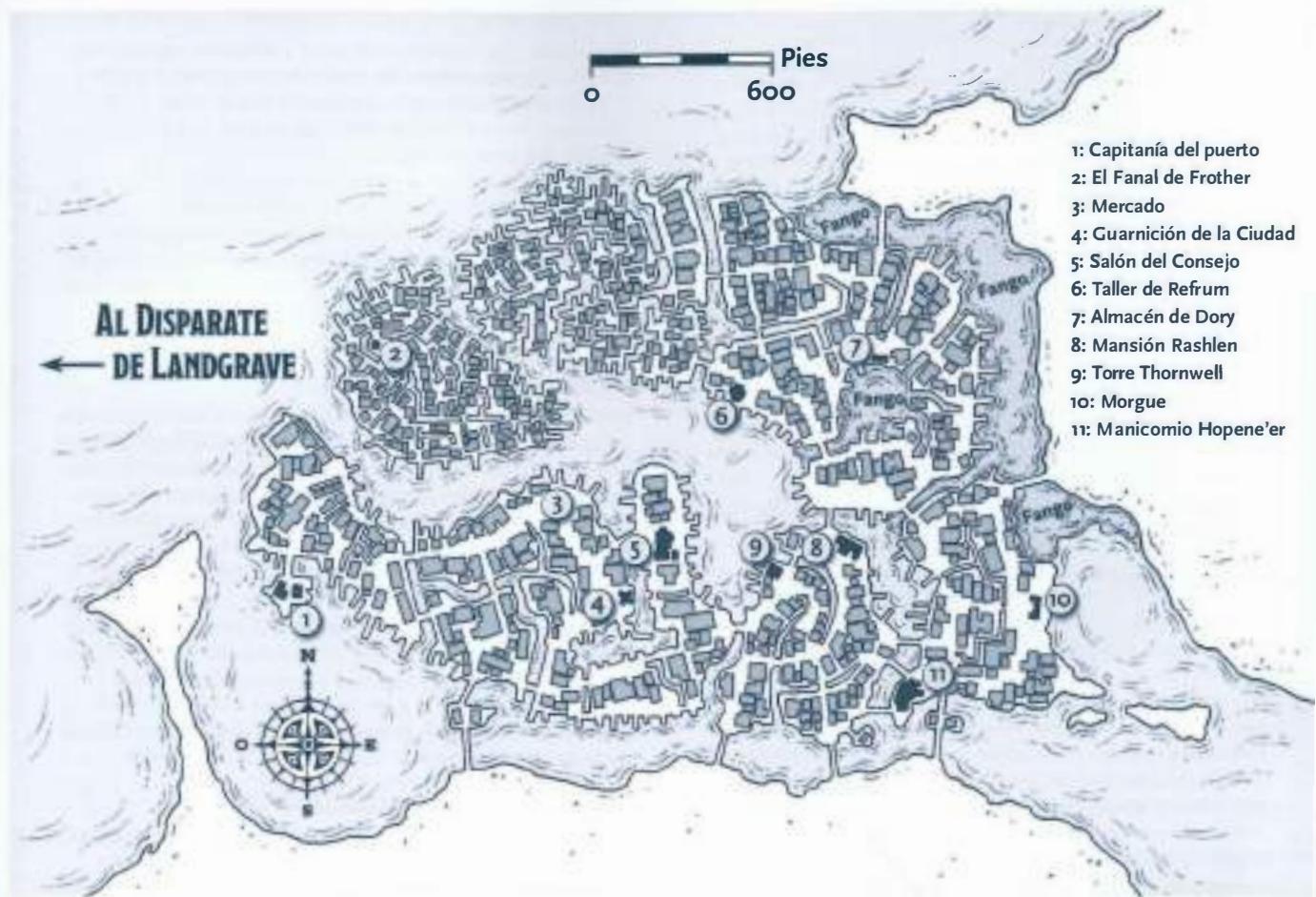
La aventura presenta solo aquellos encuentros y acontecimientos que hacen avanzar la trama, pero cualquier aventurero que pase algún tiempo en Los Orzuelos tendrá, con total seguridad, algunos otros encuentros desagradables. Mientras los personajes se encuentren explorando y siguiendo las pistas, tómate la libertad, si lo deseas, de dar

un poco de emoción a esos períodos que pasan en el distrito. Para ello, utiliza alguno de los siguientes encuentros:

ENCUENTROS EN LOS ORZUELOS

d6 Encuentro

- 1 3d6 golfitos callejeros (**plebeyos**) rodearán a los aventureros; les pedirán unas monedas y comida, les ofrecerán sus servicios como guías o mozos de equipaje o intentarán arrebatar con torpeza los objetos que los personajes no lleven asegurados. Podrán contratar a los jóvenes ladronzuelos como guías de poco fiar o para que realicen cualquier trabajo simple por 1 pc cada uno, pero escaparán en el momento en que se les pague.
- 2 Un grupo de 2d6 mendigos (**plebeyos**) se concentrará en torno a los personajes. Todos les gritarán pidiendo limosna, comida o ropa que les sobre. Aunque los indigentes no son ladrones, algunos de ellos se aferrarán a las mangas y las manos de los aventureros de una forma que podría malinterpretarse como intentos de vaciar sus bolsillos o de quitarles sus bolsas de monedas. Si se les da comida o algo de dinero, cualquiera de los mendigos responderá a preguntas básicas sobre Los Orzuelos y sobre ubicaciones concretas del distrito.
- 3 Una banda de 2d6 carteristas (**espías**) se reunirá alrededor de los personajes; se harán pasar por mendigos, pero tratarán de robar todo lo que puedan de sus bolsas y mochilas. Cualquier ladrón que consiga arrebatárselas algo se escabullirá entre la multitud, mientras que los demás se interpondrán en el camino de los aventureros para evitar que lo persigan. Atacar o matar a un carterista desarmado conllevará problemas legales para el grupo. También les garantizará verse engañados por otros ladrones vengativos donde quiera que vayan dentro de Los Orzuelos.
- 4 Un par de timadores (**plebeyos**) bien ataviados se acercarán a los personajes para garantizarles que saben dónde encontrar las mejores ofertas en cuestión de comida, bebida, habitaciones, poción, mercancías, objetos mágicos o cualquier otro menester. Los estafadores llevarán a los aventureros a las tiendas y posadas que les pagan una mordida, por lo que los precios son en realidad entre un 5 y un 10 % más altos de lo normal y, además, la calidad de los productos es, por lo general, deficiente. Si el grupo ahuyenta con amenazas o violencia a los estafadores, estos buscarán la ocasión de causarles problemas más adelante.
- 5 Una patrulla de la milicia (siete **guardias** y un **capitán bandido**) se acercará a los personajes para exigirles que paguen un impuesto de entrada de 10 po cada uno, una simple extorsión a los forasteros recién llegados. Los aventureros podrán negociar la "tasa" a la baja hasta un mínimo de 5 po por cada uno. Si satisfacen sus demandas, los miembros de la milicia se alejarán riéndose. Si los personajes los atacan, los guardias se retirarán si cualquiera de ellos fallece o al finalizar el segundo asalto de combate. En caso de que alguno de estos resulte muerto, los aventureros sufrirán el ataque inmediato de cualquier otra patrulla con la que se topen, y no conseguirán que ningún miembro de la milicia coopere con ellos durante su investigación (ni siquiera la alguacil Jute).
- 6 Una patrulla de reclutamiento (dos **veteranos** y ocho **matones**) intentará secuestrar a los personajes para venderlos como marineros al capitán de algún barco que anda corto de tripulantes. Puede que la patrulla ataque al grupo en público o bien espere hasta que los personajes se hayan separado, o acostado, antes de atacar. No tendrán reparos en seguir al grupo (o entrar) en sus alojamientos de mala muerte.



MAPA 8.1: LOS ORZUELOS

LA VIDA EN LOS ORZUELOS

En los buenos tiempos, el hecho de que Los Orzuelos estuviera protegido de los vientos marinos era una de sus cualidades más deseables. Ahora, el Barrio de los Alquimistas arroja un miasma permanente de vapor amarillo, apesado y acre, que inunda el lugar y se pega a sus paredes y techos como una película grasa. La densa población del pútrido distrito hace que las aguas de los alrededores del puerto se entremezclen con residuos de las alcantarillas, la sangre y los despojos de los carníceros, la lejía y las pieles de curtidores y las indescriptibles mezclas químicas de los alquimistas. En la parte oriental de Los Orzuelos, el grado de contaminación es tan grave que ha desviado el flujo del río, dejando una gran parte de los malecones del distrito suspendidos sobre un lodazal pestilente.

PRODUCTOS A LA VENTA

La mayoría de los artículos que se venden en Los Orzuelos se pueden obtener a precios normales, pero la calidad de estos es notablemente mala. Alguien que vista ropas de calidad, accesorios de brillantes colores, joyas llamativas, o que exhiba armas o armaduras caras atraerá a buen seguro, y sin pretenderlo, la atención de ladrones, comerciantes oportunistas y cualquier lugareño dispuesto a cometer un delito si se presenta la ocasión (o sea, la mayoría de ellos). El trueque es una práctica común en el distrito, por lo que los personajes encontrarán difícil, si no imposible, vender cualquier artículo que tenga un valor superior a 75 po a cambio de dinero en efectivo. Los comerciantes locales no cuentan con tanto capital a mano y, si lo poseyeran, no lo admitirían.

TABERNAS Y POSADAS

En Los Orzuelos abundan las tabernas, que van desde grandes locales hasta tugurios con un par de mesas donde no sirven más que matarratas casero de barril. La clientela es siempre lúgubre y taciturna, pero las reyertas y peleas están a la orden del día. En la mayor parte de las ciudades, las mejores tabernas de este distrito se considerarían antros, y sus posadas no son mucho mejores. Se aconseja a los visitantes que traigan sus propias sábanas para evitar los bichos y que coloquen la cama bloqueando la puerta para que no entren ladrones y posaderos sin escrúpulos.

RELIGIÓN

Aunque la religión es importante para muchos de los ciudadanos de Los Orzuelos, el distrito no cuenta con templos públicos. Esto se debe en parte a que los consejeros aplican fuertes impuestos a los fieles, para evitar que los líderes religiosos se vuelvan demasiado populares y socaven la autoridad del Consejo. Pero más allá de esto, incluso los miembros más devotos del clero acaban abrumados por los problemas de la región, que les causan un tremendo desgaste emocional.

Las enfermedades, las hambrunas, la crueldad y la brutalidad pesan tanto en Los Orzuelos que los clérigos de bien acaban desesperados. Los pequeños templos dedicados a los dioses de la curación y la caridad funcionan en silencio en edificios anónimos. Además, se pueden encontrar pequeños santuarios en pasajes y callejones sin salida por todo el distrito. Más allá de esto, solo existe una fe organizada (en secreto) en Los Orzuelos, que además juega un papel central en esta aventura: la secta de Tharizdun.

SALUD

Las enfermedades e infecciones son preocupaciones reales en Los Orzuelos. La mayor parte de los residentes sufre algún tipo de estado debilitante provocado por los residuos venenosos que fluyen desde el Barrio de los Alquimistas o que lleva el agua contaminada del río y el puerto. Los aventureros no serán la excepción. Cualquiera que visite el distrito estará expuesto a una enfermedad conocida como caragrana. Esta afección provoca picazón y una dolorosa inflamación en toda la cara, en especial alrededor de los ojos.

Los efectos de la caragrana son idénticos a los de la vista podrida (consulta "Enfermedades" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*), pero los causan los contaminantes en el aire en lugar del agua potable, lo que hace que sea difícil de evitar. La plaga de las alcantarillas (que también se describe en el *Dungeon Master's Guide*) es otra dolencia común en Los Orzuelos, aunque evitar el contacto con los omnipresentes roedores y alimañas del distrito suele ser una protección suficiente contra esta.

DISTRIBUCIÓN DEL DISTRITO

El mapa 8.1 muestra el diseño del distrito y la ubicación de los edificios más destacados y de las características importantes del terreno. Las islas sobre las que se asientan las construcciones son casi todas artificiales. Algunas se crearon usando conjuros antiguos que permitían elevar el terreno de la bahía por encima de la superficie del agua. Otras consisten enteramente en enormes paseos suspendidos sobre el agua salobre gracias a pilotes podridos.

El distrito comprende cuatro barrios. Se puede ir de uno a otro a pie, ya sea por pasarelas de madera desvencijadas o mediante esquifes. Los pescadores locales a menudo complementan sus ingresos alquilando estas embarcaciones como rudimentarios transportes acuáticos. Casi todos los viajes cuestan 1 pc, pero un traslado en bote hasta una parte peligrosa de la ciudad generalmente valdrá al menos 1 po.

BARRIO BAJO

También conocido como Barrio de los Naufragios, la sección noroeste de Los Orzuelos alberga sobre todo casuchas marginales, tabernas de dudosa reputación, almacenes desvencijados, callejones llenos de cuchitriles y barcos desguazados reconvertidos en edificios. Toda esta área se está hundiendo poco a poco en el mar. A medida que los edificios antiguos quedan inhabitables, se construyen otros nuevos sobre ellos, lo que ha provocado que la maraña de estructuras ya tenga cuatro o cinco pisos de profundidad en algunos lugares. Muchas de sus partes inferiores están completamente separadas del exterior por paredes, lo que las convierte en lugares ideales para templos ocultos y mercados negros. Unos bamboleantes puentes colgantes son las mejores vías para moverse entre las manzanas de este barrio, ya que los viejos malecones se están hundiendo, como todo lo demás.

BARRIO DE LOS ALQUIMISTAS

El Barrio de los Alquimistas es la sección noreste de Los Orzuelos. Hace mucho tiempo, era la sede de la dirección académica y religiosa del distrito, pero sus templos y universidades, que antaño fueron fabulosos, hace mucho que se han desmantelado para aprovechar sus materiales de construcción o, en su defecto, se han reconvertido en oscuras y humeantes fábricas y laboratorios nocivos bajo el control de turbios alquimistas.

Sin leyes que regulen su actividad en Los Orzuelos, los alquimistas llevan a cabo sin cortapisas cualquier

experimento peligroso que desean, saltándose además las medidas de seguridad y los controles de calidad. De las chimeneas de hierro emanan humo y vapores tóxicos al aire, mientras que los desechos líquidos y sólidos se arrojan al agua que rodea el barrio.

Una gran parte de esta zona está tan obstruida y llena de basura que ahora el agua solo se mueve a través de unos canales poco profundos y lentos que serpentean por la hedionda explanada de lodo. Aun así, es común ver a charreros desesperados revolcándose entre la mugre, buscando cualquier cosa de valor que algún alquimista distraído pueda haber tirado junto a los desechos sin darse cuenta.

BARRIO ALTO

Este barrio, la sección sureste de Los Orzuelos, fue la sede del gobierno local durante los buenos tiempos. La mayoría de los edificios del lugar fueron en algún momento dependencias municipales, pero solo unos pocos están aún en funcionamiento. Todo lo demás está desierto o, incluso, se ha alquilado a personajes extraños y furtivos.

Esta parte del distrito es la menos poblada, de modo que sus calles y malecones, a menudo vacíos, contrastan con las multitudes que frecuentan los otros tres barrios. Las patrullas de la milicia son comunes en la zona, pero los guardias del Barrio Alto son corruptos por los cuatro costados y aceptan sobornos de nobles, burócratas y comerciantes poderosos, además de extorsionar a los demás, cobrándoles a cambio de protección.

BARRIO DE LOS COMERCIANTES

La sección suroeste de Los Orzuelos alberga la mayor parte de la industria y las iniciativas mercantiles del distrito. La mayoría de los pescadores de la comunidad viven aquí, donde numerosos almacenes se alinean en los límites de este sector. Casi todos estos lugares están abandonados y tapiados, o se usan como casas flotantes. De los cuatro barrios, el de los comerciantes es el más acogedor para los visitantes, aunque eso no es mucho decir. También se comenta que es la parte más saludable del distrito, pero eso tampoco es gran cosa.

LUGARES DE INTERÉS EN LOS ORZUELOS

A continuación, se describen los edificios más emblemáticos de Los Orzuelos. Algunas de estas localizaciones se detallan más adelante, pero la mayor parte de estas quedan a tu discreción, para que las desarrolles como te parezca más oportuno.

1. CAPITANÍA DEL PUERTO

Estas dos construcciones de piedra situadas sobre un islote en el Barrio de los Comerciantes conforman la base de operaciones de la capitana del puerto, Tak Merakin (**capitana bandida** semiorca NM) y sus agentes (doce **matones** humanos NM). Tak es en extremo perezosa, de modo que mientras los comerciantes y pescadores paguen sus deudas sin rechistar, ella no interferirá con los negocios que tengan lugar en el mar. Solo reaccionará ante amenazas patentes como incendios, disturbios y tormentas, e incluso entonces, mostrará una laxitud exasperante.

2. EL FANAL DE FROTHER

Este faro de piedra fuera de servicio fue tiempo atrás una orgullosa almenara que daba la bienvenida a los barcos, pero ahora no es más que un triste punto de referencia del Barrio de los Naufragios. Cuando el último farero murió durante una ruidosa reyerta en una taberna cercana,

nadie ocupó su puesto, y la luz ya no funciona. Si continúa unas décadas más hundiéndose poco a poco en el fondo marino, podría terminar engullido por chabolas y demás edificios que se construyan sobre su esqueleto.

3. MERCADO

Este gran espacio abierto funciona como mercado principal de Los Orzuelos. La zona siempre está abarrotada, pero los productos que se venden en el lugar son de baja calidad y de dudosa procedencia.

4. CUARTEL DE LA GUARNICIÓN DEL DISTRITO

Este edificio de piedra de tres pisos da cobijo a la milicia del distrito (unos doscientos **guardias** LM, diez **capitanes bandidos** y un **veterano**), cuyos miembros están tan hacinados como si estuvieran en una prisión más que en un cuartel. Un puñado de estos guardias son honrados, pero son las excepciones a la regla. La mayoría de los integrantes de la milicia son jóvenes que necesitaban un trabajo y cuya ambición quedó satisfecha al convertirse en matones remunerados. Las rutas de patrulla de estos centinelas están por completo establecidas según quién paga las tarifas más altas a cambio de protección. La horca situada ante el cuartel de la guarnición rara vez queda sin usar durante más de unos pocos días.

5. SALÓN DEL CONSEJO

Esta estructura antaño elegante es la sede tradicional del Consejo de Los Orzuelos, que forma parte del gobierno de la gran ciudad solo en apariencia. Hoy en día, los cuatro consejeros que dirigen el distrito dedican la mayor parte del tiempo a sus propios hogares y negocios. Aquí trabaja un pequeño grupo de empleados y, de hecho, los dirigentes celebran reuniones en el salón de plenos una o dos veces al mes, pero la mayor parte de las demás salas del edificio llevan décadas sin utilizarse.

6. TALLER DE REFRUM

En esta modesta construcción de madera y ladrillo situada en los límites del Barrio de los Alquimistas vive el maestro Refrum (**sacerdote** humano LB). Este tendrá mucho que contar a los personajes, como se ha explicado anteriormente en "Ganchos de la aventura" y como se verá más adelante en "Unos misteriosos asesinatos".

7. ALMACÉN DE DORY

Este local es la vivienda y el negocio de uno de los consejeros de Los Orzuelos, el siniestro **Sr. Dory** (mira el apéndice C). Esta ubicación se muestra al detalle en la tercera parte, "El pozo de cicuta".

8. MANSIÓN RASHLEN

En este edificio, una de las muchas mansiones decrepitas del Barrio Alto, vive Rashlen (**asesino** elfo NM), uno de los consejeros de Los Orzuelos. Se dice que varios gólems y criaturas igualmente horribles custodian esta residencia.

9. TORRE THORNWELL

La estructura más alta de Los Orzuelos, la Torre Thornwell, es un pináculo de mármol negro y rojo rodeado por un muro de piedra. Aquí habita la consejera Thornwell (**maga** humana LM). Corre el rumor entre los lugareños de que la construcción está hechizada por demonios y que alberga un portal a los Nueve Infiernos.

10. MORGUE

La falta de una fuerte presencia religiosa en Los Orzuelos implica que la tarea de lidiar con los muertos recae en



la morgue. Este gran edificio está rodeado por un cementerio abandonado, pero hace ya mucho que los muertos del distrito pasan por el crematorio, sin excepción. Se rumorea que quienes dirigen el lugar son ladrones, muertos vivientes u hombres rata. Lo cierto es que son una combinación de las tres cosas. La señora de esta macabra estructura es Sliris (**mujer rata** NM), una taimada y reservada miembro del Consejo.

11. MANICOMIO HOPENE'ER

Este enorme edificio (que se detalla en la siguiente parte, "Unos misteriosos asesinatos") es el último resquicio de una época más benigna, durante la cual se atendía y prestaba atención a los vecinos descarrilados y sin remedio de Los Orzuelos.

PARTE 2: UNOS MISTERIOSOS ASESINATOS

Una vez se haya contactado con los personajes o se les haya enviado a conocer al maestro Refrum, viajarán a la morada de este en el Barrio de los Alquimistas. La desordenada casa del sacerdote está llena de inventos mecánicos a medio terminar, y un olor a grasa lubricante impregna el aire. Cientos de libros se alinean ocupando cada centímetro disponible de espacio en los estantes y hay una pequeña cama, también cubierta con tomos, en una esquina de la habitación.

Refrum es un hombre enjuto y encorvado. Viste unos sencillos ropajes grises, habla utilizando frases cortas y nerviosas y gesticula cuando se deja llevar por el entusiasmo. El inventor es uno de los últimos filántropos de Los Orzuelos y se esfuerza de manera constante por centrar sus investigaciones en el cuidado de los pobres del lugar. Refrum usa el perfil de un **sacerdote** humano, con los siguientes cambios:

- Refrum es legal bueno.
- Su CA es 10 y está desarmado.
- Tiene preparado el conjuro de *hablar con los muertos*, en lugar de *espíritus guardianes*.

JUSTICIA OSCURA

Refrum tiene pocos amigos en el distrito y está ansioso por conseguir la ayuda de los aventureros para limpiar el nombre de Jarne Loveage. El sacerdote asistió a la ejecución del joven pescador el día anterior y recordarlo le duele. Debido a que Jarne pasaba mucho tiempo solo, no tenía coartada para los asesinatos, pero Refrum insiste en que su amigo era un hombre amable y honrado (si la hermana del fallecido, Eleanor, está presente, apoyará el testimonio del inventor con lágrimas y súplicas).

Refrum está enfadado porque en ningún momento Jarne tuvo un juicio justo. Cuando trató de reunirse con el muchacho en su celda del manicomio Hopene'er, la milicia le negó el acceso (pagados en secreto por el Sr. Dory). Ante este desafío, el sacerdote llevó a cabo sus propias investigaciones sobre los homicidios del Fantasma de la Linterna. Contará cómo el asesino había estado actuando durante medio año, atacando de manera intermitente y dejando a las víctimas mutiladas en lugares públicos para que las descubrieran al amanecer. También describirá cuán singularmente ineptos fueron los guardias en sus esfuerzos para localizar al criminal, y cómo los asesinatos habían llevado a Los Orzuelos al borde del caos.

El arresto de Jarne se produjo después de que lo encontraran inclinado sobre el cuerpo de una víctima, con una daga en las manos manchadas de sangre. Refrum no puede negar esta evidencia, pero comentará cómo su amigo fue a la horca clamando que no recordaba haber cometido ningún crimen. Después de la ejecución, el maestro ofreció su habilidad para lanzar *hablar con los muertos* y averiguar la verdad, pero la milicia le dijo que el caso estaba cerrado. Luego lo amenazaron con encarcelarlo en Hopene'er si no dejaba estar el asunto.

UN NUEVO ASESINATO

Parte de lo que impulsa la necesidad de Refrum de exonerar a Jarne es su creencia de que el Fantasma de la Linterna aún sigue matando. Los rumores que ya se propagan a través de Los Orzuelos hablan de un joven pescador llamado Raif que apareció muerto la mañana posterior a la ejecución de Jarne. Las autoridades se apresuraron a enviar el cuerpo a la morgue para su cremación, como si trataran de encubrir el suceso, y el inventor percibe en esto la evidencia de que existe una siniestra conspiración en Los Orzuelos que tiene alguna conexión con los asesinatos del Fantasma de la Linterna.

El sacerdote sospecha que los agentes de esta conspiración usaron conjuros para controlar a su amigo y obligarlo a cometer uno o más de los crímenes. Cuando atraparon a Jarne, utilizaron su influencia para hacer que lo ejecutaran con rapidez. Ahora Refrum teme que los conspiradores no solo tengan las manos libres para continuar con sus fechorías, sino que sepan que él anda tras ellos.

El inventor cree que las autoridades lo están vigilando. Además, su reputación de ser una piedra en el zapato del Consejo hace que muchos tengan miedo de hablar con él. Haciendo honor a dicha reputación, cree que los aventureros conseguirán acceder a la información y los testigos a los que él no puede llegar. El sacerdote les sugerirá que comiencen a investigar en el manicomio Hopene'er (zona 11 y niveles inferiores), donde Jarne estuvo recluido durante unos días después de que lo capturaran. Refrum también recomendará a los personajes que localicen y hablen con la alguacil Jute, la guardia de la milicia que encontró a su amigo postrado sobre su víctima. Podrán contactar con ella en el cuartel de la guarnición del distrito (zona 4 y niveles inferiores).

Refrum tiene la intención de salir de Los Orzuelos y pasar algunas semanas escondido, por seguridad. Cualquier prueba de Sabiduría (Perspicacia) que se realice para valorar las palabras del sacerdote confirmará sus temores: cree de verdad que sus investigaciones sobre los asesinatos lo han convertido en blanco de los conspiradores.

MANICOMIO HOPENE'ER

El manicomio Hopene'er se encuentra en el Camino de Lamplicker, en el Barrio Alto. El edificio es una antigua prisión de paredes desnudas y ventanas entrejadas. Un desvaído letrero con las palabras "Bienvenido a casa" cuelga sobre la entrada principal.

La directora de Hopene'er es Emil Trantor, una doctora humana prematuramente envejecida, de gesto huraño y piel color gris ceniciento. La mujer y su equipo de cuatro personas tienen problemas para controlar a los más de cuatrocientos residentes y prisioneros alojados en el sanatorio. Por tanto, los pacientes menos problemáticos deben ayudar a administrar el lugar. Todos en el manicomio, tanto trabajadores como enfermos, tienen perfil de **plebeyo**.

Cuando los personajes lleguen a la imponente estructura de piedra, Brey los recibirá en la puerta; se trata de un joven problemático cuya forma de mirar a las personas fijamente durante mucho rato antes de responder resulta preocupante. Por fin, Brey permitirá pasar a los aventureros y les pedirá que esperen en un vestíbulo vacío mientras él va en busca de Trantor.

HABLAR CON TRANTOR

Cuando Trantor se encuentre con los personajes por primera vez, parecerá agobiada y se quejará de no disponer de tiempo para largas charlas o preguntas entrometidas. Sin embargo, tan pronto como cualquier aventurero mencione a Jarne o los asesinatos del Fantasma de la Linterna, su actitud cambiará, afectada por el paciente perdido.

Trantor describirá al joven como un tipo callado, que clamaba su inocencia con total convicción. Aunque la doctora no tendrá motivos para dudar de las pruebas que sugieren que el pescador cometió el asesinato por el que fue arrestado, describirá el remordimiento de Jarne de manera mucho más convincente, y mucho más creíble, que el de cualquier otra persona con problemas con la que haya trabajado.

Si los aventureros le preguntan acerca de las visitas durante la corta estancia de Jarne en Hopene'er, Trantor les dirá que solo una persona pudo verlo, por orden de la milicia. Ese visitante fue el consejero Sr. Dory, cuya presencia en el sanatorio le pareció a la doctora tan fuera de lugar como extraña.

El cuerpo de Jarne fue incinerado y las cenizas las arrojaron al mar mientras bajaba la marea, por lo que no ha quedado nada sobre lo que poder lanzar unconjuro de *hablar con los muertos* u otro efecto mágico similar.

ÚLTIMO MENSAJE DE JARNE

Trantor también relatará que el joven pescador pasó sus últimos días de vida llenando las paredes de su celda de dibujos, que hizo usando un trozo de carbón del suelo. Las imágenes resultantes eran inquietantes, como poco, y la doctora se las enseñará encantada a los personajes.

El trayecto hasta las profundidades del asilo para ver el antiguo cuarto de Jarne no será agradable. Los gritos y las maldiciones constantes procedentes de los calabozos se combinaron con la abrumadora pestilencia de los cuerpos sin lavar, la suciedad, el moho y la paja podrida. Cada aventurero deberá superar una prueba de Constitución de CD 10



o sufrirá un nivel de cansancio, que perdurará mientras se encuentren en el manicomio. Un personaje se recuperará de forma automática tras pasar 10 minutos al aire libre.

Al fin, Trantor se detendrá ante una puerta cerrada a cal y canto, ante la que advertirá al grupo: "Esta es el ala donde mantenemos recluidos a nuestros peores casos. Os ruego que no miréis dentro de ninguna de las otras celdas. Hemos ayudado a muchas personas a lo largo de estos años. Sin embargo, los que aquí se hallan realmente han sido dejados de la mano de los dioses".

Al atravesar la entrada aparecerá un largo corredor en cuyas paredes se alinean numerosas puertas de hierro. Cada una de ellas tiene una pequeña mirilla cerrada. Se oye un gorgoteo antinatural procedente de un calabozo situado a la derecha, al que se unen otras voces con rapidez.

Trantor ignorará el jaleo mientras avanzáis con rapidez hacia el otro extremo del pasillo, donde os urge a entrar por la puerta abierta de una celda. Los muros interiores están recubiertos de bosquejos infantiles superpuestos que muestran olas desconcertantes y remolinos repetidos una y otra vez.

Cualquier personaje que estudie los bocetos durante unos minutos reconocerá pronto que son múltiples representaciones de una criatura tentaculada, parecida a un calamar o un pulpo, pero resultará difícil averiguar mucho más. Si cualquiera de los aventureros supera una prueba de Inteligencia CD 13, distinguirá un elemento concreto oculto dentro del caos pictórico. En caso de que el personaje posea competencia en Naturaleza podrá agregar el doble de su bonificador por competencia a la prueba. Los elementos distinguibles incluyen los siguientes detalles:

- La criatura de los tentáculos aparece devorando una ciudad costera; el perfil de sus tejados sugiere que se trata de Los Orzuelos.
- El ser parece atrapado en un profundo abismo o pozo submarino, y con sus apéndices rodea a humanoides a los que arrastra hacia la negrura.
- La criatura tentaculada parece estar encadenada por un collar unido a una cadena, sostenida esta por otra criatura parecida a un malvado pez de varias colas. Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 reconocerá a la criatura-pez como un aboleth, como también lo harán quienes se hayan encontrado con uno de estos seres antes.

CUARTEL DE LA GUARNICIÓN DEL DISTRITO

Si los aventureros visitan el cuartel de la guarnición del distrito, habrá una probabilidad del 30 % de que la alguacil Jute se encuentre allí. De lo contrario, habrá salido de patrulla y regresará en 1d8 horas. Mientras los personajes no anuncien que están investigando el caso del Fantasma de la Linterna, los guardias de la milicia se mostrarán bastante amistosos con ellos (su política se basa en no enemistarse con los foráneos de aspecto poderoso). Si los guardias se dan cuenta de lo que está haciendo el grupo, de inmediato sospecharán que los aventureros están empeñados en hacerlos quedar mal. En ese caso, se volverán hoscos y renuentes a hablar.

Los comandantes de la milicia (que recibieron un soborno del Sr. Dory) han asegurado a todos los milicianos que el Fantasma de la Linterna ha sido ejecutado, que los asesinatos están resueltos y que cualquiera que quiera ahondar en el asunto será alguien problemático que intenta agitar a los descontentos.

LA ALGUACIL JUTE

La alguacil Jute (**guardia** humana LB) es un caso raro dentro de la milicia: una servidora pública honorable y honrada. Se mostrará visiblemente nerviosa y reticente cuando le pregunten por primera vez sobre el caso del Fantasma de la Linterna, como resultado de las advertencias que han recibido tanto ella como los otros miembros de la milicia. Ser una guardia honesta significa que Jute ya es objeto de desprecio por parte de sus superiores y compañeros del cuerpo, y no quiere buscarse más problemas por esa parte.

Si los aventureros le aseguran que no están tratando de dejar en mal lugar a la milicia, la alguacil les ofrecerá una explicación franca sobre cómo descubrió a Jarne en la zona del Barrio de los Alquimistas conocida como el Pozo de Cicuta. Recordará que el joven pescador cooperó durante su arresto, lo cual fue sorprendente, considerando el estado de su mutilada víctima.

Si los personajes se ganan la total confianza de Jute, ya sea gracias a la buena interpretación de los jugadores o superando una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15, esta admitirá no creer que Jarne haya sido el único asesino, si es que fue él quien lo hizo. La alguacil está al tanto de la víctima que apareció la mañana siguiente a la ejecución del muchacho y de lo rápido que se cerró su investigación. Jute no sabe por qué sus superiores actúan así, pero sospecha que debe de haber poderosos intereses involucrados.

Aunque será reacia a dar nombres, si los aventureros le insisten un poco, la mujer revelará que uno de los consejeros, el Sr. Dory, ha mantenido numerosas reuniones a puerta cerrada con los comandantes de la milicia hace poco. Estas visitas no tuvieron lugar durante el día en que Jarne fue ejecutado. Jute también dirá a los personajes que pueden encontrar al Sr. Dory en el almacén donde vive y regenta un negocio (zona 7).

ESCENARIO DEL CRIMEN

La alguacil Jute podrá mostrar a los aventureros el lugar en el que atrapó a Jarne, pero no hallarán más pistas allí. No ocurrirá lo mismo con el escenario del asesinato que tuvo lugar el día después de la ejecución del pescador. La mujer escoltará al grupo hasta el sitio o, en su defecto, podrán localizarlo en pocas horas preguntando a los lugareños de Los Orzuelos.

Este último asesinato lo cometió uno de los esbirros **skums** (véase el apéndice C) del Sr. Dory, por orden de este último. El consejero quiere mantener el estado de terror en el distrito mientras encuentra un sustituto para Jarne.

El crimen sucedió en un callejón del extremo norte del Barrio de los Alquimistas. El Sr. Dory ordenó la cremación inmediata del cuerpo, pero en el lugar hay una pista importante. No se hizo ningún esfuerzo por limpiar el escenario, suponiendo que las ratas y gaviotas locales se encargarían de los restos. Sin embargo, una inspección cuidadosa del lugar será suficiente para hallar unas huellas palmeadas, poco familiares, casi borradas por las pisadas de la milicia y los curiosos.

Un personaje que posea competencia en Supervivencia puede realizar una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15. Si la supera, determinará que las extrañas huellas las hicieron al menos tres criaturas distintas. Cualquiera podrá intentar seguir las huellas mediante una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 17. Si la falla, perderá el rastro después de unas docenas de yardas. Si tiene éxito, este conducirá al grupo, entre fangosas callejuelas, hasta el almacén de Dory (zona 7).

SKUM UNO, SKUMS TODOS

Sgothgah cuenta con un grupo de secuaces llamados skums: humanos trastocados por la magia de un aboleth que se convierten en fieles servidores de su amo. Como parte de su acuerdo con el Sr. Dory, el Susurrador puso a varias de estas criaturas al servicio del consejero. Los skums visten largas túnicas y abrigos gruesos para ocultar su verdadera naturaleza. Solo en un lugar tan miserable como Los Orzuelos podrían pasar desapercibidos. Aunque estos seres son unos secuaces leales, solo pueden pasar un breve lapso alejados del agua antes de que su piel comience a desprenderse. Si es necesario, pueden soportar el dolor durante el tiempo que tarden en terminar una tarea particularmente importante.

El Sr. Dory consiguió varios poderes gracias al pacto con el Sgothgah, aunque fue lo suficientemente inteligente como para no comprometer su mente. Además, la transformación tuvo un precio: al igual que ocurre con los skums, el organismo de Dory ahora necesita un ambiente cálido y húmedo, de modo que su cuerpo comienza a descomponerse si pasa más de una hora lejos de sus habitaciones. Cuando aparece en público, usa perfume en grandes cantidades y viste ropajes gruesos empapados de agua para evitar el efecto, luego se apresura a volver a su guarida tan pronto como puede para recuperarse.

PARTE 3: EL POZO DE CICUTA

Aunque el comportamiento asesino de Jarne fue obra del Susurrador, ninguna pista apunta aún hacia el aboleth. Si los aventureros no averiguan nada sobre las aparentemente sospechosas actividades del Sr. Dory por boca de la alguacil Jute o de la doctora Emil Trantor y han perdido el rastro que parte del lugar del último asesinato, podrían tener que recurrir a conjuros como *adivinación* y *comunión* o algún efecto mágico similar. Usa los crípticos resultados de ese tipo de magia para propiciar que los personajes investiguen al Sr. Dory, su almacén y su residencia.

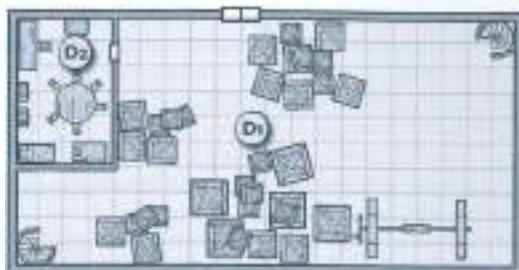
La única casa de la que dispone Dory se encuentra en el centro del Barrio de los Alquimistas, encaramada al borde de una gran franja de lodo conocida como el Pozo de Cicuta. Sus despiadadas prácticas comerciales son bien conocidas y generan en los lugareños respeto, miedo y burlas, a partes iguales. La gente sabe que su almacén está bien vigilado y protegido por las noches por unos "viles perros guardianes" (un trío de mantícoras cuyo gruñido se puede oír desde la calle). Obtener esta información de cualquier vecino precisará un soborno de al menos 10 po.

Si los personajes sobornan e interrogan a más personas por las calles que rodean el Pozo de Cicuta, también averigarán que hay dos figuras en Los Orzuelos que mantienen estrechos lazos con el Sr. Dory, y que podrían ser buenas fuentes potenciales de información: el maestro Loquid, un perfumista local, y Grotten Longflint, una ladrona gnoma.

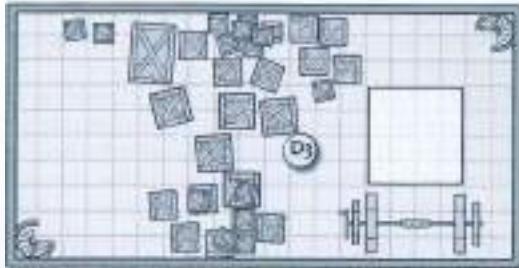
EXTRAÑOS HÁBITOS DEL HOGAR

El perfumista Loquid (**plebeyo** humano N) suministra a Dory grandes cantidades de perfume de su tienda del Barrio de los Comerciantes. Le encanta hablar de sí mismo y de sus acaudalados clientes, de manera que responderá amablemente si se le halaga y se le da conversación. Durante la charla, describirá despectivamente cómo el consejero parece desprender un olor desagradable, como a moho.

Durante varias de las largas pláticas de Loquid con Dory, este último ha mencionado de manera enigmática a sus



PLANTA BAJA



PRIMER PISO

1 casilla = 5 pies

MAPA 8.2: ALMACÉN DEL SR. DORY

"bellezas del estanque" (sus criados skums y gólems) más de una vez. El perfumista también sabe que, por razones inexplicables, el consejero inunda el interior de su casa de agua y deja las estufas encendidas día y noche para mantener el lugar a una temperatura sofocante.

SECRETOS DEL ALMACÉN

Grotten Longflint (**espía** gnoma NM) se describe a sí misma como aventurera, pero en realidad su oficio es el de ladrona de casas y carterista. Como es comprensible, la gnoma se mostrará poco locuaz en cuanto a sus negocios, de la misma forma que no hablará sobre ningún tema sin cobrar por adelantado su "tarifa de consultoría" de 100 po. Un personaje que supere una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15 podrá rebajarla a 50 po, pero ni una moneda más.

Hace poco, Grotten creyó que había un alijo de perlas robadas oculto en el almacén de Dory, por lo que hizo algunas "pesquisas" en el lugar antes de decidir si merecía la pena entrar a robar. Sin embargo, durante los días en que estuvo observando el edificio, comprobó que había demasiada actividad, con gente yendo y viniendo día y noche. Grotten también notó que el consejero tenía a unas criaturas, que parecen ser en parte humanas y en parte peces (los guardias skums de Dory), vigilando su almacén.

Aunque a Grotten le encanta parlotear, dejará en claro que sabe otro secreto que los aventureros estarán interesados en conocer, pero a cambio exigirá el 30 % de cualquier cosa de valor que los personajes saquen de la propiedad de Dory. Si se llega a un acuerdo, la ladrona les contará que no hace mucho se ha entregado en el almacén algún tipo de gólem hecho con partes de criaturas marinas. Grotten no tiene idea de su procedencia, pero está segura de que el automática aún se encuentra en ese edificio o en la residencia de Dory.



Abierto a la zona D3, abajo



SEGUNDO PISO



INTERIOR DEL BARCO



ALMACÉN DEL SR. DORY

El mapa 8.2 describe el almacén donde el Sr. Dory hace sus negocios y el extrañísimo lugar donde reside. Cuando los aventureros se acerquen, lee lo siguiente:

El almacén del Sr. Dory es un edificio de piedra de tres pisos, con el tejado de pizarra y salpicado de ventanas provistas de enrejados de hierro. Sus paredes y techo parecen estar cubiertos por una sustancia negra bituminosa: la acumulación de la contaminación que vomitan los cercanos talleres de los alquimistas. Detrás de la construcción se extiende un pozo de lodo gris verdoso. Una enorme y destrozada grúa sobresale del muro del fondo del almacén, con las patas herrumbrosas y torcidas. Del artilugio cuelga el chorreante casco de un barco a unos cincuenta pies sobre el lodo grasiento.

Durante el día, el edificio está lleno de trabajadores que cargan y descargan grandes carromatos de transporte de mercancías de seis ruedas. Dory alquila parte del espacio del almacén a comerciantes y alquimistas, muchos de los cuales lo utilizan como zona para preparar sus envíos. Después del anochecer, el almacén queda cerrado con llave y protegido contra los intrusos por unos monstruosos guardianes.

Dory vive en el barco colgante. Llegar a esta nave sin usar medios mágicos requerirá trepar por la grúa, para lo que será necesario superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. Si el personaje falla, caerá desde 40 pies de altura. También se puede acceder por una ruta más segura, el puente, pero para ello es necesario atravesar el almacén.

Los trabajadores del almacén no quieren problemas. Si los aventureros se abren paso luchando, los empleados huirán, gritando que van en busca de la milicia. Por suerte para

los personajes, cuentan con un aliado desconocido que tirará de los hilos a favor de estos entre bambalinas. Una de las consejeras locales, Thornwell, tiene sus propios motivos para querer al Sr. Dory humillado, en la bancarrota o, mejor aún, asesinado. Por esto, ha estado vigilando a su enemigo (consulta el apartado "Ganchos de la aventura") y ha sobornado a los milicianos a los que el consejero ha pagado para que ignoren las llamadas de auxilio procedentes de este edificio. Ninguna patrulla acudirá nunca, lo que obligará al Sr. Dory a confiar tan solo en sus propios guardias y esbirros para defender su propiedad y su propia integridad física.

D1. ALMACÉN PRINCIPAL

El interior del almacén está repleto de cajas, cajones y paquetes, la mayoría marcados con símbolos personales de alquimistas y las etiquetas "FRÁGIL" o "MANIPULAR CON CUIDADO". Una puerta cierra el paso hacia una habitación ubicada al noroeste. Hay un elevador mecánico junto a la pared sur, hacia el este, y dos escaleras de caracol de hierro ascienden en las esquinas noreste y suroeste.

El elevador funciona gracias a un cabrestante y puede usarse para mover objetos grandes entre esta zona y el ático. Hacen falta al menos dos personas para manejar el cabrestante.

Grupo del turno de día. Durante el día, esta zona está llena de trabajadores (once **plebeyos**) que se ocupan de la carga y descarga de los envíos de suministros y productos alquímicos de los carrozatos. Estas personas están demasiado atareadas como para ponerse a charlar, pero cuatro guardias (**matones**) se acercarán a los aventureros para preguntarles qué les trae por el lugar y enviarlos a ver a

Birsk Chumwell, en la zona D2, si hacen preguntas raras o les parecen suspicaces. Si ven a alguien intentando entrar al ático (zona D3), alertarán a Chumwell de inmediato. En el caso de que los personajes se comporten de manera beligerante, los trabajadores y los guardias huirán de unos enemigos tan obviamente capaces y tratarán (sin éxito) de llamar a la milicia.

Guardia nocturna. Durante la noche, las únicas moradoras del edificio serán tres **mantícoras** y quien las controla, un **slaad rojo**. Las bestias volarán entre las diferentes plantas, patrullando todo el tiempo, mientras su amo pasa el rato descansando en el ático. Si este último necesita bajar a la planta baja, tan solo saltará, sabiendo que regenerará rápidamente el daño que sufra por la caída.

Peligro de incendio. Los contenidos alquímicos de las cajas hacen que el almacén sea un lugar en el que luchar resulta arriesgado. Al final de cada asalto en la que un arma o el movimiento de los combatientes puedan dañar accidentalmente un montón de cajas, o si algún efecto inflige en un área un daño que no sea necróptico, psíquico o de veneno, habrá una probabilidad del 20 % de que una de las cajas estalle, generando una reacción en cadena que acabará con todo el edificio en llamas. La explosión inicial causará 28 (8d6) de daño de fuego a todas las criaturas que se encuentren en el almacén, o la mitad de daño a aquellas que hayan superado una tirada de salvación de Destreza CD 15.

Alguien que comience su turno dentro del edificio en llamas sufrirá 3 (1d6) de daño de fuego. Además, los pisos superiores del lugar se hundirán en 2d4 asaltos después de que se haya iniciado el incendio. Cada una de las criaturas que esté dentro del almacén cuando este se derrumbe sufrirá 14 (4d6) de daño de fuego y deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si la falla,



recibirá 28 (8d6) de daño contundente adicional y quedará apresada bajo los escombros. Si la supera, sufrirá la mitad del daño contundente y no será apresada.

El colapso hará que toda la zona del almacén se convierta en terreno difícil, y cada criatura que comience su turno en el edificio a partir de ese momento recibirá 7 (2d6) de daño de fuego. Alguien apresado podrá escapar usando una acción y teniendo éxito en una prueba de Fuerza o Destreza CD 15; también podrá liberarse con la ayuda de un aliado que se encuentre a 5 pies o menos que gaste su acción y supere una prueba de Fuerza CD 15.

Si el almacén se incendia, una gran multitud se congregará para ayudar a apagar las llamas antes de que se extiendan a otras construcciones cercanas. Los esfuerzos para extinguir el incendio tardarán hasta una hora en completarse, por lo que no servirán de mucho a los personajes que estén atrapados en su interior. La grúa que mantiene suspendida la casa de Dory está hecha sobre todo de metal, por lo que no se derrumbará con el fuego. Los secuaces del consejero que se encuentren a bordo de la nave evitarán que las llamas se propaguen hasta esta. Luego pasarán los siguientes días reparando la grúa, limpiando los escombros e instalando unas destaladas escaleras de mano para reemplazar las quemadas, mientras Dory dedicará el tiempo a planear su venganza contra quien sea que sospeche que ha incendiado su almacén.

Tesoro. Una inspección de las cajas revelará una gran cantidad de equipo y suministros alquímicos, que incluyen de todo: desde ácido y fuego de alquimista hasta laboratorios portátiles de alquimia, con un valor total de 2.500 po. Con estos artículos resulta casi imposible traficar en Los Orzuelos, porque están claramente etiquetados, y nadie quiere cruzarse en el camino del influyente y vengativo

Sr. Dory (si los aventureros hacen un trato con Grotten Longflint, la ayuda de la gnoma podría facilitarles la venta de los objetos; queda a tu discreción). Todo este tesoro quedará destruido si el almacén se quema.

D2. OFICINA

Esta zona parece ser la oficina comercial del almacén, ya que contiene archivadores, un escritorio de trabajo y una gran mesa, junto con dos juegos de literas desvencijadas.

Si los personajes llegan durante el horario comercial, los enviarán a esta oficina, donde les recibirá la gerente del almacén. Birsk Chumwell (**plebeya** humana N) es una mujer flemática, sin sentido del humor, de gesto perpetuamente frustrado y con una interminable lista de cosas por hacer. Si le piden reunirse con Dory, ella aceptará hacerle llegar la solicitud de los aventureros para que este la considere. Les advertirá que pueden pasar varios días antes de que se pueda programar una reunión, por lo que resultará obvio que lo único que quiere es deshacerse del grupo y volver a su trabajo.

Una inspección de esta sala no revelará nada sospechoso. Todo el papeleo sugiere que el almacén y sus actividades son perfectamente legítimos.

D3. ÁTICO

Esta zona se utiliza para almacenar mercancías a largo plazo. Muchas de las cajas que hay en el lugar están en una especie de limbo legal; sus dueños se han olvidado de estas, murieron o, por alguna otra razón, jamás recuperaron sus pertenencias.



El ático es también la guarida de las tres **mantícoras** y el **slaad rojo** que vigilan el almacén durante la noche. No es que estas bestias le tengan mucho cariño a su cuidador, pero siguen sus órdenes porque son furiosamente leales a Dory. Las mantícoras suelen deambular libremente por el edificio durante la noche. Pasan las horas de luz en esta sala, pero responderán con rapidez a cualquier altercado que suceda en el almacén principal situado debajo.

Tesoro. Las cajas ubicadas en esta zona y sus contenidos son similares a los de la zona D1. La principal diferencia es que probablemente nadie en la ciudad notará o se preocupará si estos artículos están empeñados o son de contrabando. Gran parte de lo que hay aquí se ha echado a perder o ha perdido potencia, pero se podrán aprovechar 1.700 po en equipos y suministros aún valiosos si se realiza una búsqueda exhaustiva.

D4. PASARELA SUPERIOR

Una pasarela rodea el piso más alto del almacén, que ahora se utiliza solo para llegar hasta la zona D5. La puerta de acceso a la grúa está hecha de hierro y la mantienen cerrada con llave. Dory y todos sus guardias llevan consigo su llave, pero, además, se podrá abrir usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15; e incluso a golpes, superando una prueba de fuerza CD 18 (Atletismo). Esta última opción será muy ruidosa.

D5. GRÚA

Esta antigua grúa es una mole oxidada rodeada por una pasarela estrecha y podrida a la que le faltan algunas tablas y que carece de barandillas. El casco del barco cuelga del brazo de este artílugo, a cincuenta pies sobre el amplio estanque de lodo que se encuentra debajo. Hay un canalón de madera conectado entre la embarcación y un depósito de agua situado sobre una torre próxima; el tosco puente que cuelga entre la grúa y la cubierta de la nave promete una subida traicionera. Veis vapor emanando del casco y agua cayendo a chorros por entre los tablones, sobre el fango de abajo.

La pasarela que rodea la grúa está desvencijada, pero es más sólida de lo que parece. El verdadero peligro de la pasarela y el puente proviene de su superficie irregular y del hecho de que no tiene barandilla. Un personaje que no se mueva más de 10 pies por turno y ponga toda su atención en mirar dónde pisa no estará en peligro mientras se desplace por esta zona. Sin embargo, un aventurero que avance a mayor velocidad o que realice cualquier otra acción que no sea moverse tendrá que superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o caerá derribado. Si la falla por más de 5, el personaje resbalará y caerá desde una altura de 60 pies. La caída le causará solo 10 (3d6) de daño contundente gracias al blando y profundo lodo que hay debajo, pero el fangal estará emponzonado. Cualquiera que se despeñe también deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 11 o contraerá la plaga de las alcantarillas (consulta "Enfermedades" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*).

Los engranajes y mandos de la grúa están muy oxidados y atascados.

Tres **skums** (mira el apéndice C y la caja "Skum uno, skums todos") están escondidos dentro del cobertizo de la grúa, haciendo guardia en esta zona. Se enfrentarán a cualquiera que trate de cruzar la pasarela en dirección a la nave y, además, gritarán al unísono para alertar a los ocupantes del barco. Estos skums se conocen al dedillo la pasarela y el

precario puente, por lo que podrán desplazarse y actuar con normalidad sin riesgo de precipitarse. Si pueden, intentan empujar a los intrusos para tirarlos de la pasarela en lugar de luchar contra estos.

D6. CUBIERTA SUPERIOR

El decrepito casco del barco pende de la grúa agarrado por unas imponentes cadenas que crujen y gemen de forma siniestra con el vaivén de la nave al viento. El único acceso aparente al interior del buque se encuentra cerca de la proa, a babor. Hay humo saliendo del casco por una rejilla, mientras que el agua que fluye por un canalón de madera se vierte por esta al interior de la embarcación.

Muchos de los compartimentos de este casco desguazado están inundados para que sus ocupantes acuáticos puedan moverse con mayor facilidad. Los skums que acechan en la zona D7 patrullan la cubierta superior una vez cada 30 minutos, pero generalmente confían en los guardias de la zona D5 para que les adviertan de la presencia de intrusos.

A medida que los aventureros se vayan moviendo por la mole, pon énfasis en los siniestros crujidos y gemidos de las cadenas que la sostienen en alto. Los anclajes de estas sujetaciones son firmes y no hay peligro de que el barco se estrelle contra el suelo, pero deberías transmitir la sensación de ser un lugar peligroso. La rejilla por la que fluye el agua hacia la zona D7 no está cerrada con llave ni alberga ninguna trampa, pero al levantarla hará mucho ruido, a menos que alguien supere una prueba de Destreza (Sigilo) CD 15 mientras la sube. Una vez abierta, los personajes podrán descolgarse a la zona D7.

Las cadenas de las que cuelga el navío son demasiado resistentes como para romperlas mediante cualquier método rápido o simple. Cortar una de estas precisaría tener éxito en una prueba de Fuerza CD 30, un calentamiento prolongado o media docena de conjuros de *hacer añicos*. Es probable que semejantes intentos también atraigan la atención de los skums cercanos.

D7. PISCINA DE PROA

El aire dentro de este compartimiento es opresivo, caliente y húmedo. Unas nubes de humo se elevan y escapan por la rejilla del techo. Emanan de un par de rugientes calderas próximas a la proa, atornilladas a la cubierta y las paredes situadas a ambos lados de una gran piscina de agua borbotante. Los muros, el suelo y la techumbre de la estancia son gruesos y brillan debido a la condensación y al moho.

Esta zona será terreno difícil a causa de la humedad y el limo que hay por doquier.

El fondo de la piscina da acceso a la sentina inundada del barco, lo que permite que toda el agua del buque se caliente desde esta zona. Esta abertura no se puede ver desde arriba, a través del humo, el vapor y el agua sucia. Una criatura podrá nadar desde este estanque para, a través de la sentina, llegar directamente a las zonas D8 y D9, y viceversa.

Tres **skums** están ocultos en el agua turbia (mira el apéndice C y la caja "Skum uno, skums todos"). Si han sido alertados por sus compañeros de guardia en la grúa o por el ruido provocado al abrir la rejilla superior, habrán anticipado problemas y no se los podrá sorprender.

AGUA PELIGROSA

El agua que inunda las zonas D7, D8 y D9 no hiere, pero resulta incómoda por lo caliente y sucia que está. Cualquier criatura que comience su turno en ella recibirá 1 de daño de fuego y quedará envenenada hasta el comienzo de su siguiente turno (las criaturas que sirven a Dory pasan todo el tiempo en el agua y ya se han vuelto inmunes a esta).

De lo contrario, estarán durmiendo la siesta o descansando en la piscina, por lo que los enemigos que se acerquen con sigilo los sorprenderán de manera automática.

D8. SECCIÓN CENTRAL DEL BARCO

El aire es cálido y húmedo en este lugar. Dos piscinas de aguas oscuras y arremolinadas ocupan la mayor parte de esta área. Una estrecha pasarela de madera las atraviesa, conectando las puertas a proa y popa. Veis cómo hilillos de condensación chorrean por las paredes y gotean del techo.

El agua y el limo hacen que esta zona sea terreno difícil.

Los dos últimos **skums** (consulta la caja "Skum uno, skums todos" y el apéndice C) que sirven al Sr. Dory acechan en esta sala, junto con una de las primeras víctimas que cautivó el Susurrador después de su llegada a Los Orzuelos: un tipejo llamado Harid (**asesino** humano LM). Cayó víctima del aboleth mientras seguía la pista de un objetivo por el distrito. Ahora, completamente dominado y transformado por el monstruo, el hombre debe sumergir su piel viscosa y transparente en agua cada diez minutos para evitar sufrir un insopportable dolor.

Harid es astuto e inteligente. Si se desata un combate en este lugar, se quedará escondido en el agua mientras los skums pelean. Tendrá que superar una prueba de Destreza (Sigilo) para mantenerse oculto. Mientras pase inadvertido, su primer ataque aún podrá beneficiarse del atributo Asesinar tras el primer asalto del combate.

Desarrollo. Harid ha ofrecido sus servicios al Sr. Dory por orden del Susurrador. Sin embargo, su auténtico propósito es el de vigilar al consejero, en quien el aboleth no confía. Dory sospecha que se trata de una trampa, por supuesto, y mantiene al asesino confinado en este compartimento. Ya que Harid no es leal a Dory, puede que se quede escondido en el agua turbia si los aventureros acaban rápidamente con los skums. Más tarde, cuando no quede nadie en el barco, regresará por fin al templo de Tharizdun para reunirse con su amo. Mira el apartado "Templo de Tharizdun", en la cuarta parte, para saber más.

D9. CÁMARA DE DORY

El aire de esta sala está lleno de vapor perfumado con clavo, canela y jengibre. Veis unas extrañas plantas que cuelgan del techo; poseen gruesas y retorcidas enredaderas que rodean unos enormes bulbos y flores de un enfermizo tono amarillo. Una gran piscina de agua verdosa y humeante destaca en la habitación.

Junto al estanque hay un escritorio lleno de marcas y con las patas cortadas. Lo cubren pergaminos empapados, una bandeja de mimbre llena de marisco crudo y una caja de caoba.



EL SR. DORY

La popa de la nave es la cámara personal del Sr. Dory. Toda esta zona será terreno difícil a causa de la humedad y el limo que se extiende por todos lados. El consejero pasa la mayor parte del tiempo en este compartimento y únicamente sale cuando se aburre o cuando los asuntos del Consejo se lo exigen.

Los planes de Dory. Los rumores sobre el terrible estado de la piel de Dory son ciertos, en parte. Sgothgah convirtió en skums a varios de los sectarios de Tharizdun para que le sirvieran mejor, pero el consejero era demasiado inteligente e importante como para reducirlo a un simple esclavo. El aboleth le otorgó una durabilidad superior, junto con algunos talentos mágicos, pero a costa de transformarlo parcialmente en una criatura parecida a un skum. Dory mantiene la apariencia externa de un humano, pero debe pasar el mayor tiempo posible en un ambiente cálido y húmedo para mantener su físico en buen estado. De lo contrario, empiezan a aparecerle heridas a medida que la magia del Susurrador sume su organismo en la putrefacción. Tras unos minutos alejado de una zona húmeda, su piel adquiere un brillo ceroso y se le forman llagas y úlceras por todo el cuerpo. En cualquier otro lugar que no fuera Los Orzuelos, habría sido condenado al ostracismo hace mucho, pero en este lugar miserable y sin ley se las ha apañado para medrar gracias a sus nuevos talentos.

Las tácticas de Dory. Cualquier intrusión en este lugar provocará un ataque inmediato del **Sr. Dory** (mira el apéndice C), a quien probablemente hayan alertado al pelear en cualquier otra zona. La aberración no luchará en solitario. Sgothgah entregó hace poco otro obsequio al consejero: un extraordinario **gólem de carne** hecho de peces, monstruosas langostas, tiburones y pulpos, junto con la cabeza de una hembra humanoide. Dory tiene al autómata en esta estancia montando guardia, oculto bajo el agua.

Si el consejero sabe que los aventureros se acercan, se imbuirá del conjuro de *invisibilidad* antes de que lleguen hasta su cámara. Mientras el gólem mantiene a raya a los intrusos, Dory se retirará a la esquina más alejada

de la habitación y usará su acción de mirada corruptora para debilitar al personaje que le parezca más peligroso. Luego lanzará *nube aniquiladora*, atrapando a la víctima de la mirada corruptora. Utilizará *terror* para alejar a los aventureros de él y, con suerte, dejarlos dentro del área de efecto de la *nube aniquiladora*. Por último, intercalará una *bola de fuego* con sus ataques cuerpo a cuerpo para acabar con el grupo. Si la situación se le pone en contra, empleará *excursión etérea* e intentará escapar.

Desarrollo. Si los personajes derrotan al gólem y capturan a Dory, su arrojo desaparecerá. Pedirá clemencia, y prometerá dar a los aventureros información a cambio. Compartirá de manera voluntaria la siguiente información si le prometen dejarlo en libertad:

- Jarne cometió los asesinatos del Fantasma de la Linterna, pero nunca fue más que un peón bajo control mental.
- Hay una secta consagrada a Tharizdun en expansión en el Barrio Bajo. Este culto ha forjado una alianza con algún tipo de monstruo marino, al que los sectarios han identificado como un engendro de su oscuro dios.
- Los miembros del culto alimentan el crecimiento del engendro incubándolo con el miedo y la miseria de Los Orzuelos. Los asesinatos de Fantasma de la Linterna se idearon para amplificar ese miedo.
- Los sectarios esperan que el vástagos de su dios concluya su crecimiento por completo en cuestión de semanas.
- Dory conoce la ubicación del templo de la secta y la compartirá de manera voluntaria. Sin embargo, no acudirá allí con los personajes bajo ningún concepto.

Dory está dispuesto a ofrecer esa información porque sabe que su vida en Los Orzuelos toca a su fin y quiere desencadenar el mayor caos final que pueda. Si no puede utilizar a la secta para sus propios fines, preferirá que

los aventureros encuentren y masacren a sus miembros. Eso no significa que no guardará rencor a los personajes durante meses; más adelante, volverá buscando venganza contra estos por echar a perder sus divertidos planes.

La bandeja de mimbre que descansa sobre el escritorio está llena de extraños y horribles peces, cuyos cuerpos han estallado debido a lo que parece la presión interna. Superar una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15 permitirá identificarlos como peces abisales, que los pescadores capturan solo en raras ocasiones (Dory envía al gólem de carne en busca de estas delicias). Una cuidadosa inspección de la cámara también revelará una hoja arrugada de pergamino empapado que porta un mensaje:

La captura indica de nuevo una perturbación bajo nosotros. No podemos localizar la fuente, pero nos tememos que puede que ELLOS estén en el agua, cerca de ti. ¡Alabado sea Tharizdun, el que descansa y aguarda!

El Susurrador ha ordenado que el Fantasma de la Linterna vuelva a cosechar: hay que alimentar al vástagos. Así es como nos servirás. La cosecha debe aumentar, ya que la cría crece tanto en tamaño como en apetito. Encuentra a alguien que pueda reanudar la tarea del Fantasma de la Linterna y lleva al candidato al templo, donde evaluaremos su valía.

El consejero recibió esta nota de uno de los secuaces del Susurrador en respuesta al arresto de Jarne. Le encienda a Dory hallar más carne y emociones negativas para alimentar al kraken.

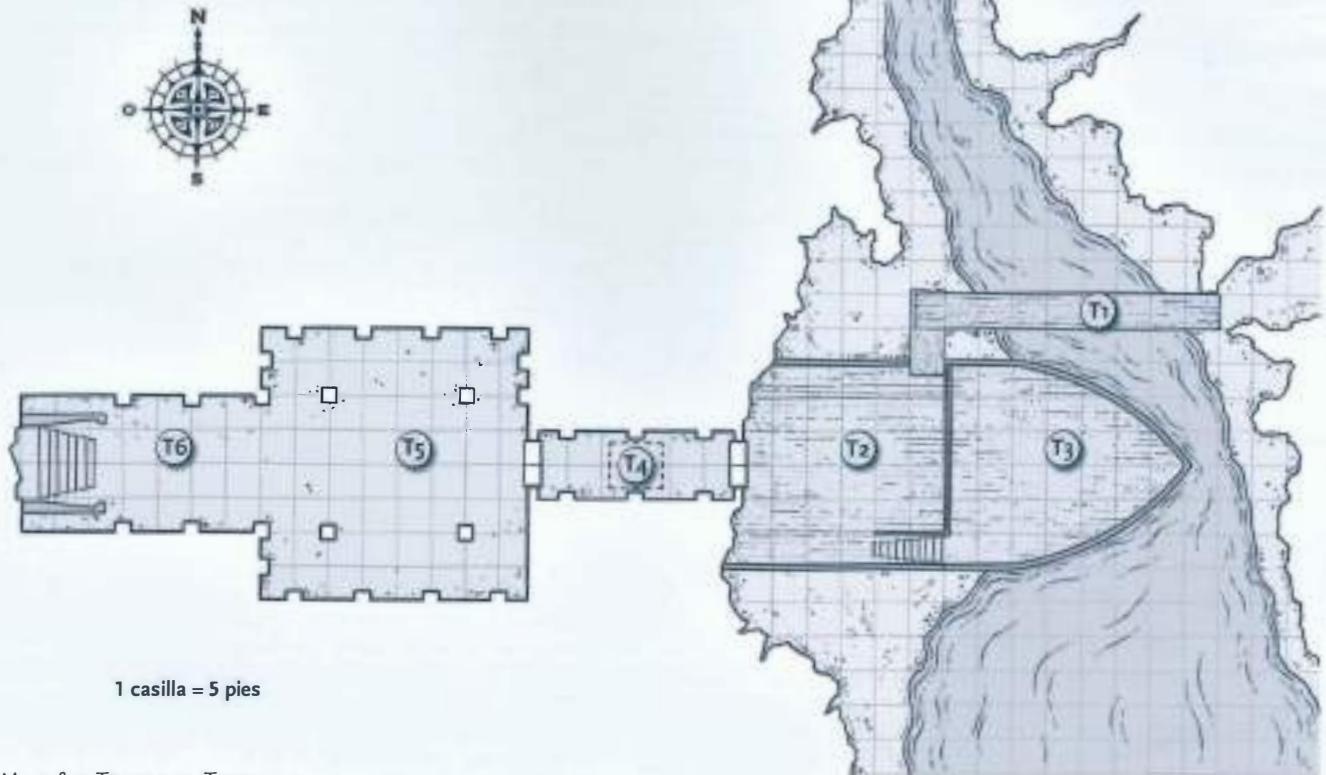
Otras notas están sobre el escritorio y la mesa, horribles ejercicios de erotismo perturbador escritos con pulso tembloroso o varias cartas que implican al consejero en crímenes execrables. Pero aún hay más: otros retazos de pergamino contienen garabatos y burdos dibujos de monstruos con tentáculos; son las visiones delirantes inducidas por el vínculo entre Dory y el Susurrador. Si los aventureros han visto los bosquejos en las paredes de la celda de Jarne, atarán cabos de inmediato.

Tesoro. La caja de caoba que está sobre el escritorio no está cerrada con llave. Dentro hay una bolsa de terciopelo que alberga seis rubíes (500 po cada uno) y también un libro andrajoso con un florido diseño en espiral. Superar una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 permitirá identificar este dibujo como el símbolo de Tharizdun. El tomo está escrito a mano en una combinación de abisal e infernal. Contiene plegarias no mágicas a Tharizdun y un trozo de pergamino doblado dentro de la portada con una nota escrita en infernal:

Este libro contiene todas las invocaciones y oraciones que necesitará para conocer la verdad, Sr. Dory. Los fieles del dios oscuro desconfían de los nuevos conversos. Pero apréndase las oraciones, y más pronto que tarde deberían aceptarle. Busque el púlpito de los fieles a la sombra del Faro de Frother. ¡Alabado sea Tharizdun!

Si los personajes no saben a qué se refiere el texto con “el Faro de Frother”, en cualquier punto del distrito podrán consultarla y les darán indicaciones para llegar al faro abandonado del Barrio Bajo, donde tendrá lugar la cuarta parte de la aventura.

SÍMBOLO DE THARIZDUN



MAPA 8.3: TEMPLO DE THARIZDUN

PARTE 4: LA SOMBRA DEL FANAL

Ya sepan del templo de Tharizdun al interrogar al Sr. Dory o al estudiar los documentos hallados en su guarida, el siguiente movimiento de los aventureros debería ser buscar este lugar. Si han reconocido las imágenes en los bosquejos de Jarme (consulta “Último mensaje de Jarme”), también podrían sospechar que la verdadera amenaza oculta tras los asesinatos del Fantasma de la Linterna es un aboleth. De lo contrario, seguirán ignorando ese aspecto de la trama.

Una enorme complicación dentro de la investigación de los personajes será la inminente llegada a Los Orzuelos de un par de aboleths procedentes del Nadir Infinito. Al enterarse de las tendencias religiosas del traidor Sgothgah, estas criaturas han usado medios mágicos para rastrear tanto al renegado como al joven kraken hasta su escondite. Su misión es la de destruir a su antiguo compañero y liberar a la bestia en el mar.

Cuando comience esta parte de la historia, los aboleths ya habrán orquestado un ataque contra su congénere traidor en el templo sumergido del Disparate de Landgrave (mira la quinta parte, “La progenie de Tharizdun”, para saber más). Este asalto habrá obligado a Sgothgah a huir al templo de Tharizdun para recuperarse.

TEMPLO DE THARIZDUN

El templo de Tharizdun, que aparece representado en el mapa 8.3, se encuentra cerca del Faro de Frother, en el Barrio Bajo. Al atardecer, la sombra del faro abandonado se extiende apuntando en la dirección aproximada del enclave:

una estructura empedrada creada a partir de una galera semihundida y algunas habitaciones vacías situadas bajo un paseo marítimo abandonado. La zona que rodea al templo está llena de edificios parcialmente derrumbados y callejones emparedados, sobre los cuales se han erigido nuevas construcciones y paseos marítimos entablados. Todo el lugar está húmedo, huele a moho y retumba con el crujir y el gemir de los inmuebles circundantes. Los suelos, las paredes y los techos del templo son de madera vieja; están demasiado húmedos como para arder y lo suficientemente podridos como para resultar casi esponjosos al tacto.

No hay sectarios viviendo dentro del edificio. Los fieles del dios oscuro ocultan su verdadera vocación y llevan vidas normales como estibadores portuarios, pescadores o marineros. Durante años, estuvieron reuniéndose una vez al mes en el templo para venerar a su malvada deidad por las noches, pero eran poco más que una multitud desesperada unida por sus sucios sueños. Con la llegada de Sgothgah a Los Orzuelos, la secta ha visto sus fuerzas renovadas y ahora sus miembros se congregan una vez por semana o más.

Este apartado asume que no habrá sectarios en el lugar cuando lleguen los aventureros, lo que dará al grupo la oportunidad de explorar con relativa calma. Pero si decides que así sea, los miembros del culto podrían encontrarse en medio de una ceremonia oscura para que el riesgo y el desafío sean más altos para los personajes. Ninguno de los fanáticos es peligroso para un grupo del nivel de los aventureros (consulta el área T5 para ver sus perfiles). Sin embargo, la presencia de un centenar de sectarios cantando, meciéndose y convulsionando puede añadir una atmósfera inquietante e intensa a las investigaciones de los personajes.

T1. PASARELA MILDEN

Un dispar muro de apartamentos y escaparates de comercios se alza a ambos lados de un canal de agua lenta y emponzoñada. Las estructuras próximas a la línea de flotación están vacías y desoladas, mientras que los destartalados anexos construidos sobre los techos de estas van pareciendo progresivamente más habitables cuanto más se elevan hacia el cielo contaminado. El efecto general es el de un desfiladero cuyas paredes están hechas a partir de la sección transversal de un putrefacto barrio de chabolas en lugar de piedra.

Un estrecho puente de madera atraviesa la vía de forma precaria; conduce desde la parte trasera de un sinuoso callejón hasta lo que parece ser una galera semihundida cuya estructura está integrada en el caótico y ruinoso conjunto de edificaciones.

A menos que los aventureros quieran acceder nadando, descender escalando por el costado de varias plantas de edificios o utilizar medios mágicos, este puente (al que se conoce en la zona como la Pasarela Milden en honor a su constructor, muerto hace ya mucho) será el único punto de acceso al templo. Los skums que están al acecho en la proa del barco (zona T3) vigilan el puente y responderán ante la aparición de cualquier intruso.

T2. PANTALÁN DE LA GALERA

La cubierta principal de la galera en ruinas está combada y llena de restos, madera de deriva y otros desechos traídos por la marea. Al este, la proa de la nave se adentra en el canal como si fueran unas fauces colmilludas, mientras que el costado oeste de la cubierta desaparece entre un muro de edificios tapiados y maltratados por el paso del tiempo. El único camino despejado a través de la cubierta inclinada lleva desde el puente hasta un par de enormes puertas de madera que permiten acceder a los edificios.

Los miembros de la secta usan esta zona como punto de reunión antes de escenificar sus ceremonias dentro del templo. Un tramo de desvencijados escalones medio escondidos tras unos restos conduce a la proa del barco (zona T3).

A menos que se esté celebrando una reunión, la pesada puerta de la zona T4 estará cerrada con llave. Podrá abrirse empleando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15; también teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 o echándola abajo a golpes (CA 15, 25 puntos de golpe, inmunidad a los daños psíquico y de veneno, resistencia al daño perforante y cortante). Si los aventureros han logrado llegar hasta este punto sin llamar la atención de los skums de la zona T3, cualquier ruido en la puerta alertará a esos guardias.

T3. PROA DEL BARCO

La proa del antiguo barco sobresale del agua pútrida del canal. Su superficie escorada es un revoltijo imposible de basura, madera de deriva y despojos. Hay ruidos entre los detritos que sugieren la presencia de un gran número de ratas.

La basura acumulada convierte esta zona en terreno difícil.

El aboleth ha ordenado a la secta ubicar aquí a cuatro guardias **skums** (mira el apéndice C y la caja "Skum uno, skums todos"). Estos guardias acechan desde detrás de unos montículos de restos mientras vigilan la zona circundante en busca de intrusos. Cuando los personajes se reagrupen en el pantalán en que han convertido la cubierta de la galera (zona T2), los skums se alzarán y atacarán arrojando sus tridentes (tienen una gran provisión de estos a mano). Contarán con cobertura media mientras se encuentren entre los desechos y se enzarzarán en combate cuerpo a cuerpo solo si los aventureros llegan hasta ellos o intentan abrir las puertas del templo.

T4. PASILLO DE LOS CHUULS HECHIZADOS

Este opresivo pasillo apesta a moho y a pescado podrido. Las paredes muestran muchas manchas y el techo está hundido allí donde las bolsas de agua y los hongos lo han debilitado. Por todos lados resuenan los ecos del crujir de la madera y las goteras.

Los sectarios humanoides y los sirvientes del aboleth no son los únicos que han visto sus sueños contaminados por los susurros de Tharizdun. La llamada del dios oscuro también ha hechizado a cuatro **chuuls**, a los que ha enviado en busca de la secta de Los Orzuelos. La cercanía al templo alivia su tormento psíquico, por lo que pasan la mayor parte del tiempo escondidos en una gruta submarina secreta situada bajo las zonas T4 y T5. Saben que los miembros del culto siempre cantan cuando están en el interior de este edificio, por lo que interpretarán cualquier movimiento sigiloso que se dé en este pasillo como una señal de la presencia de intrusos.

Los chuuls podrán atacar de varias formas. Piensa en qué tipo de combate disfrutarían más los jugadores y elige una de las siguientes opciones:

- Los chuuls pueden hundir el suelo de la zona T4 desde debajo, de modo que todas las criaturas que se encuentren en el corredor caigan al interior de su cueva. La gruta es más o menos circular, de 40 pies de diámetro y llena de agua hasta una altura de 20 pies. La superficie del agua queda 5 pies por debajo del suelo de la zona T4. Un corredor inundado conecta la caverna con otro túnel mayor (consulta la zona T6 y "Túnel misterioso", más adelante).
- Pueden esperar hasta que los aventureros hayan llegado a la zona de la capilla del templo (zona T5), para después emerger atravesando el suelo del túnel o el del templo y luchar en esas zonas.
- Pueden usar ambas tácticas, dividiendo al grupo para convertir el encuentro en dos batallas simultáneas, una en el templo y otra en la gruta sumergida. Es más probable que los chuuls utilicen esta opción si su atributo Sentir Magia les sugiere que hacerlo podría separar a los poderosos personajes lanzadores de conjuros del resto de sus compañeros.

T5. CAPILLA DEL DIOS OSCURO

Esta cavernosa sala huele a algas y a pescado en descomposición. Las paredes, el suelo y el techo están recubiertos de complejas espirales talladas y manchadas de sangre. Unas rudimentarias sillas y algunos bancos se han dispuesto en semicírculo frente a una antecámara más pequeña al oeste. Una gran figura con forma de pez cuelga en el aire al fondo de esta.



Cuando los sectarios se reúnen para adorar a Tharizdun, esta estancia se abarrotá con casi un centenar de fieles del dios oscuro (**plebeyos, matones, bandidos y sectarios**), unidos en su creencia del inminente fin del mundo. Estos nefarios adoradores rinden pleitesía a la malvada deidad con la esperanza de obtener su recompensa en el nuevo mundo que este creará a partir de las cenizas del presente. A menos que decidas otra cosa, no habrá miembros del culto presentes cuando lleguen los aventureros.

T6. DESOCENSO SUBMARINO

Un amplio tramo de escalones resbaladizos, situado al final de esta antecámara, desciende hasta un estanque de agua turbia y viscosa. La figura que pende sobre las escaleras es el putrefacto cadáver de un tiburón, que cuelga de las vigas mediante unas cuerdas deshilachadas y llenas de moho. Hay unas cabezas humanoides, en varios estados de descomposición, atadas con fuerza a los flancos del cuerpo del animal.

Las escaleras bajan 20 pies hasta introducirse en una cámara cuadrada completamente sumergida de 20 pies de lado. Entre la superficie del agua que cubre los escalones y la parte superior de estos hay solo un pie. Un túnel de 10 pies de ancho (no se muestra en el mapa) se extiende desde el extremo oeste de la sala hasta, finalmente, llegar al escondite del kraken en el Disparate de Landgrave (mira el apartado "Túnel misterioso", un poco más adelante).

Varias horas antes de que los personajes alcancen el templo, Sgothgah habrá llegado a este lugar huyendo desde el Disparate de Landgrave tras perder una batalla contra dos aboleths hostiles procedentes del Nadir Infinito. Tiene intención de reposar aquí mientras trama cómo contraatacar.

El **aboleth** estará al acecho al pie de las escaleras (justo más allá del límite del mapa), pero se habrá percudido de la llegada de los intrusos tan pronto como estos hayan entrado en la zona T5. Si los cuatro chuuls de la zona T4 aún no han lanzado su ataque, el Sgothgah esperará a que estos lo hagan antes de unirse a la batalla.

Mientras siga oculto, el aboleth usará su acción en guarida para lanzar *fuerza fantasmal* y que los aventureros crean que el tiburón muerto ha sido reanimado y se acerca nadando por los aires para atacarlos. Hasta que uno de los personajes detecte que se trata de una ilusión, deberás fingir utilizar el perfil de un **tiburón gigante** para la criatura, con la diferencia de que sus ataques siempre impactarán e infligirán 3 (1d6) de daño psíquico. Aunque en realidad no se puede infiijir daño al animal ilusorio, los ataques de los aventureros parecerán hacerlo.

El aboleth no revelará su presencia a menos que un objetivo tentador entre dentro de su alcance de 10 pies o menos, que abarca la escalera sumergida. También podrá emplear su acción de esclavizar desde debajo del agua contra una criatura que pueda ver.

Si los cuatro chuuls mueren y los personajes son conscientes de que su verdadero enemigo está en el agua, Sgothgah aguardará al grupo en la cámara inundada que se encuentra bajo esta zona.

Desarrollo. Sgothgah reconoce que estos consumados aventureros serían unos servidores muy útiles en su conflicto contra los aboleths enviados desde el Nadir Infinito, de manera que intentará mantener vivos a al menos tres de los personajes si puede. Si la batalla parece volverse en contra de los aventureros, el Susurrador contactará mediante telepatía con uno de ellos (sin identificarse) para exigir la rendición del grupo. Si se rechaza esa demanda, Sgothgah suavizará sus exigencias, pidiendo a los personajes que acepten una tregua temporal para poder responder algunas de sus preguntas.

El aboleth no tiene intención de ser honrado en su trato con los aventureros, ya que los seres inferiores no merecen semejante deferencia. Usando su atributo Telepatía Inquisitiva, averiguará el mayor deseo de cada uno de los personajes y luego utilizará esa información en contra del grupo. Prometerá a cada uno lo que sabe que este quiere a cambio tan solo de que le permitan pasar unos meses más en el templo. Transcurrido ese tiempo, Sgothgah les prometerá que volverá a las insondables profundidades del océano y jamás volverá a molestar a los humanos.

Si los aventureros han deducido qué es lo que planea el aboleth, el Susurrador admitirá estar criando a un kraken, pero les dirá que el fin de la criatura es luchar contra sus enemigos en una guerra civil en curso entre dos facciones opuestas de la civilización aboleth. Explicará que esos enemigos ya están sondeando sus defensas en torno a Los Orzuelos, y que son una amenaza tanto para el distrito como para su gente. Sgothgah afirma que, si los personajes quisieran, podría servirse de su ayuda para expulsar a estos aboleths (e ideará sobre la marcha una misión suicida para enviarlos tan lejos como pueda).

Durante la conversación, el aboleth tejerá mentiras, verdades y medias verdades sin cortapisas alguna, recurriendo a los deseos de los aventureros. Mientras parezca creíble, Sgothgah les ofrecerá y prometerá cualquier cosa, ya que la astuta criatura no tendrá intención alguna de cumplir con su palabra. Todo lo que busca es que al menos tres prometedoras víctimas se acerquen al estanque lo suficiente como para poder emplear una acción en guarida, enviando una ola que los atrape y los arrastre al agua, para así infectarlos y esclavizarlos.

Altar oscuro. El tiburón que cuelga sobre las escaleras hace las veces de altar en este malvado lugar. La rutina del culto consiste en secuestrar a mendigos, vagabundos y niños perdidos y sacrificarlos al dios oscuro, guardando sus cabezas para atarlas al cuerpo de este animal. Al final, el cadáver del tiburón se pudre hasta el punto de caerse a pedazos y soltarse de las cuerdas para ir a parar al agua, donde los carroñeros lo devoran. Cuando eso sucede, los sectarios lo celebran como un acontecimiento, cazan un nuevo tiburón para reemplazar al anterior y el ciclo comienza de nuevo.

Tesoro. Los miembros del culto han escondido el tesoro arrebatado a sus víctimas bajo el primero de los escalones que descende al estanque. Esto se puede descubrir inspeccionando las escaleras y superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 18.

Dentro de una oquedad inundada debajo del escalón extraíble se han almacenado ocho sacos de monedas; cada uno contiene 100 pp y 50 po. Hay también un cofre de hierro oxidado con 17 piezas de joyería con un valor total de 1.530 po, junto con tres pociones de curación, cuatro pociones de curación mayor y seis pociones de respirar bajo el agua.

El hueco alberga, además, un objeto sellado dentro de una tela impermeabilizada y bien cosida: un *instrumento de los bardos* (*lira de Cli*), que un sectario encontró hace años. Esta lira es el mayor tesoro del culto y la guardaban como presente para el líder, cuyo advenimiento los integrantes de la secta esperaban llegara algún día (le ofrecieron la lira a Sgothgah, pero al aboleth no le servía para nada).

TÚNEL MISTERIOSO

El túnel sumergido serpentea hacia el oeste durante casi una milla, y está inundado en toda su longitud. Se abre al fondo marino a 40 pies de profundidad y a unos cientos de pies de un tramo inhabitado de la costa. El único hito visible en la zona es la aguja del Disparate de Landgrave, la isla hundida donde Sgothgah ha estado criando al joven kraken.

Si los personajes regresan a Los Orzuelos sin haber explorado más el área, cualquiera de los lugareños podrá contarles la historia del Disparate de Landgrave (como se detalla en el siguiente apartado), en caso de que oigan a los aventureros hacer algún comentario sobre la aguja que estos han visto despuntando entre el oleaje. Si el grupo decide investigar el templo y adentrarse en la parte final de la aventura de inmediato, deja los detalles del trasfondo del Disparate de Landgrave para después de su retorno al distrito.

PARTE 5: LA PROGENIE DE THARIZDUN

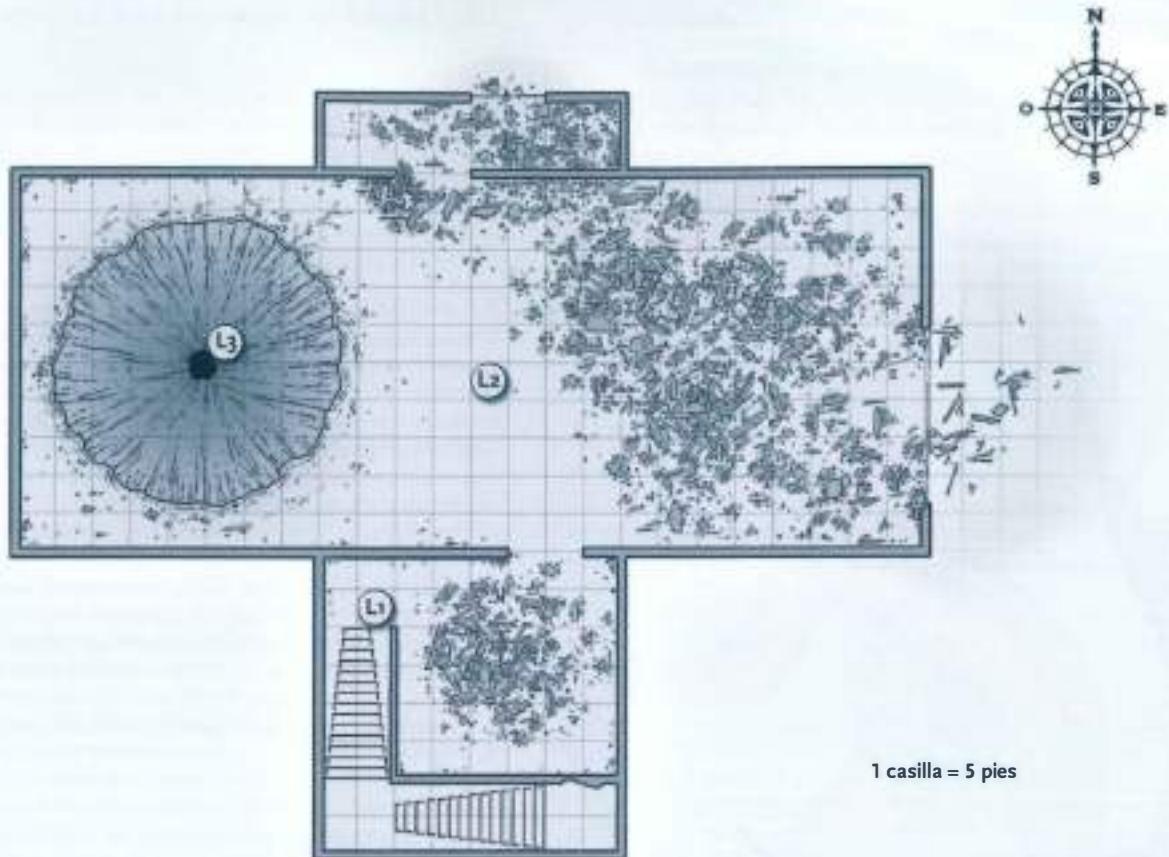
Durante el glorioso apogeo de Los Orzuelos, mucho tiempo atrás, un excéntrico noble local llamado Bryson Landgrave anunció su intención de descubrir lo que había bajo la superficie del mundo. Para conseguir tal fin, ordenó excavar un gran pozo que al final lo condujera a lo que sea que hubiera allí. Los lugareños consideraron que sus esfuerzos eran una locura, pero el hombre era rico y nadie se quejó del salario que ofrecía a los cavadores.

Por razones que nadie pudo comprender, Landgrave decidió profundizar atravesando la dura roca bajo un pequeño islote ubicado a una milla al oeste de Los Orzuelos. Al principio la obra se desarrollaba bien. Sin embargo, los trabajadores comenzaron a perecer en extraños o misteriosos accidentes. En un intento por contrarrestar su racha de mala suerte, el noble encargó la construcción de un templo (utilizando material extraído del agujero) en el lugar de la excavación, para conferir bendiciones a su empresa. Quiso la suerte de este personaje que, en la noche en que el edificio iba consagrarse, un violento terremoto golpearía el islote, que se hundió en el mar y se tragó el pozo, el templo, a prácticamente todos los trabajadores y al mismísimo Landgrave. Solo la aguja del templo puede verse todavía sobre las olas, como testimonio de lo que les pasa a los ricos excéntricos, y el lugar se conoce desde entonces como el Disparate de Landgrave.

MUERTE DESDE LAS PROFUNDIDADES

El Disparate de Landgrave es el lugar donde Sgothgah ha ocultado al kraken mientras lo cría, en la sima situada bajo el templo inundado y en ruinas. Los dos aboleths que intentaron atacar el lugar lucharon bien durante su combate anterior con Sgothgah, forzándolo a retirarse, y están intentando desmantelar la última de las salvaguardas mágicas que ha implementado su compañero renegado.

Cuando los personajes se acerquen al Disparate de Landgrave tras derrotar a Sgothgah, hacer un trato con este



MAPA 8.4: EL DISPARATE DE LANDGRAVE

o sucumbir a su esclavitud, los dos aboleths procedentes del Nadir Infinito estarán discutiendo sobre cómo proceder con el kraken. Uno quiere esclavizarlo, pero el otro sostiene que deben destruirlo. Ninguno de los dos comprende las intenciones de la bestia marina, ni sospecha que un grupo de decididos aventureros está a punto de trastocar sus maquinaciones.

EL DISPARATE DE LANDGRAVE

El templo del Disparate de Landgrave, que se muestra en el mapa 8.4, está en ruinas y bajo 40 pies o más de agua, aunque su aguja invadida por la maleza se alza sobre la superficie del océano, incluso durante la pleamar. Los personajes no podrán acceder al edificio sin usar algún medio para poder respirar bajo el agua, como, por ejemplo, unos gorros de respirar bajo el agua o las pociónes que se encuentran en la zona T6. Las pociónes de respirar bajo el agua también se podrán conseguir con facilidad de los alquimistas de Los Orzuelos, ya que son una de las exportaciones más populares del distrito. Antes de dirigir esta parte final de la aventura, asegúrate de estar familiarizado con las reglas de combate bajo el agua (en el capítulo 9 del *Player's Handbook*) y de movimiento bajo el agua (en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

Los aventureros dispondrán de tres formas de acceder al Disparate de Landgrave: descender por la aguja que se alza sobre las olas, cruzar la puerta principal o pasar por una abertura del muro norte. Todas las zonas del templo están ligeramente oscurecidas, debido a la luz tenue y el cieno presente en el agua.

Cuando los aventureros se acerquen al edificio hundido, lee lo siguiente, ajustando el texto en función de si llegan desde arriba o desde debajo del agua:

Bajo el agua se adivina la oscura silueta de un templo sumergido. Sobresaliendo de la salmuera salina se ergue la aguja de la construcción, contra la que parece haber chocado más de una desafortunada nave, a juzgar por las partes que le faltan. El templo está escorado hacia el norte. Algas y percebes recubren y pueblan las paredes. La fachada del edificio es un cúmulo desastroso de muros semiderruidos y andamios destrozados, dando la idea de que el lugar aún estaba en plena construcción cuando se hundió. No obstante, es difícil saber qué partes no estaban terminadas y cuáles se vinieron abajo debido al colapso.

L1. AGUJA EN RUINAS

La mayor parte del techo ha desaparecido del campanario ubicado bajo la torre enhiesta, pero aún perduran segmentos de las paredes y sus ventanas arqueadas. Una escalera cubierta de algas desciende hacia las profundidades de la construcción inundada.



Entrada con guardas mágicas. Los avanzados conocimientos arcanos de Sgothgah le han permitido crear docenas de guardas mágicas para proteger el templo, como las generadas por el conjuro de *glifo custodio* usando la opción de runas explosivas. Los aboleths que atacaron el lugar han desmantelado o activado todas las defensas menos una. Este último glifo restante se encuentra en el nivel inferior de la torre, en la entrada a la zona L2.

La guarda se activará cuando cualquiera que no sea adorador de Tharizdun se mueva o nade a través de la puerta que permite pasar de la zona L1 a la zona L2. Cuando este se dispara, cada criatura situada en la zona L1 recibe 22 (5d8) de daño de relámpago. Debido a que los rayos se extienden uniformemente a través del agua, no hay ninguna tirada de salvación posible contra este efecto.

Cualquiera que inspeccione la puerta y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 14 podrá detectar el glifo. Este se podrá eliminar mediante un conjuro de *disipar magia*, pero no hay una forma no mágica de desactivarlo. Solo se puede sortear accediendo al templo por otra entrada.

L2. TEMPLO INUNDADO

El suelo de piedra de la nave principal del templo está recubierto de capas de limo. Varios montones de andamios derrumbados se entremezclan en el extremo este de esta zona. El lado oeste está dominado por un pozo circular que se extiende de pared a pared y que palpita emitiendo una luz tenue y antinatural.

Hay dos **aboleths** procedentes del Nadir Infinito en esta cámara; han descansado y están recuperados de su combate contra Sgothgah. Si los personajes se infiltran en el edificio sin alertar a los aboleths, verán a las criaturas flotando sobre los escombros en el lado este de la estancia, discutiendo en su habla de las profundidades sobre si deben matar a la bestia del pozo o esclavizarla. No obstante, si los aboleths saben que los aventureros se acercan (y eso estará asegurado si los personajes activaron el glifo de la zona L1), se retirarán a los rincones opuestos de esta sala y levantarán una enorme nube de limo para camuflarse. La zona L2 estará muy oscura durante los siguientes 5 minutos.

El fracaso no es una opción para los agentes del Nadir Infinito y ambos aboleths lucharán hasta la muerte si se da el caso. Esta no es la guarida de las criaturas, por lo que no dispondrán de acciones en guarida ni efectos regionales. Si se produce un combate y los aventureros necesitaran un poco de ayuda, uno de los aboleths podría acercarse demasiado al pozo y ser arrastrado dentro por el kraken joven (consulta el siguiente apartado para saber más). Sin embargo, el enfrentamiento no será algo inevitable.

Llegar a un acuerdo. Los aboleths persiguen dos objetivos: matar a Sgothgah y disponer del kraken, ya sea destruyéndolo o capturándolo. Si los personajes no se lanzan de inmediato al ataque y pueden demostrar que el aboleth renegado no los ha esclavizado; o mejor aún, que han matado a Sgothgah, podrán abordar a estos aboleths usando la diplomacia en relación con el deseo de estos últimos de matar o esclavizar el kraken.

Las aboleths tendrán respuesta para varios argumentos diferentes:

- Incluso si los aboleths son capaces de esclavizar al kraken en este momento, la criatura seguirá creciendo y, al final, conseguirá liberarse de su control. Ni siquiera un grupo de aboleths es rival para un kraken adulto, por lo que deberían destruir a la bestia por su propia seguridad.
- El sustancial intelecto del kraken ha quedado contaminado sin remedio por la exposición a las creencias religiosas de Sgothgah. Todos los dioses resultan execrables para los aboleths, por lo que deberían destruir al monstruo antes de que sus emponzoñados pensamientos puedan influir en otros.
- No hay nada en el mar que pueda igualar la fuerza de un kraken, y los aboleths nunca volverán a tener la ocasión de tomar el control de un arma semejante en su lucha contra las deidades. Por tanto, deberían esclavizar a la bestia y obligarla a servirles.

Si los jugadores prefieren no interpretar un debate telepático con mentes extraterrestres extremadamente inteligentes, podrán hacer que los aboleths se decanten por una opción u otra superando una prueba grupal de Carisma (Persuasión) CD 20. Si las negociaciones fracasan o si los aventureros dan a los aboleths cualquier motivo para mostrarse paranoicos (lo cual no costará mucho, dada la inclinación natural de estos), las criaturas atacarán.

L3. EL POZO DE LANDGRAVE

La luz que inunda el pozo se origina en el parpadeo de los intrincados símbolos mágicos que cubren tanto su reborde como los veinte pies superiores de sus paredes. Esos símbolos entrelazados forman un complejo tapiz de luz mágica, ondulante y sinuosa, como si fuera una obscura alfombra de serpientes. Por debajo de su brillo pulsante, el pozo desciende hacia la oscuridad total.

La dedicación que Landgrave puso a su loco objetivo se aprecia en el éxito de su malhadada excavación. El pozo que se abre dentro del templo tiene cientos de pies de profundidad y es de una negrura absoluta por debajo de los 20 pies superiores. La criatura que acecha en su interior está cerca.

El **kraken joven** (mira el apéndice C) normalmente mora varios cientos de pies más abajo, dentro del pozo, pero el hambre lo ha ido obligando a ascender poco a poco. Sus progresos son lentos porque debe aclimatarse a la presión decreciente a medida que asciende. Ahora acecha a 40 pies por debajo del borde del pozo, oculto en las aguas negras como la tinta. Si detecta actividad en el agua más arriba, o en la parte superior del pozo, se abalanzará y atacará.

Aunque todavía no ha madurado del todo, el kraken ya es monstruoso de contemplar, con su carne aceitosa de color verde oscuro, sus tentáculos de 20 pies de largo y una boca voraz cubierta de cientos de dientes como dagas. Sus enormes ojos están rodeados por un aura de energía roja, la marca del poder concentrado en este. El glifo que Sgothgah dejó como impronta en la criatura tiene la forma de un signo negro azulado que se asemeja al símbolo espiral de Tharizdun. La carne que rodea la señal está cubierta de úlceras y llagas; la energía canalizada hacia esta erupciona a veces de manera espontánea y pudre la carne.

El kraken ha comprendido, gracias al constante adiestramiento de Sgothgah, que le espera un grandioso e ignoto destino. Permite gustoso que el aboleth atendiera sus necesidades mientras crecía, pero ya había decidido matar al Susurrador una vez la utilidad de este hubiera llegado a su fin. La bestia no tiene interés alguno en cooperar con nadie. Su único temor es morir antes de convertirse en el monarca de los mares, por lo que, si sus puntos de golpe se ven reducidos a 40 o menos, dejará de luchar y se concentrará en escapar.

Símbolos sinuosos. Las brillantes marcas que serpentean en torno al pozo son un dispositivo de canalización mágico único inventado por Sgothgah. Los dos miembros del Nadir Infinito no lo reconocieron ni entendieron su función, lo que los llevó a dudar acerca de si atacar al kraken o no. Si los personajes oyeron la explicación del Sr. Dory sobre cómo los sectarios están incubando a su engendro alimentándolo con el miedo y la miseria de Los Orzuelos, los jugadores podrían averiguar el propósito de este canalizador mágico. De lo contrario, un aventurero que tenga competencia en Conocimiento Arcano, que estudie el glifo durante unos minutos y que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 18 podrá deducir para qué sirve.

La magia del pozo actúa como un faro para la energía emocional negativa que se genera dentro de un radio de cinco millas a la redonda, extrayendo volutas de toda esa energía del sombrío ambiente del distrito portuario. Canalizada mediante el impío símbolo de Tharizdun del kraken,

esa energía acelera el crecimiento de la bestia y alimenta su hostilidad. Normalmente, un monstruo de estas características tardaría décadas en alcanzar la madurez, pero la magia de Sgothgah ha reducido ese tiempo a tan solo unos meses, y ahora el kraken será adulto en unas pocas semanas, a menos que se acabe con este.

La magia del pozo se puede destruir lanzando con éxito (CD 19) un conjuro de *disipar magia* o arruinando físicamente los símbolos que hay en el suelo de la zona L3 y las marcas similares de los 20 pies superiores de la pared del pozo. Ambos lugares tienen CA 17; 75 puntos de golpe; inmunidad a los daños necróticos, psíquicos y de veneno; y resistencia a todos los demás tipos de daño mientras la magia permanezca activa.

DESENLACE

Para terminar con los asesinatos que han estado azotando a Los Orzuelos, los aventureros solo habrán de matar a Sgothgah. Sin embargo, acabar con el aboleth no salvará al distrito de la bestia que acecha en el Disparate de Landgrave.

Si los personajes no eliminan al kraken joven (o al menos lo hieren lo suficiente como para que huya y luego destruyen la magia del pozo), al final este matará a los dos aboleths y dará inicio a su reinado del terror.

La bestia comenzará a destruir sistemáticamente cualquier barco y bote de pesca que pase junto al Disparate de Landgrave. Además, motivado por lo que parece puro placer, se deslizará periódicamente hasta Los Orzuelos para cosechar a algunas desventuradas víctimas en sus maltratos muelles. Los sectarios de Tharizdun serán capaces de prever los ataques del kraken y podrán aplacarlo realizando sacrificios, por lo que la reputación de estos dentro del distrito mejorará con rapidez. Finalmente, los líderes de la secta reemplazarán a los consejeros como gobernantes de Los Orzuelos. Derrotar al monstruo y a su floreciente culto será mucho más difícil a partir de ese momento, aunque podría convertirse en una aventura emocionante para extender la duración de tu campaña.

En el caso de que los aventureros destruyan al kraken, habrán prestado un gran servicio a todos los marineros de la zona, aunque los lugareños podrían no darse cuenta o apreciarlo en un primer momento. Algún tiempo después de la derrota de la bestia, los consejeros celebrarán una reunión a puerta cerrada y decidirán recompensar al grupo: cada uno recibirá un pequeño cofre de teca con perlas y otras gemas por valor de 3.000 po, con la condición de que no hablen en público sobre sus logros.

Si alguno de los aboleths sobrevive, al tratarse de criaturas con muy buena memoria, seguramente buscarán venganza contra los personajes que los socavaron. Esto será aún más cierto en el caso de Sgothgah. Como alternativa, si los aventureros llegaron a un acuerdo con los aboleths del Nadir Infinito y les apoyaron para completar su misión, podrán pedirles ayuda en el futuro. Sin embargo, la naturaleza alienígena de estos seres conlleva que su idea de devolver un favor no necesariamente tiene por qué coincidir con la de los personajes.

Si el kraken escapa, se refugiará en las lúgubres profundidades marinas y seguirá creciendo a su ritmo natural hasta la madurez. Queda en tus manos imaginar los terribles y apocalípticos acontecimientos que podría desencadenar una monstruosidad de tamaño Gargantuesco cuya mente se ha emponzoñado con la energía negativa y las constantes pesadillas de Tharizdun.

APÉNDICE A: DE LOS BARCOS Y LA MAR

El océano es un lugar vasto y peligroso, lleno de aventuras tanto en la superficie como bajo las olas. Este apéndice amplía la información disponible en el *Player's Handbook* y en el *Dungeon Master's Guide*, dándote recursos más amplios para aquellas aventuras que quieras ubicar en entornos acuáticos.

PERFILES DE BARCOS

Como ayuda para las aventuras en las que haya barcos que entren en combate, requieran de un gobierno preciso o se enfrenten a situaciones en las que sus diversas capacidades sean relevantes, el siguiente apartado presenta nuevas reglas y los perfiles de varios tipos de embarcaciones.

DATOS BÁSICOS

El perfil de un barco tiene tres partes principales: datos básicos, componentes y acciones opcionales. Estas naves no pueden realizar ninguna acción por su cuenta; sin los esfuerzos de su tripulación, una embarcación podría flotar a la deriva, detenerse o escorarse sin control.

TAMAÑO

La mayor parte de los barcos son de tamaño Grande, Enorme o Gargantuesco. El tamaño de una nave viene determinado por su eslora o su manga, la mayor de las dos. Por ejemplo, una embarcación que mida 10 pies de eslora y 20 pies de manga estará en la categoría de tamaño que tenga una anchura de 20 pies, lo que significará que es Gargantuesca.

ESPACIO

El espacio que ocupa un barco no es un cuadrado, a menos que su perfil especifique otra cosa. Por ejemplo, un navío que tenga 20 pies de eslora y 10 pies de manga necesitará una zona de 20 por 10 pies. Una nave no podrá moverse a un espacio que sea demasiado pequeño para acomodarla. Si intenta hacerlo, chocará, como se describe en el apartado “Chocar con un barco” (página 199).

CAPACIDAD

El perfil de una embarcación indica cuántas criaturas y cuánta carga puede transportar. Las criaturas incluyen tanto a la tripulación del barco como a los pasajeros que pueda alojar. Por lo general, los viajeros no participan en el gobierno de un navío, pero tampoco tienen por qué ser meros espectadores. Los comerciantes mareados y los infantes de marina son del todo capaces de enfrentarse a las amenazas de las profundidades y cuentan como pasajeros.

La capacidad de carga indica la cantidad máxima de carga que puede llevar un barco. Una nave no podrá moverse, ni tampoco iniciar la navegación, si su carga excede esta capacidad.

RITMO DE VIAJE

El ritmo de viaje de una embarcación establece qué distancia puede recorrer el barco por hora y por día. Los componentes relacionados con el movimiento de un navío (descritos más adelante en los perfiles) determinarán cuán lejos podrá desplazarse la nave por asalto.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS

Un barco posee las seis puntuaciones de característica (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma) y los modificadores correspondientes.

La Fuerza de una embarcación expresa su tamaño y peso. La Destreza representa su facilidad de manejo. La Constitución de la nave cubre su durabilidad y la calidad de su construcción. Los barcos tienen, por lo general, una puntuación de 0 en Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

Si un navío cuenta con un 0 en una puntuación, fallará de manera automática cualquier prueba de característica o tirada de salvación para la que esta se use.

VULNERABILIDADES, RESISTENCIAS E INMUNIDADES

Las vulnerabilidades, resistencias e inmortalidades de una nave se aplican a todos sus componentes, a menos que se indique otra cosa en el perfil.

Los barcos son típicamente inmunes a los daños psíquico y de veneno. También suelen ser inmunes a los siguientes estados: asustado, aturdido, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, envenenado, hechizado, incapacitado, inconsciente, paralizado y petrificado.

ACCIONES

Esta parte del perfil especifica qué puede hacer la nave durante su turno, utilizando sus acciones especiales en lugar de las acciones que usan las criaturas. Incluso depende de sus acciones para moverse; de otro modo, carecería de movimiento. Es el capitán del barco quien debe decidir qué acciones emplear. Una acción determinada solo se puede elegir una vez durante un turno.

COMPONENTES

Una nave está formada por diferentes componentes, cada uno de los cuales comprende múltiples objetos:

Casco. El casco de un barco es su estructura básica, en el que se instalan los demás componentes.

Control. Un componente de control sirve para virar una nave.

Movimiento. Un componente de movimiento es el elemento del navío que le permite moverse, como el velamen o los remos, y proporciona una velocidad específica.

Arma. Una nave capaz de entrar en combate posee uno o más componentes de arma, cada uno de los cuales debe manejarse por separado.

Un componente de un barco puede contar con reglas especiales, como se describe en el perfil.

CLASE DE ARMADURA

Un componente tiene Clase de Armadura. Su CA refleja los materiales utilizados para construirlo y cualquier revestimiento defensivo del que disponga y aumente su resistencia.

PUNTOS DE GOLPE

Un componente de la nave queda destruido e inservible al reducirse sus puntos de golpe a 0. Un barco naufragará si se destruye su casco.

Una embarcación no posee Dados de Golpe.

UMBRAL DE DAÑO

Si un componente de la nave tiene umbral de daño, este aparecerá detrás de sus puntos de golpe. Un componente contará con inmunidad a todos los tipos de daño, a menos que reciba una cantidad de daño que iguale o supere su umbral, en cuyo caso sufrirá el daño de manera normal. El daño que no traspase el umbral se considerará superficial y no reducirá los puntos de golpe del componente.

BARCOS DE EJEMPLO

Esta sección proporciona los perfiles, planos de cubierta y otros detalles de algunas de las embarcaciones más comunes.

BARCAZA

La barcaza es una de las embarcaciones más pequeñas y la puede gobernar o impulsar una sola persona con un remo. Estas naves se usan a menudo para transportar pequeñas cantidades de carga o pasajeros. Son perfectas para las travesías de placer, ya que son más fáciles y menos costosas de operar que otros buques más grandes.

Una barcaza posee las siguientes características:

Iluminación. Uno o dos fanales proporcionan luz brillante a toda la embarcación.

Jarcia. Se puede trepar por la jarcia de la nave sin necesidad de hacer ninguna prueba de característica.

Velamen. La barcaza tiene un mástil de 10 pies de alto provisto de velas.

TRIPULACIÓN TÍPICA DE UNA BARCAZA

Una barcaza solo necesita un tripulante para gobernarla sin contratiempos. Si los personajes van en uno de estos barcos como pasajeros, el único tripulante será el capitán,

BARCAZA

Vehículo Gargantuesco (60 por 20 pies)

Capacidad de transporte de criaturas: 3 tripulantes, 4 pasajeros

Capacidad de carga: 0,5 toneladas

Ritmo de viaje: 3 millas por hora (72 millas al día)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	7 (-2)	13 (+1)	0	0	0

Inmunidad a daño: psíquico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, aturrido, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, envenenado, hechizado, incapacitado, inconsciente, paralizado, petrificado

ACCIONES

Durante su turno, la barcaza puede realizar 2 acciones de entre las opciones que se presentan a continuación. Solo puede llevar a cabo 1 acción si cuenta con un único tripulante. No puede hacer ninguna de ellas si carece de tripulación.

Disparar balista. La embarcación puede disparar su **balista** (*DMG*, capítulo 8).

Moverse. La nave puede usar el timón para desplazarse a remo o a vela.

CASCO

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 100 (umbral de daño 10)

ARMAS DE ASEDO

Algunos barcos van equipados con armas de asedio, cuyas descripciones se encuentran en el apartado "Equipo de asedio" del capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*. En este apéndice, el nombre de un elemento de equipo de asedio aparecerá en negrita con una nota entre paréntesis (*DMG*, capítulo 8), que te recordará dónde hallar su descripción.

que usará el perfil de un **capitán bandido** con competencia en vehículos acuáticos.

CUBIERTA DE UNA BARCAZA

La cubierta principal de la barcaza tiene las siguientes características:

Balista. Hay una **balista** (*DMG*, cap. 8) montada en la sección de proa de la cubierta. Junto a esta se apilan, bien amarradas, diez flechas de esta arma.

Batayola. Hay una borda de 3 pies de alto construida alrededor del perímetro de la cubierta; proporciona cobertura media a las criaturas Medianas y cobertura tres cuartos a las criaturas Pequeñas mientras se encuentran tras esta.

Remos. La cubierta de la embarcación cuenta con doce bancos y cuatro remos de 15 pies de largo. Cuando es necesario impulsar la nave utilizando los remos, los tripulantes se sientan en estos bancos para bogar.

CAMAROTE DE LA BARCAZA

El camarote de la barcaza tiene las siguientes características:

Arcones. Debajo de cada cama hay un arcón. Estos son de hierro y tienen CA 19, 18 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno.

Mobiliario. Al fondo del camarote se sitúan dos catres y un escritorio con su silla.

CONTROL: TIMÓN

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 50

Avanza tanto como la velocidad de uno de los componentes de movimiento de la nave, pudiendo efectuar un viraje de 90 grados. Si el timón resulta destruido, la barcaza no puede virar.

MOVIMIENTO: REMOS

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 100; -5 pies de velocidad por cada 25 de daño recibidos

Velocidad (agua): 20 pies

MOVIMIENTO: VELAS

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 100; -5 pies de velocidad por cada 20 de daño recibidos

Velocidad (agua): 25 pies; 15 pies navegando contra el viento; 35 pies navegando a favor del viento

ARMA: BALISTA

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 50

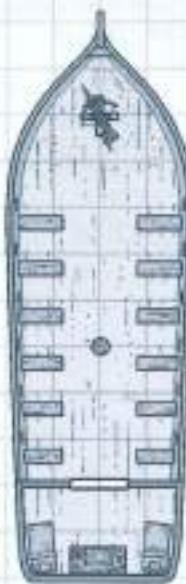
Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 120/480 pies, un objetivo. **Impactar:** 16 (3d10) de daño perforante.

Las barcazas incluyen una **balista** (*DMG*, cap. 8) solo cuando se las equipa para el combate.



DRAKKAR

1 casilla = 5 pies



BARCAZA

A.1: DRAKKAR Y BARCAZA

BOTE DE REMOS

El humilde bote de remos sirve para llevar pasajeros hasta y desde barcos más grandes o, también, para navegar en lagos y ríos. Debido a su diseño sencillo y versátil, esta embarcación no tiene cubiertas ni una tripulación típica. Con un peso de 100 libras (unos 45 kg), esta nave es fácil de transportar y la pueden cargar barcos de mayor calado.

DRAKKAR

Los drakkars son unas embarcaciones alargadas que dependen de su velamen y de grandes tripulaciones de remeros para surcar los mares. Estas naves se usan por lo general para transportar soldados al combate. El tamaño de un drakkar hace que sea fácil para las tropas embarcar y desembarcar con rapidez, lo que lo convierte en el barco perfecto para realizar incursiones sorpresa.

Un drakkar tiene las siguientes características:

Iluminación. Unos fanales colgados proporcionan luz brillante a la cubierta.

Jarcia. Se puede trepar por la jarcia de la nave sin necesidad de hacer ninguna prueba de característica.

Rueda del timón. El barco puede virar gracias a un timón controlado desde la popa de la cubierta.

Velamen. El buque tiene un mástil de 20 pies de alto con velas que impulsan el navío.

TRIPULACIÓN TÍPICA DE UN DRAKKAR

Un drakkar requiere de cuarenta tripulantes para gobernar la embarcación o propulsarla remando sin contratiempos, y a menudo transporta a pasajeros o soldados adicionales. Si los personajes van en una de estas naves como pasajeros, la tripulación se compondrá de las siguientes criaturas, que tendrán competencia en el manejo de vehículos acuáticos, además de sus perfiles normales:

- Un capitán (**berserker**).

- Otros cinco oficiales: un primer oficial, un contramaestre, un navegante, un cirujano y un cocinero (**berserkers**).
- Treinta y cuatro marineros (**plebeyos**).

CUBIERTA DE UN DRAKKAR

La cubierta principal del drakar tiene las siguientes características:

Batayola. Una borda de 3 pies de alto está construida alrededor del perímetro de la cubierta y guarnecida con escudos de madera; proporciona cobertura media a las criaturas Medianas y cobertura tres cuartos a las criaturas Pequeñas mientras se encuentran tras esta.

Remos. Hay dieciséis bancos integrados en la cubierta, cada uno equipado con un remo de 15 pies de largo. Cuando se impulsa el barco usando los remos, los tripulantes se sientan en estos bancos para bogar. En las paredes cuelgan remos de repuesto.

GALERA

Las galeras son naves alargadas que dependen de su velamen y de grandes tripulaciones de remeros para desplazarse. Estos barcos pueden transportar armas de asedio y soldados a la guerra o grandes cantidades de carga para los comerciantes. Con independencia del propósito del navío, la tripulación casi siempre contrata protección adicional, ya que las galeras son objetivos grandes y cargados de riquezas para los piratas.

Una galera tiene las siguientes características:

Iluminación. Unos fanales colgados por todo el barco proyectan luz brillante.

Jarcia. Se puede trepar por la jarcia de la nave sin necesidad de hacer ninguna prueba de característica.

Techos. El techo de la cubierta inferior de una galera tiene 8 pies de alto.

Velamen y remos. La galera posee un mástil de 120 pies de alto provisto de velas para aprovechar el viento y remos en la cubierta inferior para impulsar el barco bogando.

TRIPULACIÓN TÍPICA DE UNA GALERA

Una galera requiere de ochenta tripulantes para gobernar la embarcación o impulsarla remando como es debido, y puede transportar a pasajeros o soldados adicionales. Si los personajes viajan en una de estas naves como pasajeros, la tripulación se compondrá de las siguientes criaturas, que tendrán competencia en el manejo de vehículos acuáticos, además de sus perfiles normales:

- Un capitán (**capitán bandido**).
- Otros cinco oficiales: un primer oficial, un contramaestre, un navegante, un cirujano y un cocinero (**batidores**).
- Cuarenta y dos marineros (**plebeyos**).
- Doce ingenieros de asedio (**guardias**).
- Veinte **guardias**.

CUBIERTA PRINCIPAL

La cubierta principal de la galera tiene las siguientes características:

Abertura. Un espacio abierto de 10 pies de ancho por 80 pies de largo en mitad de la cubierta principal recorre el navío de proa a popa y da a la cubierta inferior.

BOTE DE REMOS

Vehículo Grande (10 por 5 pies)

Capacidad de transporte de criaturas: 2 tripulantes, 2 pasajeros

Capacidad de carga: 0,25 toneladas

Ritmo de viaje: 3 millas por hora (24 millas al día)

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

Inmunidad a daño: psíquico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, aturrido, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, envenenado, hechizado, incapacitado, inconsciente, paralizado, petrificado

DRAKKAR

Vehículo Gargantuesco (70 por 20 pies)

Capacidad de transporte de criaturas: 40 tripulantes, 100 pasajeros

Capacidad de carga: 10 toneladas

Ritmo de viaje: 5 millas por hora (120 millas al día)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	6 (-2)	17 (+3)	0	0	0

Inmunidad a daño: psíquico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, aturrido, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, envenenado, hechizado, incapacitado, inconsciente, paralizado, petrificado

ACCIONES

En su turno, el drakkar puede realizar la acción de movimiento que se explica a continuación. No podrá llevarla a cabo si no dispone de tripulantes.

Moverse. El drakkar puede usar el timón para desplazarse a remo o a vela.

Ariete naval. La proa de la galera presenta un ariete naval de hierro que se usa para embestir a otras naves.

Ballistas. Hay cuatro **ballistas** (DMG, cap. 8) montadas en la sección de proa de la cubierta. Junto a cada una se apilan, bien amarradas, diez flechas de dichas armas.

Batayola. Hay una borda de 3 pies de alto construida alrededor del perímetro de la cubierta; proporciona cobertura media a las criaturas Medianas y cobertura tres cuartos a las criaturas Pequeñas mientras se encuentran tras esta.

Botes de remos. En esta cubierta se agrupan ocho botes de remos en dos grupos de cuatro. Se pueden arriar o izar mediante un sistema de cuerdas y poleas.

Manganas. Hay dos **manganas** (DMG, cap. 8) montadas en la sección de popa de la cubierta. Junto a cada una se apilan, bien amarradas, diez piedras de esta arma.

Rueda del timón. La rueda del timón del barco se encuentra en la popa de la cubierta principal.

Timbal. Hay un timbal con dos mazos instalado a popa de la cubierta principal, justo ante la abertura que da a la cubierta inferior. Un miembro de la tripulación toca este instrumento mientras los marineros reman en la cubierta inferior; el ritmo les ayuda a sincronizar la boga.

ACCIONES

En su turno, el bote puede realizar la acción de movimiento que se explica a continuación. No podrá llevarla a cabo si no dispone de tripulantes.

Moverse. El bote de remos puede desplazarse usando sus remos.

CASCO

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 50

CONTROL Y MOVIMIENTO: REMOS

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 25

Velocidad (agua): 15 pies

Se mueve a la velocidad de la nave, pudiendo efectuar un viraje de 90 grados. Sin remos, la velocidad del bote de remos es 0.

CASCO

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 300 (umbral de daño 15)

CONTROL: TIMÓN

Clase de Armadura: 16

Puntos de golpe: 50

Avanza tanto como la velocidad de uno de los componentes de movimiento de la nave, pudiendo efectuar un viraje de 90 grados. Si el timón resulta destruido, el drakkar no puede virar.

MOVIMIENTO: REMOS

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 100; -5 pies de velocidad por cada 25 de daño recibidos

Velocidad (agua): 20 pies (requiere al menos 20 tripulantes)

MOVIMIENTO: VELAS

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 100; -10 pies de velocidad por cada 25 de daño recibidos

Velocidad (agua): 45 pies; 15 pies navegando contra el viento; 60 pies navegando a favor del viento

CUBIERTA INFERIOR

La estrecha cubierta inferior de la galera apesta a olor corporal y tiene las siguientes características:

Bodegas de carga. Las bodegas de carga situadas a proa y popa en la cubierta inferior contienen cajas, barriles y munición estibados con cuerdas.

Remos. Hay treinta y dos bancos integrados en la cubierta, cada uno equipado con un remo de 20 pies de largo. Cuando es necesario impulsar el barco usando los remos, los tripulantes se sientan en estos bancos para bogar. En las paredes cuelgan diez remos de repuesto.

VELERO Y NAVÍO DE GUERRA

Los veleros son barcos rápidos que se usan sobre todo para viajar. Los navíos de guerra son naves más lentas, pero mejor armadas y capaces de transportar más cargamento. Comparten muchas de las siguientes zonas, pero, como revelan sus indicaciones en el mapa, no poseen exactamente las mismas dependencias.

El velero y el navío de guerra tienen las siguientes características:

Arcones. Los arcones de la nave son de hierro y tienen CA 19, 18 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno.

Iluminación. Unos fanales colgados por todo el barco le proporcionan luz brillante.

Jarcias. Se puede trepar por la jarcia de la embarcación sin necesidad de hacer ninguna prueba de característica.

Puertas. Las puertas del barco están hechas de madera y cuentan con CA 15, 18 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Pueden abrirse usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15 o teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20.

Techos. Los techos de cubierta inferior, bodegas y camarotes alcanzan los 8 pies de alto, mientras que sus puertas son de 6 pies de alto.

Velamen. El barco posee tres mástiles de 80 pies de alto provistos de velas para aprovechar el viento y remos en la cubierta inferior para propulsar la nave bogando.

TRIPULACIÓN TÍPICA

Un velero o un navío de guerra requiere de una gran tripulación para gobernar el buque como es debido. Los navíos de guerra transportan soldados adicionales para pelear y disparar las armas de asedio. Si los personajes viajan en alguna

GALERA

Vehículo Gargantuesco (130 pies por 20 pies)

Capacidad de transporte de criaturas: 80 tripulantes y 40 pasajeros

Capacidad de carga: 150 toneladas

Ritmo de viaje: 4 millas por hora (96 millas al día)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	4 (-3)	20 (+5)	0	0	0

Inmunidad a daño: psíquico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, aturrido, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, envenenado, hechizado, incapacitado, inconsciente, paralizado, petrificado

ACCIONES

Durante su turno, la galera puede realizar 3 acciones de entre las opciones que se presentan a continuación. Solo puede llevar a cabo 2 acciones si tiene menos de cuarenta tripulantes y únicamente 1 acción si cuenta con menos de veinte. No puede hacer ninguna de estas acciones si posee menos de tres tripulantes.

Disparar las balistas. El barco puede disparar sus **balistas** (DMG, cap. 8).

Disparar las manganas. El navío puede disparar sus **manganas** (DMG, cap. 8).

Moverse. La galera puede usar el timón para desplazarse a remo o a vela. Como parte de este movimiento, puede utilizar su ariete naval.

CASCO

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 500 (umbral de daño 20)

CONTROL: TIMÓN

Clase de Armadura: 16

Puntos de golpe: 50

Avanza tanto como la velocidad de uno de los componentes de movimiento de la nave, pudiendo efectuar un viraje de 90 grados. Si el timón resulta destruido, la galera no puede virar.

MOVIMIENTO: REMOS

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 100; -5 pies de velocidad por cada 25 de daño recibidos

Velocidad (agua): 30 pies (requiere al menos 40 tripulantes)

MOVIMIENTO: VELAMEN

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 100; -10 pies de velocidad por cada 25 de daño recibidos

Velocidad (agua): 35 pies; 15 pies navegando contra el viento; 50 pies navegando a favor del viento

ARMA: ARIETE NAVAL

Clase de Armadura: 20

Puntos de golpe: 100 (umbral de daño 10)

Cuando embista a una criatura o un objeto, la galera tendrá ventaja en todas las tiradas de salvación derivadas del choque. Cualquier daño que resulte de la acometida se aplicará al ariete naval en vez de a la nave. Estos beneficios no se tendrán en cuenta si otro buque choca con la galera.

ARMAS: BALISTAS (4)

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 50 cada una

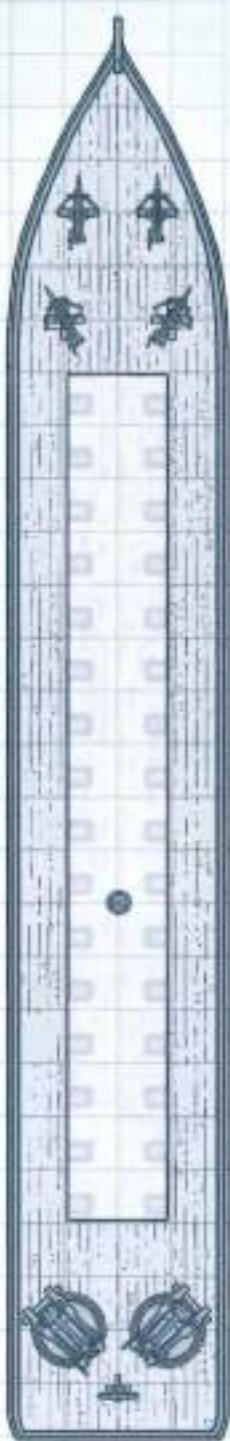
Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 120/480 pies, un objetivo. **Impactar:** 16 (3d10) de daño perforante.

ARMAS: MANGANAS (2)

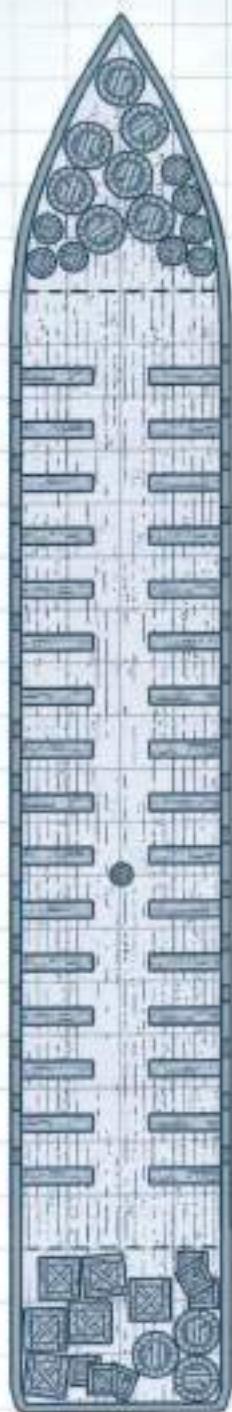
Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 100 cada una

Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 200/800 pies (no pueden golpear a objetivos que se encuentren a menos de 60 pies de estas), un objetivo. **Impactar:** 27 (5d10) de daño contundente.



CUBIERTA PRINCIPAL



CUBIERTA INFERIOR

1 casilla = 5 pies

de estas naves como pasajeros, la tripulación se compondrá de las siguientes criaturas, que tendrán competencia en el manejo de vehículos acuáticos, además de sus perfiles normales:

- Un capitán (**capitán bandido**).

VELERO

Vehículo Gargantuesco (100 por 20 pies)

Capacidad de transporte de criaturas: 30 tripulantes, 20 pasajeros

Capacidad de carga: 100 toneladas

Ritmo de viaje: 5 millas por hora (120 millas al día)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	7 (-2)	17 (+3)	0	0	0

Inmunidad a daño: psíquico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, aturrido, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, envenenado, hechizado, incapacitado, inconsciente, paralizado, petrificado

ACCIONES

Durante su turno, el barco puede realizar 3 acciones de entre las opciones que se presentan a continuación. Solo puede llevar a cabo 2 acciones si tiene menos de veinte tripulantes, y únicamente 1 acción si cuenta con menos de diez. No puede hacer ninguna de estas acciones si posee menos de tres tripulantes.

Disparar balista. La embarcación puede disparar su **balista** (DMG, cap. 8).

Disparar mangana. El velero puede disparar su **mangana** (DMG, cap. 8).

Moverse. El barco puede usar el timón para desplazarse a remo o a vela.

CASCO

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 300 (umbral de daño 15)

CONTROL: TIMÓN

Clase de Armadura: 18

Puntos de golpe: 50

Se mueve a la velocidad de las velas de la nave, pudiendo efectuar un viraje de 90 grados. Si el timón resulta destruido, el barco no puede virar.

MOVIMIENTO: VELAS

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 100; -5 pies de velocidad por cada 25 de daño recibidos

Velocidad (agua): 45 pies; 15 pies navegando contra el viento; 60 pies navegando a favor del viento

ARMA: BALISTA

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 50

Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 120/480 pies, un objetivo. **Impactar:** 16 (3d10) de daño perforante.

ARMA: MANGANA

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 100

Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 200/800 pies (no puede golpear a objetivos que se encuentren a menos de 60 pies de esta), un objetivo. **Impactar:** 27 (5d10) de daño contundente.

- Otros cuatro oficiales: un primer oficial, un contramaestre, un navegante y un cocinero (**nobles**).
- Veinticinco marineros (**plebeyos**).

Por lo general, un navío de guerra incluye la siguiente tripulación adicional para potenciar su capacidad de combate:

- Cuarenta soldados (**guardias**).
- Ocho ingenieros de asedio (**guardias**).
- Un **sacerdote** (el cirujano del barco).

1. CUBIERTA PRINCIPAL

La cubierta principal de la nave tiene las siguientes características:

Mangana. Los veleros llevan una **mangana** (DMG, cap. 8) montada en la cubierta. Los navíos de guerra cuentan con dos de ellas. Junto a cada una hay 10 piedras, empleadas como proyectiles de esta arma, apiladas y amarradas.

Escotilla. Una abertura cubierta cuadrada de 10 pies de lado permite acceder a la cubierta inferior (zona 8 en el navío de guerra, zona 12 en el velero).

Batayola. Una borda de 3 pies de alto está construida en torno al perímetro de la cubierta principal; proporciona cobertura media a las criaturas Medianas y cobertura tres cuartos a las criaturas Pequeñas mientras se encuentran tras esta.

Botes de remos. Cuatro botes de remos se apilan uno sobre otro en esta cubierta. Se pueden arriar o izar mediante un sistema de cuerdas y poleas.

2. DEPENDENCIAS DE LOS OFICIALES

Cuatro camas están dispuestas en el camarote de los oficiales. Debajo de cada una hay un arcón de hierro donde estos pueden guardar sus pertenencias. Los oficiales duermen por turnos para que siempre haya alguien de guardia para dar las órdenes a la tripulación y cumplir con las del capitán.

3. DEPENDENCIAS DEL CAPITÁN

El camarote del capitán cuenta con una cama y un escritorio. Bajo la cama se sitúa un arcón de hierro donde este puede guardar sus efectos personales.

4. MUNICIÓN DE LAS ARMAS DE ASEDO

Hay piedras de mangana y flechas de balista estibadas con cuerdas en unos estantes ubicados en las paredes de este compartimento.

5. SUMINISTROS

En esta zona se almacenan herramientas, barriles de brea, cuerdas, material adicional para reparar velas, así como otros suministros necesarios para el mantenimiento del barco.

6. CASTILLO DE PROA

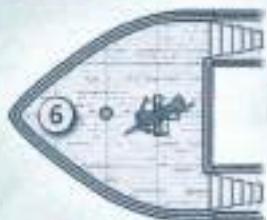
El castillo tiene las siguientes características:

Balista. Hay una **balista** (DMG, cap. 8) montada en la cubierta. Junto a esta se apilan, bien amarradas, diez flechas de esta arma.

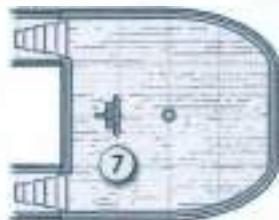
Mascarón de proa. Los navíos de guerra llevan un mascarón de proa de hierro en la parte frontal de su castillo de proa, a menudo con la forma de algún temible depredador marino. Este mascarón hace las veces de ariete naval del barco.

Batayola. Una borda de 3 pies de alto está construida en torno al perímetro de la cubierta del castillo de proa; proporciona cobertura media a las criaturas Medianas y cobertura tres cuartos a las criaturas Pequeñas mientras se encuentran tras esta.

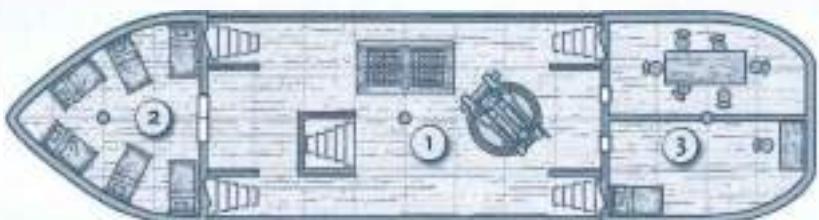
1 casilla = 5 pies



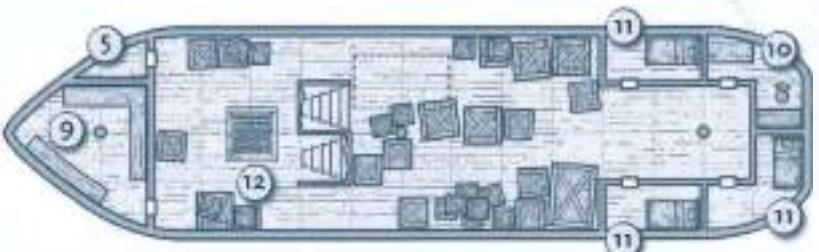
CASTILLO DE PROA



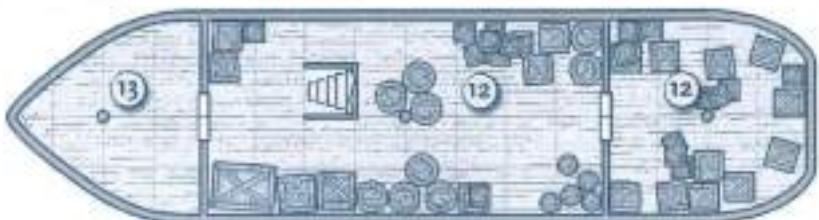
ALCÁZAR DE POPA



CUBIERTA PRINCIPAL



CUBIERTA INFERIOR



BODEGA DE CARGA

7. ALCÁZAR DE POPA

El alcázar tiene las siguientes características:

Balista. En un navío de guerra hay una **balista** (*DMG*, cap. 8) montada en la cubierta. Junto a esta se apilan, bien amarradas, diez flechas de esta arma.

Batayola. Una borda de 3 pies de alto está construida en torno al perímetro de la cubierta del castillo de proa; proporciona cobertura media a las criaturas Medianas y cobertura tres cuartos a las criaturas Pequeñas mientras se encuentran tras esta.

Rueda del timón. La rueda del timón del barco se sitúa en la popa del alcázar.

8. CUBIERTA DE BOGA

Hay veintidós bancos integrados en la cubierta, cada uno con un remo de 20 pies de largo. Cuando se propulsa el barco usando los remos, los tripulantes se sientan en estos bancos para bogar. En las paredes cuelgan diez remos de repuesto.

9. LETRINAS

Unos bancos están alineados en las paredes de este compartimento. Los cuatro agujeros practicados en estos contienen orinales.

10. CAMAROTE MÉDICO

Los ganchos y estantes de las paredes contienen instrumental médico, vendas, bálsamos, tópicos, frascos llenos de sanguijuelas y demás material; todo preparado para atender las heridas de los combates o los accidentes.

11. CAMAROTE DE LOS HUÉSPEDES Y CALABOZO

Este camarote está destinado a alojar durante el viaje a los pasajeros invitados y a los funcionarios de alto rango. Dado que los navíos de guerra a menudo necesitan mucho espacio para albergar prisioneros en lugar de viajeros, las camas de estos buques también cuentan con grilletes (consulta el capítulo 5 del *Player's Handbook*) unidos a sus somieres.

12. BODEGA

Esta zona contiene tanto pasajeros como carga. La tripulación fuera de servicio del barco duerme en sacos de dormir, entre las cajas y los barriles de comida, agua y otros suministros.

13. ARMERÍA

En este camarote se guardan los suministros de armas y armaduras de la nave. Sus paredes están cubiertas de estantes integrados que sostienen armas y armaduras. La puerta del compartimento está cerrada por lo general, y la llave la lleva consigo uno de los oficiales del barco.

NAVÍO DE GUERRA

Vehículo Gargantuesco (100 por 20 pies)

Capacidad de transporte de criaturas: 40 tripulantes, 60 pasajeros

Capacidad de carga: 200 toneladas

Ritmo de viaje: 4 millas por hora (96 millas al día)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	4 (-3)	20 (+5)	0	0	0

Inmunidad a daño: psíquico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, aturdido, cansancio, cegado, derribado, ensordecido, envenenado, hechizado, incapacitado, inconsciente, paralizado, petrificado

ACCIONES

Durante su turno, el barco puede realizar 3 acciones de entre las opciones que se presentan a continuación. Solo puede llevar a cabo 2 acciones si tiene menos de veinte tripulantes, y únicamente 1 acción si cuenta con menos de diez. No puede hacer ninguna de estas acciones si posee menos de tres tripulantes.

Disparar las balistas. La embarcación puede disparar sus **balistas** (*DMG*, cap. 8).

Disparar las manganas. La nave puede disparar sus **manganas** (*DMG*, cap. 8).

Moverse. El navío de guerra puede usar el timón para moverse a remo o a vela. Como parte de este movimiento, puede utilizar su ariete naval.

CASCO

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 500 (umbral de daño 20)

CONTROL: TIMÓN

Clase de Armadura: 18

Puntos de golpe: 50

Avanza tanto como la velocidad de uno de los componentes de movimiento de la nave, pudiendo efectuar un viraje de 90 grados. Si el timón resulta destruido, el barco no puede virar.

MOVIMIENTO: REMOS

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 100; -5 pies de velocidad por cada 25 de daño recibidos

Velocidad (agua): 20 pies (requiere al menos 20 tripulantes)

MOVIMIENTO: VELAS

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 100; -10 pies de velocidad por cada 25 de daño recibidos

Velocidad (agua): 35 pies; 15 pies navegando contra el viento; 50 pies navegando a favor del viento

ARMAS: BALISTAS (2)

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 50 cada una

Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 120/480 pies, un objetivo. **Impactar:** 16 (3d10) de daño perforante.

ARMAS: MANGANAS (2)

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 100 cada una

Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 200/800 pies (no puede golpear a objetivos que se encuentren a menos de 60 pies), un objetivo. **Impactar:** 27 (5d10) de daño contundente.

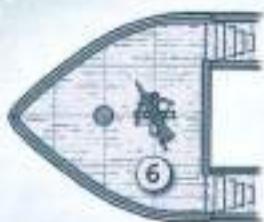
ARMAS: ARIETE NAVAL

Clase de Armadura: 20

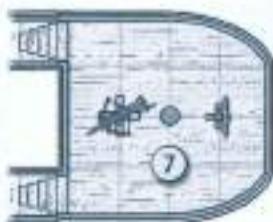
Puntos de golpe: 100 (umbral 10)

Cuando embiste a una criatura o a un objeto, el navío de guerra tendrá ventaja en todas las tiradas de salvación derivadas del choque. Cualquier daño que resulte de la acometida se aplicará al ariete naval en vez de a la nave. Estos beneficios no se tendrán en cuenta si otro buque choca con el navío.

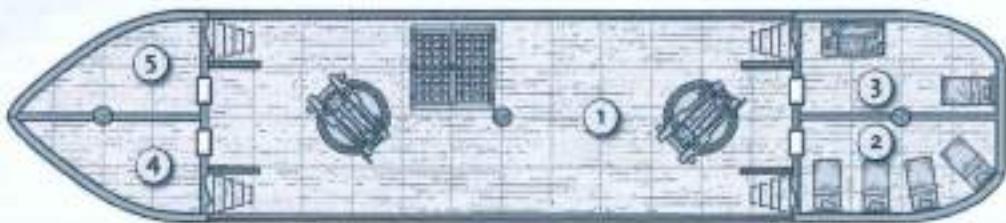
1 casilla = 5 pies



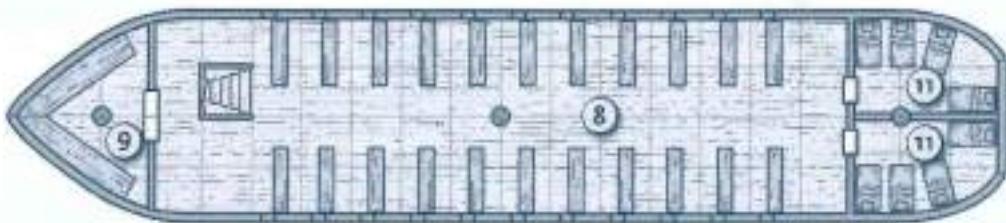
CASTILLO DE PROA



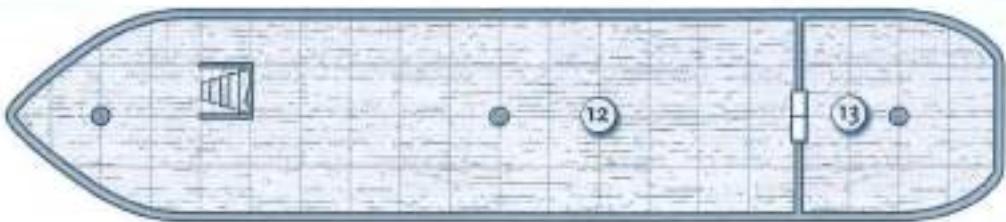
ALCÁZAR DE POPA



CUBIERTA PRINCIPAL



CUBIERTA INFERIOR



BODEGA DE CARGA

OFICIALES Y TRIPULACIÓN

Todos los barcos necesitan quien los gobierne: los oficiales al cargo y los marineros que cumplen sus órdenes.

TIPOS DE OFICIALES

¿Quieres saber cómo se gobierna un barco? Se necesitan oficiales para supervisar su funcionamiento, los cuales cumplen seis funciones diferentes. Algunos puestos a bordo de un navío reflejan la necesidad de contar con expertos capacitados para poder dirigir el trabajo de la tripulación. Otros se centran en cuidar de la salud y la moral de los tripulantes. Estos cargos te darán una idea de los tipos de pruebas de característica que resultan útiles a la hora de gobernar una embarcación. Sin embargo, de estos, el de capitán es el único papel que debe estar ocupado para que la nave pueda operar. Un barco necesita que sea una única persona la que dé las órdenes y responda a las amenazas; de lo contrario, existe el peligro de que cundan el caos y la confusión en el navío durante una crisis.

A continuación, se describe cada tipo de oficial, junto con las características y competencias que ayudarán a un aventurero a destacar en ese puesto:

Capitán. Es el que da las órdenes. Los mejores capitanes tienen puntuaciones altas en Inteligencia y Carisma, así como competencia en el manejo de vehículos acuáticos y en las habilidades de Intimidación y Persuasión.

Primer oficial. Este especialista mantiene alta la moral de la tripulación supervisando los trabajos, dando aliento a los marineros e imponiéndoles disciplina. A un primer oficial le beneficia una puntuación alta en Carisma, así como poseer competencia en las habilidades de Intimidación y Persuasión.

Contramaestre. Este oficial brinda asesoramiento técnico al capitán y a la tripulación y dirige los trabajos de reparación y mantenimiento. Un buen contramaestre tiene una puntuación alta en Fuerza, así como competencia con herramientas de carpintero y con la habilidad de Atletismo.

Navegante. Este especialista traza el rumbo de la embarcación, basándose en su conocimiento de las cartas náuticas y un estudio del clima y las condiciones del mar. Un navegante de confianza tiende a poseer una puntuación alta en Sabiduría, así como competencia con las herramientas del navegante y con la habilidad de Naturaleza.

Cirujano. Este oficial atiende las heridas, evita que las enfermedades se propaguen y supervisa el saneamiento de la nave. A un buen cirujano le beneficia una puntuación alta en Inteligencia, así como ser competente en el uso de útiles de herborista y en la habilidad de Medicina.

Cocinero. El cocinero de a bordo trabaja con unos ingredientes limitados para preparar la comida del barco. Un cocinero experto mantiene siempre alta la moral de la tripulación, mientras que uno mediocre reduce el rendimiento de todos los marineros. Un cocinero con talento posee una puntuación alta en Constitución, así como competencia con los suministros de cervecero y los utensilios de cocinero.

MIEMBROS DE LA TRIPULACIÓN

Como se detalla en sus perfiles, para gobernar un barco es necesario un determinado número de marineros capaces. La habilidad, experiencia, moral y salud de una tripulación vienen definidas por su puntuación de calidad. Esta última puede afectar a varias de las tareas básicas que se realizan en la nave, como la capacidad de los tripulantes para

percibir amenazas o afrontar los peligros. Una tripulación comienza con una puntuación de calidad de 4, pero esta variará con el tiempo, pudiendo bajar hasta un mínimo de -10 o subiendo hasta un máximo de 10. Esta se reduce a medida que estos marineros sufren bajas, atraviesan dificultades o padecen problemas de salud. Aumenta si la tripulación disfruta de una moral alta, tiene buena atención médica y trabaja bajo un liderazgo cabal.

El tripulante común usa el perfil del **plebeyo** del *Moster Manual*.

REGLAS OPCIONALES: LEALTAD Y CALIDAD

Cuando estés manejando a un miembro individual de la tripulación, puede resultarte útil utilizar la regla opcional de lealtad del capítulo 4 del *Dungeone Master's Guide*. Para convertir la puntuación de calidad en la puntuación de lealtad de un individuo, suma 10 a la puntuación de calidad de la tripulación.

AMOTINAMIENTO

Unos tripulantes mal dirigidos o maltratados pueden terminar volviéndose en contra de sus oficiales. Una vez al día, si la puntuación de calidad de estos marineros es inferior a 0, el capitán deberá hacer una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) modificada por la puntuación de calidad de la tripulación.

Si el resultado final de la prueba está entre 1 y 9, la puntuación de calidad de la tripulación disminuirá en 1.

Si el total es 0 o inferior, los marineros se amotinarán. Se volverán hostiles hacia los oficiales y puede que intenten matarlos, apresarlos o arrojarlos por la borda. Se podrá intimidar a la tripulación para que obedezca usando la violencia, combatiendo contra esta u ofreciéndole tesoros y otras recompensas.

Cuando el DM dé el motín por finalizado, la puntuación de calidad de la tripulación aumentará en 1d4.

PERMISOS PARA BAJAR A TIERRA

La vida a bordo de un barco representa un desgaste constante para la tripulación. Pasar algún tiempo en el puerto permite a los marineros relajarse y recuperarse.

Si la puntuación de calidad de una tripulación es 3 o inferior, la puntuación aumentará en 1 cada día que sus miembros pasen en un puerto o en tierra firme.

MEJORAS DE NIVEL SUPERIOR PARA LAS EMBARCACIONES

Algunas embarcaciones poseen habilidades extraordinarias, ya sea debido a la magia o a la excelencia de su construcción. Las siguientes mejoras pueden reemplazar a determinados componentes de un barco o utilizarse como nuevos elementos que aumenten las habilidades de la nave.

Incorporar una mejora cuesta 15.000 po y requiere 1d4 semanas de trabajo. Durante ese tiempo, el navío debe permanecer en el puerto. Si este zarpa, el trabajo deberá comenzar de nuevo desde el principio, pero no será necesario pagar el coste en piezas de oro por segunda vez.

MEJORAS EN EL CASCO

Cualquier barco con casco puede incorporar alguna de las mejoras que se presentan a continuación. En algunos casos, estas también proporcionan un beneficio al resto de componentes de la nave.

BUQUE VIVIENTE

El casco de esta embarcación se creó en el Feywild bajo la dirección de maestros constructores navales eladrins. Se trata de una planta viva que obtiene su sustento del agua y la luz solar. A sus costados cuelgan enredaderas cubiertas de gruesas hojas, y por la madera circula savia fresca cuando sufre daño. El barco gana un bonificador de +2 a todas las pruebas de Constitución o tiradas de salvación. Mientras al navío le quede al menos 1 punto de golpe, recuperará 10 puntos de golpe por minuto.

CASCO CONGELADO

Esta mejora reemplaza el casco de un barco con hielo sobrenatural traído de los planos elementales. El casco y los demás componentes de la nave son inmunes al daño de frío, pero vulnerables al daño de fuego. La embarcación también puede moverse a su velocidad normal sobre hielo de cualquier espesor, desplazándose sobre este a la misma profundidad que lo haría sobre el agua.

CASCO REFORZADO

Un maestro constructor naval puede usar materiales de calidad superior y mejorar el diseño para hacer que el casco de un barco sea más resistente. Este refuerzo duplica los puntos de golpe máximos del casco.

CASCO TEMPESTUOSO

Una tempestad ruge dentro de estas cadenas de hierro grabadas con runas. Los salteadores y piratas que actúan con las bendiciones del dios de las tormentas a veces hacen uso de esta mejora.

Al rodear con las cadenas el casco de un navío, la furia de una tormenta se extiende por el agua que lo rodea. El agua que está a 210 pies o menos de la embarcación se convierte en terreno difícil para todo lo que no sea ese barco en particular.

NAVÍO DE LA MUERTE

Construido a mano con materiales cosechados en el Shadowfell, esta mejora otorga a la nave un aura de terror. Como acción, el barco puede generar un pulso de energía terrorífica. Todas las criaturas que se encuentren a bordo y que se consideren enemigas de la embarcación, o que estén a 210 pies o menos de esta, deberán realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14. Aquellas que fallen quedarán asustadas por el navío durante 1 minuto. Si la supera, la criatura será inmune a este efecto durante 24 horas. Una vez usada esta habilidad, no se puede volver a utilizar hasta que hayan transcurrido 1d4 horas.

OJOS VIGILANTES

Hay una hilera de orbes de cristal y cada uno de ellos contiene un líquido viscoso y un ojo de contemplador; están montados por todo el casco de la nave. Las criaturas invisibles son visibles mientras se encuentran a bordo o están situadas a 120 pies o menos del barco.

MEJORAS DE MOVIMIENTO

Cada mejora de movimiento se aplica a un tipo de movimiento en particular. Un componente solo puede obtener los beneficios de una sola mejora.

REMOS MECÁNICOS

Gracias a una combinación de magia y mecánica, los remos en esta nave solo requieren de un miembro de la tripulación para funcionar: quien presiona el botón o la palanca que los activa.

REMOS SEGADORES

Estos remos afilados y reforzados por medios mágicos hacen que acercarse al barco sea una empresa peligrosa. Cuando la embarcación realiza una acción para moverse usando estos remos, cualquier criatura u objeto que se encuentre en el agua a 10 pies o menos del barco, en cualquier punto del movimiento, deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10; sufrirá 2d6 de daño cortante si la falla, o la mitad del daño si la supera.

VELAS DE DRAGÓN

Las escamas de dragón entrelazadas en estas velas las hacen más resistentes al daño. Además, tienen un bonificador de +3 a la CA y resistencia a un tipo de daño basado en la clase de escamas que se hayan utilizado al fabricarlas, como se muestra en la tabla "Velas de dragón".

VELAS DE DRAGÓN

Tipo de dragón	Tipo de daño
Azul	Relámpago
Blanco	Frío
Bronce	Relámpago
Cobre	Ácido
Negro	Ácido
Oro	Fuego
Oropel	Fuego
Plata	Frío
Rojo	Fuego
Verde	Ácido

VELAS DESAFIANTES

Estas velas brillan con una fina capa de mithral tratada con magia de abjuración. Mientras están desplegadas, los ataques con armas a distancia que se hacen contra el barco y contra cualquiera a bordo se hacen con desventaja, gracias a la magia protectora de las velas. Esta penalización no se aplica si el atacante se encuentra a bordo de la nave.

VELAS DOLIENTES

Tejidas con la energía de espectros capturados y vinculadas al espíritu de una banshee, estas velas gemen con tristeza al atrapar el viento. Como acción, mientras se encuentra a 5 pies o menos de ellas, el capitán del barco puede hacer que las velas desencadenen un aullido. Cada una de las criaturas hostiles a la nave que esté a bordo o a 300 pies o menos de esta deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o sufrirá 4d6 de daño psíquico, y luego quedará asustada durante 1 minuto. Una vez usada esta habilidad, no se puede volver a utilizar hasta transcurridas 2d6 horas.

VELAS SIEMPRE HINCHADAS

Estas ondulantes velas están tejidas a partir de un material nuboso extraído del Plano Elemental del Aire. La brisa azota y silba a su alrededor, lo que permite a un navío moverse a una velocidad de 60 pies con independencia de la dirección que lleve con respecto al viento.

MEJORAS EN EL ARMAMENTO

Las siguientes mejoras se pueden aplicar a cualquier arma que esté montada a bordo de un barco. Un componente solo puede obtener los beneficios de una mejora, o de dos si una de ellas es la de artillería arcana.

ARTILLERÍA ARCANA

Usando métodos similares a los utilizados para crear armas mágicas, un lanzador de conjuros experto puede imbuir el arma de un navío con energía destructiva. Esta gana un bonificador de +2 a sus tiradas de ataque y daño; además, sus ataques se consideran mágicos.

SALVAS CAPTORAS

Esta arma crea unas cadenas espirituales que siguen a sus disparos y apresan a las embarcaciones enemigas. Cuando impacte en una nave, ese vehículo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será incapaz de alejarse de su atacante. Como acción, el barco atacante puede terminar este efecto, y el objetivo puede anularlo gastando una acción y teniendo éxito en una prueba de Fuerza CD 14.

SALVAS DE CONMOCIÓN

Mejorados mediante magia de abjuración, los ataques de esta arma estallan con un estridente ruido capaz de distraer y desorientar momentáneamente a las tripulaciones enemigas. Si esta arma golpea el casco de un vehículo, la velocidad de este disminuye en 2d10 pies hasta el comienzo del siguiente turno del atacante.

SALVAS EXPLOSIVAS

Valiéndose de una poderosa magia de evocación, los ataques de esta arma están imbuidos de una energía inestable que desata un estallido de fuego. Cuando esta arma impacta, infinge 2d6 de daño de fuego adicional.

MEJORAS EN EL MASCARÓN DE PROA

Si bien los mascarones de proa suelen ser puramente decorativos, pueden tratarse mágicamente para producir efectos extraordinarios. Un barco solo puede instalar una mejora en el mascarón de proa.

MASCARÓN DE PROA DE DRAGÓN ROJO

Esta figura representa a un dragón rojo rampante con sus fauces abiertas, listo para atacar. Como acción, la nave puede activarlo para producir un cono de llamas de 60 pies con origen en el mascarón. Todas las criaturas que se encuentren dentro del área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 21 (6d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad si la superan. Una vez el barco ha usado esta acción, no puede volver a utilizarla hasta transcurrido 1 minuto.

MASCARÓN DE PROA DE GIGANTE DE LAS TORMENTAS

Este mascarón representa a un gigante de las tormentas agarrando un rayo. Como acción, la embarcación puede activarlo para producir un cono de 60 pies con origen en el mascarón. Cada criatura que quede dentro del área deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12, sufriendo 14 (4d6) de daño de trueno si la falla, o la mitad si la supera. Alguien que no tenga éxito en su tirada de salvación también saldrá despedido hacia atrás 10 pies. Una vez el barco ha usado esta acción, no puede volver a utilizarla hasta pasado 1 minuto.

MASCARÓN DE PROA GUARDIÁN

Este mascarón representa a un caballero embutido en su armadura. Como acción, la nave puede activarlo, haciendo que se anime como un **gólem de hierro**. Este autómata actúa en el turno del barco cuando el capitán usa una de

las acciones de la nave. El gólem permanecerá animado durante 1 minuto. Transcurrido ese tiempo, se teletransportará de vuelta a su posición como mascarón de proa decorativo. Una vez el navío ha usado esta acción, no puede volver a utilizarla hasta transcurridas 24 horas.

MEJORAS MISCELÁNEAS

Las siguientes mejoras no se aplican a un elemento específico de la nave. Un barco puede emplear un número indeterminado de estas, pero solo puede obtener cada mejora en particular una vez.

HUESOS DEL TRABAJO ETERNO

Los huesos de unas antiguas y misteriosas criaturas adornan el navío. A través de estos restos se deslizan unas potentes runas, emitiendo un enfermizo resplandor verde. Cuando un humanoide muere a bordo de la nave, este deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 12. Si la supera, fallecerá de forma natural. Si falla, se alzará de inmediato convertido en un **zombi** a las órdenes del capitán del barco. El muerto viviente adquiere un conocimiento práctico del funcionamiento de la embarcación, lo que le permite servir como miembro de la tripulación. En cualquier momento se puede animar de esta manera a un número de zombis igual a la capacidad de transporte de criaturas de la nave.

PENDÓN DEL CONTRABANDISTA

Esta bandera debe ondear en el mástil de un barco. Su poderosa magia la hace parecer un perdón o estandarte blasonado con el símbolo de un grupo, capitán o reino amistoso para quien la divisa. Si hay múltiples espectadores, estos verán diferentes banderas o enseñas.

El verdadero poder del pendón es su capacidad para ayudar a un navío a escapar con rapidez. Como acción, la nave y todas las criaturas aliadas a bordo se teletransportan hasta una distancia de 3 millas, a un destino conocido a elección del capitán. Las criaturas hostiles no se desplazarán con el barco y caerán al agua en el lugar que ocupaba la embarcación un momento antes. Una vez este elemento se usa para teletransportarse, no puede utilizarse de nuevo hasta transcurridos 2d6 días.

TIMBAL DEL CÓMITRE

Este timbal de bronce de 4 pies de alto viene acompañado de un par de baquetas de hierro. Una criatura puede activar el timbal como acción, haciendo que sus mazos floten sobre este y lo golpeen para producir un ritmo atronador. Durante el minuto siguiente, el barco ganará una acción adicional, siempre que disponga de al menos una acción. Una vez utilizado este elemento, no se puede volver a emplear hasta pasadas 2d10 horas.

EL COMBATE NAVAL

Ya sea poniendo proa hacia la guerra o yendo a la caza de infames piratas, los barcos son unas armas mortíferas y unos campos de batalla espectaculares. Este apartado te servirá de guía para que puedas llevar a cabo combates navales.

BARCOS E INICIATIVA

Una nave tira iniciativa utilizando su Destreza, y la puntuación de calidad de su tripulación es el modificador de esa tirada.

En el turno de un barco, es el capitán quien decide qué acciones del navío utilizar.

ACCIONES ESPECIALES DE LOS OFICIALES

Durante un encuentro, el capitán, el primer oficial y el contramaestre tienen acceso a dos acciones especiales opcionales: Apuntar y Ordenar Avante Toda, que se detallan a continuación.

APUNTAR

Como acción, el capitán, el primer oficial o el contramaestre dirigen el disparo de la tripulación, ayudando a apuntar una de las armas de la nave. Selecciona una de las armas del navío que esté a 10 pies o menos del oficial. Esta tendrá ventaja en la próxima tirada de ataque que haga antes del final del siguiente turno del barco.

ORDENAR AVANTE TODA

Como acción mientras está en cubierta, el capitán, el primer oficial o el contramaestre pueden exhortar a la tripulación a esforzarse más para hacer avanzar la nave más rápido. Tira un d6 y multiplica el resultado por 5. Aplica el total como bonificador a la velocidad del barco hasta el final del siguiente turno de este. Si la embarcación ya está aprovechando un bonificador como fruto de esta acción, no sumes ambos bonificadores; deberás aplicar el más alto de los dos.

TRIPULACIÓN EN COMBATE

Dar órdenes a todos los tripulantes de un barco durante un combate puede resultar farragoso, especialmente porque los navíos más grandes a menudo cuentan con docenas de marineros. Por lo general, la tripulación está demasiado ocupada con las tareas de la nave como para hacer cualquier otra cosa mientras sucede un enfrentamiento. No te preocunes por controlar sus posiciones exactas, a menos que desees darle a la situación esa complejidad. Puedes dar por hecho que los marineros estarán divididos por igual entre las dos cubiertas superiores de la embarcación.

BAJAS ENTRE LA TRIPULACIÓN

Acabar con la tripulación de un barco reduce la cantidad de acciones que la mayoría de las naves puede realizar, convirtiendo a estos marineros en un objetivo tentador durante el combate. Resuelve los ataques individuales como de costumbre; usa las pautas para resolver muchos ataques idénticos a la vez, como propone el *Dungeon Master's Guide*, según sea necesario.

En cuanto a los conjuros de área, como *bola de fuego* o *relámpago*, puedes estimar la zona exacta que se ve involucrada y dónde se encuentra la tripulación para establecer a cuántos marineros afecta. Como alternativa, puedes tirar 1d6 por nivel delconjuro. El total de los dados será el número de miembros de la tripulación atrapados dentro del área de efecto de este.

CHOCAR CON UN BARCO

Si una nave se mueve al espacio ocupado por una criatura o un objeto, puede que la embarcación se estrelle. Un barco evitará el choque si la criatura o el objeto es al menos dos categorías de tamaño menor que este.

Cuando un navío colisione, deberá realizar de inmediato una tirada de salvación de Constitución CD 10. Si la falla, sufrirá daños en su casco en función del tamaño de la criatura u objeto contra el que se haya estrellado, como se muestra en la tabla "Daño por choque". También detendrá su movimiento si el objeto o la criatura es de la categoría

de tamaño inmediatamente inferior a la del barco o más grande. De lo contrario, la nave continuará desplazándose y la criatura u objeto contra el que haya chocado se desplazará al espacio desocupado más cercano que no esté en el curso de la embarcación. A discreción del DM, un objeto que se vea forzado a moverse, pero esté fijo en su lugar, quedará destruido.

Una criatura que reciba la embestida de un barco deberá hacer una tirada de salvación de Destreza con una CD igual a 10 + el modificador de Fuerza del barco; si la falla, sufrirá una cantidad de daño basada en el tamaño de la nave (como se detalla en la tabla "Daño por choque"), o la mitad de daño si la supera.

DAÑO POR CHOQUE

Tamaño	Daño contundente
Pequeño	1d6
Mediano	1d10
Grande	4d10
Enorme	8d10
Gargantuesco	16d10

SURCAR LOS MARES

Los piratas y los monstruos marinos no son los únicos que hacen que los viajes por mar sean tan traicioneros. El mal tiempo, los accidentes náuticos, la comida en mal estado, las enfermedades y cosas peores conspiran para hacer que incluso las tripulaciones más capaces terminen en tumbas bajo las aguas. Las siguientes reglas te ayudarán a dirigir los viajes por mar, en concreto aquellas travesías de al menos una hora de duración. Este material se basa en las reglas de viaje del *Player's Handbook* y del *Dungeon Master's Guide*.



RITMO DE VIAJE

Los barcos viajan a la velocidad que se indica en sus perfiles. A diferencia de los desplazamientos por tierra, los navíos no pueden elegir moverse a un ritmo más rápido, aunque pueden decidir ir más despacio.

Si el medio de locomoción que permite a una nave moverse queda dañado, puede ralentizar su marcha. Por cada disminución de 10 pies en la velocidad, debes reducir el ritmo de viaje del barco en 1 milla por hora y 24 millas al día.

ACTIVIDAD DURANTE UNA TRAVESÍA

Las actividades a disposición de la tripulación y los pasajeros de una nave son un poco diferentes a las opciones para un grupo que viaja por tierra. Consulta el apartado "Actividad mientras se viaja" en el capítulo 8 del *Player's Handbook* para saber más sobre algunos de los puntos que se analizan a continuación.

Varias de las actividades están restringidas a determinados oficiales, a menos que el DM decida lo contrario. Por ejemplo, un DM puede permitir que un bardo colabore con la actividad de elevar la moral interpretando canciones obscenas en cubierta para levantar el ánimo de la tripulación.

El ritmo del grupo no tendrá ningún efecto sobre las actividades que puedan realizar mientras viajan en barco.

DIBUJAR UN MAPA

El capitán de una embarcación se encarga a menudo esta actividad, y crea un mapa de los progresos del barco para ayudar a la tripulación a retomar el rumbo si se pierden. No se requiere ninguna prueba de característica.

ELEVAR LA MORAL (SOLO EL PRIMER OFICIAL)

El primer oficial puede administrar el tiempo de los tripulantes para que disfruten de descansos prolongados, darles instrucción y, en general, mejorar la calidad de vida en la nave. Una vez cada 24 horas, si la puntuación de calidad de la tripulación es de 3 o menos, el primer oficial podrá realizar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15. Si la supera, la puntuación de calidad de la tripulación aumentará en 1.

FORRAJEAR

El personaje lanza varios sedales para pescar y vigila por si aparece alguna fuente de alimento; deberá realizar una prueba de Sabiduría (Supervivencia) cuando el DM lo estime oportuno.

ORIENTARSE (SOLO EL NAVEGANTE)

El navegante puede intentar evitar que la nave pierda su ruta, haciendo una prueba de Sabiduría (Supervivencia) cuando el DM se lo pida (mira "Perderse" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide* para saber más).

PERCIBIR AMENAZAS

Usa la puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de los personajes jugadores o de la tripulación para determinar si alguien en el barco advierte alguna amenaza oculta. La tripulación tiene una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva igual a $10 +$ su puntuación de calidad. El DM puede decidir que un peligro solo puedan detectarlo personajes que se encuentren una zona específica de la nave. Por ejemplo, solo aquellos que estén bajo cubierta podrían tener la oportunidad de escuchar o encontrar a una criatura escondida a bordo.

REPARAR (SOLO EL CONTRAMAESTRE)

Al final del día, el contramaestre del navío puede hacer una prueba de Fuerza utilizando las herramientas de carpintero. Si saca 15 o más, cada componente dañado recuperará tantos puntos de golpe como $1d6 +$ la puntuación de calidad de la tripulación (mínimo 1 punto de golpe). Cualquier componente que no sea un casco que tuviera 0 puntos de golpe antes de la reparación volverá a funcionar de nuevo.

SIGILO (SOLO EL CAPITÁN)

El capitán del barco puede llevar a cabo esta actividad solo si las condiciones climáticas restringen la visibilidad, como en el caso de una niebla espesa. La nave hace una prueba de Destreza con un bonificador igual a la puntuación de calidad de la tripulación para establecer si es capaz de ocultarse.

PELIGROS

Viajar por mar es ya una empresa peligrosa de por sí. Una tormenta en tierra es capaz de mermar el avance de una caravana, retrasando su viaje unos días, pero en el océano una tempestad puede partir un barco en dos y condenar a todos los de a bordo. El día a día en el reducido espacio de una nave provoca hartazgo y peleas, y algunas de las ratas que se cuelan a bordo pueden propagar enfermedades y estroppear las provisiones. Esta sección presenta varios peligros habituales que los marineros podrían tener que enfrentar en el mar.

PRUEBAS EN GRUPO

Para determinar qué tal salva un barco estos peligros, cada amenaza requerirá que los oficiales y el resto de la tripulación de la embarcación realicen una prueba en grupo especial (consulta el capítulo 7 del *Player's Handbook* para ver cómo se realizan las pruebas en grupo). La descripción de cada riesgo especifica qué oficiales pueden tirar para contribuir a la prueba en grupo. También establece qué prueba de característica debe hacer un oficial. Incluso si los oficiales realizan diferentes pruebas de característica, sus éxitos y fracasos contribuirán a una prueba en grupo.

Todos los miembros de la tripulación que no sean oficiales harán una sola prueba, un d20 modificado por la puntuación de calidad de la tripulación. El éxito o el fracaso de todas estas pruebas, tanto las de los oficiales como la del resto de la tripulación, establecerá el resultado de la prueba en grupo.

Si bien cada peligro detalla a los oficiales que participan en una prueba en grupo, cualquiera puede realizar la prueba de un oficial en caso de necesidad, con dos excepciones: primero, solo el capitán puede hacer pruebas asociadas con el puesto de capitán; nadie más puede ocupar el lugar de este. Segundo, solo un personaje puede intentar la prueba de un oficial; no puede recibir ayuda.

Una vez todas las pruebas relacionadas con la prueba en grupo se hayan llevado a cabo, se determinará el éxito o el fracaso del barco. Los peligros ofrecen cuatro niveles de éxito o fracaso, que vienen dados por los resultados de la prueba en grupo de la nave. Se dará un éxito o fracaso total cuando todas y cada una de las tiradas de la prueba en grupo se superen o fallen, respectivamente.

ESTABLECER LOS RIESGOS

Los viajes en barco entrañan un riesgo innato. Al dirigir una aventura ubicada en el océano, tienes la opción de escoger los peligros en función de las necesidades de tu campaña, o bien generarlos al azar.

Para determinar los peligros aleatoriamente, tira un d20 al comienzo de cada día de viaje que los aventureros pasen surcando los mares. Si sale un 20, el navío deberá afrontar un riesgo ese mismo día. Usa las dos siguientes tablas para establecer la naturaleza del peligro y la CD de la amenaza que este representa. Los detalles relativos a cada uno de estos niveles de CD aparecen junto a sus correspondientes peligros, tal y como se presentan a continuación.

TIPO DE PELIGRO

d20	Tipo de peligro
1–3	Conflict entre tripulantes
4–6	Fuego
7–9	Niebla
10–12	Plaga
13–20	Tormenta

CD DEL PELIGRO

d20	CD del peligro
1–9	10
10–17	15
18–19	20
20	25

CONFLICTO ENTRE TRIPULANTES

Los marineros pueden ser un grupo bastante rudo, de modo que confinarlos en los compartimentos de un barco dará lugar a las inevitables rivalidades, disputas y faltas. Si el resentimiento entre la tripulación se vuelve demasiado fuerte, los oficiales deberán intervenir y arreglar las cosas, para no arriesgarse a un motín o a algo peor.

Cada día que una nave pase intentando solucionar un conflicto entre la tripulación, los que están a bordo deberán hacer una prueba en grupo. La CD de la prueba se establecerá al azar o se escogerá de la tabla "CD en caso de un conflicto entre tripulantes". El capitán, el primer oficial y el cocinero realizarán una prueba de característica, como se muestra en la tabla "Pruebas en caso de un conflicto entre tripulantes". Esta prueba reemplazará cualquier otra actividad que el oficial tenga que realizar ese día; esta será su contribución para aplacar a la tripulación. Si nadie hace la prueba de un oficial en particular, habrá de sumarse un fallo a la prueba en grupo.

A pesar de que la tripulación estará causando problemas, algunos de sus miembros ayudarán a los oficiales y, por lo tanto, los marineros aún podrán contribuir a la prueba en grupo. Tira un d20 por la tripulación, usando su puntuación de calidad como modificador de la tirada; luego, compara esa prueba con la CD.

Determina cuántas de las pruebas del grupo se han superado, entre las de los oficiales y las de la tripulación, y por último consulta la tabla "Resultados de la prueba para conflictos entre la tripulación".

CD EN CASO DE UN CONFLICTO ENTRE TRIPULANTES

CD	Descripción
10	Riña sin importancia menor o pequeño hurto.
15	Pelea de varias personas, robo de un objeto valioso.
20	Altercado con varios heridos, robo de un artículo extraordinario.
25	Asesinato, reyerta seria con la mayoría de la tripulación involucrada.

PRUEBAS EN CASO DE UN CONFLICTO ENTRE TRIPULANTES

Oficial	Prueba
Capitán	Carisma (Intimidación)
Primer oficial	Carisma (Intimidación)
Cocinero	Inteligencia (suministros de cervecero)

RESULTADOS DE LA PRUEBA PARA CONFLICTOS ENTRE LA TRIPULACIÓN

Resultado	Efecto
Éxito total	La puntuación de calidad de la tripulación aumenta en 1 durante 1d4 días y el peligro termina.
Éxito	El peligro finaliza.
Fracaso	La puntuación de calidad de la tripulación disminuye en 1.
Fracaso total	La puntuación de calidad de la tripulación se reduce en 1 y esta se amotina en el acto.

INCENDIO

Un incendio en el mar puede convertir un barco en una carcasa achicharrada y acabar con su tripulación o forzarla a saltar por la borda.

Si se declara un fuego a bordo de una nave, sus oficiales y la tripulación deberán hacer una prueba en grupo para coordinar los trabajos de extinción. La CD de la prueba se establecerá al azar, o bien se escogerá de la tabla "CD en caso de incendio". Esta prueba en grupo representa 5 minutos de trabajo. El capitán, el primer oficial, el contramaestre y el cirujano realizarán una prueba de característica, como se muestra en la tabla "Pruebas en caso de incendio". Si nadie hace la prueba de un oficial en particular, habrá de sumarse un fallo a la prueba en grupo. Además, tira un d20 por la tripulación, usando su puntuación de calidad como modificador de la tirada; luego, compara el resultado de esa prueba con la CD.

Suma cuántas pruebas ha superado el grupo, entre las de los oficiales y las de la tripulación y, por último, consulta la tabla "Resultados de la prueba en caso de incendio".

CD EN CASO DE INCENDIO

CD	Descripción
10	Incendio pequeño y contenido, equivalente a una lámpara de aceite.
15	Llamas peligrosas, similares a las de un fuego en un campamento grande, o múltiples incendios más pequeños encendidos a la vez.
20	Incendio intenso con posibilidades significativas de propagarse, equivalente a una gran hoguera.
25	Llamadas repentinas e invasivas, como al prender fuego a una bodega llena de carga inflamable.

PRUEBAS EN CASO DE INCENDIO

Oficial	Prueba
Capitán	Inteligencia (vehículos acuáticos)
Primer oficial	Carisma (Intimidación)
Contramaestre	Fuerza (herramientas de carpintero)
Cirujano	Inteligencia (Medicina)

RESULTADOS DE LA PRUEBA EN CASO DE INCENDIO

Resultado	Efecto
Éxito total	El fuego se apaga sin dejar más que algunos daños estéticos.
Éxito	El incendio queda extinguido, pero el casco y otros 1d3 componentes al azar sufren 6d6 de daño de fuego.
Fracaso	El casco y otros 1d3 componentes al azar reciben 6d6 de daño de fuego; el incendio continúa activo, por lo que debe hacerse otra ronda de pruebas.
Fracaso total	La puntuación de calidad de la tripulación disminuye en 1 debido a las heridas, y el casco y otros 1d3 componentes al azar sufren 6d6 de daño de fuego; el incendio continua activo, por lo que debe hacerse otra ronda de pruebas.

NIEBLA

En tierra, la niebla suele ser un inconveniente, pero en el mar puede resultar desastrosa. La disminución de la visibilidad dificulta la navegación y puede hacer que un navío se estrelle.

Una prueba en grupo determinará cómo se las apaña los oficiales y la tripulación durante un día de bruma. La CD de la prueba se establecerá al azar o se escogerá de la tabla "CD en caso de niebla". El capitán y el navegante realizarán una prueba de característica, como se muestra en la tabla "Pruebas en caso de niebla". Si nadie hace la prueba de algún oficial en particular, habrá de sumarse un fallo a la prueba en grupo. Además, tira un d20 por la tripulación, usando su puntuación de calidad como modificador de la tirada; luego, compara esa prueba con la CD.

Suma cuántas pruebas ha superado el grupo, entre las de los oficiales y las de la tripulación, y por último consulta la tabla "Resultados de la prueba en caso de niebla".

CD EN CASO DE NIEBLA

CD	Descripción
10	Niebla ligera
15	Niebla moderada
20	Niebla espesa
25	Niebla muy espesa

PRUEBAS EN CASO DE NIEBLA

Oficial	Prueba
Capitán	Inteligencia (vehículos acuáticos)
Navegante	Sabiduría (Naturaleza)

RESULTADOS DE LA PRUEBA EN CASO DE NIEBLA

Resultado	Efecto
Éxito total	La niebla no tiene ningún efecto en la navegación y la calidad de la tripulación aumenta en 1 durante 1d3 días.
Éxito	La bruma no provoca problemas en la navegación.
Fracaso	La niebla ralentiza el barco, reduciendo su ritmo y velocidad de viaje a la mitad durante ese día.
Fracaso total	La bruma ralentiza a la embarcación y desoriente a la tripulación; se reduce el ritmo y la velocidad de desplazamiento de la nave a la mitad durante ese día y hace que navegue siguiendo un rumbo errático.

PLAGA

Aprovisionar un navío para un viaje por mar es un desafío, en especial al decidir qué debe almacenarse en sus bodegas para la travesía. Una plaga de ratas o el brote de una enfermedad, por pequeño que sea, puede suponer un desastre en el océano. Este tipo de peligros abarca enfermedades, plagas, suministros en mal estado y otros problemas que merman la salud de la tripulación.

Cada día que un barco pase luchando contra una plaga, quienes estén a bordo deberán hacer una prueba en grupo. La CD de la prueba se establecerá al azar o se escogerá de la tabla "CD en caso de plaga". El capitán, el primer oficial, el cirujano y el cocinero hacen una prueba de característica, como se muestra en la tabla de "Pruebas en caso de plaga". Esta prueba reemplazará cualquier otra actividad que el oficial deba realizar ese día. Si nadie hace la prueba de un oficial en particular, habrá de sumarse un fallo a la prueba en grupo. Además, tira un d20 por la tripulación, usando su puntuación de calidad como modificador de la tirada; luego, compara esa prueba con la CD.

Suma cuántas pruebas ha superado el grupo, entre las de los oficiales y las de la tripulación, y por último consulta la tabla "Resultados de la prueba en caso de plaga".

CD EN CASO DE PLAGA

CD	Descripción
10	Plaga menor de insectos o ratas: resfriado común.
15	Plaga persistente de insectos o ratas: dolencia estomacal o gripe común.
20	Plaga grave de insectos o ratas: gripe contagiosa o víveres en mal estado.
25	Plaga abrumadora de insectos o ratas: epidemia letal.

PRUEBAS EN CASO DE PLAGA

Oficial	Prueba
Capitán	Inteligencia (vehículos acuáticos)
Primer oficial	Carisma (Persuasión)
Cirujano	Inteligencia (Medicina)
Cocinero	Constitución (Útiles de cocinero)

RESULTADOS DE LA PRUEBA EN CASO DE PLAGA

Resultado	Efecto
Éxito total	La puntuación de calidad de la tripulación aumenta en 1 durante 1d4 días y el peligro termina.
Éxito	El peligro finaliza.
Fracaso	La puntuación de calidad de la tripulación se reduce en 1.
Fracaso total	La puntuación de calidad de la tripulación disminuye en 1, y la distracción causada por la crisis obliga al barco a moverse a la mitad su velocidad durante ese día.

TORMENTA

Los vientos y el fuerte oleaje desplazan a las naves como si fueran de juguete. Las tormentas de nieve azotan a los barcos que se aventuran demasiado al norte. Los huracanes engullen flotas enteras. Más comunes y letales que la mayoría de los monstruos marinos, las tempestades acaban con más embarcaciones que cualquier otra amenaza que se pueda dar en alta mar.

Cada día que un navío pase en medio de una tormenta, quienes estén a bordo deberán hacer una prueba en grupo.

La CD de la prueba se establecerá al azar o se escogerá de la tabla "CD en caso de tormenta". El capitán, el primer oficial, el contramaestre y el navegante realizarán una prueba de característica cada uno, como se muestra en la tabla "Pruebas en caso de tormenta". Esta prueba reemplazará cualquier otra actividad que el oficial tenga que realizar ese día; esta será su contribución para mantener el barco a flote. Si nadie hace la prueba de algún oficial en particular, habrá de sumarse un fallo a la prueba en grupo. Además, tira un d20 por la tripulación, usando su puntuación de calidad como modificador de la tirada; luego, compara esa prueba con la CD.

Suma cuántas pruebas ha superado el grupo, entre las de los oficiales y las de la tripulación; por último, consulta la tabla "Resultados de la prueba en caso de tormenta".

CD EN CASO DE TORMENTA

CD	Descripción
10	Temporal severo
15	Tormenta fuerte
20	Huracán
25	Huracán devastador

PRUEBAS EN CASO DE TORMENTA

Oficial	Prueba
Capitán	Inteligencia (vehículos acuáticos)
Primer oficial	Carisma (Intimidación)
Contramaestre	Fuerza (herramientas de carpintero)
Navegante	Sabiduría (Naturaleza)

RESULTADOS DE LA PRUEBA EN CASO DE TORMENTA

Resultado	Efecto
Éxito total	El barco sale indemne; la puntuación de calidad de la tripulación aumenta en 1 durante 1d4 días.
Éxito	El navío sale intacto.
Fracaso	Los componentes de la nave reciben cada uno 4d10 de daño contundente; la puntuación de calidad de la tripulación disminuye en 1; el barco lucha por avanzar, moviéndose a mitad de su velocidad ese día.

Fracaso total	Efecto
	Los componentes del navío sufren cada uno 10d10 de daño contundente; la puntuación de calidad de la tripulación se reduce en 2 y el 10 % de la marinera cae por la borda y desaparece; el barco se desvía del rumbo y lucha por recuperar su ruta, avanzando en una dirección aleatoria.

ENTORNOS OCEÁNICOS

Para la gente de secano, el mar es un mundo extraño lleno de peligros impredecibles. Sin embargo, en sus profundidades se esconden algunos tesoros poco comunes, lo que hace que a los marineros valientes les merezca la pena correr el riesgo. Esta sección detalla varias particularidades ambientales que se pueden hallar sobre y bajo las olas.

AGUJEROS AZULES

Un agujero azul es un sumidero circular que se ha formado en el lecho marino, en aguas poco profundas. Las aguas azules del agujero crean un marcado contraste con el color más claro del agua poco profunda que lo rodea. Los agujeros azules tienen un diámetro de 1d10 × 100 pies y una profundidad de 1d10 × 100 pies.



Estas simas submarinas están llenas de secretos. Muchos agujeros azules dan cobijo a monstruos o tesoros, como se muestra en la tabla "Lo que esconden los agujeros azules".

LO QUE ESCONDEN LOS AGUJEROS AZULES

d10	Criaturas o tesoros
1	2d10 sahuagins
2	1 pulpo gigante
3	1d4 + 1 chuhls
4	1 saga de los mares y 2d4 merrows
5	1 plesiosaurio
6	1d4 enjambres de mordedores
7	2d4 tiburones de arrecife
8	1 tiburón gigante
9	1d6 elementos de la tabla de objetos mágicos A del capítulo 7, "Tesoro", del <i>Dungeon Master's Guide</i>
10	Tesoro establecido tirando en la tabla "Tesoro acumulado: Desafío: 0–4" del capítulo 7, "Tesoro", del <i>Dungeon Master's Guide</i>

ARRECIFES DE CORAL

Los arrecifes de coral crecen en todo el fondo del océano, aunque la mayoría se encuentran a profundidades de menos de 150 pies y cerca de la costa. Los arrecifes varían desde un puñado de pies hasta más de 1.000 millas de largo y ancho. Estos coloridos ecosistemas dan cobijo a pequeños peces, crustáceos y moluscos. Como resultado, los depredadores acuden al lugar en busca de presas.

Irregulares y cortantes, los arrecifes de coral pueden herir a quienes se vean obligados a moverse entre ellos. Una criatura que se vea forzada a desplazarse por uno sin usar ninguna acción, acción adicional o reacción, sufrirá 3 (1d6) de daño cortante por cada 5 pies de arrecife sobre la que se la empuje.

BANCOS DE ARENA

Las olas y las corrientes depositan arena en aguas poco profundas cerca de la costa. Estos bancos de arena forman una línea que puede tener entre 10 pies y 3 millas de largo y ancho. Durante la pleamar, los bancos de arena están bajo la superficie del océano, mientras que al bajar la marea asoman por encima del agua.

NAVEGAR ENTRE BANCOS DE ARENA

Los bancos de arena son obstáculos peligrosos para las embarcaciones, especialmente con la marea alta, que es cuando son menos visibles. La tripulación de un barco que se mueva hacia un banco que esté bajo las olas deberá poseer una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 12 o más o no podrá detectar el banco de arena que hay en su camino (consulta "Percibir amenazas", página 200). Cuando un navío pase sobre un banco de arena sumergido, este último contará como terreno difícil, y el barco deberá superar una tirada de salvación de Destreza. La CD de esta prueba se corresponderá con la profundidad de la arena, como se detalla en la tabla "CD de un banco de arena". Si la nave falla esta tirada, quedará varada en el lugar. Podrá liberarse usando una acción para realizar una prueba de Fuerza, con un bonificador igual a la calidad de la tripulación, contra la CD del banco de arena.

CD DE UN BANCO DE ARENA

CD	Descripción
10	Banco de arena a gran profundidad
15	Banco de arena a profundidad moderada
20	Banco de arena a poca profundidad

BOSQUES DE ALGAS

Unos densos bosques de algas marinas crecen en el lecho oceánico. La mayor parte de ellos se encuentran en profundidades de 100 pies o menos, cerca de la costa, y en largo y ancho van desde los 10 pies hasta más de las 100 millas. Las algas crecen en cepas de hasta 175 pies de largo.

Las raíces de estas plantas marinas son poco profundas y una tormenta fuerte puede desarraigar todo un bosque. Sin embargo, crecen a un ritmo rápido, a veces de hasta 18 pulgadas (45 cm) al día, lo que significa que estos grupos de algas aumentan de tamaño con rapidez. Estos bosques pueden dar cobijo a miles de pececillos y otros animales que atraen a los depredadores en busca de presas. A veces llegan a ser tan densos que cualquier cosa situada en su interior está muy oscurecida como para que la detecte un observador que se encuentre a más de 10 pies de distancia; además, toda la zona se considera terreno difícil.

BRUMA SOBRENATURAL

Si bien la niebla natural del océano puede resultar molesta a las tripulaciones de los barcos, la bruma sobrenatural infunde temor en los marineros por doquier. Esta neblina misteriosa y extraña resulta casi indistinguible de la normal hasta que ya es demasiado tarde.

Si una nave se topa con un banco de bruma sobrenatural, elige un tipo o tira en la tabla "Tipos de bruma sobrenatural" para establecer uno.

TIPOS DE BRUMA SOBRENATURAL

d6	Tipo de bruma
1–2	Niebla fantasmal
3–4	Niebla del Shadowfell
5–6	Niebla de magia salvaje

ESPESOR DE LA BRUMA

La niebla oscurece ligeramente el área que ocupa. En función de su densidad, creará un área muy oscura a una determinada distancia de las criaturas situadas dentro de la misma. Usa la tabla "Espesor de la bruma" para establecer al azar el espesor de esta. La tabla "Visibilidad en la bruma" indica la distancia a la que podrá ver una criatura que se encuentre dentro de la niebla antes de que el área pase a estar muy oscura.

ESPESOR DE LA BRUMA

d10	Espesor
1–3	Ligero
4–7	Moderado
8–9	Denso
10	Muy denso

VISIBILIDAD EN LA BRUMA

Espesor	Distancia hasta muy oscuro
Ligero	30 pies
Moderado	20 pies
Denso	10 pies
Muy denso	5 pies

NIEBLA FANTASMAL

La niebla fantasmal contiene las almas de aquellas víctimas de asesinatos cuyos cuerpos se han arrojado al mar. Una prueba Inteligencia CD 15 (Conocimiento Arcano) revelará que la bruma que se ha levantado es niebla fantasmal.

Las almas de los caídos quieren que los vivos se unan a ellas. Cada hora que un barco se encuentre inmerso en este tipo de bruma, tira cualquier dado. Si sale un número par, aparecerán 2d4 **espectros** hostiles y atacarán a los ocupantes de la nave. En caso de que una criatura humanoide muera dentro de la niebla fantasmal, su espíritu se alzará transformado en espectro y será hostil hacia todos aquellos que no sean muertos vivientes.

Las criaturas que no sean muertos vivientes y estén dentro de la bruma serán vulnerables al daño necrótico.

NIEBLA DEL SHADOWFELL

La niebla del Shadowfell se filtra en el Plano Material a través de pequeños puntos de la frontera que separa las dos realidades. Superar una prueba Inteligencia CD 15 (Conocimiento Arcano) revelará que la bruma que se ha levantado es niebla del Shadowfell.

Cuando una embarcación viaja a través de este opresivo miasma invadido por las sombras, su tripulación y sus pasajeros se sienten desesperados. Por cada hora que una nave pase inmersa en la bruma, la tripulación deberá realizar una prueba de calidad lanzando un d20 y sumando su puntuación de calidad al resultado. La CD para esta prueba será 10 + el número de horas que el barco lleva dentro de la niebla del Shadowfell. Si la tripulación no la supera, su puntuación de calidad disminuirá en 1 mientras el navío esté en el interior de esta bruma, y en 1 más al día siguiente.

NIEBLA DE MAGIA SALVAJE

Pocos saben de los orígenes de la niebla de magia salvaje. Algunos afirman que es una creación de los caprichosos dioses, mientras que otros creen que es el resultado de algún experimento mágico que salió mal. Tener éxito en una prueba Inteligencia CD 15 (Conocimiento Arcano) revelará que la bruma que se ha levantado es niebla de magia salvaje.

Siempre que una criatura que se encuentre rodeada de este tipo de bruma lance un conjuro de nivel 1 o superior, tira en la tabla "Sobrecarga de Magia Salvaje" del capítulo 3, "Clases", del *Player's Handbook* para crear un efecto mágico.

CORRIENTES

Los vientos y las mareas mueven la masa de agua oceánica y crean flujos constantes parecidos a ríos llamados corrientes. Por lo general, aquellas asociadas a las mareas son las más fuertes. Habitualmente, se dan a unas 50 millas o menos de la costa y a profundidades de menos de 300 pies. Estos flujos discurren a una velocidad de 1d6 millas por hora que varía a diario.

Las corrientes se debilitan cuanto más lejos de la costa se dan y cuanto más profundo es el océano. En este caso, circulan a una velocidad de 1d4 – 1 millas por hora, que también varía a diario.

CORRIENTES Y VIAJES

Cuando una nave o criatura se desplaza en la misma dirección que una corriente, la velocidad del flujo se suma a su ritmo de viaje. Una criatura o embarcación que se mueva a contracorriente deberá restar la velocidad del flujo a su ritmo de viaje. Si esto da lugar a un ritmo de viaje negativo, el barco o la criatura podrán optar por dejarse llevar por la corriente. Como alternativa, la tripulación de la embarcación o la criatura podrán luchar contra el flujo remando o nadando con brío, y moviéndose a la mitad de su velocidad habitual. Los barcos y las criaturas que se enfrenten contra la corriente deberán hacer una tirada de salvación de Constitución al final de cada hora de viaje, con un bonificador igual a la calidad de la tripulación (si la tienen). Los navíos que fallen verán la puntuación de calidad de su tripulación disminuida en 1. En el caso de las criaturas que no tengan éxito, estas sufrirán un nivel de cansancio. La CD para esta tirada de salvación será 10 + 1 por cada hora consecutiva que pasen luchando contra la corriente.

SUMERGIRSE EN LAS CORRIENTES

Cuando una criatura sin velocidad nadando se sumerja en una corriente, deberá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) al final de su turno o el flujo la arrastrará $1d4 \times 5$ pies. La CD para esta prueba será igual a 10 + el número de millas por hora al que se mueva la corriente.

NAUFRAGIOS

Los naufragios del fondo del océano son lugares perfectos para encontrar guaridas de monstruos y tesoros perdidos. La tabla "Contenido de un naufragio" te proporciona ideas sobre las criaturas y tesoros que pueden hallarse entre estos restos.

CONTENIDO DE UN NAUFRAGIO

d10	Criaturas o tesoros
1	1 sacerdotisa sahuagin y 2d10 sahuagins
2	1 dragón de bronce joven
3	4d10 cangrejos gigantes
4	3d10 caballitos de mar gigantes
5	1d4 tiburones cazadores
6	1 pulpo gigante
7	2d6 merrows
8	2d10 sirénidos
9	1d6 elementos de la tabla de objetos mágicos B del capítulo 7, "Tesoro", del <i>Dungeon Master's Guide</i>
10	Tesoro establecido tirando en la tabla "Tesoro" acumulado: desafío: 5–10" del capítulo 7, "Tesoro", del <i>Dungeon Master's Guide</i>

NIEVE DRENANTE

Así es como los exploradores del mar llaman a los restos en polvo de organismos muertos que cubren el lecho oceánico. Cuando esta sustancia queda impregnada de magia nigromántica, se convierte en un detrito que absorbe la energía vital.

Cada vez que una criatura comience su turno tocando la nieve drenante, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sufrirá 10 (3d6) de daño necróptico. Los puntos de golpe máximos de la criatura disminuirán en una cantidad igual al daño necróptico recibido. Esta reducción perdurará hasta que el objetivo complete un descanso largo. Si el efecto hace descender los puntos de golpe máximos de la criatura a 0, esta morirá y su cuerpo se descompondrá de inmediato hasta transformarse en más nieve drenante.

PROFUNDIDAD

Cuanta más profundidad marina alcance una criatura de la superficie, más hostil se volverá el entorno para ella. Aquellos que se aventuren en las profundidades deberán tener en cuenta los siguientes elementos naturales.

ILUMINACIÓN

En lo que respecta a la luz, el mar se divide en tres capas:

Zona de penetración de la luz solar. La zona con luz solar se extiende desde la superficie del agua hasta una profundidad de 650 pies. Esta área marina se caracteriza por las mismas condiciones de iluminación natural que la superficie.

Zona crepuscular. Se encuentra entre los 650 y los 1.000 pies de profundidad. Cuando la brillante luz natural del sol baña el área anterior, la zona crepuscular queda iluminada con luz tenue. Si la zona de luz solar cuenta con luz tenue o oscuridad, este espacio más profundo queda a oscuras.

Zona de medianoche. Cualquier profundidad por debajo de 1.000 pies se considera zona de medianoche, ya que ninguna luz natural de la superficie alcanza esta profundidad.

PRESIÓN Y TEMPERATURA

La presión del agua, o el peso que ejerce el agua sobre una criatura u objeto, aumenta con la profundidad. Por el contrario, la temperatura disminuye a medida que se desciende en el océano. Los efectos de la presión y la temperatura en las criaturas que carecen de velocidad nadando a profundidades inferiores a 100 pies se pueden consultar en el apartado "Entornos inusuales", en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*.

REGLA OPCIONAL: PRESIÓN Y OBJETOS

Al usar esta regla opcional, los personajes que se sumerjan en las profundidades de los mares necesitarán utilizar un equipo especializado que sea capaz de soportar la presión del océano. Los objetos no mágicos que no están pensados para resistir la presión del agua quedarán destruidos a diferentes profundidades, según lo determine el material empleado para su fabricación. En la tabla "Objetos y presión del agua" se detallan estas profundidades destructivas para diversos materiales. Los objetos hechos de otros materiales se romperán a discreción del DM.

OBJETOS Y PRESIÓN DEL AGUA

Material	Profundidad destructiva
Vidrio, cristal, hielo	100 pies
Madera, hueso	500 pies
Piedra	1.000 pies
Hierro, acero	1.500 pies
Mithral	2.000 pies
Adamantina	2.500 pies

REMOLINOS

En las regiones donde las tormentas o las corrientes opuestas hacen que converjan poderosas masas de agua, se pueden formar violentos remolinos. Estos se consideran terreno difícil. Cada uno de ellos tiene una clase, que determina su tamaño y fuerza, como se detalla en la tabla "Clases de remolinos". La profundidad de un remolino es igual a la mitad de su diámetro.

CLASES DE REMOLINOS

Clase	Diámetro	Velocidad	CD
1	22 (4d10) pies	5 pies	5
2	55 (10d10) pies	15 pies	10
3	110 (20d10) pies	25 pies	15
4	165 (30d10) pies	35 pies	20

CRÍATURAS ATRAPADAS POR REMOLINOS

Cuando una criatura entre en un remolino o comience su turno dentro de uno, deberá hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) con una CD determinada por la clase del remolino. Si la supera, podrá moverse con normalidad. Si la falla, será succionada de inmediato hacia el centro del remolino a la velocidad que este posea, y quedará retenida por el remolino hasta el comienzo de su siguiente turno. Si la criatura llega al centro del remolino, se verá arrastrada bajo la superficie y aparecerá en algún lugar especial (consulta "Destinos de un remolino", un poco más adelante), o bien se hundirá un número de pies igual a la velocidad del remolino.

NAVÍOS ATRAPADOS POR REMOLINOS

Si una embarcación comienza su turno dentro de un remolino que tenga un diámetro mayor a la eslora del barco, los oficiales y la tripulación del buque deberán hacer una prueba en grupo para escapar. Esta prueba en grupo funciona como las pruebas especiales que se realizan contra los peligros (mira la página 200).

La prueba en grupo representa 5 minutos de trabajo. La CD de la prueba se elige o se determina al azar tirando un d4 en la tabla "Clases de remolinos". El capitán, el primer oficial, el contramaestre y el navegante harán una prueba de característica cada uno, como se muestra en la tabla "Pruebas en caso de remolino". Si nadie realiza la prueba de algún oficial en particular, habrá de sumarse un fallo a la prueba en grupo. Además, tira un d20 por la tripulación, usando su puntuación de calidad como modificador de la tirada; luego, compara esa prueba con la CD.

Suma cuántas pruebas ha superado el grupo, teniendo en cuenta las de los oficiales y las de la tripulación; por último, consulta la tabla "Resultados de la prueba en caso de remolino".

PRUEBAS EN CASO DE REMOLINO

Oficial	Prueba
Capitán	Inteligencia (vehículos acuáticos)
Primer oficial	Carisma (Intimidación)
Contramaestre	Fuerza (herramientas de carpintero)
Navegante	Sabiduría (Naturaleza)

RESULTADOS DE LA PRUEBA EN CASO DE REMOLINO

Resultado	Efecto
Éxito total	La embarcación utiliza el remolino a su favor y aumenta su velocidad en 20 pies durante su turno en curso.
Éxito	La nave puede moverse con normalidad durante su turno.
Fracaso	El navío es succionado de inmediato hacia el centro del remolino a la velocidad de este, y queda apresado hasta el comienzo de su siguiente turno.
Fracaso total	Igual que ante un fracaso. Además, si el barco está dentro del remolino al inicio de su siguiente turno, hará todas las pruebas para establecer los efectos del remolino con desventaja durante ese turno.

DESTINOS DE UN REMOLINO

Si bien un remolino puede ser un peligro puntual que arrastra cosas a las profundidades, también puede dar lugar a violentos tránsitos hacia otros reinos. En tales casos, lo que haya tragado queda depositado en otro lugar, ya sea a través de una grieta situada en el fondo marino que conduzca a un océano del Underdark o por un portal que lleve a un plano de existencia diferente. Usa la tabla "Destinos de un remolino" para elegir o establecer al azar dónde termina uno de ellos; por lo general en una masa de agua ubicada en ese destino. Consulta el capítulo 2 del *Dungeon Master's Guide* para saber más sobre las localizaciones situadas en otros planos.

DESTINOS DE UN REMOLINO

d10	Destino
1–3	El Underdark
4	Plano Elemental del Agua
5	Plano Elemental de la Tierra
6	El Feywild
7	El Shadowfell
8	El Plano Astral
9	Las Tierras Exteriores
10	Un Plano Exterior a elección del DM

SEÑUELOS LUMÍNICOS

Cuando los aboleths mueren, sus almas a veces se reúnen en grupos denominados "señuelos lumínicos". Estos agrupamientos de luces de color amarillo pálido de 100 pies de diámetro pueden hallarse en las profundidades del océano, por debajo de los 1.000 pies. Desprenden una luz brillante de 100 pies de radio, que deviene en luz tenue los siguientes 100 pies.

Cualquier criatura que pueda ver los señuelos lumínicos deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o quedará hechizada por las luces durante 24 horas, o hasta que estas sean destruidas. Alguien que tenga éxito en dicha tirada será inmune al efecto de los señuelos lumínicos durante 24 horas.

Mientras esté hechizada por las luces, la criatura no podrá moverse por voluntad propia fuera de la línea de visión de estas y las defenderá hasta la muerte. Si es alejada por la fuerza de los señuelos lumínicos, la criatura intentará hallar el camino de regreso hasta las luces. Además, no podrá completar un descanso corto ni largo mientras se encuentre bajo este efecto. Transcurridas 24 horas, la criatura hechizada sufrirá un nivel de cansancio y deberá repetir la tirada de salvación si está dentro de la línea de visión de los señuelos lumínicos, acabando con el efecto sobre sí misma si la supera. En caso de que las luces no queden dentro de su línea de visión en ese momento, tendrá éxito en la tirada de manera automática.

Cada grupo de señuelos lumínicos tiene CA 17, 100 puntos de golpe e inmunidad a los daños necrótico y de veneno.

TORRENTAS MÁGICAS

Incluso peor que la amenaza que suponen las tempestades es la amenaza de un fenómeno meteorológico imbuido de magia. Cuando un barco se interne en una tormenta, tira un d20. Si sale un 20, este temporal azotará a la nave con energía mágica. Elige o establece al azar el tipo de poder arcano que bulle dentro de la tormenta consultando la tabla "Tipo de tormenta mágica".

TIPO DE TORMENTA MÁGICA

d8	Magia
1	Abjuración
2	Adivinación
3	Conjuración
4	Encantamiento
5	Evocación
6	Ilusión
7	Nigromancia
8	Transmutación

ABJURACIÓN

Una tormenta imbuida de magia de abjuración repele a los barcos, como si estuviera protegiendo algo en el mar. Justo antes de que amaine la tempestad, una nave que se encuentre dentro de esta se teletransportará a 5d20 millas en una dirección al azar.

ADIVINACIÓN

Cuando la magia de adivinación perfunde una tormenta, vientos aullantes y retazos de susurros nublan temporalmente el raciocinio de la tripulación de un barco; durante 1d3 días, la tripulación del navío tendrá desventaja en todas las pruebas de calidad.

CONJURACIÓN

Cuando la magia de conjuración se arremolina en el corazón de un temporal, unas criaturas hechas de viento y lluvia emergen desde reinos remotos para atacar cualquier cosa que encuentren. La embarcación se enfrentará a 1d3 **elementales de aire** hostiles.

ENCANTAMIENTO

Las tormentas imbuidas de magia de encantamiento anulan la sensación de peligro en las criaturas, cautivan a los marineros y hacen que se apresuren a lanzarse al riesgo. Durante la tempestad, cualquier prueba que se realice para resolver las amenazas o gobernar el barco se realizará con desventaja.

EVOCACIÓN

Estas feroces tormentas vienen acompañadas de rayos, cortinas de lluvia ácida, meteoros explosivos y otros peligros. Tras cada día de este temporal, todos los componentes de la nave reciben, cada uno, 1d10 de daño de fuego, 1d10 de daño de ácido y 1d10 de daño de relámpago. Además, tira un d20 y súmale la calidad de la tripulación. Con un resultado de 10 o menos, la calidad de la tripulación disminuirá en 1 y morirán 1d6 tripulantes.

ILUSIÓN

Una tormenta llena de ilusiones arcanas apenas daña directamente a un barco, pero los navegantes experimentados saben que representa una amenaza traicionera. Durante la tempestad, el navío navegará en una dirección al azar diferente al rumbo previsto.

NIGROMANCIA

Los fantasmas aúllan y se arremolinan en el viento de este temporal, mientras los restos de marineros largo tiempo muertos se alzan de sus tumbas submarinas. Durante la tormenta, 1d4 **espectros**, 2d4 **gules** y 4d6 **zombis**emergerán de entre las olas para atacar el barco.

TRANSMUTACIÓN

Estas tempestades violentas e impredecibles harán que las olas se deformen y se crispren. La tormenta transforma el agua que rodea al navío en una amalgama de hielo, piedra y materiales extraños, lo que dificulta el viaje y daña la nave. El casco del barco sufrirá 4d10 de daño contundente y su velocidad se reducirá a la mitad durante este temporal.

TUMBA DE KRAKEN

Cuando los krakens mueren, por lo general sus cuerpos se pudren en el fondo marino. En estos casos, el suelo absorbe la energía sobrenatural del monstruo putrefacto, dejando como marca en el área una mancha oscura con la forma del cuerpo del kraken. Estos lugares son conocidos como "tumbas de kraken".

Cuando una criatura se mueva a 30 pies o menos de una tumba de kraken o comience su turno allí, deberá superar una prueba de Destreza (Síguo) CD 14 o perturbará la tumba. Si alguien provoca esto, un tentáculo de rayos emanará del suelo y atacará a la criatura con un bonificador de +7 a impactar. De recibir el impacto, el objetivo sufrirá 10 (3d6) de daño de relámpago, y deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedará cegado durante las siguientes 2d4 horas.

ENCUENTROS EN EL MAR

Los mares abiertos brindan infinitas oportunidades para la aventura. Este apartado te proporciona varias tablas aleatorias, perfectas para perfilar los desafíos que esperan a los personajes sobre y bajo las olas.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Por cada día de viaje, además de tirar para establecer los peligros, tira también otro d20. Si en este segundo dado sale un 19 o un 20, el barco tendrá un encuentro aleatorio. En caso de que en las tiradas se obtenga tanto un peligro como un encuentro aleatorio, la nave deberá experimentar los dos. Podrían darse a la vez, o en el orden que elijas.

Los niveles propuestos en las siguientes tablas te permitirán ajustar las amenazas a las que se enfrentarán los aventureros. La tabla de nivel bajo es útil cuando un navío viaja por costas y mares seguros, mientras que las de nivel superior son adecuadas para aguas vírgenes, apartadas de las rutas marítimas muy transitadas. Las tablas también ofrecen encuentros con otros barcos y descubrimientos de islas misteriosas e inexploradas. Más adelante, en este mismo apéndice, se incluyen otras tablas adicionales que detallan más los encuentros.

ENCUENTROS EN MAR ABIERTO (NIVELES 1–4)

d100	Encuentro
01–03	3d6 mordedores
04–08	1 enjambre de mordedores
09–12	3d10 delfines (consulta el apéndice C)
13–14	1 pulpo gigante
15–16	1d4 orcas
17–18	1d6 sirénidos
19–20	1d6 caballitos de mar gigantes
21–24	1d8 cangrejos gigantes
25–28	1d4 tiburones de arrecife
29	1 tiburón cazador
30–34	1d4 sahuagins
35–37	1d4 koalinths (mira el apéndice C)
38–40	Un remolino de clase 1 vinculado al Plano Elemental del Agua (consulta "Remolinos", en la página 206)
41–45	1d4 locathahs (mira el apéndice C)
46–51	1d3 arpías
52–54	2 merrows
55–57	1 sacerdotisa sahuagin y 1d4 sahuagins
58–59	1 sargento koalinth y 2d4 koalinths (mira el apéndice C en ambos casos)
60–62	1 plesiosauro
63–64	1d3 sagas de los mares
65–67	1d4 halcones sangrientos
68–70	1 campeón sahuagin (mira el apéndice C)
71–74	1 tiburón gigante
75	1 dragón de bronce joven
76–00	Un barco (generado al azar)

ENCUENTROS EN MAR ABIERTO (NIVELES 5–10)

d100	Encuentro
01–03	1 tiburón gigante
04–07	1d4 enjambres de mordedores
08–11	1d10 orcas
12–17	3d6 sirénidos
18–25	1 suma sacerdotisa sahuagin y 1 forjaolas sahuagin (mira el apéndice C en ambos casos)
26–30	2d8 cangrejos gigantes
31–35	2d4 tiburones de arrecife
36–38	1d4 tiburones cazadores
39–40	1d4 elementales de agua
41	Un remolino de clase 2 vinculado al Plano Elemental del Agua (consulta "Remolinos", en la página 206)
42–45	2d4 locathahs (mira el apéndice C)
46–47	1 matriarca arpía (mira el apéndice C) y 1d4 arpías
48–49	2d4 merrows
50–52	1 barón sahuagin y 1d4 sahuagins
53–57	1 sargento koalinth y 2d4 koalinths (mira el apéndice C en ambos casos)
58–59	2d8 cangrejos gigantes
60–61	1d4 plesiosauros
62–63	Un aquelarre de 3 sagas de los mares
64–65	1d4 maestros de espadas sahuagins (mira el apéndice C)
66–69	1 hidra
70–71	1 marid
72	1 gigante de las tormentas
73	1 dragón de bronce adulto
74	1 dragón tortuga
75–90	Un barco (generado al azar)
91–00	Una isla misteriosa (determinada al azar)

ENCUENTROS EN MAR ABIERTO (NIVELES 11–20)

d100	Encuentro
01–03	1 gigante de las tormentas
04–07	2d6 tiburones gigantes
08–11	1 marid
12–18	1 suma sacerdotisa sahuagin y 2d4 campeones sahuagins (mira el apéndice C en ambos casos)
19–25	1 barón sahuagin y 1d4 maestros de espadas sahuagins (mira el apéndice C)
26–28	3d6 tiburones de arrecife
29–32	2d6 tiburones cazadores
33–39	Un remolino de clase 3 vinculado al Plano Elemental del Agua (consulta "Remolinos", en la página 206)
40–43	Un remolino de clase 4 vinculado al Plano Elemental del Agua (consulta "Remolinos", en la página 206)
44–45	1d3 hidras
46–48	1d4 sargentos koalinths (mira el apéndice C) y 3d10 koalinths (mira el apéndice C)
49–50	2d4 plesiosauros
51–53	3d6 merrows
54–57	1 matriarca arpía (mira el apéndice C) y 2d8 arpías

d100	Encuentro
58–60	Un aquelarre de 3 sagas de los mares
61–63	1 dragón tortuga
64	1 dragón de bronce anciano
65–75	Un barco (generado al azar)
76–00	Una isla misteriosa (determinada al azar)

BARCOS AL AZAR

Los personajes no son los únicos marineros que surcan los océanos. Cada nuevo navío con el que se encuentren será una oportunidad para la aventura. Las siguientes reglas se pueden usar para generar otros barcos con los que tropezarse en mar abierto.

TIPO DE BARCO

El tipo de embarcación con el que se topen los aventureros determinará el perfil de este, junto con la cantidad de criaturas y de carga que puede transportar.

TIPO DE BARCO

d100	Barco
01–09	Bote de remos
10–25	Barcaza
26–38	Drakkar
39–60	Velero
61–79	Galera
80–00	Navío de guerra

NOMBRE DEL BARCO

Cada nave posee un nombre. Lo puedes crear tú mismo o generarlo al azar utilizando la tabla “Nombres de barcos”. Para crear un nombre de embarcación tira en la tabla dos veces, una para el adjetivo y otra para el sustantivo.

NOMBRES DE BARCOS

d20	Sustantivo	Adjetivo
1	Aventura	Ardiente
2	Bufón/Bufona	Audaz
3	Camorrista	Bilioso/a
4	Diablo/Diablesa	Borracho/a
5	Dragón/Dragona	Brumoso/a
6	Flor	Crepúscular
7	Gema	del Alba
8	Kraken	Elegante
9	Leviatán	Feliz
10	Marea	Fervoroso/a
11	Percebe	Frío/a
12	Princesa	Furioso/a
13	Príncipe	Hermoso/a
14	Sable	Inquieto/a
15	Sirena	Intrépido/a
16	Tesoro	Pecaminoso/a
17	Tiburón	Real
18	Trotamundos	Rojo/a
19	Venganza	Salado/a
20	Victoria	Sonriente

TRIPULACIÓN

A menos que decidas lo contrario, cada nave hallada en el mar contará con su tripulación al completo y con suficiente comida y agua para mantener a sus tripulantes y pasajeros durante la travesía. Puedes generar una tripulación utilizando las sugerencias de la sección “Propósito del barco”, un poco más adelante, o usando la tripulación recomendada para ese tipo de embarcación.

NOMBRES DE TRIPULANTES

Si necesitas generar con rapidez el nombre de un miembro de la tripulación de un barco, la siguiente tabla te facilitará un nombre de dos partes que podría aplicarse a cualquier tripulante, con independencia de su género o raza.

NOMBRES DE TRIPULANTES

d20	Primera mitad	Segunda mitad
1	Ángel	Azul
2	Ballena	de Ron
3	Barba	Dorado/a
4	Bestia	el/la Apuesto/a
5	Cobre	el/la Bonito/a
6	Dedos	el/la Cruel
7	Diablo/Diablesa	el/la Feo/a
8	Embustero/a	el/la Listo/a
9	Garfio	el/la Lluvioso/a
10	Mapas	el/la Pequeño/a
11	Mástil	el/la Perdido/a
12	Ojo	el/la Sediento/a
13	Parches	el/la Taciturno/a
14	Perro/a	Loco/a
15	Perro Loco	Negro/a
16	Pescado	Plateado/a
17	Rata	Pobre
18	Sal	Salado/a
19	Sangre	Sedoso/a
20	Sortilegio	Viejo/a

PROPÓSITO DEL BARCO

Cada nave se hace a la mar por un motivo, el cual puedes tirar o elegir en la tabla “Propósito del barco”. Cada una de las razones viene detallada después de la tabla.

PROPÓSITO DEL BARCO

d100	Propósito
01–17	Carga
18–34	Pasajeros
35–51	Pesca
52–68	Militar
69–85	Piratería
86–95	Mercenario
96–00	Fantasma

CARGA

Los buques de carga transportan bienes mercantiles, suministros de ayuda de emergencia, ferias ambulantes y cualquier otro material que necesite trasladarse allende los mares. Deja que sean el alineamiento de la nave, su composición racial y sus características los que guíen lo que esta podría llevar como carga.



La mayor parte de los miembros de la tripulación y los oficiales de estos barcos son **plebeyos**. En los navíos que portan productos valiosos pueden viajar 2d10 **guardias** junto a un capitán de la guardia **veterano**. Los que transportan ganado pueden albergar **cabras, camellos, caballos de tiro, mulas** y otras bestias, además de a sus tripulantes y pasajeros.

PASAJEROS

Los barcos de pasajeros transportan viajeros. Estas embarcaciones se alquilan para viajes o cruceros de placer, pero también llevan a refugiados, misioneros religiosos o cualquier otro grupo pacífico que viaje a algún destino importante.

La mayor parte de los miembros de la tripulación y los oficiales de estos buques son **plebeyos**. Las naves que trasladan a personas importantes pueden llevar 2d10 **guardias** junto con un capitán de la guardia **veterano**. Los viajeros en un barco de pasajeros son **plebeyos** y **nobles** por lo general, aunque hay otras muchas criaturas que tienen que viajar en barco.

PESCA

Los barcos de pesca abarcan las embarcaciones comerciales que capturan peces y crustáceos para venderlos luego en el mercado, así como naves balleneras y caza trofeos que acechan a tiburones, pulpos gigantes y otros monstruos de los océanos. Cualquier embarcación que hace capturas de animales marinos con fines de lucro, supervivencia o entretenimiento cumple con este propósito.

La mayoría de los miembros de la tripulación y los oficiales de los barcos de pesca comercial son **plebeyos**, pero los navíos balleneros y los de pescadores aficionados suelen llevar **batidores** entre sus tripulantes.

MILITAR

Los buques militares llevan soldados a la guerra y van equipados para combatir en el mar. Estas embarcaciones cazan piratas, defienden e invaden territorios, transportan importantes cargamentos gubernamentales, escoltan a funcionarios, trasladan prisioneros y hacen cualquier otra cosa que sus comandantes necesiten.

La mayor parte de los miembros de la tripulación de los barcos militares son **guardias** o **batidores**. Los oficiales

son **veteranos**. Muchas de estas naves llevan **guardias** adicionales como pasajeros para realizar invasiones, abordajes y para manejar las armas de asedio. Un navío militar también puede transportar 1d4 **bandidos** o **guardias** como prisioneros.

PIRATERÍA

Los piratas transportan productos de contrabando y asaltan otros barcos, poblaciones costeras y puestos fronterizos. Se involucran en tramas criminales, pero no todos son malvados. Muchos siguen un código ético. Algunos sirven a los gobiernos bajo patente de corso y atacan solo a los adversarios de sus patronos, mientras que otros roban únicamente a los corruptos y entregan sus ganancias ilícitas a los más necesitados.

La mayor parte de los miembros de las tripulaciones de los barcos piratas son **bandidos**. Los oficiales son **capitanes bandidos** y podrían ir acompañados de un **capitán pirata** (mira el apéndice C) y de un **contramaestre pirata** (consulta el apéndice C). Muchas naves de este tipo llevan algunos **bandidos** más y, al menos, un **mago de cubierta pirata** (mira el apéndice C), como pasajeros.

MERCENARIO

Las tripulaciones mercenarias viajan por el mundo en busca de aventuras y fortuna. Exploran territorios inexplorados, luchan en guerras, matan monstruos, transportan cargas especiales o personas importantes y emprenden cualquier misión a cambio de una retribución justa.

Los barcos mercenarios llevan tripulantes y pasajeros similares a los de los buques militares.

FANTASMA

Los barcos fantasma son naves incorpóreas cuyas tripulaciones están integradas por muertos vivientes. Estos tripulantes a menudo murieron de una forma espeluznante y dejaron asuntos pendientes que los mantienen vinculados al Plano Material. A veces sirven a nigromantes, pero es más frecuente que no estén al servicio de ningún amo y señor.

Una nave fantasma usa el mismo perfil que una embarcación normal de su clase, aunque con los siguientes cambios:

- Tiene resistencia a los siguientes tipos de daño: ácido, fuego, relámpago y trueno, así como contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos.
- El navío es inmune a los daños de frío, necrótico, psíquico y de veneno.
- Puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Sufre 5 (1d10) de daño de fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

Los miembros de la tripulación y los oficiales de los barcos fantasma de alineamientos bueno y neutral son **fantasmas**. En los de alineamiento malvado, los tripulantes son un 90% **esqueletos** y **zombis** (incluso una mezcla de estos), un 10% **espectros** y sus oficiales **apariciones**.

ACTITUD Y RAZA

Las tripulaciones y los pasajeros de cada embarcación tienen una actitud que marca cómo interactuarán estos con los aventureros. Los barcos amistosos buscarán intercambiar o compartir noticias, los neutrales atacarán si se sienten amenazados e intentarán evitar todo contacto; los hostiles querrán abordar y apoderarse de la nave de los personajes.

Para empezar, tira o elige una actitud en la tabla "Actitud del barco"; luego, emplea la tabla apropiada para establecer la naturaleza de la tripulación. La raza escogida (o determinada al azar) no tiene por qué ser la única del navío; puedes tirar

en la tabla varias veces para hacer que los tripulantes y los pasajeros de una embarcación sean más diversos. No dudes en sustituir los perfiles que te sugerimos por otros si crees que tienen más sentido en relación con la raza predominante de la nave (por ejemplo, cambiando el perfil de **bandido** por el de **orco** en un barco pirata tripulado por orcos).

ACTITUD DEL BARCO

d6	Actitud
1-2	Amistoso
3-4	Neutral
5-6	Hostil

BARCO AMISTOSO

d100	Raza
01-05	Dracónidos
06-10	Enanos
11-30	Elfos
31-40	Gnomos
41-50	Tieflings
51-60	Medianos
61-00	Humanos

BARCO NEUTRAL

d100	Raza
01-05	Dracónidos
06-10	Enanos
11-30	Hombres lagarto
31-40	Hobgoblins
41-50	Orcos
51-60	Medianos
61-00	Humanos

BARCO HOSTIL

d100	Raza
01-05	Gigantes de escarcha
06-10	Kobolds
11-30	Orcos
31-40	Hobgoblins
41-50	Muertos vivientes
51-60	Gnolls
61-00	Humanos

SITUACIÓN A BORDO

Cada barco se encuentra en una situación que determina lo que acontece a bordo cuando los personajes se topen con él. Elige o tira para escoger un estado en la tabla "Situación a bordo". Cada resultado viene descrito después de la tabla. Si no utilizas esta última para determinar una situación especial en la nave, sus tripulantes no estarán bajo ninguna tensión fuera de lo común y reaccionarán en función de su actitud.

SITUACIÓN A BORDO

d10	Situación
1	Ayuda con un propósito
2	Comercio
3	Emergencia
4	Enfermedad
5	Motín
6-10	Ninguna en particular

AYUDA CON UN PROPÓSITO

Las tripulaciones de los barcos que buscan ayuda con un propósito se acercarán a los aventureros para pedir que los apoyen directamente con una tarea. Por ejemplo, los mercenarios solicitarán que les echen una mano para cartografiar un área inexplicada, mientras que los tripulantes de un buque de carga requerirán a los personajes que les sirvan como guardias. La mayor parte de las tripulaciones entregarán una compensación a cambio de los servicios prestados, aunque algunas podrían amenazarlos o pedir que se les ayude de manera altruista.

COMERCIO

Las tripulaciones de los barcos y aquellos pasajeros que quieran comerciar ofrecerán su carga o sus servicios a los aventureros a cambio de escrituras, objetos o dinero. Utiliza el propósito de la nave como guía para saber de lo que disponen para negociar. Por ejemplo, los pescadores comerciantes podrían entregar una caja de sus preciados cangrejos a cambio de la cabeza de un tiburón que sigue mermando sus capturas; los piratas podrían vender algunas pociones robadas por oro o gemas. La mayor parte de quienes propongan estos intercambios estarán dispuestos a regatear. Si los personajes se niegan a comerciar, los tripulantes y pasajeros de alineamiento malvado podrían atacarlos para obtener lo que quieren.

EMERGENCIA

Un barco que experimente una emergencia estará atravesando algún tipo de crisis. La tripulación y los pasajeros rogarán o exigirán la ayuda de los aventureros para salir del aprieto. Elige o tira para escoger al azar una emergencia en la tabla "Emergencia a bordo" para establecer a qué problema se están enfrentando en la nave.

EMERGENCIA A BORDO

d4	Emergencia
1	El barco se ha quedado sin tripulación
2	La nave está dañada y no puede virar; va a la deriva arrastrada por la corriente
3	El buque está varado en un banco de arena
4	La embarcación se está hundiendo

ENFERMEDAD

Tira un d100. El resultado indicará el porcentaje de la tripulación y los pasajeros del barco infectados por una enfermedad a tu elección de las que aparecen en el apartado "Enfermedades de ejemplo" del capítulo 8, "Dirigir el juego", del *Dungeon Master's Guide*. Esta nave se acercará a los aventureros y sus tripulantes rogarán o exigirán que los ayuden con el contagio.

Los barcos fantasma no pueden padecer enfermedades; si sale este resultado para una embarcación de este tipo, ignóralo y tira de nuevo.

MOTÍN

Las tripulaciones de los navíos que están al borde del amotinamiento no están contentas con el liderazgo de sus oficiales y planean deshacerse de ellos. Los oficiales se acercarán a los aventureros, pidiendo o exigiendo que les ayuden a sofocar el alzamiento. Otra posibilidad es que sean los marineros los que contacten con el grupo, solicitando ayuda para alzarse o intentando engañar a los personajes para que acaben con la vida de los oficiales.

ISLAS MISTERIOSAS

Pequeñas islas salpican la mayoría de los océanos; se trata de lugares distantes o inexplorados que pueden ser escenario de todo tipo de aventuras. Las siguientes reglas se pueden usar para generar cualquier isla que los personajes pudieran encontrar.

TAMAÑO DE LA ISLA

Estas reglas se utilizan para generar islas con áreas de aproximadamente 1d6 millas de largo por 1d6 millas de ancho. La mayoría de ellas no son rectángulos perfectos, de mismo modo que gran parte de sus costas no son perfectamente rectas, así que eres libre de hacer algunas zonas de la isla más cortas, largas, estrechas o anchas, según te parezca.

HÁBITAT DE LA ISLA

Una isla puede tener cualquier hábitat que parezca apropiado para el clima en el que se encuentra. Por ejemplo, los islotes de hielo flotante se encuentran en los mares árticos, mientras que aquellas con entornos selváticos están en aguas tropicales. Sin embargo, no todas las islas las ha creado la naturaleza. Un poderoso lanzador de conjuros o un ser divino podría conjurar una isla hecha de cristal, hierro o cualquier material que elijas.

CARÁCTER DE LA ISLA

Cada isla que los aventureros encuentren tendrá un carácter elegido por ti o determinado al azar usando la tabla "Carácter de la isla". Este definirá la historia del lugar a grandes rasgos. Una vez hayas elegido un carácter, consulta su apartado correspondiente situado tras la tabla para establecer los detalles que implica y los ganchos narrativos que ofrece.

CARÁCTER DE LA ISLA

d6	Carácter
1	Acogedora
2	Extraña
3	Hostil
4	Maldita
5	Protectora
6	Salvaje

ISLA ACOGEDORA

Las islas acogedoras albergan criaturas que se muestran amistosas con los personajes. Sus habitantes prestan la ayuda que pueden e incluso podrían llegar a ponerse en peligro para proteger a los aventureros si se hacen amigos de ellos.

LÍDER DE LA ISLA ACOGEDORA

d6	Líder
1	Bardo (mira el apéndice C)
2	Druida
3	Ent
4	Naga guardiana
5	Unicorno
6	Un dragón metálico a elección del DM

HABITANTES DE LA ISLA ACOGEDORA

d6	Habitantes
1	5d10 aarakocras
2	8d8 pixies y 8d8 duendes
3	1d6 chamanes hombres lagarto y 5d10 hombres lagarto
4	1d6 druidas y 5d10 guerreros tribales
5	3d10 centauros
6	3d10 batidores y 5d10 plebeyos

GANCHOS NARRATIVOS DE LA ISLA ACOGEDORA

d4 GANCHO NARRATIVO

1	La isla es una colonia o puesto fronterizo auspiciado por una nación o un noble acaudalado con el que los personajes están asociados.
2	Los residentes del islote juran que uno de los aventureros se parece a uno de sus amados líderes del pasado; debido a la nostalgia, tratarán al personaje como si fuera su héroe de antaño.
3	La isla nunca recibe visitas; la llegada del grupo será motivo de una celebración peculiar pero sincera.
4	El líder del lugar es un pariente perdido hace mucho tiempo o un amigo de la familia de uno de los aventureros.

ISLA EXTRAÑA

Las islas extrañas están habitadas por criaturas solitarias con maneras de vivir incomprensibles para la mayor parte de los seres. Nada de lo relacionado con la cultura de la isla, desde la arquitectura hasta la comida, resulta familiar, y transmite inquietud a los forasteros. A tu discreción, los habitantes del lugar podrán hablar, leer y escribir un idioma propio.

LÍDER DE LA ISLA EXTRAÑA

d4	Líder
1	Aboleth
2	Contemplador
3	Kraken
4	Slaad de la muerte

HABITANTES DE LA ISLA EXTRAÑA

d6	Habitantes
1	1d6 berserkers y 5d10 guerreros tribales
2-3	1d6 sectarios fanáticos y 5d10 sectarios
4	1d6 chamanes hombres lagarto y 5d10 hombres lagarto
5	1d6 bullywugs creadores (mira el apéndice C) y 5d10 bullywugs
6	1d8 cazadores locathahs (mira el apéndice C) y 3d10 locathahs (mira el apéndice C)

REACCIONES DE LOS HABITANTES DE LA ISLA

d6 Reacción

1	Los habitantes intentan obligar a los aventureros a servir a su líder.
2	Los lugareños exigen que los personajes entreguen a su dirigente un objeto por valor de 10d10 x 100 po.
3	Los habitantes quieren devorar a los miembros del grupo.
4	Algunos isleños planean alzarse contra su líder y piden ayuda a los aventureros.

d6 Reacción

- 5 Los habitantes perciben a los personajes poco más que como insectos y se negarán a interactuar con ellos a menos que se los obligue.
- 6 Los lugareños ven a los aventureros como dioses y se los puede convencer de que les adoren.

GANCHOS NARRATIVOS PARA UNA ISLA EXTRAÑA

d4 Gancho narrativo

- 1 El líder posee un *pergamino de conjuro de resurrección verdadera* entre sus pertenencias.
- 2 En la isla se encuentra parte de una tabla con instrucciones sobre cómo abrir un portal al Reino Lejano.
- 3 El gobernante del lugar sabe cómo poner fin a una enfermedad planar que ha infectado un asentamiento humanoide.
- 4 Un **mago** posee la información que los aventureros necesitan, y se ha ocultado entre el grueso de los habitantes de la isla, aprendiendo sus costumbres.

ISLA HOSTIL

Las islas hostiles dan cobijo a criaturas que querrán hacer daño a los personajes. Estos habitantes llenan su hogar de trampas y bien sea por hambre, aburrimiento o miedo, atacan a los forasteros.

LÍDER DE LA ISLA HOSTIL

d6 Líder

- 1 **Gigante de las colinas**
- 2 **Gigante de las nubes**
- 3 **Hombre lobo**
- 4 **Naga espiritual**
- 5 **Oni**
- 6 Un dragón cromático a elección del DM

MOTIVACIONES DEL LÍDER DE LA ISLA HOSTIL

d4 Motivación

- 1 El líder quiere comandar un bote para ir a conquistar otras islas.
- 2 El dirigente se queda todo el tesoro que obtienen sus seguidores, y se enriquece gracias a su brutalidad.
- 3 El gobernante necesita algunos restos humanoides para realizar un ritual de oscuro propósito.
- 4 El líder nunca envejece porque consume las almas de las criaturas que sus seguidores matan.

HABITANTES HOSTILES

d6 Habitantes

- 1 3d10 kobolds alados y 10d10 kobolds
- 2 1 jefe goblin y 8d10 goblins
- 3 1d6 berserkers y 5d10 guerreros tribales
- 4 1 jefe tribal orco, 2d10 orogs y 5d10 orcos
- 5 4d10 ogros
- 6 3d 10 trolls

GANCHOS NARRATIVOS DE LA ISLA HOSTIL

d4 Gancho narrativo

- 1 El dirigente de la isla mató a un PNJ que los personajes admiraban.
- 2 El gobernante del enclave tiene en su poder una *diadema de intelecto*.
- 3 Unos rivales desafían a los aventureros a sobrevivir toda una noche en el islote.
- 4 Los personajes reciben una elocuente invitación del señor de la isla para cazar.

ISLA MALDITA

Las islas malditas están impregnadas de la magia oscura de un ritual lanzado por nigromantes, aquelarres de sagas, hechiceros malvados, deidades infames o entidades aún peores. En el lugar todavía podría quedar alguna pista del motivo de su maldición o, en cambio, se podría haber erradicado todo rastro de aquellos que hicieron caer la ruina sobre esta.

MALDICIONES DE LA ISLA

d6 Maldición

- 1 Cuando una criatura fallece en la isla, su espíritu se alza transformado en **espectro** 1d4 horas después de la muerte. Este muerto viviente estará obsesionado con acabar con sus antiguos amigos.
- 2 Las criaturas que no sean habitantes del enclave deberán superar una tirada de salvación de Constitución al final de cada hora que estén en la isla. Si fallan, sufrirán un nivel de cansancio. La CD para esta prueba será igual a 10 + el número de horas pasadas en la isla.
- 3 Cada día, al amanecer, la isla invoca a 2d10 **mephits de magma**, hostiles hacia las criaturas que no sean originarias de esta.
- 4 Cuando una criatura que no sea habitante de la isla complete un descanso largo en ella, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o quedará cegada durante 8 horas.
- 5 Las criaturas que no residan en el lugar maldito tendrán que superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 tras cada hora que pasen en la isla. Si fallan, les aparecerá una cicatriz de 1 pulgada de largo en alguna parte del cuerpo, al azar. Solo un conjuro de *levantar maldición* o algún efecto mágico similar podrá eliminar esta marca.
- 6 Cuando una criatura que no more en la isla complete un descanso largo en ella, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o sufrirá alguna forma aleatoria de locura a largo plazo (consulta "Locura" en el capítulo 8, "Dirigir el juego", del *Dungeon Master's Guide*).

HABITANTES DE LA ISLA MALDITA

d6 Habitantes

- 1 5d10 **espectros**
- 2 10d10 **zombis**
- 3 Un aquelarre de 3 **sagas de los mares** y 1d4 **calaveras llameantes**
- 4 1 **medusa** y 3d10 **esqueletos**
- 5 1 **vampiro** y 2d6 **engendros vampíricos**
- 6 1 **semilímite** y 2d10 **espectros**

GANCHOS NARRATIVOS DE LA ISLA MALDITA

d4 Gancho narrativo

- 1 La isla contiene algunos componentes de conjuro raros que los personajes necesitan.
- 2 Unos piratas han enterrado tesoros en el islote por valor de $5d6 \times 1.000$ po.
- 3 Una barcaza que transportaba 1d6 **plebeyos** naufragó en este enclave. Ahora estos luchan por sobrevivir.
- 4 El **fantasma** de un ser querido de un personaje se encuentra atrapado en la isla.

ISLA PROTECTORA

Los habitantes de las islas protectoras usan los mares para protegerse a sí mismos y a sus propiedades o, sencillamente, disfrutan del aislamiento que ofrecen estas ubicaciones remotas. Por lo general, las criaturas de estos lugares viven en estructuras permanentes como abadías, fortalezas, bibliotecas o torres.

LÍDER DE LA ISLA PROTECTORA

d6 Líder

- 1 **Archimago**
- 2 **Hombre oso**
- 3 **Liche**
- 4 **Noble**
- 5 **Rakshasa**
- 6 **Saga de la noche**

HABITANTES DE LA ISLA PROTECTORA

d6 Habitantes

- 1 5d10 **guardias** y 10d10 **plebeyos**
- 2 1 **capitán pirata** (mira el apéndice C), 1 **contramaestre pirata** (consulta el apéndice C), 2d4 **magos de cubierta piratas** (mira el apéndice C) y 8d10 **bandidos**
- 3 1d6 **gólems de carne**, 1d4 **sacerdotes** y 2d10 **acólitos**
- 4 2d4 **veteranos**, 2d10 **batidores** y 4d10 **guardias**
- 5 1d4 **gólems de piedra**, 1d4 **magos** y 3d10 **guardias**
- 6 1 **guardián escudo**, 2d4 **caballeros**, 2d6 **sacerdotes** y 6d10 **plebeyos**

REACCIONES DE LOS HABITANTES DE LA ISLA PROTECTORA

d6 Reacción

- 1 Los habitantes permiten a los aventureros estar en la isla, pero les tienen prohibido entrar en todos los edificios.
- 2 A los lugareños les caen bien los personajes y les dan consejos para ayudarlos a impresionar al líder de la isla.
- 3 Algunos isleños ilusos creen que el grupo es su billete para salir del lugar; coquetean, mienten, sobornan y les ruegan que se los lleven.
- 4 Los moradores intentan convencer a los aventureros para que usen el islote como base de operaciones y contribuyan a la comunidad.
- 5 Los habitantes están deseosos de tener noticias del mundo exterior y dejan a los personajes utilizar las noticias como moneda de cambio.
- 6 Los isleños no confían en los aventureros; todas las pruebas de Carisma que estos últimos realicen para influir en los primeros cuentan con desventaja.

GANCHOS NARRATIVOS DE LA ISLA PROTECTORA

d4 Gancho narrativo

- 1 Hay un **espía** entre los habitantes y necesita salir de la isla.
- 2 El dirigente del enclave echa de menos alguna cosa (por ejemplo, una flor o un alimento en particular) que no se puede encontrar en la isla y ofrece una recompensa para que se lo traigan.
- 3 Los moradores del lugar piden ayuda contra un **dragón verde adulto** que los ataca con regularidad.
- 4 La isla dispone de un arsenal lleno de legendarias armas adarnantinas y de plata.

ISLA SALVAJE

La naturaleza reina en estos islotes salvajes. Las criaturas de la isla se adaptan al devenir del mundo natural en lugar de tratar de domesticar su medio ambiente.

CARACTERÍSTICAS DE LA ISLA SALVAJE

d6 Característica

- 1 Hay una cascada que cae por la ladera de una montaña.
- 2 La isla gira lentamente en el sentido de las agujas del reloj.
- 3 Posee géiseres que emiten luz brillante hacia el cielo durante la noche.
- 4 Las enredaderas afiladas (consulta "Peligros en la naturaleza" en el capítulo 5, "Entornos de aventura", del *Dungeon Master's Guide*) crecen en setos de 10 pies de alto con forma de animales.
- 5 La lluvia que cae en el islote crea una hermosa melodía.
- 6 Todas las bestias del enclave poseen visión verdadera con un alcance de 120 pies.

ENCUENTROS EN UNA ISLA SALVAJE

d20 Encuentro

- 1 2d8 **babuinos**
- 2 1d4 **osos pardos**
- 3 1 **oso lechuza**
- 4 2d6 **sapos gigantes**
- 5 2d10 **avispas gigantes**
- 6 2d4 **arañas gigantes**
- 7 4d4 **pixies** o 4d4 **duendes**
- 8 1d4 **perros intermitentes**
- 9 1 **capitán pirata** (mira el apéndice C) y 3d10 **bandidos** desenterrando un tesoro oculto
- 10 3d6 **guerreros tribales**
- 11 2d4 **druidas**
- 12 1d6 **dríades**
- 13 2d4 **centauros**
- 14 1 **ankheg**
- 15 1d10 **jabalíes gigantes**
- 16 2d6 **águilas gigantes**
- 17 1d4 **simios gigantes**
- 18 1d4 **ents**
- 19 1 **roc**
- 20 1d4 **exploradores veteranos**

GANCHOS NARRATIVOS DE LA ISLA SALVAJE

d4 Ganchos narrativos

- 1 La isla esconde un manantial que restaura la vida de cualquier cuerpo que se lave en este, como si fuera un conjuro de *alzar a los muertos*; una criatura solo puede obtener los beneficios de sus aguas una vez.
- 2 Hay un solitario **djinn** que mora en el lugar y otorga deseos.
- 3 Unos **pixies** ruegan a los personajes que los ayuden a echar del islote a un grupo de 3d10 cazadores de trofeos (**batidores**).
- 4 La isla alberga la tumba de un archidruida, la cual contiene un portal al Feywild.

UBICACIONES SUBMARINAS

Las localizaciones submarinas de esta sección se pueden usar para aventuras de una sola sesión o como misiones secundarias que ayuden a hacer más completa la trama de Saltmarsh. Cada ubicación incluye un mapa, una descripción, varios ganchos narrativos y encuentros. Puedes situar estos lugares en cualquier punto cercano a Saltmarsh o en las costas remotas que prefieras.

CALA ENTRE ARRECIFES

Junto a la orilla de una cala, hay un arrecife de coral lleno de vida que ha crecido en torno a un ídolo alienígena. Hace mucho tiempo, el arrecife fue el hogar de unos sirénidos esclavizados por un aboleth llamado Ogrorlo. Lenth, un clérigo sirénido de Eadro, la deidad oceánica, mató a Ogrorlo y liberó a los suyos, pero la influencia de la aberración aún sigue impregnando las proximidades del arrecife y un desfiladero cercano que desciende hacia la oscuridad.

CARACTERÍSTICAS DE LA CALA ENTRE ARRECIFES

Las características de la cala son las siguientes:

Profundidad. El arrecife y el área circundante se encuentran a 50 pies bajo la superficie del agua. Las cotas de profundidad de las formaciones rocosas que rodean este espacio aparecen marcadas en el mapa A.5.

Iluminación. A menos que se indique otra cosa en la descripción de una zona, la cala estará iluminada por el sol durante el día y por la luna durante la noche.

ZONAS DE LA CALA ENTRE ARRECIFES

Las siguientes localizaciones descritas aparecen señaladas en el mapa A.5.

C1. ANIDAMIENTO DE HALCONES SANGRIENTOS
Hay doce **halcones sangrientos** que pescan en la cala y que ocupan seis nidos sobre una formación rocosa que asoma sobre la superficie del agua. Estas aves atacarán a cualquier criatura que se acerque a 10 pies o menos de los nidos, luchando hasta la muerte para defender sus huevos.

Rocas resbaladizas. Las algas, las salpicaduras del mar y los desechos de los halcones sangrientos hacen de la formación rocosa una superficie resbaladiza. Moverse sobre ella requerirá superar una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 15 que, de fallarse, acabará con la criatura en el agua.

Tesoro. Cada nido contiene 1d4 – 1 huevos de halcón sangriento. Estas aves son excelentes para la cetrería. Los nobles estarán dispuestos a pagar 25 po por cada huevo intacto.

C2. CUEVA DE CRISTAL

Esta cueva cuenta con una sola habitación esférica cuyo radio es de 15 pies. Los esclavos sirénidos de Ogrorlo la excavaron. La aberración usaba la gruta para meditar y descansar.

Mosaico refulgente. Unos cristales rosados, púrpuras y azules cubren las paredes; forman un mosaico que representa a varios sirénidos alzando las manos hacia un aboleth. Estos cristales emiten una luz tenue que inunda la cueva. Un conjuro de *detectar magia* u otro efecto similar revelará un aura mágica de adivinación que irradia del mosaico.

Una criatura que complete un descanso corto o largo dentro de la cueva recibirá al final de este la vaga visión de un peligro al que podría tener que enfrentarse en los siguientes 10 días. Si la criatura no es una aberración, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o sufrirá una forma aleatoria de locura a corto plazo (consulta "Locura" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*).

Extraer un cristal de la pared hará que esa pieza deje de brillar y se vuelva inservible. Quitar todos los cristales de la cueva a mano llevará 24 horas de trabajo dividido entre el número de criaturas que realicen la tarea (redondeando hacia abajo). Mientras quede al menos un cristal incrustado en la pared, el mosaico mágico seguirá funcionando.

C3. ARRECIFE DE CORAL

El arrecife alberga 10d10 × 10 peces de diversas especies y 5d10 **cangrejos**. Los peces usan el perfil del **mordedor**, pero carecen del atributo Frenesí Sangriento y no pueden realizar ataques.

Consulta el apartado "Arrecifes de coral", más atrás en este apéndice.

Almeja de piedra. Una roca con forma de pedestal próxima al centro del arrecife se eleva 5 pies sobre el coral. Esta sostiene la estatua de piedra cubierta de algas que representa una enorme almeja. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20 sabrá que la almeja es el símbolo del aboleth Ogrorlo.

Un conjuro de *detectar magia* o un efecto similar revelará un aura mágica de encantamiento que emana de la figura. Cada medianoche, la escultura emite una luz verde brillante hasta un radio de 20 pies y luz tenue hasta otros 20 pies más durante 4 horas.

Una criatura que toque la estatua se sentirá animada, feliz y ganará 10 puntos de golpe temporales. Este sentimiento también hará que sea más propensa a confiar en los demás, lo que le dará desventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y tiradas de salvación para evitar quedar hechizado durante las siguientes 24 horas.

La escultura podrá afectar a una criatura solo una vez cada 24 horas. Las aberraciones y otros seres que no sean susceptibles de quedar hechizados no sufrirán el efecto si tocan la figura.

C4. ARRECIFE DESVAÍDO

Este pequeño arrecife está completamente blanco y cubierto por veinte **cangrejos** que se arrastran sobre él. Marca el lugar donde se encuentra la tumba de Ogrorlo. Los leales esclavos del aboleth enterraron sus restos después de que Lenth matara a la aberración.

Mensaje en susurros. Cualquier criatura que toque este arrecife oirá un leve mensaje susurrado en el habla de las profundidades: "Hinca la rodilla, perla. El dios Ogrorlo, el escudo y nuestro protector, reposan en este lugar".

Ataúd de Ogrorlo. El ataúd de piedra marina de Ogrorlo, un cubo de 10 pies de lado, se encuentra a 12 pies de profundidad, bajo el lecho del arrecife. Lo adornan unas grandes conchas talladas y pesa 2.000 libras (unos 900 kg). Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20 reconocerá en la almeja el símbolo del aboleth.

Si se abre la tumba bajo el agua, se liberará una nube de mucosidad dentro de una esfera de 15 pies. Esta mucosidad se elevará 10 pies por asalto hacia la superficie en la posición 20 del orden de iniciativa. Las criaturas que toquen la nube deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14. Si la fallan, enfermarán durante 1d4 horas. Una criatura infectada por la mucosidad solo podrá respirar bajo el agua. Cuando la nube alcance la superficie, se disipará de inmediato. Si el ataúd se abre fuera del agua, la mucosidad se disipará sin causar ningún efecto.

El ataúd alberga los huesos de Ogrorlo, así como el tesoro del aboleth (mira "Tesoro").

Tesoro. El ataúd de Ogrorlo contiene un *tridente de comandar peces* que sus fieles esclavos sirénidos dejaron como tributo.

C5. ANÉMONA GIGANTE

Esta enorme anémona naranja, roja y púrpura anclada al costado de una roca es una trampa de la época de Ogrorlo destinada a proteger la cala.

Cuando una criatura comience su turno a 20 pies o menos de la anémona, deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14. Si la falla, dejará todo lo que esté haciendo y sufrirá una repentina y abrumadora necesidad de tocar la anémona, atacando a las criaturas que se interpongan en su camino. Quien se haya visto afectado podrá repetir esta tirada al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si la supera. Las aberraciones, bestias y otros seres no susceptibles al efecto hechizado serán inmunes a lo descrito anteriormente. Si la criatura finalmente tiene éxito en la tirada de salvación o el efecto termina para ella, no podrá verse afectada por la anémona durante las siguientes 24 horas.

Los tentáculos de la anémona disponen de un aguijón venenoso. Cualquiera que la toque deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 12, sufriendo 11 (2d10) de daño de veneno si la falla, o la mitad si la supera.

La anémona tiene CA 10 y 45 puntos de golpe.

C6. FOYA COMÚN DE SIRÉNIDOS

Hay cincuenta esqueletos de sirénidos enterrados en una fosa común situada a 12 pies por debajo del lecho marino. Se trata de los restos de los esclavos de Ogrorlo, que murieron en la antigua batalla contra las fuerzas de Lenth. La capa superior de sus huesos asoma sobre el fondo. Los esqueletos de sirénidos flotarán si se los exhuma de su lugar de reposo.

Una gigantesca morena blanca se esconde, enroscada, entre los huesos. Cuando la anguila tiene hambre, ataca a cualquier criatura más pequeña.

La morena usa el perfil de una **serpiente constrictora gigante**, con los siguientes cambios:

- La anguila solo puede respirar bajo el agua, su velocidad caminando es de 0 pies y su velocidad nadando es de 40 pies.
- Cuenta con una bonificación de +4 a las pruebas de Destreza (Sigilo).
- No tiene la acción opcional de constreñir.

C7. GARGANTA DE LA CALA

Esta garganta desciende hasta una profundidad de 1.500 pies. Ogrorlo venía a este lugar para estar solo cuando se cansaba de que lo adoraran. Un **chuul**, antiguo guardián y sirviente de la monstruosidad caída, aún habita en el fondo de la depresión. Atacará a cualquier criatura que no sea un aboleth o un sirénido que se acerque a 60 pies o menos de la base de la sima.

Tesoro. El fondo de la garganta alberga un cofre de piedra tallado con la imagen de una almeja que contiene cien pequeñas perlas blancas (10 po cada una), cinco perlas rosas grandes (100 po cada una) y una única perla negra (500 po).

AVENTURAS EN LA CALA ENTRE ARRECIFES

Puedes crear tus propias aventuras para que se desarrollen en este lugar o usar la información de la tabla "Encuentros en la cala entre arrecifes" para crear una. Tienes la opción de tirar al azar o elegir a dedo un encuentro que sea apropiado para el nivel promedio de los personajes. Cada resultado se describe con más detalle después de la tabla.

ENCUENTROS EN LA CALA ENTRE ARRECIFES

d4	Encuentro	Nivel
1	Trampa tentacular	3
2	Adoradores de Kooloshidoop	5
3	Aquelarre de la Húmeda Podredumbre	7
4	Elkahraal	9

TRAMPA TENTACULAR

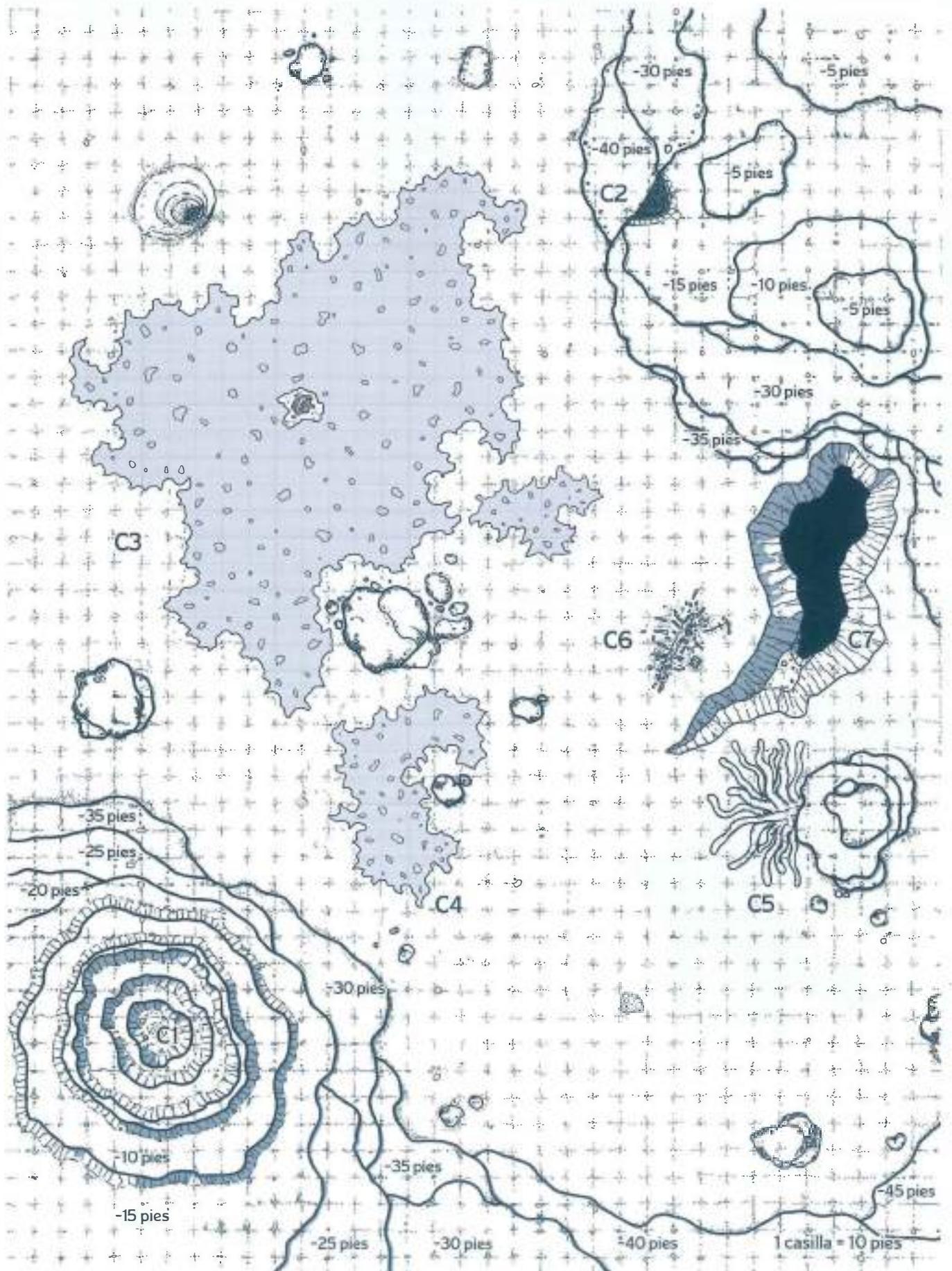
Dos sirénidas llamadas Talnad y Valas fueron expulsadas de su tribu por robar. Las dos, junto con su mascota, el pulpo gigante Allero, planean colocar una trampa en la cala para atraer a los aventureros y robarles.

Gancho narrativo de Saltmarsh. Para ayudar a que los personajes acudan a la cala, Talnad y Valas desenterrarán los esqueletos de los sirénidos de la fosa común (zona C6), lo que hará que los restos floten hasta la superficie. Los pescadores que estén trabajando en la cala encontrarán los huesos y se negarán a seguir pescando en estas aguas. Eda Oweland ofrecerá a los aventureros un favor especial (mira "Favores especiales" en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*) a cambio de que descubran el origen del problema y le pongan fin.

La aguda estrategema. Talnad y Valas permanecerán cerca de la parte superior de la garganta (zona C7), oteando en busca de criaturas que lleven equipo que poder robar. Allero, un **pulpo gigante**, estará oculto en la oscuridad de la depresión, a una profundidad de 1.000 pies. Talnad y Valas usan el perfil del **batidor**, con los siguientes cambios:

- Su alineamiento es caótico malvado.
- Tienen una velocidad caminando de 10 pies, una velocidad nadando de 40 pies y pueden respirar tanto dentro como fuera del agua.
- No llevan arcos largos.

Cuando las sirénidas espíen a los personajes, Talnad les pedirá ayuda, diciendo que se le ha caído su collar de conchas en la sima. Ninguna de las dos ladronas dispone de ninguna fuente de luz para buscar en el fondo de esta y esperan que los aventureros las puedan ayudar. Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Perspicacia) enfrentada a la prueba de Carisma (Engaño) de Talnad sabrá que no está diciendo toda la verdad.



A.5: CALA ENTRE ARRECIFES

Si los aventureros siguen a las sirénidas hasta la garganta, estas guiarán al grupo hasta donde se encuentra Allero y luego atacarán. En caso de que los personajes se nieguen a ayudarlas, Talnad y Valas silbarán para llamar al pulpo y comenzarán la lucha cuando el animal llegue. Si el combate va mal para las sirénidas, se sumergirán en el fondo de la depresión y se dirigirán hacia el chuul, esperando que los personajes las sigan.

Un aventurero que capture a una o ambas sirénidas y supere una prueba de Carisma (Intimidación) CD 12 las convencerá de que le cuenten la verdad sobre los huesos flotantes. De lo contrario, Talnad y Valas negarán saber nada sobre los restos óseos.

Tumba profanada. Un personaje que examine la fosa común de los sirénidos y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Supervivencia) CD 12 descubrirá marcas en el limo del suelo: unas manos humanoides palmeadas han excavado y sacado hace poco algunos de los huesos.

ADORADORES DE KOOLOOSHIDOOP

En mitad de la garganta (zona C7) hay un túnel que la conecta con un lago del Underdark. Fuuna, una vigilante kuo-toa, y su séquito usaron la galería para llegar a la superficie después de que ella ordenara al grupo hallar nuevos dioses que agregar a su panteón. Después de que los kuo-toas encontraran la almeja de piedra del arrecife (zona C3), la llamaron Kooloshidoop y creyeron que era una deidad. Antes de regresar al Underdark con la almeja, Fuuna sintió que debía hacer un sacrificio a Kooloshidoop para evitar enfadar a esta divinidad.

Gancho narrativo de Saltmarsh. La tripulación del *Buenérrimo*, un pesquero de la flota de Solmor, quiso darse

un baño en la cala, y seis de los marineros desaparecieron. Anders Solmor ofrecerá a los aventureros 200 po para que descubran qué les sucedió a estos hombres.

Enfrentarse a los kuo-toas. Durante el día, Fuuna, la vigilante kuo-toa, dos látigos kuo-toas, y ocho kuo-toas suelen descansar en la depresión, a una profundidad de 1.000 pies. Por las noches forman un círculo en torno a Kooloshidoop y le rezan. Si estas criaturas detectan la presencia de los personajes, les atacarán, creyendo ver en estos una ofrenda digna para su nueva deidad. El objetivo de los kuo-toas será capturar a los aventureros y sacrificarlos cuando la almeja esté brillando.

Cadáveres en el arrecife. Un personaje que inspeccione el lugar (zona C3) y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 hallará una tumba poco profunda bajo el arrecife con los restos de los seis marineros del *Buenérrimo*. Los hombres murieron, como resultará obvio, a manos de los kuo-toas (como parte de un sacrificio a Kooloshidoop).

AQUELARRE DE LA HÚMEDA PODREDUMBRE

El Aquejarre de la Húmeda Podredumbre es un grupo de tres sagas de los mares llamadas Maderiva Carcomida, Llagasebosa Pútrida y Tita Gangrena. Quieren propiciar la caída de Yaya Nocheumbría (consulta “El Bosque Tenebroso”). Las tres, que antes solían trabajar para esta anciana saga de la noche, ahora se esconden de ella en la cala, usando la magia de la cueva de cristal (zona C2) para tratar de ir siempre un paso por delante de Yaya Nocheumbría. El aqellarre no tiene secuaces, pero está intentando corregir ese problema.

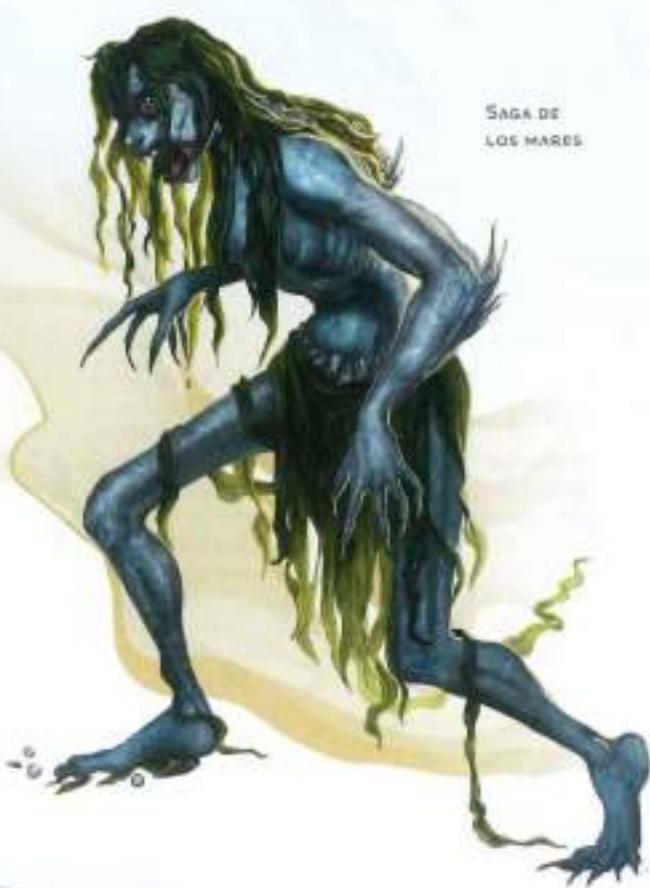
Gancho narrativo de Saltmarsh. La presencia de las brujas ha emponzoñado el agua de la cala, matando a los peces, que luego son arrastrados y acaban en la orilla. Ferrin Kastilar (mira la zona 29 de Saltmarsh) ofrecerá a los personajes cuatro pociones de respirar bajo el agua para que encuentren y pongan fin al origen de este problema.

Ayuda de unos nuevos amigos. Si las tres sagas de los mares divisan a los aventureros, se acercarán disfrazadas de tres sirénidas llamadas Ranna, Caulau y Vira, que relatarán cómo el resto de su tribu ha sido masacrada por los secuaces de Yaya Nocheumbría. Intentarán convencer al grupo de que ataque la fortaleza de la saga de la noche. Cualquier personaje que supere una prueba de Sabiduría (Perspicacia) enfrentada con las pruebas de Carisma (Engaño) de las brujas, sabrá que las “sirénidas” no están contando la verdad sobre su tribu. Si se les afean sus mentiras, las sagas mostrarán su verdadera naturaleza y pedirán ayuda a los aventureros para derrocar a Yaya Nocheumbría. Acordarán entregar a los personajes una parte del tesoro de la saga de la noche cuando la hayan derrotado.

Si los aventureros las atacan, las sagas se defenderán hasta que caiga una de ellas. Tras esto, las otras dos huirán.

Dalixiateara. Hace poco, el aqellarre capturó a una dragona de bronce joven llamada Dalixiateara. La dragona estará encadenada a una pared de la garganta (zona C7), a una profundidad de 1.200 pies, amordazada y apresada. Las sagas están tratando de doblegar la mente de la Dalixiateara para obligarla a que les sirva, pero hasta el momento no han tenido suerte.

Las cadenas están cerradas con llave y tienen CA 19, 50 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Tita Gangrena lleva consigo la llave. Un personaje podrá forzar la cerradura para liberar a la dragona usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 17. Si se la suelta, Dalixiateara atacará a las sagas y recompensará a los aventureros que la han salvado con una capa de la mantarraya escogida de entre sus tesoros.



Agua emponzoñada. Al final de cada hora que pase sumergida en el agua de la cala, una criatura que no sea una saga deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o quedará envenenada durante 1 hora. La CD para esta tirada de salvación será igual a $10 + \text{número de horas seguidas}$ que haya pasado en el agua de la cala. Si las brujas mueren o huyen de la cala, este efecto finalizará 1d10 días más tarde.

ELKAHRAAL

Elkahraal es un marid que busca algunos hábiles y consumados esclavos que lo ayuden a robar a Favnahva, un genio rival que posee un tesoro más grande que el suyo. El marid conoce la historia de la cala y cree que sus planes pueden atraer a aventureros a la zona para poder raptarlos.

Gancho narrativo de Saltmarsh. Los pescadores de la zona han dado parte de unos tentáculos acuáticos que se levantan e impactan contra sus embarcaciones. Hasta ahora solo han causado daños menores, pero los rumores sobre estos incidentes se han extendido y las tripulaciones de los pesqueros locales están asustadas. Keledek el Tácito (mira la zona 6 en el capítulo 1) prometerá entregar a los aventureros un *gorro de respirar bajo el agua* si son capaces de descubrir qué son esas formas e informar sobre estas.

La prueba de Elkahraal. Cuando los personajes lleguen por primera vez a la ensenada, Elkahraal, el **marid**, lanzará sobre sí mismo *invisibilidad* y *don de lenguas*. Elkahraal tiene un sirviente, un **elemental de agua**, que creará la figura de un aboleth sobre la superficie del mar, y el genio hablará a los aventureros como si fuera el fantasma de Ogrorlo, diciendo: “¡Hallad mis restos y mis perlas en una hora o destruiré Saltmarsh!”.

Si los personajes no hallan los restos de Ogrorlo (consulta la zona C4) y sus perlas (mira la zona C7), el marid enviará el elemental de agua a aterrorizar el pueblo pesquero. Los asaltos del elemental se sucederán hasta que lo destruyan, mientras que Elkahraal aguardará a atraer héroes más listos y fuertes a la cala.

Si los aventureros encuentran los restos de Ogrorlo y las perlas, el genio y su elemental de agua se lanzarán al ataque. Planea dejar inconscientes a tantos personajes como le sea posible y luego lanzar *desplazamiento entre planos* para llevarlos al Plano de Agua. Elkahraal combatirá hasta que sus puntos de golpe se vean reducidos a 80; luego huirá, mientras que el elemental luchará hasta ser destruido.

EL NAUFRAGIO DEL MARISCAL

El *Mariscal* fue un navío construido por los misioneros de San Cuthbert. La intención de estos era la de viajar por el mundo en el barco, llevando la ley, el orden y la palabra de su dios a cada puerto. La misión dio comienzo hace tres años, pero el *Mariscal* jamás completó su primera etapa. Unas arpías atrajeron a los viajeros y a su nave hacia la costa con engaños hasta que se estrelló contra las rocas cerca de Saltmarsh.

CARACTERÍSTICAS DEL NAUFRAGIO

El *Mariscal* se caracteriza por lo siguiente:

Estructura. La madera del casco del *Mariscal*, así como su cubierta y sus puertas, se están pudriendo. A menos que se indique otra cosa, una puerta o una sección cuadrada de 5 pies de lado de pared, techo o suelo del navío tendrá CA 10, 10 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno.

Iluminación. Las cubiertas expuestas del *Mariscal*, así como las zonas exteriores de la embarcación, están iluminadas por el sol durante el día y por la luna por la noche. El interior de la nave y la cueva marina se encuentran a oscuras.

Percebes. El exterior del *Mariscal* está cubierto por toda clase de afilados percebes. Si se empuja a una criatura contra el exterior de la nave mediante algún efecto mágico, como el del conjuro de *ola atronadora*, un ataque que conlleve un empujón, o esta cae derribada sobre una superficie cubierta de percebes, recibirá 3 (1d6) de daño cortante.

Profundidad. El lecho marino se encuentra 40 pies por debajo de la superficie del agua. El punto más alto del *Mariscal* queda 5 pies bajo las olas. La profundidad de las rocas y varias de las cubiertas del barco se detallan en el mapa A.6.

Techos. Los techos del *Mariscal* tienen una altura de 8 pies, mientras que las puertas que conectan las cámaras alcanzan los 6 pies.

ZONAS DEL LUGAR DEL NAUFRAGIO

Las localizaciones que se describen a continuación aparecen marcadas en el mapa A.6.

M1. ROCA DE LAS ARPÍAS

Ocho **arpías** están sobre esta roca, acechando en sus nidos cubiertos de huesos, mientras se dedican a roer restos humanoides. Cuando estas bestias perciban que hay humanoides cerca, usarán su canción tentadora para atraer a sus presas antes de atacar. Las arpías lucharán hasta que queden cuatro; luego huirán.

Tesoro. Si los personajes rebuscan entre los nidos de estas criaturas, hallarán un símbolo sagrado de San Cuthbert hecho de oro y zafiros (150 po), un jaspe (50 po), un trozo de obsidiana (10 po), un ojo de tigre (10 po), 1.231 pc, 641 pp, 320 pe, 164 po y 12 ppt.

M2. CUBIERTAS SUPERIORES

Las cubiertas superiores del *Mariscal* tienen las siguientes características:

Ariete naval. El ariete naval de hierro de la embarcación tiene la forma de un enorme garrote, el arma favorita de San Cuthbert.

Camarotes. Las puertas que conducen a proa y popa desde la parte central de la cubierta dan acceso a las habitaciones que ocupaban antaño los oficiales del barco. Estos camarotes (que no aparecen representados en el mapa) quedaron vacíos de sus pertenencias hace mucho.

Percebes. Las cubiertas superiores están llenas de percebes (consulta “Características del naufragio”).

Pozo. Un pozo de 15 pies de ancho y 10 pies de largo permite descender 10 pies hasta la bodega de carga (zona M3). Está medio tapado por una red cubierta de algas.

Trampillas. Dos trampillas conducen a unos escalones que bajan hasta la zona M3.

Ariete con forma de garrote. Un conjuro de detectar magia u otro efecto mágico similar revelará un aura mágica de evocación en torno al ariete naval de 1.000 libras (unos 450 kg) de peso. Al estrellarse contra una criatura u objeto, un barco que disponga de esta pieza tendrá ventaja en todas las tiradas de salvación relacionadas con el choque. La nave y el ariete no sufren daños al estrellarse. Estos beneficios no se aplican si otro buque choca con el navío que cuenta con el ariete naval.

M3. BODEGA DE CARGA

La bodega de carga tiene las siguientes características:

Estatua. Una estatua de mármol de San Cuthbert de 25 pies de alto descansa horizontalmente, anclada al suelo por unas cadenas oxidadas.

Restos. Cajas y barriles rotos que antaño contuvieron comida y agua dulce yacen esparcidos por la sala.

Cadenas herrumbrosas. Las cadenas que anclan la escultura de San Cuthbert tienen CA 14, 18 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Están oxidadas, pero bien cerradas con llave. Un personaje podrá abrirlas usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15. También podrá romperlas teniendo éxito en una prueba de Fuerza CD 14.

Estatua de San Cuthbert. Los misioneros de San Cuthbert planeaban quedarse durante meses o años en la mayoría de los puertos, por lo que llevaban consigo una escultura de su deidad sagrada que poder exhibir en cada parada. La estatua pesa 1.500 libras (unos 680 kg).

Un conjuro de *detectar magia* u otro efecto mágico similar revelará unas auras mágicas de encantamiento y nigromancia que emanan de la estatua. Una criatura de cualquier alineamiento no caótico que rece a San Cuthbert durante 1 minuto mientras se encuentre a 10 pies de la escultura o menos experimentará el mismo efecto que si hubiera consumido una *poción de heroísmo*. La estatua otorga este beneficio a no más de una criatura cada 24 horas.

Una criatura de cualquier alineamiento caótico que rece a San Cuthbert durante 1 minuto mientras esté a 10 pies de la escultura o menos deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o quedará cegada durante 1 hora.

M4. SANTUARIO DE SAN CUTHBERT

Los misioneros diseñaron este santuario para tener un lugar de oración durante el viaje. Posee las siguientes características:

Altar. En el extremo oeste de la habitación hay un altar de roble pintado con una imagen desvaída de San Cuthbert.

Bancos. Se aprecian cuatro bancos podridos unidos al suelo.

Altar. Un conjuro de *detectar magia* u otro efecto similar revelará un aura mágica de adivinación que irradia del altar. Un personaje que lo examine y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 hallará una tapa oculta que permite abrir el altar. El interior de la tapa está recubierto de espejo. El compartimento interior del altar tiene tallada la muesca de un símbolo sagrado de San Cuthbert y da cobijo a una **cobra de hierro** (consulta el *Tomo de Enemigos de Mordenkainen*) enroscada que atacará a cualquier criatura que no luzca un símbolo de este dios.

Cuando una criatura coloque el **símbolo del conocimiento de San Cuthbert** (consulta la zona M8) en la hendidura, esta podrá tocar la tapa reflejada y lanzar un conjuro de *escudriñar* (CD 17) a través del altar. Este último se puede usar para lanzar dicho conjuro solo una vez cada 24 horas.

M5. DEPENDENCIAS DE LA TRIPULACIÓN

Las dependencias de la tripulación son un revoltijo de colchones podridos, muebles rotos y efectos personales echados a perder.

Tesoro. Cualquiera que tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13 mientras rebusque por la estancia hallará un conjunto de herramientas de navegante doradas (100 po) en medio de una gran cantidad de papel inservible y ropa hecha harapos.

M6. DEPENDENCIAS DE LOS PASAJEROS

Los muebles de este camarote están destrozados y tirados por el suelo.

El cangrejo de Cuthbert. El día antes de que el *Mariscal* se fuera a pique, Clergol de la Viola, un bardo seguidor de San Cuthbert, lanzó el conjuro de *despertar* sobre una hembra de cangrejo, a la que llamó Bess la Percebe. Esta usa el perfil de un **cangrejo gigante**, con los siguientes cambios:

- Es legal neutral.
- Su puntuación de Inteligencia es 10 (+0) y puede hablar y comprender común.

Bess se esconde debajo de los muebles rotos. Es tímida y sabe muy poco sobre la historia del barco, aunque Clergol le ha enseñado los rudimentos de la fe de San Cuthbert y cómo cantar algunos de los himnos del dios. Si los aventureros encuentran a Bess, ella intentará huir a menos que uno de ellos lleve algún símbolo de San Cuthbert, en cuyo caso seguirá a ese personaje cantando y obedecerá las órdenes que este le haya dado.

M7. CARGA DE LOS MISIONEROS

La puerta de esta habitación está cerrada con llave. Un aventurero podrá forzar la cerradura usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15. También podrá abrir la puerta a golpes teniendo éxito en una prueba de Fuerza CD 12.

Esta sala alberga quince cajas herméticas de varios tamaños, que contienen cientos de copias de *San Cuthbert y el sentido común*, un breve libro utilizado para explicar los principios de la fe de la deidad a los no creyentes.

M8. CALABOZO

La puerta del calabozo está hecha de hierro oxidado. Dentro hay un orinal roto y cuatro esqueletos con túnicas sacerdotales hechas trizas y podridas, así como grilletes de cadenas rotas y oxidadas.

Esqueletos. Los esqueletos son los restos de los misioneros que lograron vencer la atracción de la canción de las arpías y trataron de convencer a los demás para que devolvieran al *Mariscal* al rumbo correcto. Sus súplicas fueron en vano, y acabaron encarcelados en este calabozo, donde al final se ahogaron.

Símbolo del conocimiento de San Cuthbert. Uno de los esqueletos es el de Uzol Telmock, un sumo sacerdote de San Cuthbert. Aún porta el **símbolo del conocimiento de San Cuthbert** bajo su túnica. Un conjuro de *detectar magia* u otro efecto similar revelará un aura mágica de adivinación que emana de este objeto hecho de jade. Con el símbolo se puede activar el altar de la zona M4.

M9. CUEVA DE LAS ALMAS PERDIDAS

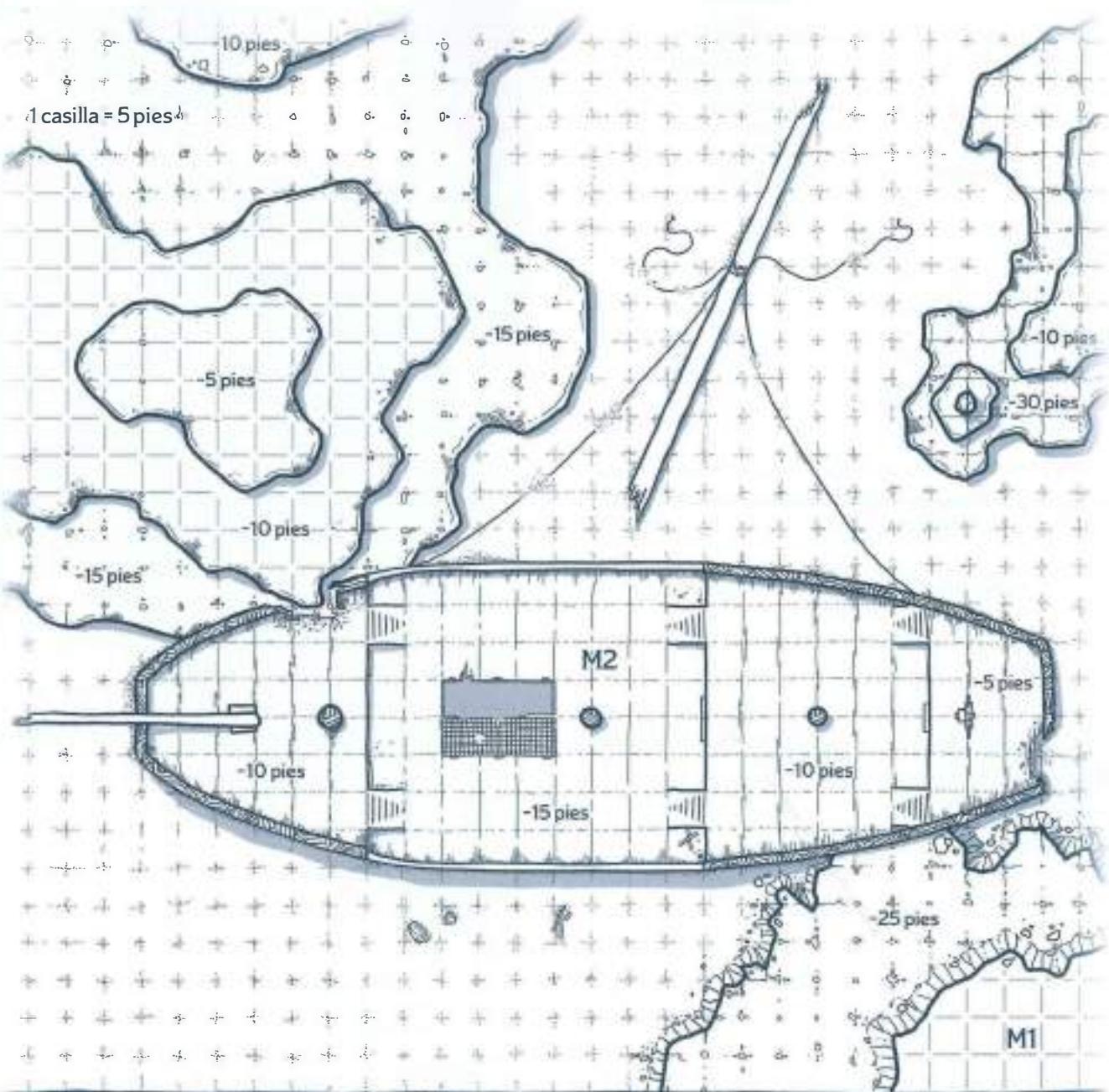
Esta caverna marina tiene las siguientes características:

Algas. La cueva marina está cubierta de algas fosforescentes que llenan la gruta de una tenue luz verde.

Techo. El techo de esta caverna alcanza los 10 pies de altura.

Fantasmas. Calimara y Alina son los **fantasmas** de dos misioneras que murieron en el barco (zona M8) junto con el sumo sacerdote cuando la nave se hundió. Ahora pasan la mayor parte del tiempo en la cueva. No soportan los dolorosos recuerdos que las embargan al contemplar su antiguo navío.

Los fantasmas son devotas seguidoras de San Cuthbert, por lo que atacarán a cualquier criatura que vean cometiendo un acto ilícito o malvado (como, por ejemplo, a los personajes si portan objetos saqueados de los ocupantes del barco).



A.6: NAUFRAGIO DEL MARISCAL

Si los aventureros no han cometido acciones de ese tipo, Calimara y Alina les pedirán que recuperen sus restos, así como los de sus amigos, tanto del nido de arpías (zona M1) como del calabozo (zona M8), y les den un entierro adecuado. Si los personajes realizan esta tarea, los fantasmas les darán permiso para hacerse con el tesoro del *Mariscal*, después de lo cual compartirán lo que saben sobre el propósito original de la nave; hecho esto, desaparecerán para trascender al más allá.

AVENTURAS EN EL LUGAR DEL NAUFRAGIO

Puedes crear tus propias aventuras para que se desarrollen en este lugar o usar la información de la tabla “Encuentros en el lugar del naufragio del *Mariscal*” para crear una. Tienes la opción de tirar al azar o elegir un encuentro que sea apropiado para el nivel promedio de los personajes. Cada resultado se describe con más detalle después de la tabla.

ENCUENTROS EN EL LUGAR DEL NAUFRAGIO DEL *MARISCAL*

d4	Encuentro	Nivel
1	La conversión de Vecna	5
2	Caos merrow	7
3	Buceador gólem	11
4	Dragón tortuga bandido	15

LA CONVERSIÓN DE VECNA

La guardia del pueblo de Saltmarsh desmanteló hace poco una secta secreta consagrada a Vecna, un enemigo de San Cuthbert. Jander Caudron (**sectario fanático** humano NM) era el líder de dicho culto. Durante el interrogatorio, Jander reveló que el grupo honraba a Vecna utilizando una daga ceremonial maldita para convertir las almas de los fieles de San Cuthbert muertos en el *Mariscal* en guerreros del Dios Mutilado destinados a atacar Saltmarsh.

La daga está oculta en algún lugar del sitio del naufragio.

Gancho narrativo de Saltmarsh. Eliander Fireborn pedirá a los personajes que investiguen el asunto, ofreciéndoles 300 po si acaban con la amenaza y recuperan la daga.

Daga maldita. La daga maldita, decorada con el símbolo de la mano y el ojo de Vecna, está oculta bajo la estatua de San Cuthbert, en la zona M3. Un personaje podrá verla si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17. Un conjuro de *detectar magia* u otro efecto mágico similar revelará un aura mágica de nigromancia que emana del arma.

Siempre que se destruya a un muerto viviente situado a 500 pies o menos de la daga, la esencia de la criatura quedará atrapada en la hoja y, tras 1d10 días, el ser volverá a tomar forma con todos sus puntos de golpe; lo hará en un espacio a 10 pies o menos del arma maldita. Cuando una criatura que no sea un muerto viviente y no adore a Vecna toque la daga deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará paralizada durante 1 hora. Si la criatura aún sigue en contacto el arma cuando termine ese estado, deberá repetir la tirada de salvación, viéndose sujeta al efecto de nuevo en caso de fallarla.

Un personaje que examine la daga y supere una prueba de Inteligencia CD 15 (Conocimiento Arcano) deducirá que lanzar un conjuro de *disipar magia* sobre esta o golpearla con un arma mágica o adamantina hará que se rompa. Los fantasmas de la zona M9 saben cómo acabar con el objeto maldito. Si este resulta destruido, los muertos vivientes que creó también sucumbirán y sus almas regresarán al más allá.

Los sirvientes muertos de Vecna. Los sectarios han convertido las almas de cinco misioneros, transformándolos en una **aparición** y cuatro **espectros** que rondan la cubierta inferior del *Mariscal*. Estos muertos vivientes atacarán a los aventureros cuando desciendan, y lucharán hasta el final.

Ignorar la amenaza. Si los personajes no destruyen a los muertos vivientes y recuperan la daga, estas criaturas atacarán el pueblo durante la siguiente verbena organizada por Gellan Primewater.

LOS CAÓTICOS MERROWS

Calimara Deswin (consulta la zona M9) fue una guerrera que, en vida, luchó contra las fuerzas de Demogorgon. El Príncipe de los Demonios quiere mantener el alma de la mujer atrapada en su tumba submarina y ha enviado a un grupo a custodiar el naufragio.

Gancho narrativo de Saltmarsh. Los contrabandistas de Gellan Primewater introducen mercancías atravesando las aguas próximas al naufragio del *Mariscal*; saben que otras personas evitan el lugar por miedo a las arpías. Uno de estos barcos, que se hacía pasar por un mercante, sufrió el ataque de unos merrows mientras navegaba cerca del lugar y escapó por los pelos. Gellan ofrecerá a los personajes una carta de recomendación (mira “Carta de recomendación” en el capítulo 7 del *Dungeon Master’s Guide*) si son capaces de poner fin a la amenaza de estas criaturas.

Merrows. Relzagón es un musculoso **merrow** tuerto (con 72 puntos de golpe), que pasa la mayor parte del tiempo en la zona M3 junto con otros cuatro **merrows**. Hay otros tres **merrows** patrullando las aguas que rodean al *Mariscal*. Estas monstruosidades están llevando a cabo una misión ordenada por Demogorgon y lucharán hasta la muerte.

Recompensa adicional. Si los aventureros matan a los merrows y cumplen con la petición de Calimara de conseguir el descanso eterno para los misioneros (consulta “Fantasmas” en la zona M9), los fantasmas los recompensarán con un *Sortilegio del Heroísmo* cuando salgan (mira “Sortilegios” en el capítulo 7 del *Dungeon Master’s Guide*).

BUCEADOR GÓLEM

La capitana Xendros (consulta la zona 7 de Saltmarsh) quiere hacerse con la estatua de la bodega de carga (zona M3) del *Mariscal* porque sabe que el regalo complacería a Iuz, que es enemigo de San Cuthbert. Al mismo tiempo, Arla y Vengi Carmaclo, unos magos gemelos devotos de San Cuthbert, desean recuperar la escultura para quedársela.

Gancho narrativo de Saltmarsh. La capitana Xendros pedirá a los personajes recuperar la estatua del naufragio; les ofrecerá una caja de *maravillosos pigmentos de Nolzur* a cambio de la imagen de San Cuthbert. Xendros advertirá a los aventureros que unos bandidos podrían intentar conseguir el tesoro del naufragio, para que estén alerta.

Si los personajes recuperan la escultura, pero no se la entregan a la capitana, esta enviará a dos **glabrezus** a atacar al grupo mientras esté descansando.

Magos. Cuando los aventureros se acerquen al *Mariscal*, detectarán la presencia de una barcaza, el *Guano de Murciélagos*, anclada a lo lejos. La nave pertenece a los gemelos Arla y Vengi Carmaclo (**magos** humanos LN), unos fieles seguidores de San Cuthbert, cuya misión es la de hacerse con la estatua, que fue tallada por Fergos, su padre. Han enviado a su gólem de hierro a recuperar la obra de arte para poder evitar a las arpías y están a la espera de que el automata regrese.



Si los personajes se muestran educados, los magos compartirán su misión de buen grado. Un aventurero que supere una prueba de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 18 convencerá a los hermanos de que permitan al grupo rescatar la escultura para ellos. Arla y Vengi estarán dispuestos a dar 500 po a los personajes si los ayudan en la recuperación.

Si los aventureros consiguen la estatua sin haber hablado con los magos, estos últimos los atacarán, exigiendo que les entreguen la figura. Los gemelos lucharán hasta que uno de ellos caiga.

Gólem de hierro. Cuando los personajes lleguen al naufragio del *Mariscal*, el **gólem de hierro** de Arla y Vengi se encontrará en la zona M3, rompiendo las cadenas que mantienen fija la escultura antes de tratar de sacarla del barco. Si los aventureros intentan obstaculizar al autómata, este atacará, luchando hasta que el grupo se bata en retirada. El gólem dejará que los personajes lo ayuden a traer la estatua de vuelta al *Guano de Murciélagos*.

DRAGÓN TORTUGA BANDIDO

Quienes pescan en las aguas que se encuentran en torno a Saltmarsh saben que un dragón tortuga llamado Xalatamos pretende hacerse con el naufragio del *Mariscal* como parte de sus dominios. Cuando nadie husmeaba por el lugar, Xalatamos estaba tranquilo, pero hace poco comenzó a amenazar a los pescadores para que le entregaran sus capturas diarias y pagar así el robo de su tesoro.

Gancho narrativo de Saltmarsh. Anders Solmor no puede sacar beneficios a sus barcos de pesca si Xalatamos sigue exigiendo una parte. El comerciante ofrecerá a los aventureros 1.000 po más gastos para que descubran por qué el dragón tortuga está enfadado y cómo calmarlo.

Xalatamos. El dragón tortuga pasa la mayor parte del tiempo a 60 pies o menos del naufragio, vigilando el *Mariscal*. Cuando los personajes entren en la zona, Xalatamos se acercará y exigirá saber qué les trae por sus dominios. Un personaje que supere una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15 convencerá al monstruo de que hable con ellos. De lo contrario, el dragón les exigirá el pago de un tributo en monedas y gemas por un valor no inferior a 500 po para prestarse a continuar con la conversación.

Si le entregan dicho pago, Xalatamos les contará que guardaba un *bastón de poder* en las dependencias de la tripulación (zona M5), pero que el objeto desapareció hace diez días. La criatura está segura de que un ladrón de Saltmarsh ha robado el objeto y tiene la intención de hacer que los pescadores de la población sigan pagando hasta que el bastón le sea devuelto. Un aventurero que tenga éxito en una prueba de Carisma (Persuasión) CD 13 convencerá a Xalatamos de que permita al grupo explorar el naufragio en busca de pistas sobre dónde podría estar el objeto extraviado.

Si los personajes intentan investigar los restos sin su permiso, el dragón tortuga los atacará. Luchará hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 100 y luego huirá.

Lo que ha sucedido en realidad. El culpable no es otro que Keledek el Tácito (consulta la zona 6 de Saltmarsh). Tras investigar y usar la magia para concluir que con toda probabilidad había un poderoso objeto enterrado en algún lugar a bordo del *Mariscal*, conjuró un elemental de agua y lo envió a descubrir lo que pudiera. El elemental halló el bastón y, sin que lo detectaran, escapó de la nave y volvió junto a al mago con su trofeo.

Hallar el bastón. Si los aventureros buscan en las dependencias de la tripulación (zona M5), encontrarán una importante prueba entre los desechos: los restos enmohecidos de lo que fuera en tiempos un ornamentado estuche

de madera destinado a guardar un bastón. Donde reposaría la cabeza del objeto mágico, el exterior del estuche tiene esculpida la imagen de un contemplador.

Si los personajes llevan esta información (o incluso el estuche mismo) de vuelta a Saltmarsh e indagan un poco, cualquiera que supere una prueba de Carisma (Investigación) CD 14 averiguará que Keledek luce un nuevo bastón desde hace no mucho, y que la cabeza del báculo es una escultura en miniatura de un contemplador. Si se pregunta al mago sobre el artículo, tener éxito en una prueba de Carisma CD 15 (Intimidación o Persuasión) convencerá a Keledek de que entregue el bastón a los aventureros para que puedan devolverlo a su legítimo propietario.

Si entregan el objeto mágico a Xalatamos, el dragón tortuga dejará de acosar a los pescadores y lo ocultará en un lugar más seguro.

RUINAS DE WARTHALKEEL

Hace siglos, Warthalkeel era un asentamiento construido en un acantilado junto al mar. Sus habitantes adoraban a un kraken llamado Vaalastroth. El monstruo visitaba la población una vez cada década, impartiendo órdenes y llevándose los tesoros que los lugareños le dejaban como tributo antes de volver a las profundidades para dormir. Malek Trandence, un sacerdote de Procan, visitó Warthalkeel y persuadió a sus habitantes para que adoraran al dios del mar. Cuando Vaalastroth volvió, enfureció ante la traición del pueblo. El kraken quebró el acantilado que había bajo Warthalkeel, enviando el lugar al fondo del mar. Los rumores sobre tesoros escondidos y una extraña magia imbuida en las ruinas del asentamiento atraen a veces a los exploradores hasta las fosas oceánicas.

CARACTERÍSTICAS DE WARTHALKEEL

Las ruinas de Warthalkeel tienen las siguientes características:

Estructura. Las ruinas están hechas de piedra. Una puerta o una sección cúbica de 5 pies de lado de pared, techo o suelo tendrá CA 17, 27 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno.

Iluminación. Las zonas expuestas al exterior disfrutan de luz brillante durante el día, gracias al sol, y de luz tenue por la noche, bañadas por la luna. Los edificios cerrados carecen de fuentes de luz.

Profundidad. El lecho oceánico sobre el que se asientan las ruinas se encuentra a 100 pies bajo el mar. La profundidad de los salientes que hay bajo y sobre la superficie del agua se indican en el mapa A.7.

Sumergidas. Las ruinas están cubiertas por el agua del mar.

Techos. Los techos de los edificios cerrados alcanzan los 10 pies de alto, mientras que puertas de 8 pies de alto conectan las cámaras.

ZONAS DE WARTHALKEEL

Las localizaciones que se describen a continuación aparecen marcadas en el mapa A.7.

W1. ACANTILADOS DE WARTHALKEEL

Sobre estos acantilados se asentaba el pueblo de Warthalkeel en el pasado. Trepar las caras de estos barrancos sin equipo requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

W2. FOSA DE VAALASTROTH

El fondo de la fosa se encuentra a una profundidad de 10.000 pies. Hay un acceso a la guarida del kraken en algún punto de la parte más honda del lugar.

W3. EDIFICIOS EN RUINAS

Estos edificios están tan derruidos que es imposible saber cuál era su propósito. Alrededor de cada una de las construcciones derrumbadas deambulan bancos de 3d10 peces de diversas especies y 2d4 **cangrejos**. Los peces usan el perfil del **mordedor**, pero carecen del atributo Frenés Sangriento y no pueden realizar ataques.

Los personajes que excavan entre los escombros de un edificio en ruinas durante 10 minutos encontrarán un objeto de los que aparecen en la tabla “Objetos entre las ruinas”.

OBJETOS ENTRE LAS RUINAS

d10	Objeto
1	Osamenta humana
2	Un símbolo sagrado de hierro de Procan
3	Un kraken de hojalata de juguete
4	Una hoja herrumbrosa grabada con un tentáculo
5	La portada de un libro de cantos dedicados a Procan
6	Un arma, armadura o herramienta oxidada
7	Un grabado, escultura u otra obra de arte con un kraken como motivo
8	Un grabado, escultura u otra obra de arte con Procan como motivo
9	Una pieza rota de una embarcación
10	El cadáver de un pulpo disecado y embalsamado

W4. MOLINO DE VIENTO

Las aspas de madera de este molino de viento han desaparecido, y el interior de la construcción está cubierto con los cascotes de la muela que se rompió cuando el edificio quedó sumergido. Dos esqueletos humanos yacen entre los escombros.

Dos **fuegos fatuos** moran en el molino. Cuando una criatura entre al edificio, los muertos vivientes intentarán llevarla hasta la Fosa de Vaalastroth (zona W2), susurrándole promesas de tesoros.

W5. CÁMARA DEL KRAKEN

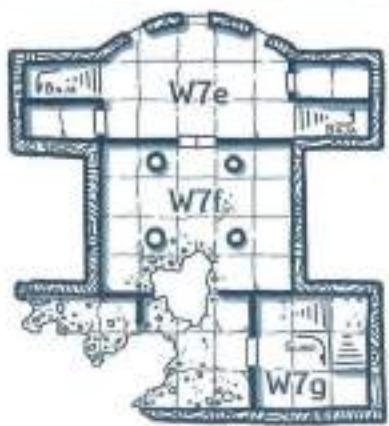
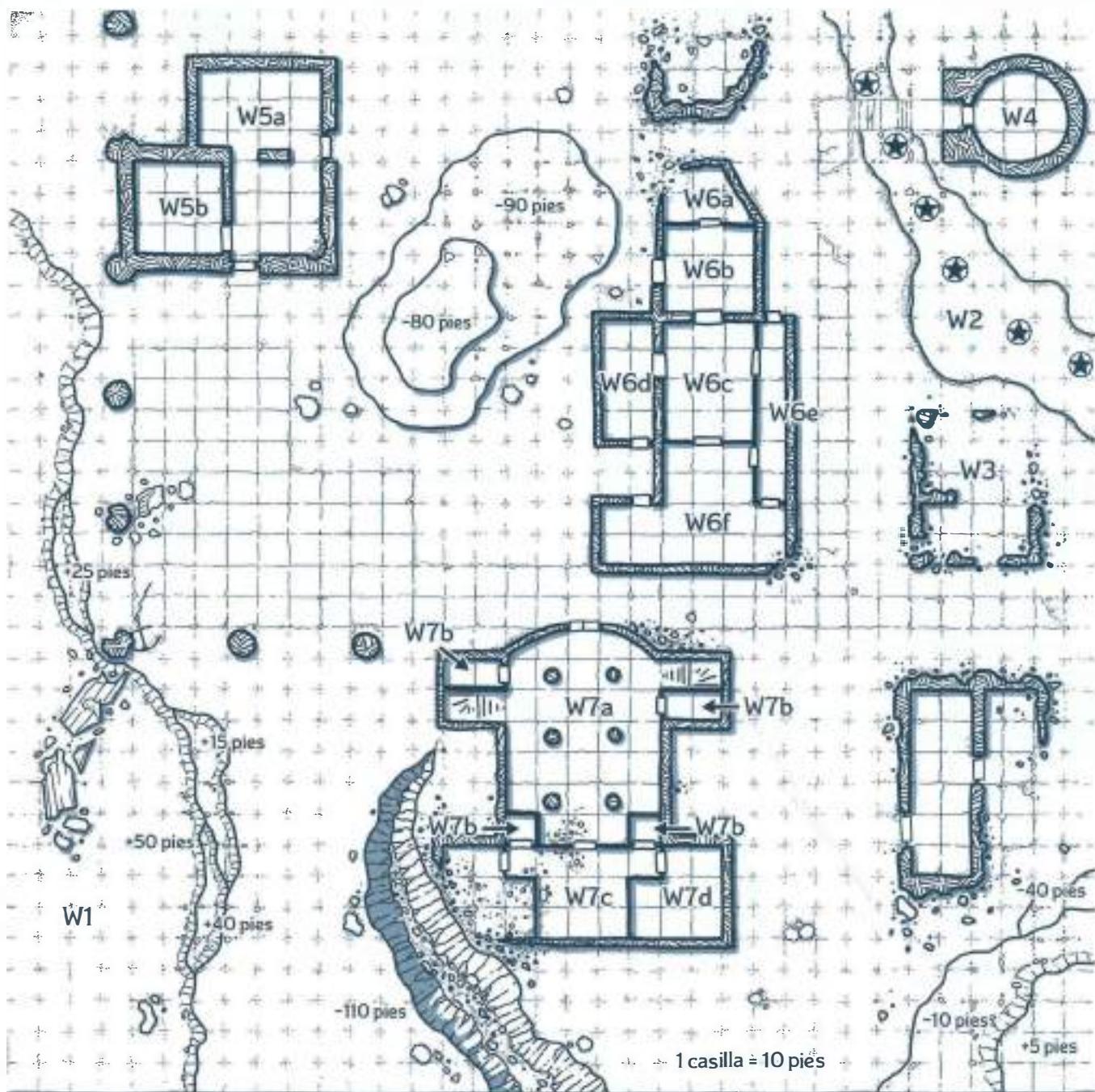
La gente de Warthalkeel construyó una cámara acorazada para almacenar los tesoros destinados a Vaalastroth.

W5a. Puesto de guardia. Unos bancos de piedra se alinean junto a las paredes, y hay un mostrador de piedra frente a las puertas del edificio. Tres esqueletos humanos equipados con cotas de malla oxidadas yacen en el suelo.

W5b. Cámara acorazada. La puerta de la cámara está cerrada con llave mediante un conjuro de *cerradura arcaica*. Cualquier aventurero podrá abrirla usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 25 o teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 30. Tocar la puerta con un hueso del esqueleto del sumo sacerdote (situado en la zona W7d) también la abrirá.

Si una criatura toca o ataca la puerta mientras esté cerrada, esta creará un zarcillo espectral que atacará al asaltante con un bonificador de +7. Si el zarcillo impacta, le infligirá 11 (2d6 + 4) de daño psíquico.

La mayoría de los tesoros se sacaron del lugar cuando los ciudadanos de Warthalkeel se convirtieron al culto de Procan, pero en su interior todavía queda un cofre de piedra que contiene 1.232 po y 213 ppt.



Nivel 2



Nivel 3



Nivel 4

W6. LA CASA DE PROCAN

La Casa de Procan se erigió para reemplazar el Templo de Vaalastroth (zona W7).

Malek Trandence adoraba en secreto a Eryhnul, el dios de las masacres. Sabía que convertir a Warthalkeel a una nueva religión desataría la ira del kraken, lo que complacería a su verdadera deidad.

W6a. Cámara de oración. Hay una estatua astillada de Procan, con un tridente en una mano y un trozo de coral en la otra, colocada en la pared este. Un esqueleto humano yace a los pies de la figura.

W6b. Cámara de contemplación. En el muro este se aprecia una pecera de vidrio recubierta de algas; en el techo todavía perdura un mosaico con el símbolo sagrado del tridente de coral de Procan. Un **cangrejo gigante** acecha entre las algas y atacará a cualquier criatura que lo moleste.

W6c. Despacho del sacerdote. El agrietado pavimento está cubierto de muebles de madera destrozados. Un agujero de 2 pies de diámetro situado en el techo permite que entre la luz del exterior y proporciona un entrada y salida al **enjambre de mordedores** que habita en el lugar.

Un personaje que rebusque entre los escombros del suelo hallará un símbolo sagrado de oro de Procan (15 po).

W6d. Habitación del sacerdote. El suelo está regado de muebles de madera rotos y colchones.

Cualquier aventurero podrá detectar el contorno de un compartimento secreto ubicado en la pared si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. En este espacio se guarda un símbolo sagrado de hierro de Eryhnul.

W6e. Santuario consagrado a Eryhnul. Todas las puertas de esta zona están cerradas con llave. Se podrá abrir usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15 o teniendo éxito en una prueba de Fuerza CD 20.

Los restos esqueléticos de varias bestias cubren el suelo. En la pared este se ha construido con huesos un altar a Eryhnul, sobre el cual descansa un lucero del alba mágico. Esta arma posee la propiedad Maldición de un *hacha berserker*, pero ninguna otra cualidad mágica.

W6f. Santuario consagrado a Procan. Seis bancos de piedra rajados se alinean formando una senda que conduce hasta un altar pétreo consagrado a Procan, que se asienta sobre un estrado de 2 pies de alto en el extremo sur de la habitación. Cuatro esqueletos humanos yacen en el suelo.

W7. TEMPLO DE VAALASTROTH

Un templo de cuatro pisos en honor a Vaalastroth sirvió durante años como lugar de culto y sede del gobierno de Warthalkeel. Después de que Malek Trandence convirtiera a la mayoría de los lugareños al culto de Procan, unos cuantos sacerdotes leales al kraken permanecieron en el lugar, predicándose la palabra de Vaalastroth unos a otros.

W7a. Capilla de entrada. El suelo, las paredes, el techo y las columnas de esta capilla están cubiertos con un mosaico donde se representa a un kraken lanzando sus tentáculos hacia un cielo tormentoso. En el centro de la habitación hay un altar con la forma de la cabeza del mismo monstruo.

Veinte **pulpos** nadan por la sala, repartidos por el lugar. Atacarán solo en defensa propia.

W7b. Armarios de suministros. En estos muebles se guardaban alimentos y diversa parafernalia litúrgica que el mar se ha llevado o ha estropeado. Un armario tiene una probabilidad del 25 % de contener a un **mordedor** hambriento y un 10 % de albergar un objeto de la tabla "Obras de arte de 25 po" en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*.

W7c. Cámara de meditación. Varios tapices andrajosos y unos braseros fríos y oxidados decoran esta estancia. Yalaga Maladwyn está sentada con las piernas cruzadas en el centro de la habitación. Es una **sacerdotisa de Lolth drow**, con los siguientes ajustes:

- Es una muerta viviente.
- Carece del atributo Linaje Feérico o la acción opcional de invocar demonio.

Yalaga fue una fiel sacerdotisa de Vaalastroth hasta el final de sus días y sigue siéndolo como muerta viviente. Se dedica a meditar en esta cámara, tratando de oír la voz del kraken, a quien no ha escuchado desde que tuvo lugar la destrucción de Warthalkeel.

Si detecta la presencia de los aventureros, la drow les preguntará de inmediato qué les ha traído hasta las ruinas. Un personaje que supere una prueba de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 14 la convencerá de que no pretenden hacerle ningún daño. Si lo consiguen, Yalaga compartirá con el grupo la historia de Warthalkeel y permitirá al grupo explorar el templo siempre que pueda acompañarlos.

Si los aventureros son incapaces de convencer a la sacerdotisa de que no son una amenaza, o si ella los descubre robando o destruyendo la propiedad del templo, se lanzará al ataque y luchará hasta el final (aunque no saldrá del edificio para perseguir a los personajes si estos huyen).

W7d. Cámaras del sumo sacerdote. La puerta que da acceso a estas salas está cerrada con llave. Se podrá abrir usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15 o teniendo éxito en una prueba de Fuerza CD 20.

Halkal Kyrith, el sumo sacerdote de Vaalastroth, murió hecho un ovillo en sus aposentos por fallar al defender el culto del kraken. El esqueleto del hombre yace envuelto en una túnica harapienta entre los escombros del suelo, aferrado a una *vara de tentáculos*.

W7e. Balcón. El balcón está situado a 10 pies sobre el lecho marino. Las partes superiores de sus balaustreadas de 3 pies de altura se han tallado para asemejarse a tentáculos.

W7f. Salón derruido. En el techo de esta cámara hay un mosaico al borde del derrumbe; muestra a un kraken devorando un planeta entero. Cualquiera que toque las paredes, el suelo o el techo de esta estancia deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o sufrirá 3 (1d6) de daño por la caída de escombros.

W7g. Gran escalinata. La balaustreada de piedra de esta escalinata está tallada a modo de largo tentáculo. Bajo esta mora un **pulpo gigante**, que atacará solo si se le molesta. Yalaga Maladwyn (consulta la zona W7c) da de comer a este animal y lo considera un amigo. Un personaje podrá convencer a la criatura de manera pacífica para que salga de su nido teniendo éxito en una prueba de Sabiduría (Trato con Animales) CD 15.

Entre los desechos del cubil del pulpo descansa una estatuilla de oro de un kraken (100 po).

W7h. Salón de baile. Este salón de baile albergaba antaño grandes fastos en honor a Vaalastroth. Del techo cuelga una lámpara de araña de cristal de 200 libras (90 kg) y 10 pies de diámetro con la forma de un kraken (750 po). Un personaje que supere una prueba de Destreza CD 15 y use herramientas de albañil podrá descolgar la lámpara del techo con seguridad. La lámpara es un objeto frágil. Si sufre cualquier cantidad de daño, perderá su valor.

W7i. Habitación privada. Esta sala ofrecía privacidad a los invitados importantes del salón de baile. En una esquina

se ha dispuesto una mesa de piedra con forma de kraken. Sobre su superficie hay tallada una extensa plegaria a Vaalastroth.

W7j. Tejado de la torre. La parte superior de esta torre tiene la marca de uno de los tentáculos de Vaalastroth; es el lugar donde el kraken tocó el edificio para bendecirlo. Cualquiera que entre en contacto con la huella sentirá un deseo abrumador de orar al monstruo. Si una criatura ofrece una plegaria a Vaalastroth, deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 15. Si tiene éxito, obtendrá un *Sortilegio de la Conjuración Animal* (consulta "Sortilegios" en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*), pero solo podrá conjurar **pulpos** y **pulpos gigantes**. Si falla la tirada, la criatura sufrirá 16 (3d10) de daño psíquico.

AVENTURAS EN WARTHALKEEL

Puedes crear tus propias aventuras para que se desarrollen en este lugar o usar la información de la tabla "Encuentros en Warthalkeel" para crear una. Tienes la opción de tirar al azar o elegir un encuentro que sea apropiado para el nivel promedio de los personajes. Cada resultado se describe con más detalle después de la tabla.

ENCUENTROS EN WARTHALKEEL

d4	Encuentro	Nivel
1	Las trastadas de los mephits	1
2	Los juegos de los hombres lagarto	3
3	Liberad al kraken	11
4	Una vida prolongada	13

LAS TRASTADAS DE LOS MEPHITS

Gali, una sirénida adolescente curiosa, se encontró una caracola verde en las ruinas de Warthalkeel. Cuando sopló en ella, apareció un portal unidireccional con acceso desde el Plano de la Tierra, y de este salió un mephit de barro. El elemental le robó la caracola y la dejó caer en algún punto del asentamiento sumergido antes de dirigirse a la superficie. Con el paso de los días, más mephits atravesaron el portal y se dirigieron al continente para hacer de las suyas.

Gancho narrativo de Saltmarsh. Hace varios días, unos **mephits de barro** aparecieron en Saltmarsh para robar comida, gastar bromas pesadas y molestar a los lugareños. Wellgar Brinehanded (consulta la zona 26 de Saltmarsh) siguió la pista a estas criaturas hasta Warthalkeel. Ofrecerá a los personajes 100 po para que encuentren y cierren el portal por el que están entrando los mephits. Si los aventureros aceptan el trabajo, Wellgar dará a cada uno una *poción de respirar bajo el agua* antes de partir para las ruinas.

Portal elemental. El portal de 2 pies de diámetro se encuentra en el lecho marino, justo en los límites de la zona W7. Cada 1d6 horas, un **mephit de barro** lo cruza y nada hacia la superficie. Destruir la caracola verde clausurará el portal.

Gali. Una **sirénida** llamada Gali está buscando en el edificio en ruinas (zona W3) situado directamente al este del Templo de Vaalastroth (zona W7). Vio al mephit que le robó la caracola nadando sobre el templo y luego sobre el edificio en ruinas. No vio dónde la dejó caer la criatura. Si percibe la presencia de los personajes, los llamará; tras contarles su historia, les pedirá ayuda.

Caracola verde. La caracola verde cayó en la zona W7 del Templo de Vaalastroth. Un conjuro de *detectar magia* o un efecto mágico similar revelará un aura mágica de conjuración en torno al objeto. Destruirlo clausurará el portal.

Tesoro. Si los aventureros cierran el portal, Gali les entregará como agradecimiento una *poción de preparar* que halló en un viejo naufragio.

LOS JUEGOS DE LOS HOMBRES LAGARTO

Wynce, la reina de la tribu de la Garra Negra de los hombres lagarto, celebra unos juegos deportivos anuales para desafiar a sus mejores guerreros. Esta competición es legendaria entre los garras negras, ya que el primer premio siempre es un objeto de gran poder. Este año los juegos tendrán lugar en las aguas que cubren las ruinas de Warthalkeel.

Gancho narrativo de Saltmarsh. Eliander Fireborn contará a los personajes que un grupo de hombres lagarto se ha reunido en las aguas que están sobre las ruinas de Warthalkeel. Pedirá a los aventureros que den la bienvenida a la tribu de recién llegados en nombre del pueblo y averigüen por qué se han concentrado en sus proximidades. Eliander ofrecerá a los personajes 250 po por hablar con los hombres lagarto y entregará a cada uno de ellos una *poción de respirar bajo el agua* antes de partir. Los aventureros que no hayan gastado sus pociones deberán devolvérselas.

¡Que comiencen los juegos! Wynce, una **chamán hombre lagarto**, seis de sus mejores guerreros **hombres lagarto** y treinta **plebeyos hombres lagarto** (mira el apéndice C) estarán reunidos en la superficie del agua, repartidos en doce canoas, cuando lleguen los personajes. Wynce dará la bienvenida a los aventureros y les explicará por qué se ha congregado la tribu de la Garra Negra. La chamán jamás deja pasar la oportunidad de plantear un desafío, de manera que invitará al grupo a participar en los juegos.

Wynce supervisa la competición. Es una juez justa y permitirá el uso de la magia durante los siguientes concursos:

Lanzamiento de caparazón de tortuga. Los participantes deberán lanzar un caparazón de tortuga marina a través del agua. Todos tendrán que realizar pruebas de Fuerza (Atletismo). El participante que consiga el resultado total más alto hará el lanzamiento más lejano y ganará. El vencedor se quedará el impresionante caparazón como trofeo.

Surpear en madera de deriva. Quienes participen en este juego deberán mantenerse de pie sobre un gran trozo de madera de deriva y guardar el equilibrio ante el vaivén de las aguas. Todos los participantes tendrán que realizar pruebas de Destreza (Acrobacias). Aquel con el resultado total más alto ganará. El triunfador se quedará la madera de deriva como trofeo.

Lucha de mordedores. Wynce lanzará *conjurar animal* para invocar a ocho **mordedores**. Ganará el juego quien consiga atrapar a uno de estos peces y mantenerlo apresado durante más tiempo que los demás participantes. Se le recompensará con una corona hecha de huesos de mordedor.

Combate acuático. Cada personaje que participe en la competición luchará contra un hombre lagarto en el agua. La batalla se prolongará hasta que una criatura se rinda o sea derrotada. Los hombres lagarto se darán por vencidos cuando les queden 5 puntos de golpe. Si reducen a 0 los puntos de golpe de un personaje mediante un ataque con arma, este se dará por estabilizado de manera automática. El ganador de cada combate obtendrá una perla de 10 po como premio.

Evento principal. Después de los juegos preliminares, Wynce anunciará el evento principal. Le ha dado un *anillo de natación* a un “impávido guardián” que se encuentra en las ruinas de Warthalkeel. Normalmente dividiría a sus guerreros en equipos, pero si los aventureros quieren competir, enfrentará a sus hombres contra ellos. El grupo que saque el anillo a la superficie vencerá y se quedará con el objeto.

El *anillo de natación* rodea uno de los dedos de la estatua de Procan de la zona W6a. Los hombres lagarto tardarán 1 hora en hallarlo. Si los personajes lo encuentran en menos tiempo, ganarán.

LIBERAD AL KRAKEN

La Sociedad de los Tentáculos es un grupo de sectarios devotos de los krakens. Elagoth Rinecot, la líder del culto y descendiente de los habitantes de Warthalkeel, quiere convocar a Vaalastroth y disculparse por la traición de sus antepasados. La sacerdotisa también planea ofrecer a los aventureros al kraken como tributo.

Gancho narrativo de Saltmarsh. Calduran Bravewater, un **retoño de las profundidades** (mira el apéndice C), se acercará al grupo haciéndose pasar por un noble acaudalado y pedirá ayuda para sumergirse en las ruinas de Warthalkeel y encontrar unos tesoros perdidos. Ofrecerá a los personajes lo que sea necesario para convencerlos de que vayan al lugar (ya que no tendrá intención alguna de pagar).

La Sociedad de los Tentáculos. Dos **sacerdotes del kraken** (consulta el apéndice C) y un **retoño de las profundidades** (mira el apéndice C) profanarán la zona W6f de la Casa de Procan, mientras que otros cuatro **sacerdotes del kraken**, incluido Elagoth Rinecot, se tomarán de las manos en círculo y salmodiarán para realizar el ritual en la zona W7h del Templo de Vaalastroth. Los sectarios atacarán a los personajes con la intención de someterlos.

Yalaga Maladwyn (en la zona W7c) sabe de la presencia de los miembros del culto y les permitirá realizar el ritual, aunque sospecha que despertar al kraken podría hacerlo enfadar, por lo que evitará participar.

Calduran intentará dirigir a los aventureros hacia la zona W6f, pero se volverá contra estos si se encuentran con cualquiera de los dos grupos de sectarios.

Que viene el kraken. Si los sectarios derrotan a los personajes, los sacerdotes del kraken usarán sus conjuros de *respirar bajo el agua* para mantener a los aventureros vivos y luego los atarán con esposas (consulta el capítulo 5 del *Player's Handbook*) cerca de la Fosa de Vaalastroth (zona W2). Los sectarios completarán su ritual 12 horas después de haber capturado al grupo. Un fuerte zumbido resonará en toda la zona, tras lo cual Vaalastroth, el **kraken**, ascenderá, emergiendo de las profundidades.

Elagoth ofrecerá a los personajes como tributo, alegando que estos poderosos aventureros son la mayor amenaza para que Vaalastroth conquiste el asentamiento. Entonces, el kraken atacará a los sectarios, acusándolos de insolentes por perturbar su sueño para ofrecer un presente tan miserable. Si no han escapado para cuando el monstruo haya acabado con los integrantes del culto, este exigirá al grupo todos los objetos mágicos que posean a cambio de sus vidas. Cuando quede satisfecho, Vaalastroth volverá a su guarida.

UNA VIDA PROLONGADA

Al viejo gigante de las tormentas Brinecane Ulganoth le asesora morir. Para engañar a la muerte, Brinecane recurrió a la magia de las ruinas de Warthalkeel y se transformó en una poderosa tormenta.



RETOÑO DE LAS PROFUNDIDADES

Gancho narrativo de Saltmarsh. Una imponente tempestad, como nunca se ha visto, azotará Saltmarsh durante días. Ferrin Kastilar (consulta la zona 29 del pueblo) dirá a los personajes que cree que la causa de la tormenta no es natural, ya que sus límites nunca se mueven y las ruinas de Warthalkeel están en su centro. La tempestad amenaza a todo Saltmarsh, por lo que Ferrin ha convencido a los nobles de que prometan 3.000 po a los aventureros si son capaces de hallar la causa del peligro y detenerla.

Aplacar una tormenta. Brinecane Ulganoth se ha transformado en una **gigante de las tormentas quintaesencia** (mira el apéndice C) y las ruinas de Warthalkeel son su guarida. El gigante ve pasar los días en la zona W7h, interpretando piezas con su arpa; la calma en el ojo de la tormenta.

Yalaga Maladwyn (en la zona W7c) sabe que no puede matar al gigante, por lo que le permite hacer lo que le place. Accederá a aliarse con los personajes si estos le propusieran un plan para expulsar a Brinecane.

Cuando el grupo encuentre a Brinecane, el gigante compartirá con ellos sus quebrantos. Tiene miedo a morir y sabe que sin la magia de Warthalkeel sucumbiría a la vejez.

Si los aventureros se ofrecen a ayudar a Brinecane, este les dirá que aceptaría trasladarse a una nueva ubicación de carácter mágico que le permitiera continuar prolongando su vida. Uno de esos lugares que alejaría la tempestad de Saltmarsh es la fortaleza de Yaya Nocheumbría, el Castillo Espiral, en el Bosque Tenebroso. Por supuesto, el gigante exigirá a los personajes que acaben tanto con Yaya Nocheumbría como con sus secuaces antes de tomar posesión del enclave.

Cualquier persona podrá consolar a Brinecane y convencerlo de que acepte la muerte, ponga fin a la tormenta y se mueva a otro lugar si supera una prueba de Carisma (Persuasión) CD 22. Si la falla, el gigante se sentirá insultado y atacará a los aventureros.

Si estalla un combate, Brinecane luchará hasta que sus puntos de golpe se vean reducidos a 30, tras lo cual huirá.

APÉNDICE B: OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos que aparecen en estas aventuras se detallan a continuación en orden alfabético. La aventura concreta en la que se menciona cada objeto figura al final de su descripción.

COLGANTE DE CONTROL DE PLANTAS

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este colgante del tamaño de un puño está hecho a partir de un manojo de tallos de plantas secas envueltos en hilo de plata. Colgado en una tira de cuero, generalmente se lleva al cuello o sujetado a un cinturón.

Este objeto dispone de 3 cargas. Mientras lo portes, puedes gastar 1 carga como acción para lanzar el conjuro de *hablar con las plantas*. Durante la duración del conjuro, también te da ventaja en las pruebas de Carisma que realices para influir en la conducta, las maneras y la actitud de las plantas. Cada día, al amanecer, el colgante recupera todas las cargas gastadas. (*El Sino de la Tammeraut*)

ESTATUILLA DE CULTO SEKOLAHIANO

Objeto maravilloso, común

Tallada hábilmente en piedra arenisca, esta estatuilla de 1 pie (30 cm) de alto representa a un tiburón que se retuerce en el agua con la boca abierta. Si algún animal Diminuto que habite en el mar se encuentra a menos de 1 pulgada (2,5 cm) de la boca de la figura, el tiburón cobrará vida y le hará 1 de daño perforante. La estatuilla podrá seguir haciendo daño de esta manera, pero no más de una vez por hora. (*El Enemigo Final*)

PIEDRA DE LA SUERTE MALDITA

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Esta piedra de río plana de un negro grisáceo lleva inscrito un símbolo arcano desconocido y ofrece una superficie fría al tacto. Mientras portes el objeto, podrás tener ventaja en la prueba de característica que elijas. La piedra no se puede volver a emplear de este modo hasta el siguiente amanecer.

Maldición. Este objeto está maldito. Sintonizarse con él te maldecirá hasta que seas objeto de un conjuro de *levantar maldición* o algún efecto mágico similar. Mientras estés maldito, no podrás separarte de la piedra, que se teletransportará de inmediato a tu bolsillo o a tu mochila.

Tras usar la magia del objeto, las siguientes dos pruebas de característica deberás hacerlas con desventaja. (*El Secreto Siniestro de Saltmarsh*)

PÍLDORA ANTIPRESIÓN

Objeto maravilloso, común

Esta pequeña cápsula está hecha de cera de abejas mezclada con arena y diversas plantas acuáticas encantadas. Una criatura que consuma una *píldora antipresión* ignorará los efectos de nadar a profundidades mayores a los 100 pies (mira "Entornos inusuales" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*). (*El Sino de la Tammeraut*)

PIPA DE REMEMBRANZA

Objeto maravilloso, común

Esta larga y delicada pipa de madera dispone de un cuenco hecho a partir de una lisa piedra de río. Al encender este objeto, el humo exhalado no se disipa, sino que permanece alrededor del portador. Pasados 10 minutos, crea unas formas móviles que recrean los logros más impresionantes y heroicos del fumador durante 5 minutos. Cuando esta recreación realista acaba, el humo se disipa. La pipa no se puede volver a utilizar de este modo hasta el siguiente amanecer. (*El Secreto Siniestro de Saltmarsh*)

YELMO DE ACCIÓN SUBMARINA

Objeto maravilloso, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras uses este casco de latón, podrás respirar bajo el agua, tendrás visión en la oscuridad con un alcance de hasta 60 pies y una velocidad nadando de 30 pies. (*Peligro en el Dunwater, El Sino de la Tammeraut*)

APÉNDICE C: MONSTRUOS Y PNJ

Este apéndice detalla las criaturas y los personajes no jugadores que se mencionan en este libro y que no aparecen en el *Monster Manual*. La introducción de ese volumen explica cómo interpretar un perfil.

Algunos de estos también se describen en *La Tumba de la Aniquilación*, la *Guía de Volo de los Monstruos y Príncipes del Apocalipsis*, pero se reproducen aquí de nuevo por comodidad.

Las criaturas se presentan en orden alfabético.

AHOGADO, AMO

Este muerto viviente, abotargado y vinculado al Pozo del Odio en *El Sino de la Tammeraut*, se cierne amenazador sobre los huesos de sus víctimas. Su torso, brazos y cabeza conservan sus formas anteriores, pero sus piernas se han dividido en unos tentáculos sombríos. El amo ahogado está unido a una poderosa fuente de magia que le impide alejarse. Comanda a otros de su clase, obligándolos a servir como agentes de sus oscuros planes.

AHOGADO, ASCETA

Vestido con una túnica hecha jirones y con sus puños envueltos en largas cintas de tela pútrida, el asceta ahogado se mueve con alarmante velocidad para ser una criatura muerta viviente. Este artista marcial, que surge del océano en *El Sino de la Tammeraut*, conserva sus reflejos de luchador a pesar de su carne putrefacta.

AMO AHOGADO

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 157 (21d8 + 63)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Con +7, Sab +6

Habilidades: Percepción +10

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 20

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

Desafío: 9 (5.000 PX)

Aura de Frío. Al comienzo de cada uno de los turnos del amo ahogado, cada criatura que se encuentre a 5 pies o menos de este recibe 5 (1d10) de daño de frío. Cualquiera que toque al amo ahogado o lo alcance con un ataque cuerpo a cuerpo mientras esté a 5 pies o menos de este sufrirá 5 (1d10) de daño de frío.

Fortaleza de Muerto Viviente. Si el daño reduce los puntos de golpe del amo ahogado a 0, este deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 5 + el daño recibido, a menos que el daño sea radiante o proveniente de un crítico. Si la supera, el muerto viviente pasa a tener 1 punto de golpe en lugar de 0.

LA PODREDUMBRE AZUL

Esta enfermedad afecta a los humanoides. Al padecer la podredumbre azul, en la víctima proliferan unos grotescos forúnculos azules en la cara y la espalda. Este mal lo transmiten los muertos vivientes (incluidos los ahogados de *El Sino de la Tammeraut*) y los enfermos a menudo se contagian a través de heridas causadas por otras criaturas infectadas.

Los forúnculos de la enfermedad se manifiestan en 1d4 horas, lo que hace que las puntuaciones de Constitución y Carisma de la víctima disminuyan en 1d4 cada una, hasta un mínimo de 3. A esto lo siguen con rapidez la fiebre y hormigüeo en las extremidades. Una criatura infectada se vuelve vulnerable al daño radiante y obtiene la habilidad de respirar bajo el agua.

Al final de cada descanso largo, el enfermo deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12. Si la supera, recuperará 1 punto de Constitución y 1 punto de Carisma de los que haya perdido debido a la podredumbre azul. Si la criatura infectada recobra todos los puntos perdidos por la enfermedad, quedará curada. Otros efectos que aumenten las puntuaciones de característica de la víctima no curarán la enfermedad. Si falla la tirada de salvación, el enfermo sufrirá 18 (4d8) de daño necrótico al estallar y extenderse los forúnculos. Una criatura cuyos puntos de golpe se reduzcan a 0 al recibir este daño no podrá recuperar puntos de golpe hasta que haya superado la enfermedad, aunque podrá estabilizarse con normalidad.

Vinculados. El amo comparte su mente con cualquier ahogado situado a menos de 1 milla de este, de modo que puede comunicarles lo que piensa o ve al momento y sin límites.

ACCIONES

Ataque múltiple. El amo ahogado realiza dos ataques: uno con su espadón y otro con su tentáculo drenador de vida.

Espadón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 10 (2d6 + 3) de daño cortante, más 14 (4d6) de daño de frío, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o contraerá la podredumbre azul (consulta la caja "La podredumbre azul").

Tentáculo drenador de vida. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. **Impacto:** 10 (2d6 + 3) de daño necrótico. La criatura deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sus puntos de golpe máximos se reducirán en una cantidad igual al daño sufrido. El objetivo muere si este efecto hace disminuir sus puntos de golpe máximos a 0. Esta reducción dura hasta que la criatura concluya un descanso largo. Si falla la tirada de salvación, el objetivo también contraerá la podredumbre azul (mira la caja "La podredumbre azul").

Tinta necrótica (Recarga 5-6). El maestro ahogado descarga una nauseabunda tinta ante sí en un cono de 30 pies. Cada una de las criaturas atrapadas en dicha sustancia deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 27 (6d8) de daño necrótico si la falla, o la mitad si la supera. Alguien que no tenga éxito en dicha tirada quedará cegado hasta el final de su siguiente turno y contraerá la podredumbre azul (consulta la caja "La podredumbre azul").

ASESINO
AHOGADO



ASCETA AHOGADO

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 75 (10d8 + 30)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	3 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Tiradas de salvación: Des +5

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

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

Desafío: 3 (700 PX)

Caminante del Lecho. El asceta ahogado es incapaz de nadar y se hunde hasta el fondo de cualquier masa de agua. No sufre penalizaciones al movimiento o a sus ataques cuando está sumergido. Es inmune a los efectos de estar a una profundidad subacuática de más de 100 pies.

Fortaleza de Muerto Viviente. Si el daño reduce los puntos de golpe del asceta ahogado a 0, este deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 5 + el daño recibido, a menos que el daño sea radiante o proveniente de un crítico. Si la supera, el muerto viviente pasa a tener 1 punto de golpe en lugar de 0.

Vinculados. El asceta comparte su mente con cualquier ahogado situado a menos de 1 milla de este, de modo que puede comunicarles lo que piensa o ve al momento y sin límites.

ACCIONES

Ataque múltiple. El asceta ahogado realiza tres ataques sin armas.

Ataque sin armas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño contundente, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o contraerá la podredumbre azul (consulta la caja "La podredumbre azul").

REACCIONES

Objetivo diestro. El asceta ahogado añade 3 a su CA contra un ataque a distancia que le fuera a impactar. Para poder hacer esto, el ahogado asceta tiene que ver a su atacante.

AHOGADO, ASESINO

El asesino ahogado acecha y mata en una sombría pantomima de lo que era su antigua ocupación. Aparece en el asalto de los muertos vivientes de *El Sino de la Tammeraut*, ocultándose entre las sombras, y apunta su ballesta incrustada de percebes con precisión mortal. Esconde su cara tras una sencilla máscara de madera de deriva; al mostrar su rostro, esta criatura infunde el terror en los corazones de los mortales.

ASESINO AHOGADO

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 67 (9d8 + 27)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	9 (-1)	9 (-1)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +5

Habilidades: Intimidación +5, Sigilo +5

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

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

Desafío: 4 (1.100 PX)

Caminante del Lecho. El asesino ahogado es incapaz de nadar y se hunde hasta el fondo de cualquier masa de agua. No sufre penalizaciones al movimiento o a sus ataques cuando está sumergido. Es inmune a los efectos de estar a una profundidad subacuática de más de 100 pies.

Fortaleza de Muerto Viviente. Si el daño reduce los puntos de golpe del asesino ahogado a 0, este deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 5 + el daño recibido, a menos que el daño sea radiante o proveniente de un crítico. Si la supera, el muerto viviente pasa a tener 1 punto de golpe en lugar de 0.

Vinculados. El asesino comparte su mente con cualquier ahogado situado a menos de 1 milla de este, de modo que puede comunicarles lo que piensa o ve al momento y sin límites.

ACCIONES

Ataque múltiple. El asesino ahogado realiza dos ataques con la ballesta de mano o dos ataques con la daga. Luego, puede realizar una acción de Correr, Desatrabarse o Esconderse.

Ballesta de mano. Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante, más 3 (1d6) de daño de veneno, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o contraerá la podredumbre azul (consulta la caja "La podredumbre azul").

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño perforante, más 9 (2d8) de daño de veneno, y el objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 12 o contraerá la podredumbre azul (mira la caja "La podredumbre azul").

Desenmascararse (1/Día). El asesino ahogado se quita la máscara y muestra su cara putrefacta. Cada criatura elegida por el muerto viviente que se encuentre a 30 pies o menos de este, y que pueda verlo, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o quedará asustada hasta el final de su siguiente turno.

AHOGADO, ESPADACHÍN

Este guerrero muerto viviente cubierto de percebes, que aparece en el asalto a la ermita en *El Sino de la Tammeraut*, lucha con una astucia sorprendente. Las estrellas de mar se aferran a su barba rala y sus hinchados ojos grises reflejan una ira malvada.

ALQUIMISTA ESQUELÉTICO

Este muerto viviente conserva suficiente de su antiguo yo como para continuar con sus trabajos alquímicos, a menudo al servicio de nigromantes u otros patronos siniestros. Trabaja en un laboratorio oscuro (como el que aparece en *El Secreto Siniestro de Saltmarsh*), aunque a menudo queda adormecido durante largos períodos de tiempo.

ANFISBENA

Estos extraños reptiles, que aparecen en *Peligro en el Dunwater*, tienen una cabeza en cada extremo de sus cuerpos serpentinatos, ambas con fauces de colmillos venenosos. Para moverse, una anfisbena usa una de sus cabezas para aferrarse al cuello de la otra, formando un aro que rueda por el suelo.

ESPADACHÍN AHOGADO

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 10 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 45 (6d8 + 18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

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

Desafío: 2 (450 PX)

Caminante del Lecho. El espadachín ahogado es incapaz de nadar y se hunde hasta el fondo de cualquier masa de agua. No sufre penalizaciones al movimiento o a sus ataques cuando está sumergido. Es inmune a los efectos de estar a una profundidad subacuática de más de 100 pies.

Fortaleza de Muerto Viviente. Si el daño reduce los puntos de golpe del espadachín ahogado a 0, este deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 5 + el daño recibido, a menos que el daño sea radiante o proveniente de un crítico. Si la supera, muerto viviente pasa a tener 1 punto de golpe en lugar de 0.

Vinculados. El espadachín comparte su mente con cualquier ahogado situado a menos de 1 milla de este, de modo que puede transmitirles lo que piensa o ve al momento y sin límites.

ACCIONES

Ataque múltiple. El espadachín ahogado hace dos ataques con su espada larga herrumbrosa.

Espada larga herrumbrosa. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño cortante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o contraerá la podredumbre azul (consulta la caja "La podredumbre azul").

ALQUIMISTA ESQUELÉTICO

Muerto viviente Mediano, legal malvado

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 32 (5d8 + 10)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)

Habilidades: Conocimiento Arcano +4

Vulnerabilidad a daño: contundente

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

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

Desafío: 1/2 (100 PX)

Resistencia Mágica. El alquimista esquelético tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El alquimista esquelético hace dos ataques de parábola de ácido.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño cortante.

Parábola de ácido. Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d8 + 1) de daño de ácido.

ANFISBENA

Monstruosidad Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión ciega 10 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Dos Cabezas. La anfisbena tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de salvación contra los estados asustado, aturdido, cegado, ensordecido, hechizado o inconsciente.

ACCIONES

Ataque múltiple. La anfisbena hace dos ataques de mordisco.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d4 + 4) de daño perforante, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11, sufriendo 3 (1d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.



BARDO

BARDO

Los bardos son poetas, narradores y animadores de gran talento que van de un sitio a otro, por lo que habitualmente puede encontrárselos actuando en tabernas o en compañía de alegres bandas de aventureros, mercenarios agresivos o mecenas adinerados.

BARDO

Humanoid Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 15 (camisa de malla)

Puntos de golpe: 44 (8d8 + 8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Des +4, Sab +3

Habilidades: Acrobacias +4, Interpretación +6, Percepción +5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: dos cualesquiera

Desafío: 2 (450 PX)

Canción de Descanso. El bardo puede interpretar una canción durante un descanso corto. Cualquier aliado que la escuche recupera 1d6 puntos de golpe adicionales si gasta alguno de sus Dados de Golpe para recuperar puntos de golpe al final de dicho descanso. El bardo también puede conferirse este beneficio a sí mismo.

Lanzamiento de Conjuros. El bardo es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de bardo:

Trucos (a voluntad): amistad, burla dañina, mano de mago

Nivel 1 (4 espacios): dormir, hechizar persona, heroísmo, ola atronadora, palabra de curación

Nivel 2 (3 espacios): hacer añicos, invisibilidad

Mofa (2/Día). El bardo puede utilizar una acción adicional durante su turno para señalar a una criatura que se encuentre a 30 pies o menos de él. Si el objetivo puede oírle, deberá superar una tirada de salvación de Carisma CD 12 o sufrirá desventaja en sus pruebas de característica, tiradas de ataque y tiradas de salvación hasta el comienzo del siguiente turno del bardo.

ACCIONES

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Arco corto. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

ANGUILA MARINA GIGANTE

ANGUILA MARINA GIGANTE

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 0 pies, nadar 40 pies

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

Tiradas de salvación: Des +4

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Respirar en el Agua. La anguila solo puede respirar dentro del agua.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d10 + 2) de daño perforante.

BODAK

Entre los numerosos guardianes muertos vivientes que aparecen en *La Isla de la Abadía* figura un bodak. La única misión de estos horrores desalmados, surgidos de entre los restos de los devotos de Orcus, el Señor de los Muertos Vivientes, es propagar el sufrimiento y la muerte.

BODAK

Muerto viviente Mediano, caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +6

Resistencia a daño: frío, fuego, necrótico; contundente, cortante y perforante procedente de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: relámpago, veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: abisal, cualquiera que conociera en vida

Desafío: 6 (2.300 PX)

Aura de Aniquilación. El bodak puede activar o desactivar este atributo como acción adicional. Mientras está activo, el aura infinge 5 de daño necrótico a cualquier criatura que termine su turno a 30 pies o menos del bodak. No tiene efecto sobre muertos vivientes ni infernales.

Hipersensibilidad a la Luz Solar. El bodak sufrirá 5 de daño radiante si inicia su turno a la luz del sol. Además, tendrá desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica hechas bajo la luz solar.

Mirada de la Muerte. Si una criatura que puede ver los ojos del bodak empieza su turno a 30 pies o menos de él; el bodak no está incapacitado y puede ver a su vez a la criatura, el bodak podrá obligar a esta última a hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13. Si la falla por 5 o más y no es inmune al estado *asustado*, los puntos de golpe de la criatura se reducen a 0. Si falla por menos de 5, la criatura recibe 16 (3d10) de daño psíquico.

Si la criatura no está sorprendida, podrá apartar la vista, evitando así tener que realizar la tirada de salvación al inicio de su turno. Si lo hace, tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra el bodak hasta el inicio de su siguiente turno. No obstante, si la criatura mira al bodak en ese espacio de tiempo, debe hacer inmediatamente la tirada de salvación.

ACCIONES

Puño. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño contundente, más 9 (2d8) de daño necrótico.

Mirada marchitadora. Una criatura que el bodak pueda ver y que se encuentre a 60 pies o menos de él deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13, sufriendo 22 (4d10) de daño necrótico si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

BULLYWUG CREADOR

Algunos bullywugs nacen con la capacidad de imbuir poder arcano a sus canciones. Estos raros especímenes se crían en enclaves protegidos donde se les enseña a usar su magia para curar e infligir daño. Como se demuestra en *Peligro en el Dunwater*, se encuentran entre los bullywugs más pretenciosos.

BULLYWUG CREADOR

Humanoide Mediano (bullywug), neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura de pieles, escudo)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 20 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	15 (+2)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Con +3

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: bullywug

Desafío: 2 (450 PX)

Anfibio. El creador puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Camuflarse en Pantanos. El creador tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas para esconderse en terrenos pantanosos.

Hablar con Sapos y Ranas. El creador es capaz de transmitir conceptos sencillos a ranas y sapos cuando habla en bullywug.

Saltar sin Carrera. El creador puede hacer un salto de longitud de 20 pies o un salto de altura de 10 pies, tanto si ha cogido carrilla como si no.

ACCIONES

Lanza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar; alcance 5 pies, o 20/60 pies; un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante, o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se esgrime a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Glaar-pat (3/Día). El creador entona la canción de la fatalidad de los pantanos. Cada una de las criaturas elegidas que se encuentre a 30 pies o menos de él y que pueda escuchar la música, deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12; recibirá 9 (2d8) daño psíquico si no tiene éxito, o la mitad de ese daño si la supera. Cualquiera que falle la tirada también tendrá desventaja en las tiradas de salvación de Constitución hasta el final de su siguiente turno.

Rooooo-glog (1/Día). El creador entona una oda dedicada a un anciano ranamot. Cada uno de los bullywugs que se encuentre a 30 pies o menos de él, y que pueda escuchar la melodía, ganará 10 puntos de golpe temporales.

BULLYWUG REGIO

Son los bullywugs más grandes e inteligentes, por lo que siempre acaban liderando a los de su clase. Estos desdénosos especímenes visten túnicas hechas de cuero, telas basta y adornos fabricados con plantas de pantano. Como se ha visto en *Peligro en el Dunwater*, un bullywug regio va acompañado a menudo de un sapo gigante, al que cabalga.

BULLYWUG REGIO

Humanoide Mediano (bullywug), neutral malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura de pieles, escudo)

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 20 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +5, Des +3

Habilidades: Atletismo +5, Intimidación +4, Sigilo +3

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: bullywug

Desafío: 3 (700 PX)

Anfibio. El bullywug regio puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Bruto. Las armas cuerpo a cuerpo infligen un dado adicional de daño cuando el bullywug regio impacta con ellas (ya incluido en el ataque).

Cabalgaranas. El bullywug regio tiene ventaja en los ataques cuerpo a cuerpo que realiza mientras cabalga sobre una rana.

Camuflarse en Pantanos. El bullywug regio tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas para esconderse en terrenos pantanosos.

Hablar con Sapos y Ranas. El bullywug regio es capaz transmitir conceptos sencillos a ranas y sapos cuando habla en bullywug.

Saltar sin Carrera. El bullywug regio puede hacer un salto de longitud de 20 pies o un salto de altura de 10 pies, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

ACCIONES

Ataque múltiple. El bullywug regio realiza dos ataques: uno con su lanza regia y otro de mordisco.

Lanza regia. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar; alcance 10 pies, o 20/60 pies; un objetivo.

Impacto: 10 (2d6 + 3) de daño perforante, o 12 (2d8 + 3) de daño perforante si se esgrime a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo. Si el objetivo es una criatura Mediana o de menor tamaño, deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o quedará derribada.

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

Arenga croada (1/Día). El bullywug regio arenga a todos en voz alta. Cada uno de los bullywugs que haya a 60 pies o menos de él y que pueda escuchar sus palabras, tendrá ventaja en su siguiente tirada de ataque.

DEMONIO DE FAUCES

Un cuarteto de rechonchos demonios, cuyas fauces son tan grandes como su malicia, vuelca su hambre implacable sobre unos siervos de Lolth en *Operación de rescate*.

Infames debido a su apetito insaciable por las masacres y la carne mortal, estos infernales lo devoran todo a su paso. Después de que un demonio de las fauces ha descansado durante 8 horas, todo lo que ha devorado se ve transportado al Abismo para continuar con otro tipo de digestión.

ENREDADERA ASESINA

Una enredadera asesina es una planta errante que se fertiliza agarrando y estrujando presas, tras lo cual deposita los cadáveres cerca de sus raíces. Normalmente permanecen quietas, a no ser que necesiten buscar alimento. Una planta madura consiste en una liana principal, de alrededor de 20 pies (6 m) de largo. Las enredaderas menores, de hasta 5 pies (1,5 m) de largo, se bifurcan de la principal cada 6 pulgadas (15 cm). Al final del verano, las ramas menores producen racimos de pequeñas frutas que recuerdan a las uvas. Este fruto es duro y tiene un sabor fuerte y amargo.

Una variedad subterránea crece cerca de fuentes termales, los respiraderos volcánicos y otras fuentes de calor. Una enredadera asesina subterránea normalmente genera suficientes vísceras para mantener una próspera colonia de setas y otros hongos, que brotan alrededor de la planta y contribuyen a ocultarla.

DEMONIO DE LAS FAUCES

Infernal Mediano (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	8 (-1)	13 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: entiende abisal, pero no puede hablar

Desafío: 1 (200 PX)

Rabia. Si el demonio de fauces reduce los puntos de golpe de una criatura a 0 mediante un ataque cuerpo a cuerpo durante su turno, puede utilizar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y realizar un ataque de mordisco.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d8 + 2) de daño perforante.



ENREDADERA ASESINA

Planta Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 85 (10d10 + 30)

Velocidad: 5 pies, trepar 5 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Resistencia a daño: frío, fuego

Inmunidad a estados: cegado, cansancio, derribado, ensordecido

Sentidos: visión ciega 30 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Apariencia Falsa. Mientras la enredadera asesina permanece inmóvil, es indistinguible de una planta normal.

ACCIONES

Constreñir. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 20 pies, una criatura. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño contundente, y el objetivo queda agarrado (CD 14 para escapar). Hasta que el agarre finalice, la criatura también estará apresado y sufrirá 21 (6d6) de daño de veneno al comienzo de cada uno de sus turnos. La enredadera solo puede constreñir a un objetivo cada vez.

Enmarañar. La enredadera asesina puede animar a otras enredaderas y raíces normales del terreno comprendido dentro de un área cuadrada de 15 pies de lado, siempre que se encuentre a 30 pies o menos de ella. Estas plantas convertirán el suelo de esa zona en terreno difícil. Una criatura situada en esa área cuando comience el efecto deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o quedará apresada por las enredaderas y raíces. Alguien apresado por las plantas podrá usar su acción para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13, quedando libre si tiene éxito. El efecto termina tras 1 minuto o cuando la enredadera asesina muera o utilice de nuevo la acción de enmarañar.

ENJAMBRE DE LARVAS PODRIDAS

Las larvas podridas son gusanos del tamaño de un dedo que comen carne viva o muerta, aunque pueden sobrevivir consumiendo materia vegetal. Infestan cadáveres y montones de materia en descomposición y atacan a las criaturas vivas que las perturban. Después de internarse en la carne de una criatura viva, una larva podrida se abre camino instintivamente hasta el corazón de su huésped para matarlo.

Las larvas podridas representan una amenaza tanto individual como en un enjambre. Mira el perfil que se presenta a continuación para conocer las mecánicas de un enjambre de estos gusanos.

Una sola larva podrida no tiene perfil. Cualquier otra criatura que entre en contacto con una deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si falla, el gusano se introduce en su carne e infinge 3 (1d6) de daño perforante al comienzo de cada turno de la criatura huésped. Aplicar fuego a la herida antes del final del siguiente turno de la criatura anfitriona infinge 1 de daño de fuego al huésped y mata a la larva podrida que le estaba infestando. Después de este tiempo, el gusano está demasiado por debajo de la piel y la carne para ser quemado. Si una criatura infestada por una o más larvas podridas finaliza su turno con 0 puntos de golpe, morirá al introducirse los gusanos en su corazón y matarla. Cualquier efecto que cure la enfermedad acaba con todas las larvas podridas que infestan al objetivo. Quemar un cuerpo mata a los gusanos que lo corrompen.

ENJAMBRE DE LARVAS PUTREFACTAS

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, sin alineamiento

Clase de Armadura: 8

Puntos de golpe: 22 (5d8)

Velocidad: 5 pies, trepar 5 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	7 (-2)	10 (+0)	1 (-5)	2 (-4)	1 (-5)

Resistencia a daño: cortante, perforante

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión ciega 10 pies, Percepción pasiva 6

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa; además, es capaz de moverse a través de cualquier abertura lo suficientemente grande como para que entre un gusano Diminuto. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni ganar puntos de golpe temporales.

ACCIONES

Mordiscos. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +0 para impactar, alcance 0 pies, un objetivo en el espacio del enjambre. **Impacto:** El objetivo está infestado por 1d4 larvas podridas. Al comienzo de cada uno de los turnos de la criatura, esta recibe 3 (1d6) de daño perforante al comienzo de cada turno de la criatura huésped. Aplicar fuego a la herida antes del final del siguiente turno de la criatura anfitriona infinge 1 de daño de fuego al huésped y mata a la larva podrida que le estaba infestando. Después de este tiempo, el gusano está demasiado por debajo de la piel y la carne para ser quemado.

Si una criatura infestada por una o más larvas podridas finaliza su turno con 0 puntos de golpe, morirá al introducirse los gusanos en su corazón y matarla. Cualquier efecto que cure la enfermedad acaba con todas las larvas podridas que infestan al objetivo. Quemar un cuerpo mata a los gusanos que lo corrompen.



ENJAMBRE ESQUELÉTICO

Este enjambre de huesos que aparece saliendo de la arena en *La Isla de la Abadía* se ha formado a partir de los restos de varios esqueletos animados. Uno de estos enjambres alterna su apariencia entre formas parcialmente humanoídes y un torbellino caótico de restos óseos.

ENJAMBRE ESQUELÉTICO

Enjambre Grande de muertos vivientes Medianos, legal malvado

Clase de Armadura: 13 (restos de armaduras)

Puntos de golpe: 60 (8d10 + 16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilidad a daño: contundente

Resistencia a daño: cortante, perforante

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: apresado, asustado, aturdido, cansancio, derribado, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa; además, es capaz de moverse a través de cualquier abertura lo suficientemente grande como para que entre un humanoide Pequeño. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni ganar puntos de golpe temporales.

Estrépito Ensordecedor. Las criaturas quedan ensordecidas mientras se encuentran en el espacio del enjambre.

ACCIONES

Tajo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 0 pies, un objetivo en el espacio del enjambre. *Impacto:* 11 (2d8 + 2) de daño cortante, o 6 (1d8 + 2) de daño cortante si al enjambre le queda la mitad de sus puntos de golpe o menos.

ESQUILMADOR SIRÉNIDO

Estos hábiles guerreros, veteranos exploradores de naufragios y ruinas de las profundidades, contribuyen a la defensa de su pueblo usando estoques hechos de coral vivo. Los esquilmandores escoltan a otros sirénidos que salen en misiones de rapiña, utilizando sus agudos sentidos para detectar el peligro. Aparecen en *Peligro en el Dunwater* como aliados de los hombres lagarto.

ESQUILMADOR SIRÉNIDO

Humanóide Mediano (sirénido), neutral

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 10 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +4

Habilidades: Atletismo +3, Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: acuano, común

Desafío: 1 (200 PX)

Anfibio. El esquilmandor puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

ACCIONES

Ataque múltiple. El esquilmandor hace dos ataques con su estoque de coral.

Estoque de coral. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Injectar toxina (2/Día). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará paralizado hasta el final de su siguiente turno.



ESTATUA DE CRISTAL VIVIENTE DE MINOTAURO

Traído a la vida mediante una poderosa magia, un minotauro de cristal grande y toscamente tallado guarda los túneles en la aventura *La Isla de la Abadía*.

ESTATUA DE CRISTAL VIVIENTE DE MINOTAURO

Autómata Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 136 (16d10 + 48)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	9 (-1)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Vulnerabilidad a daño: fuerza

Inmunidad a daño: relámpago, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende común y los idiomas de su creador, pero no puede hablar

Desafío: 6 (2.300 PX)

Forma Inmutable. La estatua es inmune a cualquier conjuro o efecto que pretenda alterar su forma.

ACCIONES

Ataque múltiple. La escultura realiza dos ataques: uno con su hacha a dos manos y otro de cornada.

Hacha a dos manos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d12 + 4) de daño cortante.

Cornada. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

REACCIONES

Esquirlas voladoras. En respuesta a una criatura que la golpea con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, la estatua infinge 11 (2d10) de daño perforante al atacante.

ESTATUA DE HIERRO VIVIENTE

Esta escultura achaparrada y de sólido aspecto, que actualmente custodia el tesoro de la secta malvada en *La Isla de la Abadía*, está hecha de puro hierro. Sus manos se han forjado como armas mortales.

ESTATUA DE HIERRO VIVIENTE

Autómata Mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 102 (12d8 + 48)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Vulnerabilidad a daño: ácido

Inmunidad a daño: relámpago, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, hechizado, paralizado, petrificado, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende común y los idiomas de su creador, pero no puede hablar

Desafío: 5 (1.800 PX)

Forma Inmutable. La estatua es inmune a cualquier conjuro o efecto que pretenda alterar su forma.

ACCIONES

Ataque múltiple. La escultura realiza dos ataques: uno con su espada y otro con su martillo.

Espada. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

Martillo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) daño contundente, y el objetivo queda derribado.

Molinete (Recarga 5-6). La estatua puede usar su acción para pivotar sobre la cintura y atacar a las criaturas a su elección que se encuentren a 10 pies o menos de ella. Cada uno de los objetivos deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 13, sufriendo 19 (3d10 + 3) de daño contundente si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

ESTATUA DE JADE VAMPÍRICA

Una gran escultura exquisitamente tallada en jade con la forma de un vampiro custodia los túneles de *La Isla de la Abadía*, tras haber sido animada por medio de una oscura magia. Sus colmillos de piedra chupan la sangre, que luego utiliza para maldecir a sus víctimas.

ESTATUA DE JADE VAMPÍRICA

Autómata Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 114 (12d10 + 48)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Vulnerabilidad a daño: fuerza

Inmunidad a daño: relámpago, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende común y los idiomas de su creador, pero no puede hablar

Desafío: 8 (3.900 PX)

Forma Inmutable. La estatua es inmune a cualquier conjuro o efecto que pretenda alterar su forma.

Resistencia Legendaria (3/Día). Si la escultura falla una tirada de salvación, puede elegir superarla automáticamente.

ACCIONES

Ataque múltiple. La estatua realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, esta queda maldita por la escultura. La maldición tiene una duración de 10 minutos. Mientras la criatura está maldita, la estatua tiene ventaja en todos los ataques que realiza contra esta.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño cortante.

ACCIONES LEGENDARIAS

La escultura puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a escoger de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de hacer una acción legendaria cada vez, siempre al final del turno de otra criatura. Al comienzo de su turno, la estatua recupera las acciones legendarias gastadas.

Mordisco. La escultura hace un ataque de mordisco.

Segador Sangriento. Todas las criaturas actualmente maldecidas por la estatua y que se encuentren a 20 pies o menos de esta sufren 5 de daño necrótico.

Moverse. La escultura se mueve a su velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

FAUCES DE SEKOLAH

Invocado desde las oscuras profundidades del océano mediante un ritual y la magia de las mareas, un fauces de Sekolah aparece en *El Enemigo Final* como avatar del hambriento dios de los sahuagins. A este enorme tiburón bífoco se le alimenta de manera constante con criaturas inteligentes que los sahuagins capturan y le ofrecen como tributo. Las sacerdotisas sahuagins adornan las aletas del fauces de Sekolah con bandas engastadas con gemas y cráneos pulidos.

FAUCES DE SEKOLAH

Monstruosidad Enorme, neutral malvada

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 114 (12d12 + 36)

Velocidad: 0 pies, nadar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	12 (+0)	17 (+3)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Tiradas de salvación: Fue +8, Con +6

Habilidades: Atletismo +8, Percepción +5

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: sahuagin, telepatía 100 pies.

Desafío: 7 (2.900 PX).

Resistencia Legendaria (2/Día). Si el fauces de Sekolah falla una tirada de salvación, puede elegir superarla automáticamente.

Respirar en el Agua. El fauces de Sekolah solo puede respirar dentro del agua.

ACCIONES

Ataque múltiple. El fauces de Sekolah hace un ataque de mordisco y un ataque con la cola.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10 + 5) de daño perforante.

Coletazo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d8 + 5) de daño contundente.

ACCIONES LEGENDARIAS

El fauces de Sekolah puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a escoger de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de hacer una acción legendaria cada vez, siempre al final del turno de otra criatura. El fauces de Sekolah recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El fauces de Sekolah realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Velocidad de Sekolah. El fauces de Sekolah se mueve a su velocidad.

Festín (cuesta 2 acciones). El feroz espíritu de Sekolah sale disparado del agua y se abre paso desgarrando los cuerpos de los enemigos de este monstruo. Cada una de las criaturas, a elección del fauces de Sekolah, que se encuentren a 60 pies o menos deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 16, sufriendo 7 (2d6) de daño cortante si fracasan, o la mitad si la superan.

GIGANTE DE LAS TORMENTAS QUINTAESENCE

Gigante Enorme (*gigante de las tormentas*), caótico bueno

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 230 (20d12 + 100)

Velocidad: 50 pies, volar 50 pies (levitar), nadar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Fue +14, Con +10, Sab +10, Car +9

Habilidades: Conocimiento Arcano +8, Historia +8,

Percepción +10

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

Inmunidad a daño: relámpago, trueno

Sentidos: visión verdadera 60 pies, Percepción pasiva 20

Idiomas: común, gigante

Desafío: 16 (15.000 PX)

Anfibio. El gigante puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gigante hace dos ataques de espada relámpago o usa la jabalina ventosa dos veces.

Espada relámpago. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 40 (9d6 + 9) de daño de relámpago.

Jabalina ventosa. El gigante fusiona el viento en forma de jabalina y lo arroja a una criatura que pueda ver y se encuentre a 600 pies o menos de él. La jabalina se considera un arma mágica e infinge 19 (3d6 + 9) de daño perforante al objetivo, golpeando infaliblemente. La jabalina desaparece después de impactar.

ACCIONES LEGENDARIAS

El gigante puede realizar 3 acciones legendarias, a escoger de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de utilizar una de ellas cada vez y debe hacerlo solo al final del turno de otra criatura. El gigante recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Ráfaga. El gigante señala a una criatura que puede ver y se encuentre 60 pies o menos de distancia y crea una ráfaga de viento mágico a su alrededor. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 18 o será empujado hasta 20 pies en cualquier dirección horizontal que elija el gigante.

Rayo (2 acciones). El gigante arroja un rayo a una criatura que pueda ver y esté situada a 600 pies o menos de él. El objetivo deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 18, sufriendo 22 (4d10) de daño de trueno si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

Uno con la tormenta (3 acciones). El gigante se desvanece, dispersándose en la tormenta que rodea su guarida. Puede terminar este efecto al comienzo de cualquiera de sus turnos, volviendo a su forma habitual una vez más y apareciendo en cualquier lugar que elija dentro de su guarida. Mientras está disperso, el gigante no puede realizar ninguna otra acción que no sean las de guarida, pero tampoco puede ser objetivo de ataques, conjuros u otros efectos. El gigante no puede usar esta acción fuera de su guarida o si otra criatura está utilizando un conjuro de controlar el clima o un efecto mágico similar para sofocar la tormenta.

GIGANTE DE LAS TORMENTAS QUINTAESENCE

Algunos gigantes de las tormentas que llegan al final de su vida natural buscan escapar de la muerte. Sondean las profundidades de su poderosa conexión con los elementos y se hacen uno con la naturaleza, transformándose literalmente en tormentas semiconscientes.

HOMBRE LAGARTO ESCUDO ESCAMOSO

Estas robustas criaturas, que sirven como guerreros de élite y oficiales dentro de un clan de hombres lagarto, visten una gruesa armadura hecha de escamas de cocodrilo y metal. Entrenados en el uso de armas marciales y en tácticas de combate avanzadas, se les puede hallar custodiando guardias de hombres lagarto como la que aparece en *Peligro en el Dunwater*.

HOMBRE LAGARTO, PLEBEYO

Estos hombres lagarto, que deambulan por las salas en *Peligro en el Dunwater*, son tan feroces como sus iguales armados; pueden portar armas y escudos si disponen de estos.

HOMBRE LAGARTO ESCUDO ESCAMOSO

Humanoide Mediano (*hombre lagarto*), neutral

Clase de Armadura: 16 (cota de escamas, escudo)

Puntos de golpe: 32 (5d8 + 10)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Atletismo +4, Percepción +3, Supervivencia +5

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: dracónico

Desafío: 1 (200 PX)

Aguantar la Respiración. El escudo escamoso puede contener la respiración durante 15 minutos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El escudo escamoso realiza dos ataques cuerpo a cuerpo, cada uno con un arma diferente.

Lucero del alba. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Escudo con pinchos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

REACCIONES

Bloqueo con escudo. Si un aliado que se encuentre a 5 pies o menos del escudo escamoso recibe el impacto de un ataque, el hombre lagarto puede reducir el daño de ese ataque a la mitad.

PLEBEYO HOMBRE LAGARTO

Humanoide Mediano (*hombre lagarto*), neutral

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 16 (3d8 + 3)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +2, Supervivencia +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: dracónico

Desafío: 1/4 (50 PX)

Aguantar la Respiración. El hombre lagarto puede contener la respiración durante 15 minutos.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

SAJADOR HOMBRE LAGARTO

Humanoide Grande (*hombre lagarto*), neutral

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (7d10 + 14)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +3, Supervivencia +5

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: dracónico

Desafío: 3 (700 PX)

Aguantar la Respiración. El sajador puede contener la respiración durante 15 minutos.

Frenesí Sangriento. El sajador tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

ACCIONES

Ataque múltiple. El sajador realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d8 + 3) de daño cortante.

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

Segar el campo (Recarga 5–6). El sajador realiza un ataque de garra contra cada criatura a su elección que se encuentre a 10 pies o menos de este. Todo el que sufra el impacto de este ataque deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o quedará derribado.

HOMBRE LAGARTO, SAJADOR

Imbuido de la magia primigenia de Semuanya, el sajador experimenta cambios terribles durante un ritual que dura un día completo y debe llevar a cabo un chamán. Como se aprecia en *Peligro en el Dunwater*, las garras de estos hombres lagartos se vuelven largas y duras como el acero, su complexión se agranda y su temperamento se vuelve aún más fiero.

HOMBRE LAGARTO, SUBJEFE

El subjefe hombre lagarto (aparece en *Peligro en el Dunwater*) es un sacerdote devoto de Semuanya que se entrega a la adoración de su dios de manera similar a un clérigo. Esgrime una daga hecha a partir de un enorme colmillo de cocodrilo bendecido por Semuanya, que representa las destrezas del subjefe como combatiente y creyente.

SUBJEFE HOMBRE LAGARTO

Humanoide Mediano (*hombre lagarto*), neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

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

Tiradas de salvación: Sab +5

Habilidades: Atletismo +4, Percepción +5, Supervivencia +5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: dracónico

Desafío: 3 (700 PX)

Aguantar la Respiración. El subjefe puede contener la respiración durante 15 minutos.

Lanzamiento de Conjuros. El subjefe es un lanzador de conjuros de nivel 5. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (a voluntad): *llama sagrada, luz, piedad con los moribundos, taumaturgia*

Nivel 1 (4 espacios): *orden imperiosa, purificar comida y bebida, saeta guía*

Nivel 2 (3 espacios): *inmovilizar persona, restablecimiento menor, silencio*

Nivel 3 (2 espacios): *disipar magia, imponer maldición*

ACCIONES

Daga de colmillo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Mandíbulas de Semuanya (Recarga 5–6). El subjefe recurre a la magia primigenia de Semuanya, invocando unas fauces especiales alrededor de una criatura que pueda ver y se encuentre a 60 pies o menos de él. El objetivo deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 13, sufriendo 22 (5d8) de daño perforante si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. Una criatura que no tenga éxito en dicha tirada también quedará asustada hasta el final de su siguiente turno.



KOALINTH

KOALINTHS

Los koalinths, que aparecen en *Peligro en el Dunwater*, son unos hobgoblins acuáticos, marciales y agresivos, de caras de brillantes colores y branquias funcionales. Se les conoce por su ferocidad y por su odio hacia los elfos.

KOALINTH, SARGENTO

Estos ferozesskoalinths lideran tareas especiales en nombre de su gente, como la misión diplomática descrita en *Peligro en el Dunwater*. Un sargento koalinth fija su ira en las amenazas más importantes del campo de batalla y luego elimina tales peligros uno por uno.

KOALINTH

Humanoide Mediano (trasgo), legal malvado

Clase de Armadura: 14 (cota de escamas)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

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

Tiradas de salvación: Des +2

Habilidades: Atletismo +3, Percepción +2

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: común, goblin

Desafío: 2 (450 PX)

Anfibio. El koalinth es capaz de respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Ventaja Marcial. Una vez por turno, el koalinth puede hacer un daño adicional de 7 (2d6) a una criatura a la que impacte con un ataque con arma si esta se encuentra a 5 pies o menos de un aliado del koalinth y ese aliado no está incapacitado.

ACCIONES

Tridente. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:*

+3 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo.

Impacto: 4 (1d6 + 1) de daño perforante, o 5 (1d8 + 1) de daño perforante si se esgrime a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

SARGENTO KOALINTH

Humanoide Mediano (trasgo), legal malvado

Clase de Armadura: 14 (cota de escamas)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

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

Tiradas de salvación: Des +2, Sab +2

Habilidades: Atletismo +4, Percepción +2

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: común, goblin

Desafío: 2 (450 PX)

Anfibio. El koalinth es capaz de respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Ventaja Marcial. Una vez por turno, el sargento puede hacer un daño adicional de 7 (2d6) a una criatura a la que impacte con un ataque con arma si esta se encuentra a 5 pies o menos de un aliado del koalinth y ese aliado no está incapacitado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El sargento realiza dos ataques cuerpo a cuerpo con su tridente.

Tridente. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:*

+4 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo.

Impacto: 5 (1d6 + 2) de daño perforante, o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se esgrime a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Red garfiada. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 10/30 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño perforante, y el objetivo queda apresado. Cualquier criatura puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza CD 12 y liberarse a sí misma o soltar a otra que se encuentre en la red; el efecto termina si supera la prueba. Infilar 5 puntos de daño cortante a la red (CA 12) la destruirá y liberará al objetivo.

REACCIONES

Lancear a los indefensos (2/Día). Cuando una criatura que se encuentre a 30 pies o menos del sargento quede apresada, el koalinth podrá desplazarse su velocidad hacia dicho objetivo. Si el sargento finaliza su movimiento al alcance de esta, puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra ella.

KRAKEN JOVEN

Oculta en un profundo y oscuro pozo submarino próximo a los Orzuelos, esta criatura lleva la marca de la locura del oscuro dios Tharizdun. Al verse más independiente cada día que pasa, sueña con liberarse de sus criadores aboleths e imponer su vil voluntad allende los mares.

KYSH (TRITÓN)

Prisionero de los sahuagin en *El Enemigo Final*, Kysh es un defensor de los reinos de las profundidades marinas que estará dispuesto a unirse a la lucha de los aventureros.

KRAKEN JOVEN

Monstruosidad Enorme (titán), caótica malvada

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 207 (18d12 + 90)

Velocidad: 20 pies, nadar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	11 (+0)	20 (+5)	19 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Fue +12, Des +5, Con +10, Int +9, Sab +7

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

Inmunidad a daño: relámpago

Inmunidad a estados: asustado, paralizado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: entiende abisal, celestial, infernal y primordial, pero no puede hablar; telepatía 60 pies

Desafío: 14 (11.500 PX)

Anfibio. El kraken puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Libertad de Movimiento. El kraken ignora el terreno difícil, y los efectos mágicos no pueden reducir su velocidad o hacer que sea apresado. Además, puede utilizar 5 pies de movimiento para escapar de cualquier atadura no mágica o de un agarre.

ACCIONES

Ataque múltiple. El kraken realiza dos ataques de tentáculo, cada uno de los cuales puede reemplazar con un uso de la acción de lanzar.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 20 (3d8 + 7) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o de menor tamaño agarrada por el kraken, la engullirá y el agarre habrá terminado. Cualquiera que haya sido tragado quedará cegado y apresado, tendrá cobertura completa contra los ataques y otros efectos que procedan de fuera del monstruo y, además, sufrirá 21 (6d6) de daño de ácido al comienzo de cada uno de los turnos de este. El kraken podrá tragarse a una criatura Mediana o dos más pequeñas al mismo tiempo.

Si la monstruosidad sufre 35 o más de daño en un solo turno, infligido por una criatura que haya engullido, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 23 al final de ese turno o se

Los tritones son habitantes del Plano Elemental del Agua que han viajado al Plano Material para vigilar las oscuras profundidades del océano. Hacen guardia ante portales, simas abisales y otros lugares de los que puedan surgir monstruos deleznables. Cuando estas amenazas aparecen, los tritones se alzan en armas para expulsarlos del mundo.

verá obligado a regurgitar a todas las criaturas que tenga en su interior; estas caerán derribadas en espacios situados a 10 pies o menos del kraken. Si este último muere, cualquier criatura que haya engullido dejará de estar apresada y podrá escapar del cadáver utilizando 10 pies de movimiento. Estará derribada al salir.

Tentáculo. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (3d6 + 7) daño contundente, y el objetivo quedará agarrado (CD 20 para escapar). Hasta que el agarre termina, el objetivo también estará apresado. El kraken posee diez tentáculos, cada uno de los cuales puede agarrar a un objetivo.

Lanzar. Un objeto Mediano o de menor tamaño que el monstruo sujeté, o una criatura que este tenga agarrada, es lanzado hasta 40 pies de distancia en una dirección determinada aleatoriamente, quedando también derribada si es una criatura. Si el objetivo arrojado se golpea contra una superficie sólida, recibirá 3 (1d6) de daño contundente por cada 10 pies que haya recorrido. Si al objetivo es lanzado contra otra criatura, esta última deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o también sufrirá el mismo daño y será derribada.

Relámpago. El kraken crea un rayo por medios mágicos; puede golpear a un objetivo que pueda ver y se encuentre a 90 pies o menos de él. El objetivo deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 18, sufriendo 22 (4d10) de daño de relámpago si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

ACCIONES LEGENDARIAS

El kraken puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a escoger de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de hacer una acción legendaria cada vez, siempre al final del turno de otra criatura. El monstruo recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Ataque de tentáculo (cuesta 2 acciones). El kraken hace un ataque de tentáculo.

Lanzar. El kraken usa la acción de lanzar.

Nube de tinta (cuesta 3 acciones). Mientras está sumergido, el kraken expulsa una nube de tinta en un radio de 40 pies. Esta se extiende más allá de las esquinas y el área se considera muy oscura para cualquier criatura que no sea el monstruo. Toda criatura, salvo el kraken, que termine su turno en ella deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 18, recibiendo 11 (2d10) de daño de veneno si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. Una corriente fuerte dispersará la nube. En caso contrario, esta desaparecerá al final del siguiente turno de la bestia.

LEÓN DE MAR

Estos grandes mamíferos marinos viven por las regiones costeras y alrededor de las islas ubicadas en medio del mar. Hay un león de mar encerrado en una celda en el nivel más profundo de la fortaleza sahuagin en la aventura *El Enemigo Final*.

KYSH

Humanoide Mediano (humano), legal bueno

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Persuasión +4, Supervivencia +3

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: común, primordial

Desafío: 1 (200 PX)

Anfibio. Kysh puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Emisario del Mar. Kysh es capaz de comunicar ideas simples a bestias anfibias y que respiran agua. Estas entienden el significado de sus palabras, pero, por el contrario, él no puede comprender las respuestas.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica de Kysh es Carisma (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques deconjuro). Puede lanzar el siguiente conjuro usando tan solo los componentes verbales:

1/día: *nube de oscurecimiento*

ACCIONES

Ataque múltiple. Kysh realiza dos ataques cuerpo a cuerpo con su lanza.

Lanza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante, o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se esgrime a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

LEÓN DE MAR

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 90 (12d10 + 24)

Velocidad: 10 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 5 (1.800 PX)

Anfibio. El león de mar puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

LOCATHAH

Estas fuertes y orgullosas criaturas ictícolas (aparecen en *Peligro en el Dunwater*) han soportado guerras, esclavitud y los malos tratos de otros seres acuáticos. Habitán bajo el agua, en comunidades tribales costeras y cazan dentro y fuera del agua.

LOCATHAH

Humanoide Mediano (locathah), neutral

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Des +3

Habilidades: Atletismo +3, Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: acuano, común

Desafío: 1/2 (100 PX)

Parcialmente Anfibio. El locathah es capaz de respirar tanto dentro como fuera del agua, pero debe sumergirse al menos una vez cada 4 horas para evitar asfixiarse.

Voluntad de Leviatán. El locathah tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar quedar asustado, aturrido, dormido, envenenado, hechizado o paralizado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El locathah hace dos ataques cuerpo a cuerpo con su lanza.

Lanza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 1) de daño perforante, o 5 (1d8 + 1) de daño perforante si se esgrime a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Atacar en Manada. El león de mar tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del león de mar que no esté incapacitado.

Olfato Agudo. El león de mar tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen del olfato.

Salto Natatorio. Tras tomar carrerilla nadando durante 10 pies, el león de mar puede dar un salto de longitud de hasta 25 pies, sobre una masa de agua o para salir de ella.

ACCIONES

Ataque múltiple. El león de mar realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d8 + 3) de daño perforante.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d8 + 3) de daño cortante, y el león de mar empuja al objetivo hasta a 5 pies de distancia.



LOCATHAH

LOCATHAH, CAZADOR

El errante cazador locathah está entrenado para rastrear y acechar a presas tanto en el agua como en tierra firme. A menudo hacen las funciones de líderes de pequeñas bandas de locathahs o emisarios de su pueblo (como el cazador que aparece en *Peligro en el Dunwater*). Sus coloridas y envenenadas ballestas de carga rápida rara vez yerran un objetivo.

CAZADOR LOCATHAH

Humanoide Mediano (locathah), neutral

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Des+4, Sab +4

Habilidades: Atletismo +3, Percepción +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: acuano, común

Desafío: 2 (450 PX)

Parcialmente Anfibio. El cazador es capaz de respirar tanto fuera como dentro del agua, pero debe sumergirse al menos una vez cada 4 horas para evitar asfixiarse.

Voluntad de Leviatán. El cazador tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar quedar asustado, aturdido, dormido, envenenado, hechizado o paralizado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El cazador realiza dos ataques con su ballesta envenenada.

Ballesta envenenada. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d8 + 2) de daño perforante, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará aturdido hasta el final de su siguiente turno.

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

Matriarca Arpía

Monstruosidad Mediana, caótica malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 88 (16d8 + 16)

Velocidad: 20 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	9 (-1)	10 (+0)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +6, Car +6

Habilidades: Percepción +3

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: común

Desafío: 5 (1.800 PX)

Maestra de la Tentación. A 60 pies o menos de la matriarca, las criaturas tienen desventaja en las tiradas de salvación contra la canción tentadora de la matriarca.

Resistencia Mágica. La matriarca cuenta con ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. La matriarca hace dos ataques con las garras.

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (3d6 + 3) de daño cortante.

Aspecto pasajero. La matriarca es capaz de disfrazarse mágicamente durante un máximo de 1 hora y adoptar el aspecto de un humanoide de tamaño y forma más o menos similares. Puede volver a su verdadera forma como acción adicional. Esta ilusión no podrá engañar a un ojo avezado.

Canción tentadora. La matriarca entona una melodía mágica. Todos los humanoides y gigantes situados a 300 pies o menos de ella que puedan oír la canción deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o quedarán hechizados hasta que la interpretación termine. La arpía deberá utilizar una acción adicional durante sus siguientes turnos para seguir cantando, pero podrá dejar de hacerlo en cualquier momento. La canción termina si la matriarca queda incapacitada.

Mientras esté hechizado por la matriarca, un objetivo también estará incapacitado e ignorará las canciones de otras arpías. Si la criatura hechizada se encuentra a más de 5 pies de distancia de la matriarca, tendrá que moverse hacia la arpía durante su turno siguiendo el camino más corto, tratando de situarse a 5 pies o menos de ella. No evitará provocar ataques de oportunidad, pero antes de desplazarse sobre un terreno que le causaría daño, como la lava o un abismo, y cada vez que reciba daño de un origen distinto a la matriarca, el objetivo podrá repetir la tirada de salvación. Una criatura hechizada también podrá repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si la supera, el efecto finalizará.

Un objetivo que tenga éxito en dicha tirada será inmune a la canción de esta arpía durante las siguientes 24 horas.

Faz de los anhelos (1/Día). La matriarca proyecta una visión en las mentes de las criaturas situadas a 30 pies o menos de ella, siempre que no sean autómatas ni muertos vivientes, en la cual muestra a cada objetivo logrando lo que este más desea. Una criatura afectada deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o soltará lo que sea que esté sosteniendo y quedará paralizada hasta el final de su siguiente turno.

MATRIARCA ARPÍA

Satisfecha de ver a su rebaño pelearse por la carroña en *El Sino de la Tammeraut*, a esta matrona de plumaje gris de las arpías la rodea una nube de espíritus mágicos que se asemejan a las aves marinas esqueléticas.

MIL DIENTES EL DEVORADOR

Mil Dientes es un cocodrilo viejo, una pesadilla que ha reinado como depredador en los pantanos próximos a Salt-marsh ya nadie recuerda desde cuándo. Este monstruo luchó hace poco contra varios hombres lagarto y perdió uno de sus colmillos. Se halla enfurruñado en su guarida, enfurecido y hambriento, perdido en sus primitivas ensoñaciones de sajar y desgarrar. Se lo puede encontrar en las profundidades de las ciénagas en la aventura *Peligro en el Dunwater*.

MIL DIENTES

Monstruosidad Grande, neutral malvada

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 93 (11d10 + 33)

Velocidad: 30 pies, nadar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Tiradas de salvación: Fue +7, Con +6

Habilidades: Atletismo +7, Sigilo +3

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 6 (2.300 PX)

Aguantar la Respiración. Mil Dientes es capaz de contener la respiración durante 30 minutos.

Resistencia Legendaria (2/Día). Si Mil Dientes falla una tirada de salvación, puede escoger superarla automáticamente.

ACCIONES

Ataque múltiple. Mil Dientes realiza dos ataques: uno de mordisco y otro con su cola.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10 + 4) de daño perforante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, esta deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o quedará derribada.

ACCIONES LEGENDARIAS

Mil Dientes puede realizar 3 acciones legendarias, a escoger de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de utilizar una acción legendaria cada vez, siempre al final del turno de otra criatura. Mil Dientes recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. Mil Dientes realiza una prueba de Sabiduría (Percepción).

Embestida. Mil Dientes se mueve hasta la mitad de su velocidad.

Mordisco (cuesta 2 acciones). Mil Dientes hace un ataque de mordisco.

MOLE ESQUELÉTICA

Tal y como se ve, deambulando con torpeza por las playas en la aventura *La Isla de la Abadía*, una mole esquelética es un amasijo de huesos bípedo de gran tamaño que va perdiendo parte de su masa a cada paso que da. Estos guardianes esqueléticos mantienen su integridad durante poco tiempo antes de dividirse hasta formar un grupo de muertos vivientes individuales.

MOLE ESQUELÉTICA

Muerto viviente Grande, legal malvado

Clase de Armadura: 13 (restos de armaduras)

Puntos de golpe: 142 (19d10 + 38)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnerabilidad a daño: contundente

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 5 (1.800 PX)

Desmontarse. Si la mole queda reducida a 0 puntos de golpe, doce esqueletos se alzan de sus restos.

Desmoronarse. Si la mole no tiene todos sus puntos de golpe al comienzo de su turno, pierde 10 puntos de golpe.

ACCIONES

Ataque múltiple. La mole hace dos ataques con sus garras.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d8 + 3) de daño cortante.

Avalancha de huesos (recarga 5–6). La mole se derrumba, convirtiéndose en un gran montón de huesos antes de reconstruirse con rapidez. Cada una de las criaturas que se encuentre a 10 pies o menos de este muerto viviente deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 14, sufriendo 18 (4d8) de daño contundente si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. Además, aquel que no tenga éxito en esta tirada también queda derribado.



OCEANUS (ELFO MARINO)

Antes de que lo capturaran, este elfo marino tenía la misión de investigar los movimientos del *Fantasma del Mar*, en la aventura *El Secreto Siniestro de Saltmarsh*. Oceanus es un elfo inteligente e ingenioso que está más que dispuesto a unirse a aventureros de corazón valiente y cuyas intenciones se alinean con el bien.

OCEANUS

Humanóide Mediano (elfo), neutral bueno

Clase de Armadura: 12 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 30 (4d8 + 12)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Con +5

Habilidades: Atletismo +4, Percepción +3

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: acuano, elfo

Desafío: 1/2 (100 PX)

Amigo del Mar. Haciendo uso de gestos y sonidos, Oceanus puede comunicar ideas simples a cualquier bestia que tenga velocidad nadando innata.

Anfibio. Oceanus es capaz de respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

ACCIONES

Tridente. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar; alcance 5 pies, o 20/60 pies; un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante, o 6 (1d8 + 2) de daño perforante si se esgrime a dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Ballesta ligera. Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

PERYTON MONSTRUOSO

El terror de la costa y el reciente azote de la Isla Firewatch en *El Sino de la Tammeraut*, este gran peryton se alimenta de barcos y comunidades costeras por igual. Ha construido numerosos nidos para marcar su territorio.

PERYTON MONSTRUOSO

Monstruosidad Grande, caótica malvada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 144 (17d10 + 51)

Velocidad: 20 pies, volar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+5)	14 (+2)	16 (+3)	9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Fue +9, Des +6, Sab +6

Habilidades: Percepción +6

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: entiende común y elfo, pero no puede hablar

Desafío: 11 (7.200 PX)

Pasar Volando. El peryton no provoca ataques de oportunidad cuando sale del alcance de un enemigo volando.

Resistencia Legendaria (3/Día). Si el peryton falla una tirada de salvación, puede elegir superarla automáticamente.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El peryton hace dos ataques: uno de cornada y otro con sus garras.

Cornada. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6 + 5) de daño perforante.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10 + 5) de daño cortante.

Sombra perversa. El peryton elige hasta a tres criaturas que se encuentren a 60 pies o menos y que pueda ver. Cada una de ellas tendrá que superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o quedará maldita. Mientras esté maldita, cada vez que la criatura realice una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de salvación, deberá lanzar un d4 y restar ese número a la tirada. Alguien que haya sido maldito podrá repetir esta tirada al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si la supera. Además, quien tenga éxito en esta tirada de salvación se volverá inmune a la sombra perversa de este peryton durante 24 horas.

ACCIONES LEGENDARIAS

El peryton puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a escoger de entre las opciones presentadas a continuación. Recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. El peryton hace una prueba de Sabiduría (Percepción).

Ataque de garras. El peryton realiza un ataque con sus garras.

Ataque en picado (cuesta 2 acciones). El peryton se mueve a su velocidad hacia un objetivo a su elección. Luego realiza un ataque de cornada que causa un daño perforante adicional de 9 (2d8) al impactar.

PIRATA, CAPITÁN

Los capitanes piratas se pasan la vida en la mar; consiguen el mando y lo afianzan mediante acciones sangrientas y audaces. La impresionante destreza con la espada y el habla mordaz de estos líderes inspiran confianza y miedo en la tripulación del barco. Sigurd "Ojos de Serpiente" es el capitán pirata que lidera la banda de contrabandistas de *El Secreto Siniestro de Saltmarsh*.

PIRATA, CONTRAMAESTRE

El contramaestre se encarga de mantener el control del cargamento y la tripulación a bordo de un barco. Estos individuos son luchadores capaces cuya experiencia como estibadores los convierte en unos duros oponentes. Frithoff el Infame, que aparece en *El Secreto Siniestro de Saltmarsh*, es quien protege la carga a bordo de la nave de los contrabandistas. Desde que sufrió un grave accidente, lleva un garfio en vez de una mano al final de uno de sus brazos.

CAPITÁN PIRATA

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 14 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 45 (7d8 + 14)

Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Atletismo +5, Intimidación +4

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: cualquier idioma (generalmente común)

Desafío: 2 (450 PX)

Blandir con Brío. El capitán añade su modificador de Carisma a la tirada de daño de sus ataques con la espada larga (ya incluido en el ataque).

Piernas de Marino. El capitán tiene ventaja en las pruebas de característica y las tiradas de salvación para intentar que no lo derriben.

ACCIONES

Ataque múltiple. El capitán realiza dos ataques: uno con su ballesta de mano y otro con su espada larga.

Ballesta de mano. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Espada larga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d8 + 5) de daño cortante, o 10 (1d10 + 5) de daño cortante si se usa a dos manos.

REACCIONES

¡Recomponte, perro! (2/Día). Cuando una criatura aliada que esté a 30 pies o menos del capitán, y que pueda oírle, falle un ataque, el líder pirata podrá dirigirle una peligrosa amenaza para permitirle hacer de nuevo la tirada de ataque.

PIRATA, MAGO DE CUBIERTA

Estos practicantes de la magia cubiertos de salitre son eruditos y supersticiosos al mismo tiempo. Por lo general, las tripulaciones de los barcos piratas asignan a sus magos de cubierta un amplio margen de movimientos, ya que van de un lado a otro por medios mágicos y desatan su magia salobre contra los atacantes. En el *Fantasma del Mar*, el navío que aparece en *El Secreto Siniestro de Saltmarsh*, habita un mago de cubierta pirata llamado Punketah.

PIRATA, PRIMER OFICIAL

DE CUBIERTA

Este diligente marinero es la mano derecha del capitán de un barco pirata. Los exsoldados y mercenarios bien entrenados encuentran empleo a menudo como primeros oficiales de cubierta a bordo de naves piratas. En *El Secreto Siniestro de Saltmarsh*, Bjorn el Sanguinario sirve como primer oficial a bordo del *Fantasma del Mar*.

SACERDOTE DEL KRAKEN

Un kraken puede parecer divino para las personas que han sido testigos de su furia. Los que confunden su poder con el de una deidad y aquellos que buscan apaciguar al monstruo a través de la veneración a veces son recompensados con dones, para luego servir como sacerdotes del kraken.

CONTRAMAESTRE PIRATA

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Atletismo +5, Intimidación +3

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: cualquier idioma (generalmente común)

Desafío: 1/2 (100 PX)

Estibador. El contramaestre cuenta con ventaja en las pruebas de Fuerza.

Piernas de Marino. El contramaestre tiene ventaja en las pruebas de característica y las tiradas de salvación para intentar que no lo derriben.

ACCIONES

Martillo ligero. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño contundente.

Garfio. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) daño contundente, y el objetivo queda agarrado (CD 13 para escapar).

MAGO DE CUBIERTA PIRATA

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 32 (5d8 + 10)

Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Conocimiento Arcano +5, Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: cualquier idioma (generalmente común)

Desafío: 1 (200 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El mago de cubierta es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): amistad, mano de mago, prestidigitación, rayo de escarcha

Nivel 1 (4 espacios): armadura de mago, disfrazarse, nube de oscurecimiento, rayo de hechicería

Nivel 2 (3 espacios): flecha ácida de Melf, paso brumoso, ráfaga de viento

Piernas de Marino. El mago de cubierta cuenta con ventaja en las pruebas de característica y las tiradas de salvación para intentar que no lo derriben.

ACCIONES

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 3 (1d6) de daño contundente.

PRIMER OFICIAL DE CUBIERTA PIRATA

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 16 (cota de malla)

Puntos de golpe: 26 (4d8 + 8)

Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Atletismo +4, Intimidación +3

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: cualquier idioma (generalmente común)

Desafío: 1 (200 PX)

Piernas de Marino. El primer oficial tiene ventaja en las pruebas de característica y las tiradas de salvación para intentar que no lo derriben.

ACCIONES

Ataque múltiple. El primer oficial hace dos ataques con su espada larga.

Espada larga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d8 + 2) de daño cortante, o 7 (1d10 + 2) de daño cortante si se usa a dos manos. Si el objetivo es una criatura, el primer oficial puede elegir no infiligrar daño con el ataque y desarmarlo. El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o dejará caer al suelo lo que está sosteniendo.



SACERDOTE DEL KRAKEN

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento malvado

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 75 (10d8 + 30)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)

Habilidades: Percepción +5

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

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: dos idiomas cualesquiera

Desafío: 5 (1.800 PX)

Anfibio. El sacerdote es capaz de respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Lanzamiento de Conjuros Innato. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: crear o destruir agua, orden imperiosa

3/día cada uno: caminar sobre el agua, controlar agua, oscuridad, respirar bajo el agua

1/día cada uno: llamar al relámpago, tentáculos negros de Evard

ACCIONES

Toque atronador. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 27 (5d10) de daño de trueno.

Voz del kraken (Recarga después de un descanso corto o largo).

Un kraken habla a través del sacerdote con una voz atronadora audible en un radio de 300 pies. Las criaturas elegidas por el sacerdote que pueden escuchar las palabras del kraken (que se pronuncian en abisal, infernal o primordial) deberán superar una tirada de salvación de Carisma CD 14 o estarán asustadas durante 1 minuto. Un objetivo asustado podrá repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

SACERDOTE DEL MAR REVUELTO

Humanoide Mediano (humano), neutral malvado

Clase de Armadura: 13 (camisa de malla)

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Habilidades: Engaño +5, Religión +2, Sigilo +2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: acuano, común

Desafío: 2 (450 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El sacerdote es un lanzador de conjuros de nivel 5. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques deconjuro). Conoce los siguientes conjuros de hechicero:

Trucos (a voluntad): ilusión menor, mano de mago, prestidigitación, rayo de escarcha, toque helado

Nivel 1 (4 espacios): escudo, proyectil mágico, retirada expeditiva

Nivel 2 (3 espacios): contorno borroso, inmovilizar persona

Nivel 3 (2 espacios): tormenta de aguanieve

ACCIONES

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño contundente.

BUCEADOR EXPERTO SAHUAGIN

Humanoide Mediano (sahuagin), legal malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 91 (14d8 + 28)

Velocidad: 30 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Tiradas de salvación: Con +4, Sab +3

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +5

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: sahuagin

Desafío: 4 (1.100 PX)

Acechador Oceánico. El buceador experto tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que realiza mientras está sumergido.

Frenesi Sangriento. El buceador experto cuenta con ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

Parcialmente Anfibio. El buceador experto es capaz de respirar tanto dentro como fuera del agua, pero debe sumergirse al menos una vez cada 4 horas para evitar asfixiarse.

SACERDOTE DEL MAR REVUELTO

Los sacerdotes de la secta del Mar Revuelto se reúnen en cámaras secretas para realizar ceremonias oscuras con las que glorifican a Olhydra, la malvada princesa del Agua Elemental, como la encarnación de la destructividad de este elemento. Creen que usar agua para matar a sus enemigos, como a través del ahogamiento ritual, les gana el favor de Olhydra.

SAHUAGIN, BUCEADOR EXPERTO

A estos poderosos sahuagins, que aparecen en *El Enemigo Final*, los transforma la magia divina de Sekolah para que puedan explorar mejor las profundidades más oscuras del océano. Fuera del agua, se mueven entre las sombras y actúan como cazadores y asesinos. De la frente de un buceador experto se extiende un señuelo largo y escamoso que puede iluminarse.

Señuelo. El buceador experto puede hacer que su señuelo se ilumine u oscurezca a voluntad. Mientras se encuentre encendido, el sahuagin emite luz brillante en un radio de 30 pies centrado en sí mismo y hasta otros 20 pies de luz tenue adicionales.

Telepatía con Tiburones. El buceador experto puede comandar mágicamente a cualquier tiburón que se encuentre a 120 pies o menos de distancia, usando una forma limitada de telepatía.

ACCIONES

Ataque múltiple. El buceador experto realiza tres ataques con su guja o, en vez de eso, un ataque de mordisco y dos con sus garras.

Guja. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d10 + 2) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d10 + 2) de daño perforante.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño cortante.

Luz de Sekolah. El buceador experto emite un pulso de luz mágica desde su señuelo. Cada una de las criaturas elegidas por el sahuagin que se encuentre a 30 pies o menos de este y que pueda ver la luz deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o quedará hechizada hasta el final de su siguiente turno. Igualmente, si ha fallado dicha tirada, quedará incapacitada mientras siga mirando la luz.

SAHUAGIN, CAMPEÓN

Aquellos guerreros sahuagins que demuestran su valía realizando actos heroicos reciben este título y el renombre que le acompaña. Estos campeones prestan servicio a menudo como lugartenientes dentro del ejército sahuagin, como se puede ver en *El Enemigo Final*.

CAMPEÓN SAHUAGIN

Humanoide Mediano (sahuagin), legal malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 71 (13d8 + 13)

Velocidad: 30 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: sahuagin

Desafío: 3 (700 PX)

Frenesí Sangriento. El campeón tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no tenga todos sus puntos de golpe.

Parcialmente Anfibio. El campeón es capaz de respirar tanto dentro como fuera del agua, pero debe sumergirse al menos una vez cada 4 horas para evitar asfixiarse.

Telepatía con Tiburones. El campeón puede comandar mágicamente a cualquier tiburón que se encuentre a 120 pies o menos de distancia, usando una forma limitada de telepatía.

ACCIONES

Ataque múltiple. El campeón realiza tres ataques con su lanza o, en vez de eso, un ataque de mordisco y dos con sus garras.

Lanza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a impactar; alcance 5 pies, o 20/60 pies; un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante, o 7 (1d8 + 3) de daño perforante si se esgrime a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

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

Garras. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

SAHUAGIN, ENJAMBRE DE CRÍAS

Estos enjambres de crías sahuagins, que pululan por las aguas en la aventura *El Enemigo Final*, resultarán peligrosos para cualquier criatura que se los encuentre. Incluso otros de su misma raza evitan los enjambres, mientras que sus integrantes se devoran entre sí hasta que solo los retos más fuertes quedan vivos para llegar a la madurez.

ENJAMBRE DE CRÍAS SAHUAGINS

Enjambre Grande de bestias Diminutas, caótico malvado

Clase de Armadura: 14

Puntos de golpe: 52 (8d10 + 8)

Velocidad: 0 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	18 (+4)	12 (+1)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Resistencia a daño: contundente, cortante, perforante

Inmunidad a estados: agarrado, apresado, asustado, aturdido, derribado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 3 (700 PX)

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa; además, es capaz de moverse a través de cualquier abertura lo suficientemente grande como para que entre una criatura Diminuta. El enjambre no puede recuperar puntos de golpe ni ganar puntos de golpe temporales.

Frenesí Sangriento. El enjambre tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

Furibundo. Una vez entra en combate, el enjambre se autoinfinge 10 puntos de daño al final de su turno si no ha realizado ningún ataque durante ese turno. Este daño ignora la resistencia y no puede reducir los puntos de golpe del enjambre a 0.

Respirar en el Agua. El enjambre solo puede respirar dentro del agua.

ACCIONES

Mordiscos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 0 pies, un objetivo que esté en el espacio del enjambre. *Impacto:* 14 (4d6) de daño de perforante, o 7 (2d6) de daño perforante si al enjambre le quedan la mitad de sus puntos de golpe o menos.

SAHUAGIN, FORJAOLAS

Estos sahuagins jorobados y transformados sacrifican sus cuerpos a la magia mutante de Sekolah. Los forjaolas imbuyen de magia elemental a las fuerzas armadas sahuagins (como se ve en *El Enemigo Final*) y disfrutan creando destructivos remolinos.

FORJAOLAS SAHUAGIN

Humanoide Mediano (sahuagin), legal malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 60 (11d8 + 11)

Velocidad: 30 pies, nadar 40 pies

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

Tiradas de salvación: Int +6

Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Intimidación +4, Percepción +5

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: sahuagin

Desafío: 5 (1.800 PX)

Frenesí Sangriento. El forjaolas tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del forjaolas es Inteligencia (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar los siguientes conjuros empleando tan solo los componentes verbales:

A voluntad: *mensaje*
1/día: *entender idiomas*

Parcialmente Anfibio. El forjaolas es capaz de respirar tanto dentro como fuera del agua, pero debe sumergirse al menos una vez cada 4 horas para evitar asfixiarse.

Telepatía con Tiburones. El forjaolas puede comandar mágicamente a cualquier tiburón que se encuentre a 120 pies o menos de distancia, usando una forma limitada de telepatía.

MAESTRO DE ESPADAS SAHUAGIN

Humanoide Mediano (sahuagin), legal malvado

Clase de Armadura: 20 (armadura de placas y escudo)

Puntos de golpe: 97 (15d8 + 30)

Velocidad: 30 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +6, Con +5

Habilidades: Atletismo +6, Intimidación +4

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: sahuagin

Desafío: 6 (2.300 PX)

Frenesí Sangriento. El maestro de espadas tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

SAHUAGIN, MAESTRO DE ESPADAS

Astuto veterano de innumerables campañas, el maestro de espadas sahuagin lleva su armadura decorada con los huesos de los enemigos que ha derrotado. Como se aprecia en *El Enemigo Final*, estos maestros de espadas sirven a menudo como oficiales dentro del ejército sahuagin.

ACCIONES

Ataque múltiple. El forjaolas realiza dos ataques: uno de mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d8 + 1) daño perforante más 13 (3d8) de daño de frío.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 10 (2d8 + 1) daño cortante más 13 (3d8) de daño de frío.

Remolino (1/Día). El forjaolas apunta a una masa de agua cuadrada de al menos 50 pies de lado y 25 pies de profundidad, haciendo que se forme un remolino en el centro de esa zona. El torbellino forma un vórtice de 5 pies de ancho en la base y hasta 50 pies de ancho en la parte superior; tiene 25 pies de alto y una duración de 1 minuto o hasta que el forjaolas quede incapacitado. Cualquier criatura u objeto que esté en el agua y a 25 pies o menos del remolino será arrastrado 10 pies hacia este. Una criatura podrá alejarse nadando del vórtice si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 14.

Cuando una criatura entre en el torbellino por primera vez en un turno o comience su turno en él, deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 14. Si la falla, recibirá 9 (2d8) de daño contundente y quedará atrapada en el vórtice hasta que este finalice. Si la supera, la criatura sufrirá la mitad del daño y no será apresada por el remolino. Alguien atrapado en el vórtice podrá usar su acción para tratar de alejarse nadando de este, como se ha descrito antes, pero tendrá desventaja en la prueba de Fuerza (Atletismo) para hacerlo.

La primera vez que, en cada turno, un objeto entre en el remolino, este recibirá 9 (2d8) de daño contundente. Sufrirá este daño cada asalto que permanezca dentro del vórtice.

Parcialmente Anfibio. El maestro de armas es capaz de respirar tanto dentro como fuera del agua, pero debe sumergirse al menos una vez cada 4 horas para evitar asfixiarse.

Telepatía con Tiburones. El maestro de espadas puede comandar mágicamente a cualquier tiburón que se encuentre a 120 pies o menos de distancia, usando una forma limitada de telepatía.

ACCIONES

Ataque múltiple. El maestro de espadas realiza tres ataques con su espada cortaolas o, en vez de eso, un ataque de mordisco y dos con sus garras.

Espada cortaolas. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 12 (2d8 + 3) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 8 (1d10 + 3) de daño perforante.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño cortante.

SAHUAGIN, ROMPECORALES

Empleados como brutos de primera línea en *El Enemigo Final*, los rompecorales se seleccionan de entre las filas de los guerreros sahuagins más fuertes. Su fuerza física es capaz de vencer la resistencia del agua cuando blanden sus martillos contra estructuras y enemigos por igual.

SAHUAGIN, SUMA SACERDOTISA

La suma sacerdotisa sahuagin es la más devota y feroz de todas las adoradoras de Sekolah. Armada con un bastón tachonado con afilados dientes de tiburón, se la puede ver conduciendo rituales oscuros en *El Enemigo Final*.

ROMPECORALES SAHUAGIN

Humanoide Mediano (sahuagin), legal malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 30 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: sahuagin

Desafío: 1 (200 PX)

Frenesi Sangriento. El rompecorales tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

Monstruo de Asedio. El rompecorales infinge doble daño a los objetos y las estructuras.

SANBALET

En *El Secreto Siniestro de Saltmarsh*, Sanbalet es el líder de la mitad que opera en tierra de una red de contrabando. Es astuto, pagado de sí mismo y le interesan el ilusionismo y el control mental. Custodia los artículos ilegales almacenados en las cuevas que hay bajo la casa encantada.

SERPIENTE DE CORAL GIGANTE

Adaptadas a la tierra y al agua, estas serpientes de brillantes colores son famosas por su veneno potente y alucinógeno. Se pueden encontrar con mayor frecuencia en las cuevas costeras. En las cámaras abandonadas de la ermita en *El Sino de la Tammeraut*, estos animales gigantes se alimentan de cualquier criatura que se cruza en su camino.

SUMA SACERDOTISA SAHUAGIN

Humanoide Mediano (sahuagin), legal malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 71 (11d8 + 22)

Velocidad: 30 pies, nadar 40 pies

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

Habilidades: Percepción +6, Perspicacia +6

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: sahuagin

Desafío: 5 (1.800 PX)

SUMA SACERDOTISA SAHUAGIN

Humanoide Mediano (sahuagin), legal malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 71 (11d8 + 22)

Velocidad: 30 pies, nadar 40 pies

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

Tiradas de salvación: Sab +6

Habilidades: Percepción +6, Perspicacia +6

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: sahuagin

Desafío: 5 (1.800 PX)

Frenesi Sangriento. La suma sacerdotisa tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

Lanzamiento de Conjuros. La suma sacerdotisa es una lanzadora de conjuros de nivel 7. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Parcialmente Anfibio. El rompecorales es capaz de respirar tanto dentro como fuera del agua, pero debe sumergirse al menos una vez cada 4 horas para evitar asfixiarse.

Telepatía con Tiburones. El rompecorales puede comandar mágicamente a cualquier tiburón que se encuentre a 120 pies o menos de distancia, usando una forma limitada de telepatía.

ACCIONES

Ataque múltiple. El rompecorales realiza tres ataques con su martillo de guerra o, en vez de eso, un ataque de mordisco y uno con sus garras.

Martillo de guerra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 7 (1d8 + 3) de daño contundente.

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

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d4 + 3) de daño cortante.

Trucos (a voluntad): guía, reparar, resistencia, taumaturgia
Nivel 1 (4 espacios): bendición, detectar magia, saeta guía
Nivel 2 (3 espacios): arma espiritual (tridente), inmovilizar persona
Nivel 3 (3 espacios): don de lenguas, imponer maldición, palabra de curación en masa, terror
Nivel 4 (1 espacio): destierro

Parcialmente Anfibia. La suma sacerdotisa es capaz de respirar tanto dentro como fuera del agua, pero debe sumergirse al menos una vez cada 4 horas para evitar asfixiarse.

Telepatía con Tiburones. La suma sacerdotisa puede comandar mágicamente a cualquier tiburón que se encuentre a 120 pies o menos de distancia, usando una forma limitada de telepatía.

ACCIONES

Ataque múltiple. La suma sacerdotisa hace dos ataques con su bastón dentado o, en vez de eso, un ataque de mordisco y otro con sus garras.

Bastón dentado. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d8 + 2) de daño perforante.

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

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño cortante.



SANBALET

Humanoid Mediano (humano), neutral malvado

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 27 (6d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Conocimiento Arcano +5

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: común

Desafío: 1 (200 PX)

Lanzamiento de Conjuros. Sanbalet es un lanzador de conjuros de nivel 3. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): ilusión menor, luces danzantes, rayo de escarcha
Nivel 1 (4 espacios): *hechizar persona, imagen silenciosa, proyectil mágico, rociada de color*

Nivel 2 (2 espacios): *boca mágica, rayo abrasador*

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

SERPIENTE DE CORAL GIGANTE

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 90 (12d10 + 24)

Velocidad: 30 pies, nadar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: visión ciega 10 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: —

Desafío: 4 (1.100 PX)

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (2d4 + 3) de daño perforante y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará aturdido hasta el final de su siguiente turno. Si la falla, la criatura comenzará a sufrir alucinaciones y padecerá un efecto de locura a corto plazo (determinado al azar o escogido por el DM; consulta "Locura" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*). El efecto tiene una duración de 10 minutos.

SKUM

Aberración Mediana, legal malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 93 (11d8 + 44)

Velocidad: 20 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	7 (-1)	12 (+1)	9 (-1)

Habilidades: Percepción +4

Resistencia a daño: psíquico

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: común, habla de las profundidades, telepatía 60 pies

Desafío: 5 (1.800 PX)

Anfibio. El skum puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Condicionamiento Psíquico. El skum es inmune a los estados asustado y hechizado, a menos que se trate de efectos creados por un aboleth.

Dependencia del Agua. El skum sufre 6 (1d12) de daño de ácido cada 10 minutos que pasa fuera de un entorno acuático.

Vasallaje Abolético. El skum está hechizado por su amo aboleth de manera permanente.

ACCIONES

Ataque múltiple. El skum realiza tres ataques: dos con su tridente y uno con su toque quiebramente.

Tridente. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

Toque quiebramente. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (4d8) de daño psíquico, y el objetivo tendrá desventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría hasta el final del siguiente turno del skum.

SKUM

Varias pobres almas de los Orzuelos han sucumbido a la magia de un aboleth a causa de su contagioso y enfermizo contacto. Transformados en unas criaturas llamadas skums, apenas tienen ya su aspecto del pasado; sus pieles se han vuelto viscosas y translúcidas, mientras que sus extremidades se han deformado hasta asemejarse a las de

las extrañas criaturas de las profundidades marinas. El cambio los ha vuelto dependientes del agua, a la que deben volver para sumergirse con regularidad para evitar sufrir unas erupciones cutáneas dolorosas y potencialmente letales. Los skums están unidos a su amo aboleth no solo mediante su estado maldito, sino también por un vínculo psíquico que los obliga a cumplir con todos los siniestros caprichos de este.

SONDEADOR

Humanoide Mediano (humano), neutral malvado

Clase de Armadura: 10 (13 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Habilidades: Conocimiento Arcano +2, Percepción +4, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: acuano, común

Desafío: 2 (450 PX)

Cambioformas (2/Día). El sondeador puede usar su acción para polimorfarse en una serpiente Mediana hecha de agua, o volver a su forma verdadera. Todo lo que el sectario esté utilizando o porte consigo quedará incorporado a la forma de serpiente durante el cambio, inaccesible hasta que la criatura vuelva a su forma verdadera. El sondeador retorna a su forma humana transcurridas 4 horas, a menos que pueda gastar otro uso de este atributo. Si el sectario queda inconsciente o muere, también volverá a su verdadera forma.

Mientras está transformado en serpiente, el sondeador gana una velocidad nadando de 40 pies, la capacidad de respirar bajo el agua, inmunidad al daño de veneno, así como resistencia a los daños de fuego, y contundente, cortante y perforante de armas no mágicas. También tiene inmunidad a los siguientes estados: agarrado, apresado, cansancio, derribado, envenenado, inconsciente y paralizado.

La forma de serpiente puede entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse allí. Además, si el agua es capaz de pasar a través de un espacio, la serpiente podrá hacerlo también sin tener que apretarse.

Armadura de Olhydra (solo en forma humana). El sondeador puede conjurar armadura de mago a voluntad, sin gastar componentes materiales.

Lanzamiento de Conjuros (solo en forma humana). El sondeador es un lanzador de conjuros de nivel 5. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene dos espacios de conjuro de nivel 3, que recupera después de completar un descanso corto o largo, y conoce los siguientes conjuros de brujo:

Trucos (a voluntad): descarga sobrenatural, mano de mago, toque helado

Nivel 1: armadura de Agathys, maleficio, retirada expeditiva

Nivel 2: invisibilidad

Nivel 3: toque vampírico

ACCIONES

Constreñir (solo en forma de serpiente). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (2d6 + 2) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o de menor tamaño, también resultará agarrada (CD 12 para escapar). Hasta que el agarre termine, el objetivo estará apresado y el sondeador no podrá apresar a otra criatura.

Daga (solo en forma humana). Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

SR. DORY

Aberración Mediana, caótica malvada

Clase de Armadura: 18 (armadura de cuero y escudo)

Puntos de golpe: 170 (20d8 + 80)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	20 (+5)	19 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +8, Sab +6

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +6, Sigilo +9

Inmunidad a daño: necrótico

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: común, abisal, habla de las profundidades, telepatía 60 pies

Desafío: 10 (5.900 PX)

Dependencia del Agua. El Sr. Dory sufre 6 (1d12) de daño de ácido al final de cada hora que pasa fuera de un entorno acuático.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del Sr. Dory es el Carisma (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: detectar magia, detectar pensamientos, invisibilidad (solo lanzador)

2/día cada uno: bola de fuego, terror, volar

1/día cada uno: excursión etérea, nube aniquiladora

Resistencia Mágica. El Sr. Dory cuenta con ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El Sr. Dory hace tres ataques con su estoque.

Estoque. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d8 + 5) de daño perforante y 7 (2d6) de daño necrótico.

Mirada corruptora (Recarga 5-6). El Sr. Dory mira a una criatura que pueda ver y que se encuentre a 30 pies o menos. El objetivo deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15. Si la falla, sufrirá 27 (5d10) de daño necrótico y 27 (5d10) de daño de veneno y luego sufrirá vulnerabilidad al daño necrótico y de veneno durante 1 minuto. Si supera la salvación, recibirá la mitad del daño y no padecerá ninguna de las vulnerabilidades.

SONDEADOR

Los sondeadores son sectarios que han sellado un pacto con Olhydra, la malvada princesa del Agua Elemental. Además de sus habilidades de lanzamiento de conjuros, tienen la capacidad de convertir sus cuerpos en agua, adoptando forma de serpiente. Transformados en serpientes de agua, los sondeadores obtienen muchas de las resistencias que poseen las criaturas elementales, así como la capacidad de agarrar y constreñir a sus enemigos usando sus cuerpos acuosos.

S.R. DORY

El Sr. Dory es uno de los cuatro consejeros que gobiernan los Orzuelos. Esconde su naturaleza maldita a simple vista. Su extraño “problema epidérmico” de sensibilidad a los líquidos es en realidad una manifestación del mismo infortunio por el que se crean los skums, aunque el estado de Dory no es tan grave y aún conserva el autocontrol.

TIBURÓN ACORAZADO

A estas impresionantes criaturas, que nadan por la fortaleza sahuagin en *El Enemigo Final*, las eligen las sacerdotisas de Sekolah para que sirvan como protectoras y mensajeras. Los bendicen en un ritual durante el cual se les adhieren permanentemente al cuerpo unas placas hechas de caparazones y coral.

TIBURÓN ACORAZADO

Monstruosidad Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas de caparazón)

Puntos de golpe: 32 (5d8 + 10)

Velocidad: 0 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Tiradas de salvación: Fue +6

Habilidades: Atletismo +6

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 2 (450 PX)

Frenesí Sangriento. El tiburón tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no posea todos sus puntos de golpe.

Resistencia Mágica. El tiburón cuenta con ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

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

ACCIONES

Ataque múltiple. El tiburón hace dos ataques de mordisco.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d10 + 2) de daño perforante.

RETOÑO DE LAS PROFUNDIDADES

Los retoños de las profundidades fueron personas tragadas por el mar o salvadas de barcos que se hundían, a las que un poder submarino les ofreció una terrible elección: rendirse en cuerpo y alma, o ahogarse. Los que decidieron someterse fueron sujetos a un antiguo ritual conocido por múltiples criaturas acuáticas malvadas. El proceso es doloroso y el resultado nunca es seguro, pero, cuando funciona, la magia transforma a una persona que respira aire en un cambiaformas capaz de asumir un aspecto con el que se siente completamente en casa bajo las olas.

RETOÑO DE LAS PROFUNDIDADES

Humanoide Mediano (cambiaformas), neutral malvado

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 67 (9d8 + 27)

Velocidad: 30 pies (20 pies y nadar 40 pies en forma híbrida)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Sab +3, Car +4

Habilidades: Engaño +6, Juego de Manos +3, Perspicacia +3, Sigilo +3

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: acuano, común, jerga de ladrones

Desafío: 3 (700 PX)

Cambiaformas. El retoño de las profundidades puede usar su acción para polimorfarse en una forma híbrida humanoide-pez o recuperar a su forma verdadera. Aparte de su tamaño y velocidad, su perfil es el mismo en todos los aspectos. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista no se transformará. La criatura vuelve a su auténtica forma si muere.

Anfibio (solo en forma híbrida). El retoño de las profundidades puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

ACCIONES

Ataque múltiple. En forma humanoide, el retoño de las profundidades realiza dos ataques cuerpo a cuerpo. En forma híbrida, esta criatura hace tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Hacha de guerra (solo en forma humanoide). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

Impacto: 8 (1d8 + 4) de daño cortante, o 9 (1d10 + 4) de daño cortante si se usa a dos manos.

Mordisco (solo en forma híbrida). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 6 (1d4 + 4) de daño perforante.

Garra (solo en forma híbrida). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d6 + 4) de daño cortante.

Chillido psíquico (solo en forma híbrida; se recarga después de un descanso corto o largo). El retoño de las profundidades emite un terrible grito que se oye hasta a 300 pies. Aquellas criaturas situadas a 30 pies o menos de esta criatura deberán tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o quedarán aturdidas hasta el final del próximo turno del retoño de las profundidades. En el agua, el chillido psíquico también transmite telepáticamente los recuerdos de las últimas 24 horas del retoño a su maestro, independientemente de la distancia, siempre que él y su amo estén en la misma masa de agua.

**HANTMAS DESALT
MURK & DRAGONS**



AVENTURAS EN ALTA MAR

Ubicado en la Costa de la Espada, el enclave pesquero de Saltmarsh se halla al borde de la catástrofe. Los contrabandistas ocultan sus barcos en calas recónditas y no dudan en cortar el cuello a aquellos insensatos que se cruzan en su camino. Los crueles sahuagins se están agrupando en aguas cercanas para arrasar las poblaciones costeras. Unos marineros ahogados se han alzado a una nueva vida contra natura, animados mediante magia oscura y enviados en busca de venganza. La secta de un dios prohibido extiende sus tentáculos desde un putrido puerto en busca de más víctimas, así como de nuevos y devotos miembros. Mientras Saltmarsh duerme, la vileza que lucha por socavarla se va fortaleciendo. Hacen falta héroes que acudan a mantener las rutas marítimas seguras por el bien de todos.

Este suplemento presenta el pueblo portuario de Saltmarsh, el comienzo perfecto para cualquier campaña náutica. Siete aventuras marinas, que incluyen la clásica *El Secreto Siniestro de Saltmarsh* y sus secuelas, llevarán a los personajes desde el nivel 1 hasta el 12. Además, este libro aporta reglas y consejos para el DM en cuanto al manejo de barcos y a cómo plantear las travesías marítimas, así como los planos de cubierta de varias embarcaciones. En otro de los apéndices se detallan los perfiles de los monstruos, nuevos y clásicos, que aparecen en las diferentes historias.

¡Iza las velas, leva anclas y pon rumbo a la aventura!

Una aventura de DUNGEONS & DRAGONS
para personajes de niveles 1-12.

Utilízala con la quinta edición del
Player's Handbook, *Monster Manual*
y *Dungeon Master's Guide*.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



8 435407 631175
FANTASMAS DE SALTMARSH
SKU : EEWCD015
EAN : 8435407631175