DESDE EL ABISMO



DUNGEONS & DRAGONS®

ATREVETE A DESCENDER A LA INFRAOSCURIDAD EN ESTA AVENTURA
PARA EL MAYOR JUEGO DE ROL DEL MUNDO

DESDE EL ABISMO™



Wizards of the Coast®

GREEN RONIN PUBLISHING

Créditos

Este libro ha sido una colaoración entre Wizards of the Coast y Green Ronin Publishing. Los miembros del equipo creativo de Green Ronin están marcados con un asterico.

Creadores de la Historia: Christopher Perkins, Adam Lee, Richard Whitters
Consultores de la Historia: R.A. Salvatore, Troy Denning

Diseñador Líder de la Aventura: Steve Kenson*
Diseñadores: Cam Banks, * Walter Ciechanowski,* Alex Melchor,* Christopher Perkins, Chris Pramas,* Robert J. Schwalb, Matt Sernett, Rodney Thompson, Ray Winninger*
Editor Principal: Jeremy Crawford
Editores: Scull Fitt.geralc.J Gray, Christopher Perkins, Tom Cadorette*.
Revisión Adicional: Peter Lee, Sean K Reynolds
Productor: Greg Bilsland
Diseñadores Líder de D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Directores de Arte: Hal Mang.o:d,* Kate Irwin, Shauna Narciso
Ilustración de Portada: Tyler Jacobson
Ilustraciones del Interior: Empty Room Studios, Sam Burley, Olga Drebas. Wayne Englanc, Ilich Henriquez, David Hueso, William O'Connor, Claudio Pozas, Jasper Sandner, Craig Spearing, Bryan Syme, Carlos Nui'iez de Castro Torres, Francis Tsai, Anthony Waters, Richard Whitters, Ben Wootten, Kieran Yanner
Cartógrafos: Jared Blando, Mike Schley
Diseño Gráfico: Emi Tanji

Dirección del Proyecto: Neil Shinkle, John Hay
Production Services: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman
Marcay Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chrfs Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, John Feil, Laura Tommervlk, Greg Tito, Kim Lundstrom, Trevor Kidd
Playtesters: Robert Alaniz, Jay Anderson, Bill Benham, Stacy Bermes, Anthony Caroselli, Ktupal Desai, Frank Foulis, Jason Fuller, Gregory L Harris, Justin Hicks, Yan Lacharite, Jonathan Longstaff, Matt Maranda, Shawn Merwin, Lou Michelh, Mike Mihalas, Karl Resch, Kyle Turner, Arthur Wright, Keoki Young

Prefacio

Para meterme en el estado mental de contar una historia ambientada en la Infraoscuridad en los Reinos Olvidados, volví atrás y releí *El Exilio* por R. A. Salvatore, una de mis novelas favoritas de Drizzt, la historia del ascenso original de Drizzt hacia la superficie. Durante el camino, Drizzt se encuentra con extraños personajes de la Infraoscuridad, incluyendo a un gnomo de las profundidades con martillos en lugar de manos, un pech (una pequeña criatura terrestre) polimorfado en un oseogarfio, y un mago loco con una *Fortaleza instantánea de Daern* .

Después de leer el libro otra vez, me recordó a Alicia en en el País de las Maravillas y Alicia a través del Espejo. Ahí es cuando decidí que nuestra historia en la Infraoscuridad iba a coger su inspiración de los trabajos de Lewis Carroll. Pintaríamos la Infraoscuridad como un dominio maravilloso nacido de la mente de un loco al cual deberían descender nuestros héroes. Primero, necesitábamos un Villano tan enloquecido como la Reina de Corazones. Lolth era una elección obvia, al igual que Zuggtmoy. Al investigar cosas de la segunda, recordamos la eterna disputa de la Reina de los Hongos con Juiblex. Ahí fue cuando se nos ocurrió que podríamos ser valientes y contar una historia de la Infraoscuridad que mostrara no solo a un Señor Demoníaco, sino a varios, Quizás incluso a todos. Sabíamos que nuestra historia infestada de demonios tendría dos novelas de Drizzt como trasfondo, por lo que pedimos a R. A. Salvatore que nos ayudara a desarrollar la historia. También le pedimos a Troy Denning, otro de nuestros talentosos autores, que se uniera a nosotros, dado que estaba escribiendo una novela acerca de Orcus. De esas discusiones surgió la línea de historias de la Furia de los Demonios, la cual presentamos a la gente de Green Ronin. *Callooh, callay!* Aceptaron colaborar con nosotros con una aventura de D&D, este libro que ahora sostienes en tus manos.

Disfruta con él y que las historias de las terroríficas hazañas de tus jugadores sean tan maravillosas e inolvidables como cualquier gran novela!

Christopher Perkins
Junio 2015

Descargo de Responsabilidad: Antes de enfrentarte a Señores Demoníacos consulte a su médico. No beba alcohol mientras se enfrenta a Señores Demoníacos, Tomar alcohol y Señores Demoníacos puede incrementar su riesgo de muerte. Otros efectos secundarios de los Señores Demoniacos incluyen alucinaciones, furia desmedida, glotonería, avaricia, paranoia, esquizofrenia, ansias bestiales, nihilismo, hedonismo, megalomanía, complejo mesiánico, personalidades múltiples y psicosis homicida.



EN LA PORTADA

Tyler Jacobson ilustra a Demogorgon, el Príncipe de los Demonios, destruyéndolo todo a su paso después de haber sido arrancado del Abismo por el Archimago dsrow Gromph Baenre.

62082439000001 EN
ISBN: 978-0-7869·6581 -6
First Printing: September 2015
987654321

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Out of the Abyss, 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.
Green Ronin Publishing and the Green Ronin Publishing logo are trademarks of Green Ronin Publishing.
©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

CONTENIDOS

Cap. 1: Prisioneros de los drow……4
Huida……4
La Aventura Comienza……5
La Jaula de los Esclavos……5
Los drow……9
Velkynvelve……11
Medios de Huida……15
Abandonando Velkynvelve……16
Recompensa de PX……16

Cap. 2: Hacia la Oscuridad……17
A donde Ir?……17
Viaje por la Infraoscuridad……18
Equipamiento……21
Locura……21
Muerte……22
Hongos de la Infraoscuridad……22
Narrando el Viaje……24
Persecución Drow……24
Encuentros Aleatorios……25
Resumiendo el Viaje……30
Encuentros Preparados……31
Los Caminos Sedosos……31
Caza de Oseogarfios……32
El Templo Rezumante……34
La Tumba Perdida de Khaem……37

Cap. 3: El Lagoscuro……39
Atravesando el Lagoscuro……40
Encuentros Aleatorios……40
Sloobludop……43
Recompensa de PX……49

Cap. 4: Gracklstugh……50
Yendo a Gracklstugh……50
Gracklstugh……56
Distrito del Lagoscuro……59
El Surco de Laduguer……64
Distritos de Fisura Este y Oeste……64
Salones de los Conjuros……65
Caverna de Cairngorm……65
La Guarida de Themberchaud……65
Los Túneles de Piedraspira……67
Abandonando Gracklstugh……81
Bastión del Rey Profundo……82

Cap. 5: La Arboleda de Neverlight…83
Yendo a la Arboleda de Neverlight…83
Llegando a la Arboleda……84
La Arboleda de Neverlight……86
Yggmorgus……86
Abandonando la Arboleda……94

Cap.6: Blingdenstone……95
Yendo a Blingdenstone……95
Alrededores de Blingdenstone……99
Exterior de Blingdenstone……102
Interior de Blingdenstone……107
Plaga de las Rocas……107
Madrigueras Goldwhisker……110
La Corte Pudín……111
Batalla por Blingdenstone……113
Abandonando Blingdenstone……115

Cap. 7: Huida de la Infraoscuridad..116
La forma de Huir……116
Diciendo Adiós……117
Enfrentándose a los Drow……118
Más Aventuras……119

Cap. 8: Audiencia en Gauntlgrym…120
Llamados por Bruenor……120
Gauntlgrym……121
Sucesos en Gauntlgrym……124
Forjando una Alianza……126
El Camino por Delante……129

Cap. 9: Mantol-Derith……132
La Gema de Fraz-Urb'luu……132
Llegando a Mantol-Derith……133
Mantol-Derith……133
Abandonando Mantol-Derith……133

Cap. 10: Descenso a las Profundidades ……143
Compañeros Viajeros……143
Al Mando……144
Sucesos Aleatorios……145
Puestos Avanzados en la Infraoscuridad……147
Volviendo por los Propios Pasos……147

Cap. 11: Gravenhollow……150
Yendo a Gravenhollow……150
La Biblioteca de Piedra……152
El Enemigo de Mi Enemigo……155
Los Cristales del Portavoz de la Piedra……156
Volviendo con Vizeran……159
Abandonando Gravenhollow……159

Cap. 12: La Torre de la Venganza…160
Llegando a la Torre……160
Araj: La Torre de Vizeran……161

Cap. 13: Los Culebreos de Gusano.166
Los Túneles de Gusano……166
La Guarida de Trogloditas……168
Una Voz en la Oscuridad……171
Criadero de Gusanos……172
Los Cazadores Oscuros……175
El Vasto Oblivium……175

Cap. 14: El Laberinto……178
Encuentros en el Laberinto……179
La Torre de Adamantina……180
La Espiral del Rey A...stado……181
Inmundicia……182
Marcha hacia Ninguna Parte……183
La Caza de Yeenoghu…. ……184
Galería de Ángeles……185
El Motor del Laberinto……186

Cap. 15: La Ciudad de las Arañas…189
Objetivos……189
Yendo a Menzoberranzan……190
Lugares en la Ciudad……193
Aliados Inesperados……202
Reuniones en Privado……203
Un Ataque de Conciencia……205
Sorcere……205
Desarrollos……207

Cap. 16: La Boda Fétida……208
Invitación a la Boda……208
La Marcha Micónida……209
Araumycos……210
Llega el Novio……211
Hacia el Sueño Gris……212
Dejad que Hablen Ahora……213
Luchando contra el Señor sin Rostro……214
Victoria o Derrota……214
Desarrollos……214

Cap. 17: Contra los Señores Demoníacos……215
Preparando el Plan……215
Llevándolo a Cabo……215
Furia de los Demonios……218
Contra Demogorgon……219
Cabos Sueltos……219

Ap. A: Modificando Trasfondos……222
Rasgos Sustitutivos……222
Vínculos Sustitutivos……222

Ap. B: Objetos Mágicos……223

Ap. C: Criaturas……225
Derro……225
Ixitxachitl……226
Variaciones de Criaturas……227
Criaturas Variadas……231
Personajes No Jugadores……232

Ap. D: Los Señores Demoníacos..235
Baphomet……235
Demogorgon……237
Fraz-Urb'luu……239
Graz'zt……241
Orcus……243
Yeenoghu……247
Zuggtmoy……249

Capítulo 1: Prisioneros de los Drow

En las profundidades, bajo la superficie del mundo, yace la Infraoscuridad, un reino de interminables túneles laberínticos donde nunca brilla el sol. La Infraoscuridad está llena de razas y criaturas demasiado numerosas como para ser contadas o listadas, y entre las primeras de tales razas están los elfos oscuros; los drow. Odiados y temidos incluso por sus compatriotas habitantes de la oscuridad, los drow realizan incursiones tanto sobre otros asentamientos de la Infraoscuridad como también en el mundo de la superficie, trayendo consigo prisioneros. Dejados inconscientes con el veneno drow, luego sometidos con collares y encadenados, estos prisioneros acaban al final siendo vendidos como esclavos o para divertimento en las ciudades subterráneas de los elfos oscuros.

Los aventureros han tenido todos ellos la mala suerte de haber sufrido ese destino. Capturados por los drow, son prisioneros en uno de los puestos de avanzada de los elfos oscuros, esperando a ser transportados a Menzoberranzan, la Ciudad de las Arañas.

Ya hubieran venido a la Infraoscuridad buscando saber o fortuna, o simplemente porque estaban en el peor lugar en el peor momento posible, fueron presa fácil para unos incursores drow.

La historia de *Fuera del Abismo* ha sido escrita de tal forma que los personajes no tienen por qué tener conexión con los sucesos que acontecen en la Infraoscuridad o ni siquiera entre ellos mismos, antes del comienzo de la aventura. Se pueden encontrar y llegar a conocer mientras son prisioneros de los drow. Los jugadores que quieran tener una conexión más fuerte con la Infraoscuridad puede escoger de entre las opciones de trasfondo en el Apéndice A.

"Prisioneros de los Drow" asume que los personajes comienzan en nivel 1 y que subirán al nivel 2(o incluso al tercero) al final de este capítulo de la aventura.

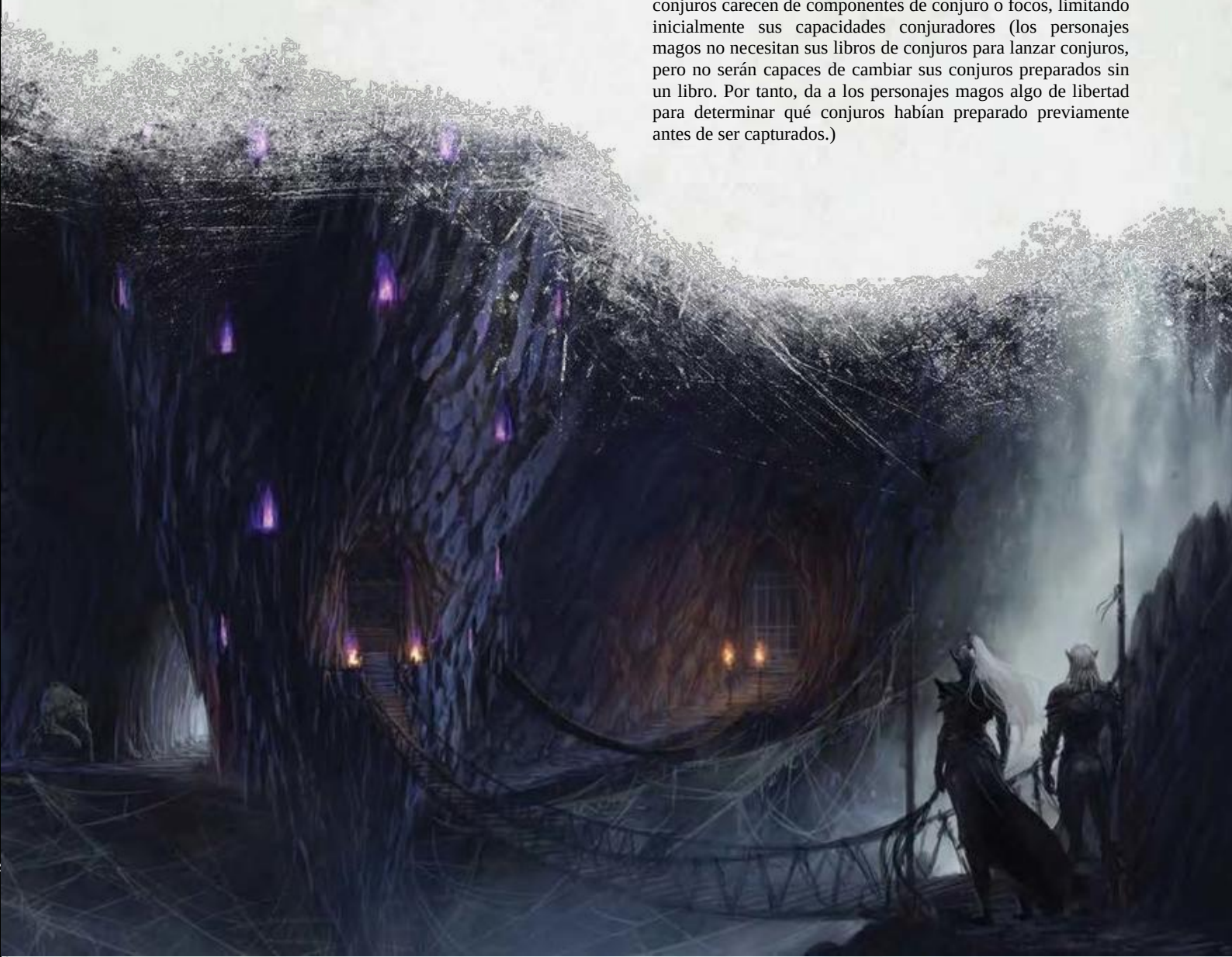
¡Huída!

El objetivo de los personajes en este capítulo de la aventura es sencillo: escapar del puesto avanzado drow de Velkynvelve, con un ojo puesto en huir de la Infraoscuridad. Sin embargo, este objetivo se complica por la falta de familiaridad de los aventureros con sus alrededores. Incluso si los prisioneros pueden huir de los drow, ¿a dónde irán y como sobrevivirán?

Ataduras

Todos los prisioneros de los drow, incluyendo los personajes, llevan unos collares de hierro junto con grilletes, todos conectados a cinturones de hierro mediante unas cortas cadenas. Esto deja a los prisioneros sometidos, pero no afecta a su movimiento o velocidad.

Además de ser esposados, los personajes lanzadores de conjuros carecen de componentes de conjuro o focos, limitando inicialmente sus capacidades conjuradores (los personajes magos no necesitan sus libros de conjuros para lanzar conjuros, pero no serán capaces de cambiar sus conjuros preparados sin un libro. Por tanto, da a los personajes magos algo de libertad para determinar qué conjuros habían preparado previamente antes de ser capturados.)



Es más, el lanzamiento de conjuros dentro de la jaula de los esclavos es imposible debido a sus salvaguardas mágicas (ver área 11).
Liberarse de unos grilletes requiere de un control exitoso de Destreza CD 20, mientras que romperlos requiere de un control exitoso de Fuerza CD 20. Un personaje puede abrir los cerrojos usando herramientas de ladrón si supera un control exitoso de Destreza CD 15. Los grilletes tienen 15 puntos de golpe. Los collares de hierro pueden ser partidos con un control exitoso de Fuerza CD 20. Los collares tienen 12 puntos de golpe. Un personaje que falle un control para romper un collar, romper unos grilletes o liberarse de unos grilletes, no puede volver a intentar un control de ese tipo hasta que no haya terminado un descanso largo. Sin embargo, un personaje puede seguir usando la Acción de Ayudar para favorecer a otro personaje en su control.

La Aventura Comienza

Los personajes comienzan la aventura en la jaula de los esclavos de Velkynvelve. Despojados de todo excepto su ropa interior, se hallan a merced de los elfos oscuros y en compañía de otros prisioneros, muchos de los cuales no son lo que parecen.

¡Capturados por los drow! Nunca le desearíais a nadie este destino, y sin embargo, aquí estáis; encerrados en una oscura caverna, con el frio y pesado peso de un collar de metal en vuestras gargantas y en vuestras muñecas. No estáis solos. Otros prisioneros están aquí atrapados con vosotros, en un puesto avanzado lejos de la luz del sol.
Vuestros captores incluyen a una cruel sacerdotisa que se hace llamar la Dama Ilvara de la Casa Mizzrym. A lo largo de los últimos días, os habéis encontrado con ella varias veces, vestida con prendas de seda y flanqueada por dos varones drow, uno de los cuales tiene una masa de cicatrices a lo largo de uno de los lados de su rostro y cuello.
A la Dama Ilvara le gusta imponer su voluntad con su látigo en la mano y recordaros que vuestras vidas le pertenecen ahora a ella. “Aceptad vuestro destino, aprended a obedecer y puede que sobreviváis.” Sus palabras resuenan en vuestra memoria, incluso mientras planeáis vuestra fuga.

Asume que cada personaje ha sido prisionero en Velkynvelve durante 1d10 días (tira de forma separada para cada personaje). Los personajes pasan la mayor parte de su tiempo encerrados en la jaula de los esclavos, saliendo ocasionalmente bajo una férrea vigilancia para realizar tareas menores para diversión de sus captores (ver “Trabajos Forzados”).
Siéntete libre de jugar cualquier interacción entre los drow, los personajes jugadores y los demás prisioneros. Esta es una buena oportunidad para revelar quienes son los personajes y para darle más color a sus trasfondos y personalidades a través de la interpretación, incluso mientras vas introduciendo a algunos de sus compañeros prisioneros.
El nuevo consorte de Ilvara, Shoor, quiere impresionar a su señora, mientras que Jorlan, su anterior consorte, realiza sus deberes de forma hosca, pero echa curiosas miradas sobre los prisioneros. Cualquier movimiento hostil es contestado con dardos de ballesta envenenados de los drow y quizás un golpe del látigo de Ilvara o un conjuro de *rayo de enfermedad*. Las arañas gigantes atacarán y envenenarán a cualquiera que se enfrente a los drow. Los elfos oscuros no matarán a ninguno de los prisioneros (los dejarán inconscientes a 0 puntos de golpe) pero no tendrán ningún reparo en azotarlos.

La Jaula de los Esclavos

La jaula de los esclavos de Velkynvelve está cerrada con una pesada puerta de hierro fijada a la roca. Revisa el área 11 para obtener más información acerca de la jaula de los esclavos.
A los prisioneros se les dan bacinetes de cerámica, y uno de los deberes de los esclavos es vaciarlos en el pozo durante su turno. No hay otras comodidades en la jaula de los esclavos. Los prisioneros deben sentarse o tumbarse en el suelo de roca, y solo se les da de comer una vez al día; un escaso caldo de hongos servido en pequeños cuencos de cerámica pasados a través de unas rendijas en las barras de la puerta.

Posesiones Saqueadas

Los personajes jugadores no han estado inactivos durante su cautividad. Haz que cada personaje tire un d20 y añade el número de días (1d10) que cada personaje ha estado prisionero en Velkynvelve. El resultado determinar qué es lo que el personaje tiene en su poder –si es que hay algo– cuando comienza la aventura.

Posesiones Saqueadas

Resultado	Objeto
2-9	-
10-12	Una moneda de oro
13-15	Una araña viva del tamaño de una tarántula
16-18	Un trozo de 5 pies de cuerda de seda
19-21	Una gema de carmelita imperfecta de 10 po
22-24	Una barra de hierro oxidada que puede ser usada como un bastón
25-27	Una astilla de pedernal que puede ser usada como una daga
28-30	Un dardo de ballesta de mano con veneno drow (ver “veneno” en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*)

Compañeros Prisioneros

Los personajes son mantenidos con otros diez prisioneros, capturados durante varias incursiones, y que están esperando, igual que ellos, ser transportados a Menzoberranzan. Algunos podrían ser vendidos como esclavos en la gran ciudad drow (parte de la aventura completa de
Fuera del Abismo), mientras que otros esperan a la muerte a manos de los drow o de sus lacayos. Sin importar lo que puedan pensar de los aventureros, y de los demás fuera de la jaula de esclavos, todos los PNJs tienen buenos motivos para cooperar con el objeto de escapar y sobrevivir.

Prisioneros de los Drow

Buppido	Un parlanchín y astuto derro
El Príncipe Derendil	Quaggoth que dice ser un príncipe elfo maldecido
Eldreth Feldrun	Exploradora enana escudo de Gauntlgrym
Jimjar	Gnomo de las Profundidades con una adicción por las apuestas
Ront	Matón orco
Sarith Kzekarit	Drow acusado de asesinato
Shuudshar el Despertado	Ermitaño y místico kuo-toa
Stool	Brote micónido
Topsy y Turvy	Gemelos gnomos de las profundidades. Hombres rata



Buppido

Un **derro** varón, Buppido es sorprendentemente gregario y parlanchín, demostrando una mente aguda y unos modales que desarman. Esta agradable fachada esconde el alma de un asesino desequilibrado. Buppido cree en secreto que es la encarnación de la deidad Derro Diinkarazan; un avatar del asesinato que ofrecerá sangrientos sacrificios para crear un camino de destrucción a través de la Infraoscuridad por el que su gente le siga a la gloria. Racionalizará cualquier contratiempo (incluyendo su captura y encarcelamiento) como parte de su "plan divino". Sus asesinatos están altamente ritualizados, siguiendo un proceso muy detallado de abrir a las víctimas en canal y luego colocar sus órganos.

Aunque loco, Buppido es astuto y capaz de esconder su verdadera naturaleza si eso sirve a sus propios fines. Dado que cree que es un Dios, está convencido de que no puede morir (o al menos de que la muerte de su forma mortal no significa nada para él), por lo que carece completamente de miedo. Asume que todo es parte de su plan divino y participará de forma entusiasta en cualquier plan para escapar de los drow, de tal forma que así pueda continuar con su tarea divina. Buppido estará feliz de considerar a sus compañeros prisioneros como aliados hasta

que deje de necesitarlos o quede convencido de que los augurios apuntan a la necesidad de que uno o más de ellos deben ser sacrificados a su mayor gloria.

Príncipe Derendil

Este imponente **quaggoth** es el prisionero de aspecto más amenazante en las jaulas de los esclavos, y los demás prisioneros se mantienen a una gran distancia. Sin embargo, si alguno de los personajes habla con él, el quaggoth responderá en educado élfico. Explicará que en realidad él no es un quaggoth, sino un elfo dorado polimorfizado en forma de quaggoth por una maldición. Dice ser el Príncipe Derendil del reino de Nelrindenvane en el Bosque Alto. Su corona fue usurpada por el malvado mago Terrestor, el cual lo atrapó bajo esta forma y lo exilió de su gente.

Aunque Derendil se comporta como el noble príncipe que se cree que es, responde ante la tensión, y particularmente ante las amenazas, como un quaggoth: desmembrando violentamente a los enemigos miembro a miembro y rasgando su carne con afiladas uñas y dientes. Recuperará el control solo después de la batalla o cuando alguien refuerce su "verdadera identidad" para hacer que vuelva en sí. Derendil lamentará estar perdiendo lenta pero inexorablemente su propio yo ante el salvajismo de su forma de quaggoth.

De hecho, Derendil está simplemente loco, tocado por las delusiones del lord demonio Fraz-Urb'luu. El reino de Nelrindenvane no existe, y todos los recuerdos de "Derendil" y su personalidad son una ilusión creada por el Príncipe Demonio del Engaño. El quaggoth rehusará creer la verdad, y cualquier evidencia incontrovertible de su naturaleza real hará que estalle en un arranque de furia asesina.

Eldeth Feldrun

Una mujer enana escudo Explorador de Gauntlgrym, Eldeth es una mujer animosa y orgullosa de su herencia y de los logros de su gente al reclamar el antiguo reino enano; sugerirá Gauntlgrym como destino hacia el cual escapar por la Infraoscuridad. Eldeth es obcecada y odia a los drow y a todos los "corruptos habitantes de la oscuridad" como los derro y los duergar.

Eldeth quiere volver a casa, pero es también desafiante y sacrificada, y por lo tanto se encuentra entre los prisioneros que es probable que mueran primero antes de tener la oportunidad de conseguirlo. Si eso ocurre, Eldeth le pedirá a un personaje en el que confíe que le prometa dar constancia de su destino de vuelta a su familia en Gauntlgrym, junto con su escudo y martillo de guerra si estos son recuperados. Esto puede hacerles ganar la aprobación de los parientes de Eldeth si luego visitan Gauntlgrym (parte de la aventura completa de *Fuera del Abismo*).

Jimjar

Un varón gnomo de las profundidades **espía**, Jimjar es un irresponsable pícaro, con una actitud despreocupada, una querencia por el dinero y una obsesión compulsiva por apostar sobre cualquier cosa. Una vez conozca a los personajes, Jimjar les ofrecerá apostar sobre cosas como sus propios esfuerzos ("te apuesto diez oros a que no puedes pasar sigilosamente al lado de ese centinela") o hasta cosas completamente aleatorias ("te apuesto veinte oros a que este túnel es el camino que buscamos"). A veces usará las apuestas para hacer que otros hagan cosas, pero los personajes pueden volver las tornas fácilmente sabiendo que Jimjar encuentra difícil rechazar un desafío. Su comportamiento es inusual para los serios gnomos de las profundidades, y otros de su raza (incluyendo a Topsy y Turvy) encuentran a Jimjar un poco molesto, y potencialmente inestable y loco en el peor de los casos.



Jimjar es siempre fiel a su palabra, y se las arregla para llevar la cuenta de sus deudas y créditos en la cabeza, pagando sus deudas (o pidiendo el pago) tan pronto como sea posible. No está por encima de apropiarse de algo de dinero extra cuando nadie está mirando, y tiene unas asombrosas capacidades de guardar cosas en secreto dentro de su persona. Jimjar siente como que hay algo extraño con los gemelos Topsy y Turvy, pero se guardará su opinión a no ser que alguien le pregunte. Hará todos los esfuerzos por llevarse bien con todo el mundo, aunque algunos encuentran cansinos su cercanía y constantes desafíos.

Ront

Un **orco** varón de la tribu Escudo Gélido, Ront huyó de la matanza de una banda de orcos a manos de unos enanos, cayó por una chimenea y estuvo vagabundeando por la Infraoscuridad antes de ser capturado por los drow. Está avergonzado por su cobarde acto y sabe que Gruumsh, el dios de los orcos, lo está castigando. Pero tampoco quiere morir, al menos no siendo un cautivo de los drow. Ront es malvado, estúpido y odioso, pero también se acobarda ante la autoridad y las amenazas. Odia especialmente a Eldeth, ya que su tribu está en guerra con su gente.

Ront se comportará de forma amenazadora y despótica con el resto de prisioneros a no ser que alguien se le encare.

Sarith Kzekarit

Un **drow** varón, Sarith es hosco y reservado, y rehusa cualquier intento de hablar con él. Se siente desgraciado por su encarcelamiento, pero se ha resignado a su destino, dado que no parece que pueda haber nada que pueda hacer para salvarse. Sarith está acusado de haber matado a uno de sus compañeros drow en un arrebato de locura, pero no tiene recuerdos de haberlo hecho. Varía entre creer que toda la historia es un montaje para desacreditarlo, y temer que todo pueda ser cierto; lo cual, en realidad, lo es. Está siendo mantenido preso hasta el momento en el que pueda ser enviado de vuelta a Menzoberranzan como sacrificio a Lolth y como ejemplo para otros. Sin que lo sepan los otros drow, Sarith está infectado por esporas contaminadas de micónidos corrompidos por Zuggtmoy, la Reina Demoníaca de los Hongos (cuyos malvados planes son parte de la aventura completa de Fuera del Abismo). La infestación inicial de esporas causó el brote de locura de Sarith, y su salud y cordura continuarán deteriorándose mientras las esporas crecen dentro de su cerebro.

Shuushar el Despertado

Un **kuo-toa**, Shuushar es probablemente una de las criaturas más inusuales con las que cualquiera de los aventureros se haya jamás encontrado.

El ermitaño acuático es una presencia calmada y pacífica.

Es consciente de la bien merecida reputación de su gente por su locura, y dice haber pasado una vida de contemplación y soledad para sobreponerse a ese legado. Parece haber tenido éxito, exudando un aura de equilibrio e iluminación. Shuushar está incluso calmado, aceptando su actual encarcelamiento, diciendo solamente que él es lo que es, y que ¿quién puede decir como terminarán las cosas al final si uno continúa hacia delante?

Aunque Shuushar es con mucho el más cuerdo, estable y honesto de los compañeros prisioneros de los aventureros, es también el menos útil en cuanto a la resolución de los objetivos inmediatos. El ermitaño kuo-toa es un completo pacifista. No luchará o causará daño a otra criatura, rehusando incluso defenderse a sí mismo o a otros. Sin embargo, acompañará de buen grado al grupo si se le permite, ayudándolos en todo lo que pueda excepto si eso supone romper su voto más sagrado. Shuushar está familiarizado con Sloobludop, la aldea kuo-toa cerca del Lagoscuro, y ha navegado las retorcidas rutas del Lagoscuro durante muchos años. Espera compartir su iluminación con sus congéneres Kuo-Toa aunque no es consciente de los recientes sucesos en Sloobludop (ver capítulo 3 para más detalles).

Taburete

Taburete es un **retoño micónido** capturado por Sarith Kzekarit. Taburete está solo y asustado y solo quiere volver a su hogar en la Arboleda de Neverlight. Si planeas jugar la versión completa de **Fuera del Abismo**, Taburete puede ofrecerse a guiar a los personajes hasta su hogar, prometiéndoles obtener refugio con sus congéneres. Sin embargo, no es consciente de los peligros que supone para los micónidos la influencia de la Lord Demonio Zuggtmoy, explicada en la aventura completa. Taburete usa esporas de comunicación para establecer contacto telepático con otras criaturas, y hará eso para comunicarse con personajes que sean amables y amistosos con él. El micónido también ayudará a establecer comunicación con los habitantes de la Infraoscuridad con los que los personajes no compartan un idioma. Una vez se vincule a un personaje, Taburete se comportará algo así como un entusiasta y curioso hermano menor, permaneciendo cerca de los personajes y haciendo todo tipo de preguntas.



Topsy y Turvy

Dos gnomos de las profundidades mellizos, Topsy y su hermano Turvy provienen originalmente de Blingdenstone en la Infraoscuridad. Fueron capturados por los drow mientras recogían setas en los túneles cerca de su hogar. Al igual que la mayoría de los demás svirfneblins, Topsy tiene una fibrosa mata de pelo, mientras que Turvy solo tiene unos cuantos mechones de pelo sobre su calva cabeza. Topsy es con mucho el más sociable de los dos. Turvy murmura y habla entre dientes constantemente, con Topsy repitiendo o traduciendo lo que dice su hermano.

Topsy y Turvy esconden el hecho de que son **hombres rata**. Infectados por la maldición de la licantropía, ninguno de los dos gnomos de las profundidades la ha abrazado todavía completamente, y luchan por controlas sus instintos y ansias de hombre rata. Temen lo que cualquier aliado potencial podría hacer si descubriera la verdad, y se miran el uno al otro cuidándose entre ellos. Como sus transformaciones están controladas por el invisible ciclo de la luna, puedes usar los cambios de forma de los mellizos como un as para la aventura. Han estado prisioneros menos de un mes, lo que significa que la luna llena se acerca.

Un Grupo Variopinto

Los otros prisioneros que se las arreglen para escapar con los personajes jugadores es probable que se conviertan en sus compañeros durante una parte sustancial de la aventura, por lo que es bueno asentar los cimientos de esas relaciones desde el principio. Algunos de estos PNjs puede que no sobrevivan al intento de huida inicial. Otros pueden perderse ante los peligros de la Infraoscuridad, o puede que revelen sus verdaderos motivos y que traicionen al grupo. Ten en mente que los otros prisioneros tienen sus propias motivaciones y objetivos, pero que en general estarán dispuestos a cooperar en beneficio mutuo. Su conocimientos de la Infraoscuridad deberían empujar a los personajes jugadores a querer tenerlos cerca, al menos inicialmente. Dado que manejar a un grupo tan grande de PNJs puede ser bastante exigente, recluta la ayuda de los jugadores, si lo deseas, haciendo que cada uno controle a uno o más de los compañeros del grupo. El jugador generalmente decidirá lo que el PNj hace, con el conocimiento de que tú, como Dungeon Master, puedes vetar cualquier decisión tal y como lo requiera la historia. Esto no solo hace más fácil de controlar a los personajes secundarios, sino que ayuda a que los jugadores los conozcan y refuercen los vínculos entre los PNJs y los aventureros.

Lo Que Saben los Prisioneros

Permite a los personajes mezclarse libremente e interactuar con sus compañeros prisioneros o incluso con los guardias, aunque los guardias rara vez hablarán con la “Escoria de la superficie”. De todos los prisioneros so lo Eldeth y Jimjar hablan un Común decente. Los otros hablan Bajo común (o al menos lo entienden). Ront sabe algo de común, mientras que Derendil habla élfico. Las esporas de comunicación de Taburete pueden provocar una comunicación telepática permitiendo a todo el mundo hablar libremente. Los guardias no prestan la atención suficiente como para darse cuenta.

Puede que quieras consultar las reglas de interacción social de la *Guía del Dungeon Master*, en cuyo caso, los otros prisioneros serán, inicialmente, indiferentes hacia los personajes. Maneja las interacciones con Interpretación, controles de Carisma o una mezcla de los dos, de la forma que mejor se adecúe a tu grupo y a cómo se desarrolle la aventura.

Los personajes podrán descubrir las siguientes cosas al hablar con sus compañeros prisioneros, algunos de los cuales han estado aquí cautivos durante una dekhana o dos:

- Hay diecinueve drow en el puesto avanzado, incluyendo a Ilvara, Shoor, y Jorlan, así como otra sacerdotisa llamada Asha. Hay también una docena de Quaggoths y un cierto número de arañas gigantes.
- Tres guardias drow vigilan la jaula de los esclavos desde la torre de guardia colgante al otro lado del puente de cuerda, visibles a través de la puerta cerrada.
- La celda tiene algún efecto anti magia sobre ella (ver área 11 para más detalles).
- Jorlan, el guerrero drow, sufrió unas heridas desfigurantes hace poco. Antes de eso parecía recibir más favores de Ilvara. Ahora Shoor parece haberlo desplazado.
- Jorlan solía llevar una varita que dispara bolas de un material pegajoso capaz de atrapar al objetivo. Ahora la lleva Shoor, otro signo de su cambio de estatus.
- Puede que sea cuestión de días o dekhanas antes de que un contingente de Menzoberranzan venga para llevarse a los prisioneros de vuelta a la ciudad drow.

Adicionalmente, el drow Sarith Kzekarit sabe lo siguiente:

- Un légamo gris vive en el pozo. Es inofensivo, y se alimenta de los desperdicios, a no ser que se le moleste.
- Una patrulla de suministros de Menzoberranzan se ha retrasado unos días, lo que no es normal.

Trabajos Forzados

Los drow dividen a sus prisioneros en tres grupos, de composición aproximadamente parecida, y los pondrán a trabajar durante una tercera parte del día, supervisados por los Quaggoths. Sus trabajos incluyen el llenar y acarrear los barriles de agua, hacer funcionar el ascensor, limpiar todas las partes del puesto avanzado (tanto si estas lo necesitan como si no), vaciar los bacinetes de cerámica, preparar la comida y servirla, lavar los platos y hacer la colada.

A los prisioneros se les darán también tareas crueles o sin sentido para mantenerlos ocupados y para diversión de los elfos oscuros. Estos trabajos pueden incluir el mover o amontonar rocas, enrollar cuerdas y organizar suministros, obligando a los prisioneros a repetir el trabajo si este no cumple los estándares arbitrarios de los drow.

Los personajes puede que trabajen o no juntos, dependiendo de cómo los organicen los drow. Los prisioneros de los que se sabe que se llevan bien entre sí, serán normalmente mantenidos separados, y no más de dos o tres prisioneros tendrán permitido trabajar al mismo tiempo en una única tarea. Los drow y los quaggots son crueles y caprichosos, pero también están algo aburridos y buscan diversión.

Los quaggoths son pobres conversadores, odiosos y desconfiados hacia los prisioneros. Los drow puede que estén más inclinados a hablar, aunque solo sea para vanagloriarse de su superioridad. Los personajes pueden engañarlos para que se les escapen trozos útiles de información, como por ejemplo cuanto se espera que pueda durar el viaje a Menzoberranzan, o que el puesto avanzado está relativamente cerca del Lagoscuro.

Pesadillas

El sueño en la jaula de los esclavos es difícil e irregular, lleno con extraños sueños e imágenes perturbadoras.

Unas oscuras sombras parecen moverse y alcanzarlos mientras los personajes vagabundean perdidos a través de unos interminables laberintos de túneles. Unos tentáculos aceitosos los rozan, mientras que unos sonoros zumbidos y aullidos resuenan en la distancia. Unas heridas supurantes se abren en nubes de esporas o montones reptantes de larvas o insectos. Al menos uno de los personajes debería levantarse de esta pesadilla con unos fríos sudores después de cada descanso, sintiendo como si algo estuviera allí en las negras profundidades; algo bastante peor que los drow.

No necesitas explicar la causa de estos sueños e imágenes en este momento. Los personajes los pueden achacar a las condiciones de la jaula de los esclavos o a los efectos residuales del veneno drow, pero son presagios de lo que está por llegar. Los personajes lanzadores de conjuros, particularmente los clérigos y los brujos arcanos, puede que sean más proclives a tener estos sueños, pero pueden llegarles a cualquiera o a todos los personajes.

¡Pelea!

La mayor parte de los demás prisioneros no están buscando problemas, e incluso asesinos como Buppido tienen cuidado para esperar su momento. Sin embargo, Derenil y Ront tienen un temperamento fuerte y Sarith el drow es proclive a estallidos de violencia según las esporas de Zuggtmoy se van haciendo con su mente. Es posible que los personajes puedan provocar una pelea. Si lo hacen, algunos de los prisioneros (incluyendo a los gnomos de las profundidades) animan a los luchadores, mientras que otros se mantendrán al margen o incluso intentarán detener la pelea.

Cualquier conflicto violento atraerá la atención de los drow, los cuales ordenarán inicialmente a cualquier prisionero que deje de luchar, amenazándolos con ballestas de mano desde fuera de la puerta. Si es necesario, les dispararán a los prisioneros con dardos envenenados de ballestas para incapacitarlos. (Revisa el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master* para más información sobre el veneno drow). Los guardias dejarán que la lucha continúe para su propia diversión si los prisioneros parece que no vayan a matarse el uno al otro.

Hora de Comer

Si un prisionero da muchos problemas, o si los drow necesitan dar una lección acerca del precio de la desobediencia, harán un repugnante espectáculo dando como comida al camorrista a las arañas gigantes que viven en las telarañas bajo Velkynvelve.

Unos guardias drow o sirvientes quaggoth lanzarán al prisionero atado desde el borde y hacia las telarañas, donde las arañas rápidamente convergerán para morder a la víctima, inyectando su veneno. Una vez la víctima esté paralizada, las arañas envolverán su comida en su telaraña.

Este suceso es una buena oportunidad de acabar con uno o más de los prisioneros antes del intento de huida, si no quieres que estén por allí. También podrías mostrar la crueldad y la amenaza de los drow eliminando a un PNJ con el que los personajes hayan formado un vínculo.

Los Drow

La guarnición en Velkynvelve consta de doce **drow**, cinco **guerreros drow de élite**, una sacerdotisa novicia llamada Asha (usa las estadísticas de **Sacerdote** en el Manual de Monstruos, pero añade los rasgos de Ancestros Feérico, Lanzamiento de Conjuros Innato y Sensibilidad a la luz de los bloques de estadística de los **drow**), y la comandante del puesto avanzado, una **sacerdotisa drow de Lolth** veterana llamada Ilvara. Los drow cuentan con la ayuda de una manada de doce **quaggoths** y seis **arañas gigantes** entrenadas.

Drow Importantes

Ilvara Mizzrym	Sacerdotisa drow y comandante del puesto avanzado
Asha Vandree	Sacerdotisa novicia
Shoor Vandree	Guerrero de élite drow. El lugarteniente y amante de Ilvara y primo lejano de Asha
Jorlan Duskryn	Guerrero de élite drow desfigurado. El anterior lugarteniente y amante de Ilvara

Ilvara Mizzrym

La comandante de Velkynvelve es una ambiciosa sacerdotisa drow que busca ganarse el favor de Lolth y de su casa. Considera el mando de un mero puesto avanzado como un escalón en su ascensión. El puesto está bajo su control y lo trata, tanto el propio puesto como a los prisioneros, con desprecio. Pero también sabe que el cargo es temporal, e intenta obtener mientras tanto todas las ventajas que pueda.

Miembro de una casa drow con una larga historia como esclavista, Ilvara es una amante cruel que disfruta torturando y atormentando a sus enemigos y sirvientes por igual. Además de un látigo, empuña un *cetro de tentáculos*. Aunque ha tomado a Shoor Vandree como su amante, Ilvara no le tiene más aprecio del que le tenía a Jorlan Duskryn, el amante que desechó debido a sus heridas desfigurantes.



Asha Vandree

Una sacerdotisa novicia bajo la guía de Ilvara, Asha consideró inicialmente a Ilvara como un ejemplo al que imitar. Eso cambió después de ver como trató Ilvara a Jorlan Duskryn, un veterano guerrero drow que era el amante de la comandante hasta que resultó gravemente herido. Ilvara desechó a Jorlan sin pensárselo dos veces, mostrando a Asha la estupidez de esperar cualquier recompensa por mostrar lealtad.

Asha es lo suficientemente ambiciosa como para saber que podría asumir el mando del puesto avanzado si algo le sucediera a Ilvara, pero no es lo suficientemente valiente como para desafiar abiertamente a su superiora. También sabe que debería impresionar a sus superioras en la Ciudad de las Arañas para que un ascenso en el campo de batalla como este pasara a ser algo permanente. Por lo tanto, Asha se mueve de forma cauta, azuzando los fuegos del odio de Jorlan mientras mantiene sus manos limpias de cualquier intriga.

Shoor Vandree

Este guerrero drow de élite ha asumido el puesto de lugarteniente y amante de Ilvara tras las heridas sufridas por su predecesor, Jorlan Duskryn. Shoor es relativamente joven y arrogante para un varón drow, orgulloso de sus habilidades y logros.

Está todavía henchido de orgullo por su éxito al ganarse el favor de Ilvara y mejorar su posición dentro del puesto de avanzada, lo cual se muestra en su comportamiento y en la forma en la que ordena al resto de varones en Velkynvelve, particularmente a Jorlan. Todavía inseguro en su posición, Shoor siente la necesidad de demostrar sus habilidades y efectividad a su señora y en encontrar formas en las que complacerla.

Como lugarteniente de Ilvara, Shoor empuña una *varita de glóbulos viscosos* (ver Apéndice B) que una vez perteneció a Jorlan y que es usada para capturar e inmovilizar a los prisioneros.

Jorlan Duskryn

Jorlan convirtió su talento para infligir dolor en una gran habilidad como guerrero, y un cierto encanto burlón en una forma de congraciarse con sus superioras, las mujeres. Rápidamente se hizo útil a Ilvara Mizzrym como comandante de campo de la guarnición de Velkynvelve y como su amante, disfrutando de todos los beneficios asociados a ambas posiciones.

Jorlan pensaba que Lolth lo favorecía, o al menos que sus encantos habían hecho que evitara su malicia, hasta que tuvo la desgracia de tener un encuentro con una babaza negra en lo que, por otra parte, no era más que una misión rutinaria. La magia curativa de Ilvara salvó su vida, pero no pudo deshacer el terrible daño provocado por el ácido del légamo. Con su una vez atractivo rostro quemado y lleno de cicatrices, y su mano buena retorcida y con dos dedos menos, Jorlan ya no era el guerrero que una vez fue.

Ilvara retiró del servicio a Jorlan durante su recuperación reemplazándolo con el joven bravo Shoor Vandree.

Cuando después tomó a Shoor para su lecho, Jorlan se dio cuenta que nunca sería suficiente recuperar lo que había perdido. Su corazón roto y su pérdida se han convertido desde entonces en un odio virulento hacia Ilvara y Shoor que le devora lentamente. Jorlan encuentra la idea del suicidio o la autodestrucción indigna de él, a no ser que pueda encontrar una forma de llevarse también consigo a Ilvara y a su nuevo amante. Jorlan sabe bien que la simpatía que la sacerdotisa Asha muestra hacia él es un intento de manipularlo. Pero está dispuesto a jugar al juego por el momento, esperando atraer a Asha más cerca y poder usarla contra Ilvara cuando el momento sea propicio.

Debido a sus heridas, Jorlan sufre desventaja en sus tiradas de ataque, controles de Destreza y tiradas de salvación de Destreza.

Guerreros Drow

Los restantes varones drow que forman la guarnición de Velkynvelve se llaman Balok, Bemeril, Guldor, Honemmeth, Imbros, Jaezred, Jevan, Kalannar, Malagar, Nadal, Nym, y Sorn.

VELKYNVELVE

El puesto avanzado drow está localizado en lo alto de una caverna, construido a 100 pies por encima del suelo de roca. El puesto avanzado consiste en una serie de pequeñas cuevas en los muros de la caverna y cuatro "torres colgantes"; estalactitas ahuecadas conectadas por pasarelas, escaleras y puentes de cuerdas. Las torres están ocultas por las espesas telarañas de unas arañas gigantes extendidas bajo ellas, de tal forma que solo las partes más bajas de las estalactitas son visibles desde el suelo de la caverna.

Con la pequeña cantidad de luz tenue usada en el puesto avanzado, bloqueada frente al suelo de la caverna por debajo, uno podría recorrer la longitud entera de la fisura si ser consciente del puesto avanzado construido arriba, escondido en la oscuridad por encima del alcance de antorchas y linternas. Las arañas gigantes también sirven como guardias, dejándose caer de sus hilos de telaraña para atacar a cualquier criatura que entre en la caverna. De igual forma, los guerreros drow pueden dejarse caer al suelo de la caverna mediante cuerdas de seda para emboscar a sus enemigos. Tres cuevas y dos torres colgantes componen la mayor parte del puesto avanzado para los guerreros drow. La más grande de las torres colgantes está reservada para las sacerdotisas y para el santuario de Lolth, mientras que la otra es una torre de guardia al otro lado de la cueva usada para albergar a los esclavos. Al norte de la jaula de los esclavos está el nido de los sirvientes quaggoth del puesto avanzado. Unos puestos de guardia yacen en ambos extremos del puesto avanzado, cerca de las entradas a la caverna en el Norte y en el Sur.

1. PUESTO DE GUARDIA SUR

Cerca del pasadizo sur de la caverna hay un nicho usado como puesto de guardia. Dos **drow** están aquí estacionados en todo momento, manteniendo guardia sobre el pasadizo y vigilando ante la llegada de cualquier criatura. Esta tarea es larga y aburrida, por lo que los vigilantes a veces se distraen. Un control exitoso de Destreza (Sigilo) realizado contra la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 12 permite a los personajes pasar sin ser vistos.

Sin embargo, cualquier luz desde el pasadizo o la caverna por debajo atrae inmediatamente la atención de los guardias.

Los guardias drow tienen órdenes de informar inmediatamente de la presencia de intrusos y de mantenerlos vigilados. No tomarán otra acción a no ser que se les ordene o que vean signos de una amenaza significativa. En ese caso, tocarán una aguda y penetrante nota con un cuerno de alerta para avisar a todo el puesto avanzado.

2. BARRACONES

Unos escalones de piedra llevan desde el puesto de guardia a una plataforma de madera de zurkh (ver "Hongos de la Infraoscuridad" más adelante en el siguiente capítulo) de 1 pie de espesor que se extiende entre dos de las torres colgantes y hacia tres de las cavernas adyacentes. Las dos cavernas más meridionales sirven como barracones para los guerreros rasos del puesto avanzado. Seis guerreros viven en cada uno de los barracones, cada uno de ellos con un saco de dormir, un pequeño cofre de madera de zurh para guardar sus posesiones personales y equipo y una mesa lateral. Una red de seda de araña en los muros de la caverna ha sido equipada con ganchos para colgar linternas y otros objetos, pero rara vez se encienden luces en los barracones. Un **drow** está siempre presente en las cuevas de los barracones en todo momento, descansando en un trance meditativo. Un drow que esté descansando se levantará ante cualquier luz o ruido significativo, listo para atacar.

VELKYNVELVE: RASGOS GENERALES

Los siguientes rasgos son aplicables a lo largo de todo el puesto avanzado.

Iluminación. Los espacios interiores del puesto avanzado están débilmente iluminados por linternas que contienen hongos fosforescentes, mientras que el exterior está a oscuras.

Sonido. Una pequeña catarata que desemboca en la caverna crea un constante ambiente de ruido, negando la tendencia de la caverna a amplificar y transportar los sonidos. Los controles realizados para escuchar cosas dentro de la caverna son realizados normalmente.

Escaleras. Estas escaleras de 5 pies de anchura han sido talladas en los laterales de piedra entre varias de las entradas de la cueva.

Puentes. Unos puentes hechos con seda de araña conectan las pasarelas hasta la torre de guardia y la entrada a la torre de la sacerdotisa. Estos puentes de cuerda se consideran terreno difícil para los no drow.

Caídas. Una criatura empujada fuera de las escaleras, un puente, o el borde de una de las plataformas debe intentar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si la falla, la criatura caerá, aterrizando en las telarañas extendidas bajo el puesto avanzado. Si la supera, la criatura se agarrará a uno de los bordes y quedará colgando hasta que pueda volver a trepar con un control de Fuerza (Atletismo) CD 10 realizado como parte de su movimiento. Un control de Fuerza fallado significa que la criatura es incapaz de moverse y debe realizar otro control para poder subir, mientras que un control fallado por 5 o más puntos significa que la criatura cae a las telarañas.

Telarañas. Las densas telarañas de las arañas gigantes mantenidas aquí por los drow ocultan el puesto avanzado de la vista desde abajo. Una criatura que caiga en las telarañas queda apresada. Como acción, una criatura apresada puede intentar un control de Fuerza CD 12 para deshacerse de las telarañas. Las telarañas pueden ser también atacadas y destruidas (CD 10, 15 puntos de golpe por sección de 10 pies de lado, vulnerabilidad al fuego e inmunidad al daño contundente, veneno y psíquico). Cada pie de movimiento en las telarañas cuesta 1 pie extra, y cualquier criatura que no sea una araña y que entre en las telarañas o que comience su turno en ellas debe tener éxito en un control de Fuerza o Destreza CD 12 o quedar apresado. Cualquier movimiento en las telarañas atrae la atención de las arañas gigantes, las cuales atacarán y se alimentarán de las criaturas atrapadas.

Una criatura que caiga desde las telarañas al suelo de la caverna sufrirá 10d6 puntos de daño contundente.

TESORO

El equipo del drow que está descansando está guardado bajo su saco de dormir: una espada corta, una ballesta de mano con una funda con 20 dardos de ballesta, un camisote de mallas y un rollo de 100 pies de cuerda de seda de araña con un pequeño garfio al final.

Cada uno de los seis cofres en cada barracón contiene un frasco de veneno drow usado para untar los dardos de ballesta (ver "Venenos" en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*). Un frasco tiene suficiente veneno como para tratar 20 dardos.

Cada cofre contiene dos juegos de ropa y 1d4 objetos de la tabla de Cachivaches en el Capítulo 5 del *Manual del Jugador*.

3. SALÓN PRINCIPAL

Esta cueva sirve como lugar de reunión y comedor para los guerreros drow del puesto avanzado. Tiene cuatro mesas circulares talladas de madera de zurkh, cada una de ellas rodeada por cinco sillas. Parte del salón es usado como área de preparación de la comida y para almacenaje. Contiene cajones con hongos frescos y desecados, carne preparada y unas cuantas jarras de cerámica de especias. Un pesado brasero de hierro proporciona el calor para cocinar junto con algo de luz, pero gran parte de la comida es servida fría.

En cualquier momento, hay un 25 por ciento de que 1d4 drow estén en el Salón Principal comiendo o divirtiéndose con juegos de cartas o de dados. Si hay algún drow presente, también habrá cerca 1d4 **quaggoths**, sirviendo y limpiando. Si no hay drow presentes, hay un 25 por ciento de probabilidades de que un único **quaggoth** esté aquí realizando sus tareas.

Tesoro

No hay nada de valor en el salón principal, aparte de lo que los drow lleven consigo, pero los personajes pueden saquear la despensa para obtener el equivalente de hasta 30 días de raciones, limitado por lo que puedan cargar. Cada día de raciones para un personaje pesa 2 libras.

4. Barracones de Élite

Las dos torres que flanquean la plataforma son los cuarteles para los guerreros de élite del puesto avanzado, excepto el lugarteniente de la comandante (en estos momentos, Shoor Vandree), que tiene sus propios aposentos en la torre de las sacerdotisas. Cada torre colgante tiene dos habitaciones, con una escalera de cuerda entre las cámaras superior e inferior que cuelga a través de una trampilla de madera de zurkh. Los guerreros de élite tienen muebles mejores, incluyendo sillas de madera de zurkh y pequeñas mesas alrededor de las cuales sentarse. Un **guerrero drow de élite** fuera de servicio estará aquí en una de las cámaras en todo momento. Hay un 50 por ciento de probabilidades de que esté también presente un **quaggoth**, llevando a cabo tareas como limpiar o traer agua. O bien reaccionará hostilmente ante la presencia de intrusos, o bien dará la alerta al puesto avanzado en vez de atacar, dependiendo de las posibilidades.

Tesoro

El equipo del drow que está descansando está almacenado bajo su saco de dormir: una espada corta, una ballesta de mano con una funda con 20 dardos de ballesta, un camisote de mallas y un rollo de 100 pies de cuerda de seda de araña con un pequeño garfio al final.

Cada uno de los cofres en las cuatro cámaras contiene un frasco de veneno drow usado para untar los dardos de ballesta. Un frasco contiene suficiente veneno como para untar 20 dardos. Cada cofre contiene también dos mudas de ropa, 2d6 pp, 1d8 po, y 1d4 objetos de la tabla de Cachivaches en el Capítulo 5 “Equipo”, del *Manual del Jugador*.

5. Ascensor

Enganchado al borde de la plataforma de los barracones hay un dispositivo con una polea y una cesta que consiste en un gran brazo giratorio que lleva una delgada cuerda de seda de araña. La cuerda pasa a través de una serie de poleas, desde un rollo de cuerda que rodea una polea que puede hacerse girar mediante una palanca horizontal, y de la que cuelga una pesada cesta de fibras trenzadas. La cesta es mantenida en la plataforma, excepto cuando está siendo usada. Dos ayudantes **quaggots** permanecen al lado del ascensor para estar atentos ante una señal desde abajo para bajar la cesta.

Están de guardia en el caso de que cualquier otro, excepto un drow o uno de los suyos, se aproxime.

Usando el Ascensor

Hasta cuatro criaturas medianas pueden meterse de forma apretada en la cesta, la cual es dejada colgando sobre el borde de la plataforma y luego bajada hasta el suelo de la caverna por debajo, haciendo girar la polea usando las manivelas. Esto requiere de un control exitoso de fuerza CD 18, realizado normalmente por los dos ayudantes Quaggoth (uno de los cuales realiza el control mientras que el otro lo asiste usando la acción Ayudar).

Una vez en el suelo de la caverna, la cesta puede ser cargada con otros pasajeros o con hasta 800 libras de carga, y luego vuelta a subir de la misma forma. En condiciones normales lleva a la cesta 4 asaltos moverse entre la plataforma y el suelo.

6. Santuario a Lolth

Un empinado puente de cuerda lleva desde la repisa de la pasarela hasta el nivel más alto de la torre colgante más grande, llamada la Torre de la Sacerdotisa. El suelo de esta cámara circular está cubierto por oscuras esteras de seda con un diseño de telarañas bordado con hilos de plata. En mitad de la cámara (en el centro de la telaraña) se levanta un ancho pedestal tallado de madera de zurkh, con una araña de 10 pies de altura esculpida en su parte superior. La escultura es tan realista que cualquiera que entre inicialmente en la sala y que la vea en penumbra debe superar un control de Sabiduría (Percepción) CD 12 para reconocerla. Si falla el control, el personaje la confundirá con una araña gigante de verdad. Ese lugar es un santuario a Lolth, la diosa araña de los drow, y también sirve como aposentos de Asha, la sacerdotisa novicia. Se encarga del santuario, dirigiendo los rituales rutinarios y las ofrendas a Lolth. Tira un d6 cuando los personajes entren en el santuario para determinar con quien se pueden encontrar.

Actividad en el Santuario

d6	Actividad
1-2	Asha está sola en la habitación, descansando
3–4	Asha y 1d4 **drow** están en mitad de ritos religiosos
5–6	El santuario está vacío

La mitad de atrás de la cámara, detrás del altar, está cubierta por un semicírculo de almohadas y cojines. Descansando entre estas hay una **araña gigante** entrenada y mantenida por las sacerdotisas. Los cojines le dan a la araña suficiente ocultamiento como para esconderse de cualquiera que entre en la torre por la parte delantera. Un personaje debe superar un control de Sabiduría (Percepción) enfrentado a un control de Destreza (Sigilo) de la araña para divisarla antes de que se mueva.

Tesoro

El altar está flanqueado por un par de pesados candelabros de plata de 25 po cada uno.

Tienen pesadas velas negras, encendidas solo cuando se realizan rituales en el santuario.

Los ocho “ojos” en la estatua de la araña son en realizad ocho gemas de azabache pulido; cuatro pequeñas de 5 po cada una y cuatro más grandes de 10 po cada una. Cualquier no drow que posea estas gemas caerá bajo una maldición de Lolth. Todas las arañas y criaturas similares a arañas atacarán al portador de las gemas nada más verlo, y esas criaturas tendrán ventaja para detectar al portador de las gemas. La maldición permanecerá hasta que las gemas sean dejadas en manos de un adorador drow de Lolth o hasta que las gemas reciban un conjuro de *Retirar Maldición*.

7. Aposentos de Ilvara

Una escalera de cuerda cuelga desde el santuario a esta cámara, la cual sirve como aposentos privados a la Dama Ilvara, sacerdotisa de Lolth y comandante de Velkynvelve.


Velkynvelve
13
12
14
10
11
6-8
9
5
4
4
3
15FT
1
2
N
BLANDO
11
10
6
7
8
9
12
13
2
4
4
1
5
Velkynvelve side view

Dentro, los muros están cubiertos por una tela negra parecida a una telaraña, que se extiende desde un punto central en el techo hasta los muros, y que luego cae, como si fuera una serie de cortinas.
Unas gruesas esteras tejidas cubren el suelo, mientras que una plataforma baja ha sido cubierta con cojines y almohadas para formar una amplia cama parecida a un diván. Un lateral de la cámara contiene una pequeña mesa y dos sillas, mientras que el otro contiene un pequeño altar a Lolth, envuelto en seda blanca. Un pesado cofre de madera de zurkh pintado de negro descansa a los pies de la cama
Ilvara se retira a sus aposentos cuando quiere privacidad, para descansar o meditar. Tira un d6. Con un 1-2, la sacerdotisa está aquí. Con una tirada de 1, Shoor Vandree también está aquí con ella. Ilvara se pondrá furiosa si alguien osa entrar en sus aposentos sin ser invitado. Si los personajes se la encuentran aquí, lanzará *Telaraña*, *Conjurar Animales* o *Plaga de insectos* para frenarlos mientras huye y pide ayuda. Si Shoor está con Ilvara, atacará para cubrir su huida.

Trampa
El cofre está cerrado e Ilvara mantiene la llave en un bolsillo oculto en el interior de su cinturón. La cerradura tiene una trampa con una aguja envenenada untada con veneno drow (ver "Venenos" en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Máster*), la cual es activada por cualquier intento de abrir la cerradura sin la llave adecuada. La víctima sufre 1 punto de daño perforante y debe superar una Tirada de Salvación de Constitución CD 13 o quedar envenenado durante 1 hora. Si la tirada falla por 5 o más, el blanco queda también inconsciente mientras esté envenenado de esta forma. Un control exitoso de Inteligencia (Investigación) CD 15 revela la trampa. Un personaje que use herramientas de ladrón puede intentar realizar un control exitoso de Destreza CD 15 para desarmarla. Forzar la cerradura requiere de herramientas de ladrón y de otro control exitoso de Destreza CD 15.

Tesoro
La mesa lateral contiene un pequeño espejo con marco de plata con un valor de 10 po. El pequeño altar a Lolth está hecho con madera de zurkh y hueso, y está tachonado con piedras semipreciosas. Vale 50 po si los personajes encuentran un comprador.
El cofre contiene una gran variedad de prendas de seda y objetos personales. Hay una especie de diadema hecha con cadenas de plata y pequeñas piedras de ónice, por valor de 50 po, y una bolsita que contiene dos *pociones de curación*. Una bolsa de cuero más pequeña contiene 24 po, 30 pp, y una pequeña piedra lunar por valor de 20 po, mientras que otra bolsa es el bolsillo de reserva de componentes de conjuros de Ilvara.
Además, el cofre contendrá cualquier objeto valioso que una vez portaran los aventureros y PNJs, incluyendo cualquier libro de conjuros, componentes, focos u objetos mágicos perdidos por los aventureros.

8. Aposentos de Shoor
La cámara más pequeña y baja de la torre de la sacerdotisa pertenece al lugarteniente del comandante, el líder de los guerreros de élite del puesto avanzado. Shoor Vandree, el nuevo favorito de Ilvara, es el actual inquilino. El anterior ocupante de esta área, Jorlan Duskryn, ha sido desplazado a los barracones de élite tras sus recientes heridas.
La cámara contiene cojines colocados encima de unas esteras, una pequeña mesa tallada con dos sillas y un robusto cofre de madera de zurkh.
Shoor pasa la mayor parte de su tiempo libre en los aposentos de Ilvara, atendiendo a su señora o esperándola.
A no ser que quieras que esté aquí, sus aposentos estarán vacíos.

Trampa
El cofre está cerrado y Shoor mantiene la llave colgada de su cinturón. La cerradura tiene una trampa con una aguja envenenada igual a la de los aposentos de Ilvara.

Tesoro
La mesa tiene un recipiente de peltre y un par de jarras a juego por un total de 1 po.
El cofre contiene los efectos personales de Shoor y sus ropas, junto con una pequeña bolsa con 20 po, una máscara de terciopelo negro bordada con hilo de plata en forma de diseño de telarañas (valor de 20 po), un juego de dados de hueso grabados con caracteres élficos (valor de 10 po), una pequeña bolsa de terciopelo negro que contiene un broche de ónice en forma de araña (valor de 50 po), y un frasco de un licor azul espeso y fuerte de sabor (valor de 10 po). El licor deja a cualquiera que beba de él agradablemente envenenado durante 1d4 horas.

9. Catarata
El agua fluye a través de una grieta en el techo cerca del muro este, entre las estalactitas de la torre de la sacerdotisa y la torre de guardia, creando una pequeña catarata que fluye hasta el suelo de la caverna y forma una poza natural (ver área 14). Los quaggoths recogen pequeños barriles de agua de la cabecera de la catarata para cubrir las necesidades del puesto avanzado.
El agua hace que el muro de piedra a 10 pies de la catarata sea difícil de escalar. Cualquier criatura que lo intente sufre desventaja en los controles realizados para escalar. Cualquier personaje que caiga, aterrizará en la poza de abajo, sin sufrir daño.

10. Torre de Guardia
La cuarta torre colgante, conectada por puentes de cuerda a la jaula de los esclavos y a la pasarela junto a la torre de la sacerdotisa, sirve como torre de guardia para observar la caverna, el pasadizo oeste y la jaula de esclavos.
La cámara inferior de la torre está ocupada por dos **drow** y un **guerrero de élite drow** que están montando guardia. Contiene una mesa de madera de zurkh y tres sillas, una mesita más pequeña y una red de seda de araña equipada con ganchos de los que colgar equipo.
Ya que montar guardia y permanecer en el puesto de vigilancia es un trabajo aburrido, los guardias suelen estar tan suficientemente distraídos (hablando o pasando el tiempo jugando a los dados) que los prisioneros pueden moverse sin ser vistos si superar un control de Destreza (Sigilo) en oposición a la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de los guardias.
La cámara superior de la torre almacena armas y armaduras extras para el puesto de guardia. Los personajes que entren en la armería pueden saquearla fácilmente (ver "Tesoro").

Tesoro
Los contenidos de la armería incluyen lo siguiente:
- 6 camisotes de malla
- 6 trajes de cuero tachonado
- 6 escudos
- 6 ballestas de mano

- 20 cajas de dardos de ballesta de mano, cada uno con 20 dardos
- 6 espadas cortas y 10 dagas
- 6 bolsas de abrojos (20 abrojos por bolsa)
- 4 rollos de cuerda de seda de 100 pies de longitud
- 2 martillos (no utilizables como armas)
- 2 bolsas de púas de hierro (10 púas por bolsa)

11. Jaula de los Esclavos

Esta cueva ha sido equipada para albergar cautivos hasta que sean enviados a Menzoberranzan para ser vendidos como esclavos.

La puerta a la jaula de los esclavos es mantenida cerrada. Un personaje que use herramientas de ladrón puede forzar la cerradura con un control exitoso de Destreza CD 20. Un personaje con herramientas improvisadas puede intentar el mismo control, pero sufre desventaja en la tirada.

Un intento de forzar la cerradura puede atraer la atención de los guardias, lo que requiere superar un control de Destreza (Sigilo) en oposición a la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de los guardias para llevarlo a cabo sin que estos se den cuenta. Cada uno de los guardias en las demás áreas del puesto avanzado tiene una llave para esta puerta colgando de su cuello. Romper la cerradura de la puerta y forzarla requiere superar un control de Fuerza CD 20

Salvaguardas Mágicas

Los drow han colocado poderosas salvaguardas mágicas en la jaula de los esclavos para impedir lanzar conjuros y escudar el área contra intentos de espionaje. Los conjuros lanzados dentro de la jaula de los esclavos no tienen efecto, y cualquier ranura de conjuro o carga de objeto mágico gastada para lanzar un conjuro es gastada. Las salvaguardas no suprimen o niegan conjuros que se originen fuera de la jaula de los esclavos. Por ejemplo, una criatura bajo los efectos de un conjuro de invisibilidad seguirá siendo invisible cuando entre en la jaula de los esclavos. Las criaturas dentro de la jaula de los esclavos no pueden ser afectadas por conjuros de adivinación o descubiertas mediante sensores mágicos de espionaje.

12. Nido de los Quaggoths

Más allá de la jaula de los esclavos y bajando una serie de escalones de piedra, esta caverna es usada como nido por la docena de quaggoths que sirven a los drow de Velkynvelve. El interior está salpicado de montículos parecidos a nidos y los huesos desperdigados de las anteriores comidas de los quaggoths.

Estos sirvientes de los drow usan el nido solo para dormir y comer, con 1d4 **quaggoths** descansando aquí en un momento dado. Los quaggoths atacarán a cualquier criatura que entre en el nido que no sea un drow, una araña o uno de ellos.

Inicialmente, no atacarán a quaggoths desconocidos o a drows, pero conocen a todos aquellos asignados al puesto avanzado y le darán el alto a los extraños. La situación de Derendil y de Sarith como prisioneros es conocida por todos ellos.

13. Puesto de Guardia Norte

Este pequeño nicho justo pasado y por debajo del nido de los quaggoths tiene los mismos rasgos que el puesto del aguarda en el área 1. Dos drow están aquí estacionados de guardia. Odian esta tarea por su proximidad al nido de los quaggoths, la jaula de los esclavos y la poza.

14. Poza

El agua que cae desde la catarata en el área 9 forma una poza de 20 pies de profundidad antes de fluir hasta un rio subterráneo que viaja durante varias millas antes de desembocar en el Lagoscuro. Dado que los drow toman todo el agua que necesitan de la parte de arriba de la catarata, usan la poza para echar la basura y los desperdicios. Aunque esto ensucia la superficie de la poza, el flujo constante mantiene pura el agua bajo la superficie.

Un **légamo gris** acecha en el fondo de la poza, camuflado perfectamente con la oscura y mojada piedra. Se alimenta de los desperdicios tirados a la poza, junto con alguna ocasional criatura que entra en la caverna o que cae en la poza.

Los habitantes de Velkynvelve siguen sin ser conscientes de que la reciente llegada del Lord Demonio Juiblex a la Infraoscuridad (tal y como se detalla en la versión completa de **Fuera del Abismo**) ha vuelto a este légamo particularmente agresivo y malévolo. Además de atacar a cualquier criatura que caiga en la poza, el légamo saldrá hasta 10 pies de la poza para atacar a cualquier criatura en las orillas. Cuando lo haga, las criaturas que estén a 30 pies o menos del légamo escucharán telepáticamente una voz gritando "¡Carne para el Señor sin Rostro!"

Medios de Huída

A no ser que quieran pasar el resto de sus vidas como esclavos de los drow, los personajes deberían comenzar a pensar rápidamente en formas de escapar. Aunque la tarea no es cosa fácil, los personajes pueden aprovecharse de ciertas oportunidades si usan la cabeza.

Adquisiciones

Uno o más de los personajes puede que tenga objetos útiles (Ver "Posesiones Saqueadas") y trabajar fuera de la jaula de los esclavos crea nuevas oportunidades para que los personajes adquieran o escondan pequeños objetos, incluyendo armas o herramientas improvisadas, o incluso que obtengan una llave de la jaula de esclavos de manos de un guardia. Lo que obtengan dependerá del trabajo que hagan y de a dónde vayan. Usa las descripciones de los diferentes lugares del puesto avanzado como guía para estas oportunidades. Coger algo requiere de un control exitoso de Destreza (Juegos de Manos) en oposición con los controles de Sabiduría (Percepción) de cualquier observador activo, o bien usando la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) como la CD. Un prisionero que falle el control será inmediatamente ordenado que suelte el objeto, bajo amenaza de latigazos o muerte.

El equipo y tesoros que los personajes puedan reclamar dependerá de cuanto puedan explorar del puesto avanzado antes de huir. Para algunos personajes puede ser un desafío divertido escapar a la Infraoscuridad con poco más que sus ropas. Para otros (incluyendo a los lanzadores de conjuros que necesitan libros de conjuros o componentes), considera colocar el equipo capturado del grupo (normalmente en los aposentos de Ilvara), en un lugar alternativo, por si los personajes quieren escapar sin explorar la totalidad del puesto avanzado; como los barracones de élite de los drow (área 4) o la armería (área 10).

El Gambito de Jorlan

Cuando el contacto inicial entre los aventureros y los otros prisioneros haya sido jugado, Jorlan Duskryn se las arreglará para llevarles a los prisioneros la comida durante su turno de guardia. (A Shoor le gusta ordenarle a Jorlan que haga esas humillantes tareas). De pie en la puerta de la jaula de los

esclavos, mientras pasa cuencos de comida, susurrará al personaje más cercano: "¿Si os pudiera dar un medio con el que escapar de aquí, lo aceptaríais?"
Si la respuesta es afirmativa, Jorlan sugerirá rápida y discretamente el dejar abierta la puerta de la jaula de los esclavos, así como crear una distracción durante el cambio de guardia. Les contará a los personajes la existencia de la armería, situada en la cámara sobre el puesto de guarida, en la torre colgante de los guardias enfrente de la jaula de los esclavos. Los fugitivos pueden entonces saltar a las telarañas de abajo, y luego por el borde hasta la poza, huyendo desde allí. A Jorlan no le preocupa si los prisioneros escapan, que es por lo que no les dará más ayuda o les advertirá del légamo gris en la poza. Le viene igual de bien si los prisioneros mueren durante su intento de huía. Simplemente quiere crear un incidente embarazoso para Shoor e Ilvara.
Jorlan lanzará miradas furtivas alrededor mientras habla rápidamente a los personajes. Si le cuestionan o piden cambios al plan, dirá que eso es todo lo que puede hacer. Si aceptan, será fiel a su palabra, dejando la puerta sin cerrar cerca del siguiente cambio de guardia, y retrasando el siguiente reemplazo durante unos minutos.

Una Bandada de Demonios

Durante un cambio de guardias, los prisioneros escucharán un horrible sonido de zumbidos, seguidos por unos graznidos inhumanos. Unos cuernos de alarma sonarán mientras cuatro demonios chasme persiguen a un par de demonios vrock por la caverna desde el pasadizo del norte. Al principio, los demonios pasarán volando y zumbando, ignorando a otras criaturas mientras ambos grupos se asaltan salvajemente el uno al otro. La llegada de los demonios pillará a los drow con la guardia baja. Los drow se aprestarán a defender el puesto avanzado de un posible ataque. Los demonios inicialmente pasarán al lado de las torres colgantes, dejando las pasarelas y cavernas fuera de los efectos de sus zumbidos y gritos. Sin embargo, los drow y quaggoths en las torres estarán lo suficientemente cerca como para verse afectados. La batalla aérea al final se acercará a la plataforma y las torres de los guerreros de élite, mientras los demonios se rajan mutuamente.
Los drow se moverán para enfrentarse a los demonios y para defender el puesto avanzado, dejando a los personajes con una oportunidad perfecta para escapar. Puedes combinar este evento con la oferta de Jorlan de dejar la puerta abierta, haciendo que sea fácil para los personajes el escabullirse. Alternativamente (o si rehúsan la oferta de Jorlan), los personajes pueden usar la distracción para llevar a cabo su propia fuga, luego decidir cómo bajar al suelo de la caverna y dónde dirigirse después de eso. Describe el caos del ataque de los demonios y la respuesta de los drow mientras los prisioneros escapados intentan huir. Los personajes pueden seguir la sugerencia de Jorlan de dejarse caer en las telarañas y luego sumergirse en el pozo, con la posibilidad de tener que tratar con una araña gigante o dos y con el légamo gris por el camino. Alternativamente, pueden encontrar otra forma de bajar. Llegar al ascensor requiere atravesar a los drow reunidos en la plataforma, y luego intentar usarlo durante el ataque, lo que puede ser difícil.
Si quieres proporcionarles un desafío adicional a los personajes, un **vrock** caerá derribado casi enfrente de los personajes mientras alcanzan el suelo de la caverna o cuando se mueven hacia la salida que hayan escogido. El demonio está gravemente herido, pero incluso con 11 puntos de golpe restantes y habiendo gastados sus capacidades de espiras y graznido aturdidor, todavía es bastante peligroso.
Graznará a los personajes, pero si no hacen nada para amenazarlo durante 1 asalto, el demonio batirá las alas y se lanzará otra vez hacia la lucha aérea. Si los aventureros se enfrentan al vrock caído y lo derrotan o escapan de él, recompénsalos con un cuarto de su valor normal de PX, o 575 PX, dado su debilitado estado.
Si Jorlan está con vida cuando los demonios ataquen, puede usar la distracción para liberar a los prisioneros (de la forma mostrada en "El Gambito de Jorlan"). Cualquier personaje que pregunte a Jorlan acerca de los demonios recibirá una corta respuesta: "los demonios no tienen nada que ver conmigo. Luchad con ellos bajo vuestro propio riesgo."

Dejando Velkynvelve

Los personajes tienen tres opciones para dejar Velkynvelve: los pasadizos en el norte, en el oeste o en el Sur.

Pasadizo Norte

Este lleva hacia Menzoberranzan y Blingdenstone; dos grandes ciudades de la Infraoscuridad, cada una de las cuales es parte de la aventura completa de *Fuera del Abismo*.
La mayor parte de los compañeros prisioneros desaconsejará el viajar hacia la ciudad drow y los gnomos de las profundidades sugerirán viajar hacia Blingdenstone como ruta para salir de la infraoscuridad. A no ser que estés jugando la aventura completa de *Fuera del Abismo*, el grupo debería seguir una ruta serpenteante hacia el oeste en dirección hacia el Lagoscuro (ver capítulo 3).

Pasadizo Oeste

Este lleva de forma más directa hacia el Lagoscuro (ver Capítulo 3). Si estás jugando la versión completa de Fuera del Abismo, el grupo debería girar al final hacia el Sur en dirección a la ciudad duergar de Gracklstugh.

Pasadizo Sur

Este lleva hacia Gracklstugh (detallada en la versión completa de Fuera del Abismo), siguiendo una ruta hacia el suroeste. Los personajes pueden necesitar pasar bajo los demonios enzarzados en la lucha, pero el suelo de la caverna está fuera de alcance de sus zumbidos y graznidos.
Los demonios enzarzados en combate ignorarán a los prisioneros fugados, con la posible excepción de un vrock caído (ver "Una Bandada de Demonios").
Independientemente de la ruta que los personajes tomen, el Capítulo 2 cubre su paso a través de la Infraoscuridad en dirección a su destino final.

Recompensas de PX

Además de las recompensas en PX ganadas por derrotar a las criaturas en este capítulo, escapar de Velkynvelve le proporcionar a los personajes una recompensa especial de 150 PX (repartida equitativamente entre todos los miembros del grupo).



Capítulo 2: Hacia la Oscuridad

Una vez que los aventureros escapen de Velkynvelve, querrán huir de la Infraoscuridad. Ya a millas bajo la superficie, deben abrirse camino a través de un interminable laberinto de pasadizos y cavernas, evitar la persecución de los drow y encontrar una ruta hacia el mundo de arriba; todo mientras tratan con los peligros de la Infraoscuridad y luchan por obtener los recursos que necesitan para sobrevivir.

Este capítulo presenta guías para los viajes de los personajes entre un cierto número de lugares de la Infraoscuridad. Esta aventura de D&D Encounters se centra en los viajes entre Velkynvelve (en el capítulo 1) y el asentamiento Kuo-toa de Sloobludop en el Lagoscuro (en el Capítulo 3). Las otras áreas contempladas en este capítulo aparecen en la aventura completa de *Fuera del Abismo*, o pueden ser desarrolladas para tus propias aventuras. La región del Lagoscuro ofrece modificaciones a estas reglas de viajes, al igual que algunas de las otras áreas detalladas en la aventura completa de *Fuera del Abismo*. Este capítulo ofrece guías para la persecución drow de los prisioneros huidos, junto con encuentros adicionales que puedes colocar a lo largo de la ruta de los aventureros mientras viajan.

¿A Dónde Ir?

La primera pregunta de los personajes tras escapar de Velkynvelve probablemente sea: "¿A dónde vamos ahora?" Los aventureros deben encontrar un camino de salida de la Infraoscuridad y de vuelta al mundo de la superficie.

Sus compañeros PNJs tienen sus propios destinos en mente, y son los más capaces para orientarse por los reinos subterráneos. Por tanto, los aventureros dependerán de su guía. (Si planeas jugar la versión completa de Fuera del Abismo o añadir más encuentros a esta aventura de D&D Encounters, creando tus propios escenarios en la Infraoscuridad, puedes hacer uso de las conexiones entre Gracklstugh, Blingdenstone, la Arboleda de Neverlight, y otras áreas de la Infraoscuridad. A efectos de esta aventura, dirigirás a los aventureros en dirección hacia el Lagoscuro y el Capítulo 3).

Los PNJs pueden ofrecer direcciones y sugerencias de la siguiente forma:

- Buppido sabe cómo llegar a Gracklstugh por la ruta Sur que sale de Velkynvelve. También puede encontrar una ruta hacia Gracklstugh desde el Lagoscuro. Si planeas jugar la versión completa de *Fuera del Abismo*, Buppido puede urgir a los personajes a ir a Gracklstugh para adquirir mejor equipamiento, además de querer volver con su gente. También quiere asesinar a los personajes uno a uno durante el camino, creyendo que son ofrendas divinas entregadas a sus manos.
- El Príncipe Derendil, el quaggoth con alucinaciones, no puede ofrecer direcciones útiles, pero acompañará con gusto al grupo, ansioso por volver al mundo de la superficie.
- Eldeth Feldrun no está familiarizada con esta región de la Infraoscuridad y no puede guiarles, pero tiene un bono de +5 en los controles de Sabiduría (Supervivencia) y puede ayudar con esta tarea.

SOLOS
En el caso de que ninguno de los prisioneros que puedan orientarse en la Infraoscuridad se las arreglen para escapar con el grupo –o ninguno de los personajes esté dispuesto a prestar atención a su consejo– entonces los aventureros se verán forzados a vagabundear. El grupo permanecerá perdido hasta que los personajes encuentren a criaturas capaces de darles direcciones o intenten capturarles. Esas criaturas pueden incluir a kuo-toa de Sloobludop, esclavistas o mercaderes duergar de Gracklstugh, los goblins del encuentro de los Caminos Sedosos, o incluso sus perseguidores, que tienen el objeto de llevarlos de vuelta a Velkynvelve.

- Jimjar puede guíar al grupo a Blingdenstone desde la ruta norte de Velkynvelve. Si planeas jugar a la versión completa de *Fuera del Abismo*, la ciudad svirfneblin le dará a los personajes acceso a la superficie, aunque Jimjar estará de acuerdo con visitar otros lugares interesantes a lo largo del camino, así como llevar a Taburete de vuelta a su hogar.
- Ront no está familiarizado con la Infraoscuridad y no puede guiarles. Estará dispuesto a quedarse con los aventureros mientras buscan un destino que les lleve de vuelta al mundo de la superficie.
- Sarith Kzekarit es el mejor guía potencial en el grupo, pero también el más embaucador. Puede orientarse hacia cualquier región de la Infraoscuridad mostrada en el mapa. Si planeas jugar la versión completa de *Fuera del Abismo*, Sarith puede sugerir a los personajes viajar a la Arboleda de Neverlight, que está detallada en la aventura completa. Dice de quiere aprovechar la oferta de santuario de Taburete, pero en realidad, es a causa de la influencia de las esporas infecciosas demoníacas de Zuggtmoy sobre su mente.
- Shuushar puede orientarse a través del Lagoscuro una vez el grupo esté a menos de tres millas de cualquier parte de él. Está dispuesto a viajar con los personajes y a guiarlos, y sugerirá visitar a la aldea Kuo-toa de Sloobludop para adquirir barcos. Shuushar desea volver con su propia gente, con la esperanza de guiarlos hacia la iluminación que ha conseguido. Si estás jugando a la edición de D&D Encounters de *Fuera del Abismo* como aventura independiente, el consejo de Shuushar es una buena forma de llevar a los personajes al capítulo 3.
- Taburete no puede guiarles y no conoce el área, pero quiere desesperadamente volver a casa en la arboleda de Neverlight. Si planeas jugar la versión completa de *Fuera del Abismo*, Taburete dirá que su gente estará agradecida y ofrecerá al grupo cobijo y ayuda, y describirá a su soberano como alguien sabio dentro de los caminos ocultos de la Infraoscuridad.
- Topsy y Turvy pueden orientarse hasta Blingdenstone, pero serán reticentes a hacerlo. Por tanto, es probable que apoyen cualquier sugerencia que no les lleve a su antiguo hogar. Una vez se sientan más a salvo, es probable que se vayan solos, de la misma forma en la que estaban antes de que los drow los capturaran.

Viaje por la Infraoscuridad

La Infraoscuridad es una vasta red de cavernas, túneles, grutas y pasadizos que se extienden de un extremo a otro de Faerûn. Sus rasgos físicos son incluso más variados que los del mundo de la superficie –Ríos subterráneos, campos de hongos, ciudades bajo la superficie, fisuras insondables–. Los aventureros tendrán que lidiar con todos estos rasgos y más. Parte del viaje del grupo a través de la Infraoscuridad es tratado de forma abstracta, usando las reglas y consejos en el Capítulo 8, "Aventuras", del *Manual del Jugador*. Las siguientes guías específicas son aplicables al viaje en la Infraoscuridad durante esta aventura.

Ritmo de Viaje

El ritmo de viaje en la Infraoscuridad es significativamente más lento que el viaje por tierra. No solo los túneles y pasadizos son a veces terreno difícil con superficies complicadas, sino que las rutas en la Infraoscuridad son rara vez directas, y los personajes deben seguir los pasadizos que encuentren disponibles, con sus variadas curvas y encruzijadas, subidas y descensos.
Las criaturas que pueden cavar a través de la roca sólida (como los gusanos púrpura) se mueven a su velocidad normal de excavación, pero eso, probablemente, no sea una opción para el grupo.

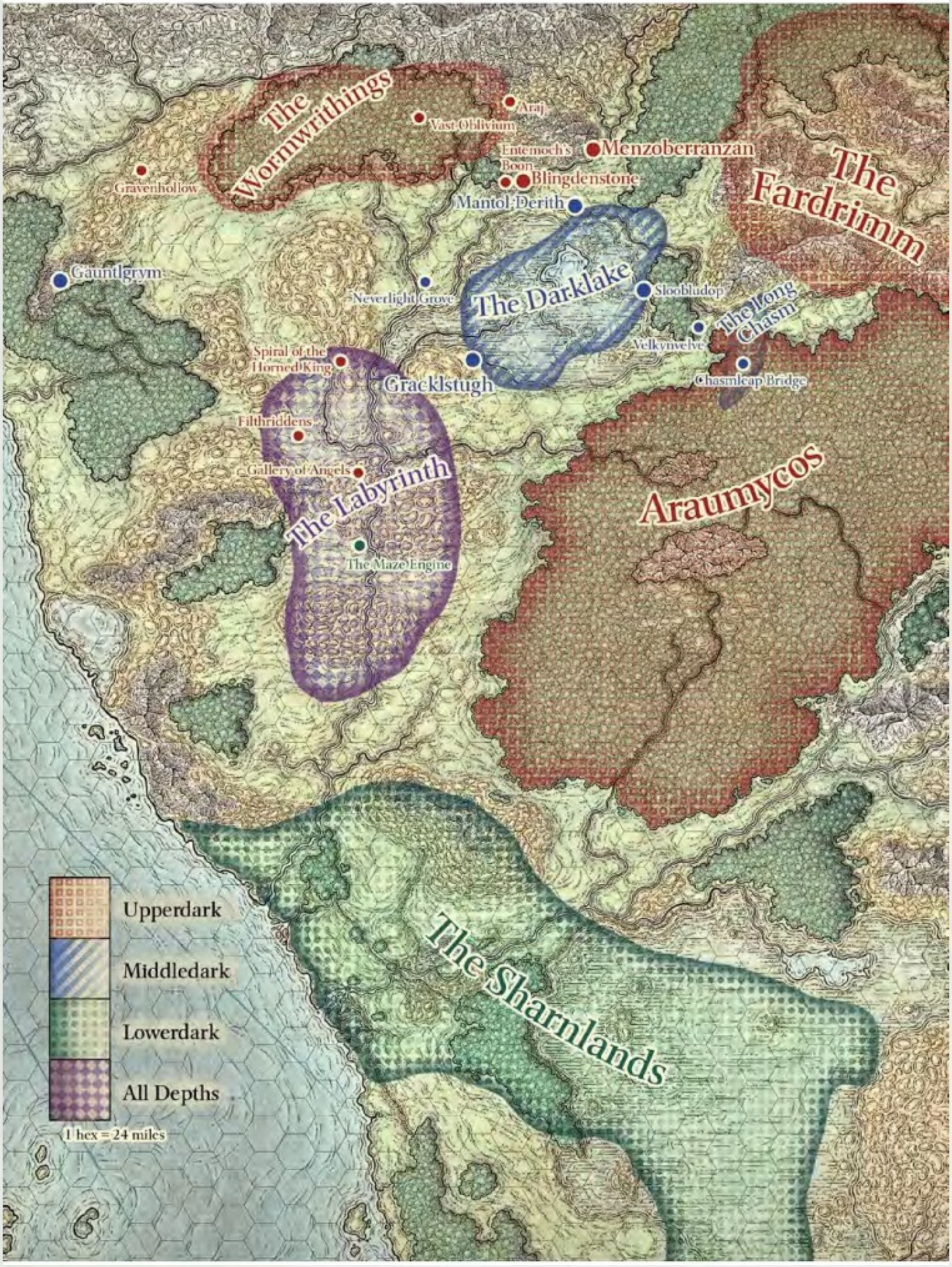
Ritmo de Viaje en la Infraoscuridad

Ritmo	Millas/ Día	Efecto
Rápido	8	Penalización a las puntuaciones pasivas de Sabiduría (Percepción) ; sin forrajeo
Normal	6	–
Lento	4	Forrajeo mejorado; poder usar sigilo

Un ritmo rápido hace más difícil al grupo el avistar emboscadas u objetos de interés, e impide forrajear a los personajes, mientras que un ritmo lento permite a los personajes viajar de forma suficientemente sigilosa como para sorprender o pasar ocultos al lado de criaturas con las que se encuentren, y mejora su probabilidad de forrajear de forma exitosa tanto agua como comida. La tabla de "Tiempos de viaje en la Infraoscuridad" muestra el tiempo necesario para viajar entre los diferentes lugares de Infraoscuridad.
Estos tiempos asumen que el grupo se mueve a un ritmo normal sin parar (excepto por el tiempo que pasen descansando o se encuentren perdidos). Para un ritmo rápido, reduce los tiempos en un tercio, para un ritmo lento, increméntalos en un tercio.

Tiempos de Viaje en la Infraoscuridad

Lugar	Velkynvelve	Sloobludop	Gracklstugh	Arboleda de Neverlight	Blingdenstone	Menzoberranzan
Velkynvelve	—	8 días	28 días	36 días	30 días	26 días
Sloobludop	8 días	—	20 días	26 días	20 días	20 días
Gracklstugh	28 días	20 días	—	12 días	20 días	27 días
Neverlight Grove	36 días	26 días	12 días	—	16 días	24 días
Blingdenstone	30 días	20 días	20 días	16 días	—	8 días
Menzoberranzan	26 días	20 días	27 días	24 días	8 días	—


The Wormwrithings
Araj
Vast Oblivium
Entemoch's Boon
Menzoberranzan
Blingdenstone
The Fardrimm
Gravenhollow
Mantol-Derith
Gauntlgrym
Neverlight Grove
The Darklake
Sloobludop
The Long Chasm
Velkynvelve
Spiral of the Horned King
Gracklstugh
Chasmleap Bridge
Filthriddens
Gallery of Angels
The Labyrinth
Araumycos
The Maze Engine
The Sharnlands
Upperdark
Middledark
Lowerdark
All Depths
1 hex = 24 miles

Preparación de Encuentros

Cuando ocurra un encuentro durante el viaje de los aventureros, hay un número de factores que juegan en su preparación y potencial de dificultad.

Espacio y Orden de Marcha

Pide a los jugadores que establezcan dos órdenes de marcha para los personajes: uno para cuando se muevan en línea india y otro cuando se mueven en línea de a dos. Entonces, cuando suceda un encuentro, tira un d6. En una tirada de 1-2, el grupo estará viajando a través de un pasadizo estrecho, por lo que deberás posicionar a los aventureros en el orden de marcha de fila india. Con una tirada de 3-4, los personajes estarán viajando a través de un pasadizo estándar y podrán usar el orden de marcha de fila de a dos. Con una tirada de 5-6, el encuentro ocurre en una gran área abierta, por lo que permite a los jugadores que posicionen a los personajes donde quieran.

Iluminación

Tira un d6 para determinar si un área de encuentro está iluminada. Con una tirada de 1–3, el área estará suavemente iluminada por los musgos y líquenes fosforescentes comunes en la Infraoscuridad, o por el Faerzress (ver "*Faerzress*"). Con una tirada de 4-6, el área estará a oscuras, excepto por cualquier fuente de luz que los personajes puedan llevar consigo.

Percibiendo Amenazas

Las puntuaciones pasivas de Sabiduría (Percepción) de los personajes en el grupo cuentan a efectos de percibir amenazas ocultas, solo si se cumplen las dos condiciones siguientes:

- Los personajes son capaces de ver la amenaza (debido a la iluminación o si tienen visión en la oscuridad) o percibirla de alguna otra forma.
- Los personajes no están ocupados en otras actividades, incluyendo orientarse o forrajear.

Un ritmo rápido impone una penalización de –5 a las puntuaciones Pasivas de Sabiduría (Percepción) para percibir amenazas. Puedes también decidir que solo los personajes en una fila en particular del orden de marcha son capaces de percibir una amenaza específica.

Sorpresa

Cuando se produzca un encuentro, determina si los aventureros o sus enemigos están sorprendidos de la forma normal. Los aventureros pueden conseguir la sorpresa solo si se cumplen todas las siguientes condiciones:

- El encuentro ocurre mientras el grupo se está moviendo (no está parado o acampado).
- El grupo eligió la opción de sigilo mientras se mueve a un ritmo lento.

- l menos un miembro del grupo es capaz de percibir la amenaza y comunicarla al resto del grupo.

Orientarse

Perderse es un serio riesgo en los retorcidos túneles de la Infraoscuridad, y los viajeros pueden vagabundear en círculos sin saberlo. Las criaturas no familiarizadas con una región dada de la Infraoscuridad se pierden automaticamente, vagabundeando en una dirección aleatoria por cada 4 horas de viaje, hasta que se encuentren en un área con la que estén familiarizados (lo que podría ser mucho tiempo).

Incluso las criaturas que conocen las rutas de la Infraoscuridad no son inmunes. Por cada día de viaje, y en cualquier momento en el que los personajes partan otra vez tras finalizar un descanso corto o largo, el guía del grupo debe realizar un control de Sabiduría (Supervivencia). Si el grupo se está moviendo a un ritmo lento, el guía gana un bono de +5 al control, mientras que un ritmo rápido impone una penalización de –5. Un control fallido indica que el personaje se pierde, viajando en una dirección aleatoria durante 1d6 horas antes de que el guía pueda realizar un nuevo control para viajar en la dirección correcta.

Cartografiando

Un personaje no centrado en cualquier otra tarea –incluyendo vigilar peligros mientras viaja– puede registrar el progreso del grupo a través de la Infraoscuridad y crear un mapa de la ruta. Un mapa así puede ser un recurso útil si los personajes tienen que volver sobre sus pasos, ya sea que estés jugando la aventura completa de *Fuera del Abismo* o si quieres expandir esta aventura con tus propias módulos en la Infraoscuridad. Tener un mapa permite recorrer un área previamente explorada sin probabilidades de perderse.

Forrajeando

A no ser que obtengan un suministro de comida y agua, los aventureros deben forrajear para sobrevivir durante su viaje.

Encontrar provisiones en la Infraoscuridad es difícil pero no imposible. Los personajes pueden recoger comida y agua si el grupo viaja a un ritmo normal o lento. Un personaje que forrajee debe realizar un control de Sabiduría (Supervivencia). La CD básica es 15, pero puede ser tan alta como 20 en algunas partes de la Infraoscuridad. Las necesidades de agua y comida para los personajes aparecen descritas en el capítulo 8, "Aventuras" del *Manual del Jugador*. Además de forrajear, conjuros como *Crear Agua y Comida* y *Buenas bayas* pueden ayudar a aprovisionar al grupo, y hay siempre una probabilidad de que los personajes encuentren a otros a quienes comprar o robar provisiones.

Además, muchas criaturas con las que los personajes se encuentren pueden ser descuartizadas, pero la carne que proporcionan se estropea si no es comida. Comer carne en mal estado requiere realizar una tirada de salvación de Constitución para digerir la comida, una tirada de salvación de Sabiduría para evitar adquirir un nivel de locura por la experiencia (ver "Locura" más adelante en este capítulo) o ambos.

Cantidad de Comida por Criatura

Diminuta	1 libra
Pequeña	4 libras
Mediana	16 libras
Grande	32 libras

La necesidad de los personajes de forrajear y adquirir suministros sirve como motivador para llevarlos a explorar y visitar diversas partes de la Infraoscuridad. Cuanto más desesperados estén –según se vayan acumulando niveles de agotamiento– mayor será el riesgo que los personajes estarán dispuestos a tomar.

Controlando el Tiempo

Sin luz del sol, un cielo visible, estaciones o clima en la Infraoscuridad, la mayor parte de los personajes solo pueden observar el paso del tiempo usando sus periodos de descanso. La mayor parte de las criaturas de la Infraoscuridad hacen lo mismo (si se preocupan por registrar el tiempo), a no ser que haya otra forma de contar el tiempo.

Faerzress

Una energía mágica inusual a la que los drow llaman *Faerzress* permea gran parte de la Infraoscuridad. El origen de este misterioso poder arcano es desconocido. Las leyendas dicen que es una antigua magia élfica que data del tiempo de cuando los elfos oscuros fueron exiliados por primera vez del mundo de la superficie. Los drow y las criaturas de la Infraoscuridad usan las propiedades de áreas infundidas con el *Faerzress* para proteger sus asentamientos.

Las áreas infundidas con *Faerzress* pueden variar en tamaño, desde unas pocas docenas de pies hasta varias millas de diámetro, y comparten los siguientes efectos:

- Las áreas infundidas con *Faerzress* están siempre iluminadas con luz débil.
- Una criatura en un área infundida con *Faerzress* tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros de adivinación. Si un conjuro de adivinación no permite una tirada de salvación, el lanzador debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 para poder lanzar el conjuro. Fallar la tirada significa que el conjuro es desperdiciado y no tiene efecto.
- Cualquier criatura intentando teleportarse hacia, dentro de o desde un área infundida de *Faerzress* deber superar una tirada de salvación de Constitución CD 15. Si la tirada de salvación falla, la criatura sufre 1d10 puntos de daño de fuerza y el intento de teleportación falla. Incluso si la tirada de salvación falla, el intento de teleportación puede sufrir un fallo como si la el destino solo fuera conocido por una descripción, sin importar cómo de familiarizado esté con el destino. Revisa la tabla en el conjuro de *Teleportar* para más información.
- Las áreas infundidas con *Faerzress* se han visto corrompidas por el caos de los lores demonios. Cuando un conjuro es lanzado en un área infundida por el Faerzress, el lanzador lanza un d20. Con una tirada de 1, el conjuro tiene un efecto adicional, determinado por una tirada en la tabla de Oleadas de Magia Salvaje en el Capítulo 3 “Clases,” del Manual del Jugador.

Aunque el *Faerzress* no puede ser disipado, sus efectos se ven temporalmente suprimidos en el área de un *Campo Antimagia*.

Equipamiento

El equipamiento que los personajes tienen a mano dependerá de lo que puedan saquear o robar en su huida de Velkynvelve. En realidad, una de las razones principales para que el grupo visite asentamientos conocidos en la Infraoscuridad es la de adquirir equipamiento y provisiones adecuados.

Artesanía

Los personajes pueden usar tiempo libre durante su viaje para fabricar equipamiento, siempre que tengan pericia con las herramientas necesarias y tengan acceso a ellas (ver “*Actividades de Tiempo Libre*” en el Capítulo 8 del *Manual del Jugador*). Tener que improvisar herramientas dobla el tiempo de fabricación y algunos materiales requeridos son difíciles de encontrar en la Infraoscuridad, incluyendo maderas y otras plantas del mundo de la superficie. Cuero, huesos y madera de zhurk (ver “Hongos de la Infraoscuridad” más adelante en este capítulo) pueden ser un sustituto en algunos casos. La fabricación puede incluir modificar objetos saqueados o robados para satisfacer otras necesidades, como por ejemplo crear una armadura improvisada a partir de piezas de armaduras recogidas y otros materiales.

Componentes

Los lanzadores de conjuros podrían encontrarse sin componentes materiales (ver “*Componentes*” en el Capítulo 10 del *Manual del Jugador*). Pueden adquirir bolsas de componentes y focos de lanzamiento de conjuro de enemigos derrotados, asentamientos y comerciantes, o pueden fabricar esos objetos durante sus actividades de tiempo libre mientras viajan.

Locura

En el mejor de los casos, la Infraoscuridad es un mundo inhóspito, extraño y alienigena, pero la influencia de los señores demoníacos la han transformado en un dominio de locura y caos. El *Faerzress* actúa como catalizador, esparciendo la locura de los lores del abismo a través de la Infraoscuridad.

Una vez el grupo escape de Velkynvelve y se lance hacia la Infraoscuridad, comienza tener en cuenta los efectos de la locura demoníaca sobre la Cordura de los personajes (ver “Locura” en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*). En varios momentos durante la aventura, a los personajes se les pedirá que realicen una tirada de salvación para resistir algún efecto inductor de locura. Además, puedes hacer que uno o más de los personajes deban realizar una tirada de salvación contra locura cuando suceda uno de los siguientes efectos:

- Los personajes se encuentran o son testigos de algo particularmente alienígena o perturbador (como un Lord demonio).
- Los personajes permanecen en un área infundida de *Faerzress* durante un periodo largo de tiempo (ocho o más horas consecutivas).
- Un personaje sufre daño psíquico, particularmente en un área infundida de *Faerzress*.

En Fuera del Abismo, la locura es medida en tres niveles:

Niveles de Locura

Nivel	Efecto
1	Brote de locura a corto plazo (dura 1d10 minutos)
2	Brote de locura a largo plazo (dura 1d10 x 10 horas)
3	Brote de locura indefinida (dura hasta que sea curada)

El nivel de locura de una criatura comienza a 0. Cuando la criatura falla una tirada de salvación de locura, su nivel de locura se incrementa en 1, y la criatura sufre inmediatamente el efecto del nivel (de la forma que se determina tirando en la tabla de Locura a Corto Plazo, Locura a Largo Plazo o Locura Indefinida en la *Guía del Dungeon Master*). Cuando el efecto termina, el nivel de locura de la criatura no cambia. En cualquier momento en que el nivel de locura de la criatura se incremente, sufre los efectos correspondientes al nuevo nivel. Si una criatura con locura de tercer nivel falla una tirada de salvación de locura, su nivel de locura pasa a ser de 1. De esta forma, los personajes pueden, potencialmente, acumular múltiples formas de locura. Los brotes de locura a corto y a largo plazo pueden ser curados de la forma descrita en la *Guía del Dungeon Master*. Dada la fuente demoníaca de la locura, *Retirar Maldición* y *Disipar el Mal* son también efectivos como cura. Para curar la locura indefinida y también para resetear el nivel de locura de una criatura a 0 es necesario un conjuro de *Restauración Mayor* o una magia más poderosa.

Muerte

Dejar que pase lo que tenga que pasar en un combate enfatiza la naturaleza desafiante de esta aventura. Sin embargo, si los personajes comienzan a caer muy rápido, quizás quieras darles algunas oportunidades para devolver personajes muertos a la vida en niveles bajos durante su progreso a lo largo de *Fuera del Abismo*.

- Un *pergamino de conjuro* de *Resucitar a los Muertos* puede aparecer entre algún tesoro, o bien cuando este se necesita o bien para que los personajes lo guarden para más adelante. Es necesario un control de característica de conjuros CD 15 para que un personaje de nivel bajo use uno de esos pergaminos.
- Un extraño efecto de *Faerzress* puede traer de nuevo a la vida a un personaje caído, pero no sin un coste. El nivel de locura de un personaje restaurado a la vida se ve incrementado en 1 al ser resucitado (ver "Locura" antes en este capítulo).
- Si el cuerpo de un personaje caído es perdido o dejado atrás, los perseguidores drow del grupo lo encontrarán. La alta sacerdotisa drow lanzará *Resucitar a los Muertos* sobre el cadáver de tal forma que el personaje pueda ser interrogado. El personaje podría escapar para reunirse con los otros aventureros. (Este resultado es especialmente útil si estás jugando la versión completa de Fuera del Abismo, o si planeas jugar tus propias aventuras en la Infraoscuridad tras completar la aventura de D&D Encounters).

Si un personaje jugador encuentra la muerte definitiva, piensa acerca de las formas en las que un jugador podría introducir a un nuevo personaje en el grupo durante su viaje a través de la Infraoscuridad.

- Convierte uno de los aliados PNJs existentes del grupo –incluyendo a tus compañeros prisioneros escapados de Velkynvelve– en un personaje jugador. Los personajes drow, enanos y gnomos de las profundidades son fácilmente jugables. Puedes incluso permitir a un jugador el tomar el control de un PNJ más inusual hasta que un nuevo personaje pueda unirse al grupo. Esto es particularmente adecuado si el jugador ya ha estado manejando al PNJ (ver "Un Grupo Variopinto" en el Capítulo 1).
- Un encuentro con una criatura podría revelar un potencial nuevo miembro del grupo, como un habitante de la superficie perdido en la Infraoscuridad que investiga rumores de extraños sucesos. Otra posibilidad sería un esclavo escapado de otro asentamiento de la Infraoscuridad.
- Un monstruo encontrado por el grupo podría haber apresado a otras víctimas o rehenes (una araña gigante con una víctima todavía viva, o unos trogloditas con prisioneros para su despensa). Una vez los monstruos sean derrotados, un antiguo cautivo podría unirse al grupo.
- Los personajes podría encontrarse con nuevos miembros del grupo en cualquiera de los asentamientos de la Infraoscuridad que visiten durante la aventura, particularmente visitantes o locales que tengan una poderosa razón para marcharse deprisa.

Hongos de la Infraoscuridad

La Infraoscuridad es el hogar de una tremenda diversidad de hongos con una variedad de usos diferentes. Los personajes se pueden encontrar con varios ejemplos de la flora de la Infraoscuridad durante sus viajes. Identificar una especie de hongos y sus usos potenciales requiere un control exitoso de Inteligencia (Naturaleza) CD 15, pero los habitantes de la Infraoscuridad están familiarizados con muchas de estas especies de forma automática.

Hongos Comestibles

Los hongos comestibles proporcionan comida y agua. Los requerimientos básicos de comida y agua para los personajes están cubiertos en el capítulo 8, "Aventuras" del *Manual del Jugador*.

Tallo de Barril

Un Tallo de Barril es un hongo grande con forma de barril que se puede coger para drenar el agua fresca almacenada dentro de él. Un único tallo de barril contiene 1d4 + 4 galones de agua y proporciona 1d6 + 4 libras de comida.

Gorro Azul

Apodado el "grano de la Infraoscuridad", un gorro azul no es comestible, pero sus esporas pueden ser aplastadas para crear una nutritiva y fina harina. El pan hecho de harina de gorro azul es conocido como pan de esporas o pan azul. Una barra es equivalente a 1 libra de comida.

Liquen de Fuego

De color naranja pálido, el liquen de fuego aumenta con el calor, por lo que crece en regiones de calor geotérmico. El liquen de fuego puede ser aplastado y fermentado en una pasta caliente y especiada, que se puede extender sobre un pan de esporas o añadida a sopas o cocidos para darles sabor. Los duergar también fermentan el liquen de fuego en un licor muy fuerte.

Corteza Ondulada

La corteza Ondulada es un hongo tipo repisa que parece una masa de carne podrida. Es comestible. Aunque se puede comer crudo, sabe mejor a la parrilla. Una única hoja de corteza ondulada proporciona 1d4+6 libras de comida.

Trillimac

Un trillimac es un hongo que crece hasta una altura de cuatro o cinco pies y que tiene un ancho sombrero de color gris verdoso y un pedúnculo gris claro. La superficie correosa del sombrero se puede cortar y limpiar para usarse en la elaboración de mapas, sombreros y pergaminos (su superficie acepta bien los tintes). El pedúnculo se puede limpiar, empaparlo de agua durante una hora y luego secarlo para convertirlo en una comida similar a un pan. Cada pedúnculo de trillimac proporciona 1d6 + 4 libras de comida.

Orbe Acuoso

Un orbe acuoso es un hongo bulboso que cree en aguas poco profundas. Un orbe acuoso maduro puede ser exprimido como una esponja, proporcionando un galón de agua potable y una libra de comida (aunque gomosa y carente de sabor).

Madera de Zurkh

La madera de Zhurk es un hongo a gran escala que puede alcanzar una altura de treinta a cuarenta pies. Sus grandes esporas parecidas a grano son comestibles y nutricionalmente equivalentes a 1d4 + 4 libras de comida, pero la madera de zhurk es importante, más que nada por sus duros pedúnculos parecidos a la madera. La madera de zhurk es una de las escasas formas de madera en la Infraoscuridad, usada para fabricar muebles, contenedores, puentes y balsas, entre otras cosas. Los artesanos habilidosos pueden usar tintes, arena y pulimentos para crear diferentes diseño en la madera de zhurk.



Hongos Exóticos

Las especies de hongos descritas en esta sección tienen extrañas propiedades, pero no tienen valor nutricional.

Luz Nocturna

Una luz nocturna es un hongo alto y bioluminiscente con forma de tubo que crece hasta una altura de 1d6 + 4 pies y que emite una luz brillante en un radio de 15 pies y una luz débil en un radio adicional de otros 15 pies. Una luz nocturna que es desgajada o destruida se oscurece tras 1 asalto. Si una luz nocturna viva es tocada, ya sea por una criatura o un objeto, su luz se apagará hasta que sea tocada de nuevo.

Nariz de Nilhogg

Una nariz de nilhogg es un pequeño hongo que proporciona a cualquier criatura que se lo coma ventaja en todos los controles de Sabiduría (Percepción) basados en el olfato durante 1d4 horas. Sin embargo, la criatura sufre desventaja en las tiradas de salvación contra los efectos basados en el olfato durante la misma cantidad de tiempo.

Ormu

Un musgo verde bioluminiscente que crece en áreas cálidas y húmedas, los ormu son particularmente comunes cerca de conductos y chimeneas de vapor. Proporciona luz suave en un radio de 5 pies de radio, y puede ser cosechado, secado y convertido en un polvo o pigmento.

Timmask

También conocido como “hongo del diablo”, un timmask es un hongo de dos pies de altura con rayas rojas y naranjas a lo largo de su sombrero marrón. Desgajar o destruir un timmask hace que libere una nube de 15 pies de radio de esporas venenosas. Las criaturas en el área deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedar envenenadas. Mientras estén envenenadas de esta forma, las criaturas se hallarán bajo los efectos de un conjuro de *Confusión* durante 1 minuto. Cuando el efecto del conjuro termina, la condición de envenenado concluye también.

Lengua de Locura

Una lengua de Locura es un hongo comestible que se asemeja a una gran lengua humana. Una criatura que se coma un lengua de locura debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o decir en voz alta de forma compulsiva cualquier pensamiento que se le pase por la cabeza durante la siguiente hora. El efecto puede ser terminado con un conjuro de *Restauración Menor* o magia similar.

Tallo de Antorcha

Un hongo de entre uno o dos pies de altura con un sombrero combustible, un único tallo de antorcha arde durante 24 horas si se lo acerca a una fuente de fuego. Hay 1 probabilidad entre 6 de que un tallo de antorcha explote cuando sea encendido, estallando en una nube de esporas inflamables. Las criaturas a menos de 10 pies de un tallo de antorcha que estalle sufrirán 3 (1d6) puntos de daño por fuego.

Narrando el Viaje

A medida que los aventureros se abran camino a través de la Infraoscuridad tendrás que improvisar descripciones de lo que experimenten para añadir sabor a la aventura. Según lo vayas haciendo, haz hincapié en dos cosas:

Primero, que el viaje es lento y arduo. El grupo está viajando bajo tierra, sin ninguna de las comodidades del mundo de la superficie. La comida y el agua escasean. Los personajes deberían sentir que sus personajes están en peligro a lo largo de todos sus viajes, sin saber nunca si algo se va a abalanzar sobre ellos desde las sombras.

Segundo, que la Infraoscuridad es un paisaje exótico y alienígena que no se parece en nada a lo que pueda haber en el mundo de la superficie. A lo largo de sus retorcidos pasadizos y cavernas imposiblemente grandes, los personajes pueden encontrarse con extraños recuerdos de civilizaciones perdidas y olvidadas, flora y fauna de fuera de este mundo y una geografía increíble. Pocas cosas son lo que parecen, y casi todo es difícil de explicar o incluso de describir.

Persecucion Drow

Un grupo de drow de Velkynvelve perseguirá a sus prisioneros huidos por la Infraoscuridad. La sacerdotisa drow Ilvara se obsesionará cada vez más con los aventureros, creyendo que están relacionados con algún tipo de conspiración secreta, o quizás con alguna prueba de su valía. Cuando más larga sea la persecución, más obsesionada estará con recapturarlos y tener así la oportunidad de enseñarles el error que supone desafiarla. El grupo drow consistirá en Ilvara (**sacerdotisa drow de Lolth**), los **guerreros drow de élite** Jorlan y Shoor, y la sacerdotisa novicia Asha Vandree (usa el bloque de estadísticas del **sacerdote** en el *Manual de Monstruos*, pero añade los rasgos de ancestros feéricos, Lanzamiento de Conjuros Innato y Sensibilidad a la Luz del bloque de estadísticas **drow**). El grupo de caza también incluye a cuatro guerreros drow que sirven como exploradores avanzados. Si cualquiera de los PNJs drow no sobrevivió al capítulo 1, reemplázalos con refuerzos recién llegados de Menzoberranzan bajo el mando de Ilvara o de otra sacerdotisa de su rango.

Huyendo por Poco

Si un encuentro con los drow está yendo mal y no quieres que los personajes sean recapturados, siempre puedes hacer que el destino intervenga con otro encuentro o sucesos que ofrezcan una distracción. Por ejemplo, un gigante de piedra errante, un gusano púrpura o una banda de gnolls azuzados por una furia asesina por la influencia del lord demoniaco Yeenoghu (parte de la aventura completa de Fuera del Abismo) podrían aparecer cuando los drow tienen arrinconados a los personajes, dándoles una oportunidad de escapar. De la misma forma, un terremoto (causado por una inestabilidad provocada por una incursión demoníaca o una oleada de magia salvaje) podría causar un desprendimiento, cerrando el paso por un túnel entre el grupo y sus perseguidores, y bajando el nivel de persecución en 1 o 2. No hagas esto de forma muy frecuente o los jugadores sentirán que no se lo han ganado, pero úsalo como opción para mantener la persecución en vez de llevarla a una conclusión precipitada y carente de clímax.

Rastreando al Grupo

Los drow deben rastrear al grupo a través de la Infraoscuridad a pie, ya que no hay monturas disponibles en Velkynvelve e Ilvara no quiere esperar a que llegue desde Menzoberranzan un destacamento de reemplazo que ya se está retrasando. Esto limita lo rápido que los elfos oscuros pueden moverse para atraparlos, ya que deben buscar el rastro de los fugados desde su cantera, y ocasionalmente han de retroceder sobre sus propios pasos hasta que vuelven a encontrar su pista.

Nivel de Persecución

La cercanía de los perseguidores drow es medida por su nivel de persecución. Comienza en 4, con los drow no muy lejos de los personajes. Si el grupo de perseguidores llega a 5, los exploradores avanzados les alcanzarán, y los líderes drow llegarán no mucho después (ver “Alcanzados”). Si el nivel de persecución baja a 0, el grupo habrá esquivado a los drow hasta que nuevas circunstancias lleven a ambas facciones a entrar en contacto de nuevo (ver “Eludiendo la Persecución”).

Los personajes pueden incrementar o disminuir el nivel de persecución de las siguientes formas:

- Disminuye el nivel de persecución en 1 por cada día en el que el grupo viaje a un ritmo rápido.
- Disminuye el nivel de persecución en 1 por cada día en el que el grupo pase tiempo cubriendo su rastro durante ese día, lo que requiere de un control exitoso de Sabiduría (Supervivencia) CD 16.
- Disminuye el nivel de persecución en 1 por cada día en el que el grupo cruce o atraviese algún rasgo del terreno que oculte su rastro, como por ejemplo un río subterráneo.
- Disminuye el nivel de persecución en 1 si el grupo se separa en dos o más grupos. Cada grupo se convierte en un grupo separado a efectos de determinar sus encuentros aleatorios y si el grupo se pierde o no.
- Incrementa el nivel de persecución en 1 cada vez que el grupo tenga un encuentro aleatorio con una o más criaturas, a no ser que el encuentro sea evitado o esquivado completamente.
- Incrementa el nivel de persecución en 1 por cada día en el que el grupo viaje a un ritmo lento.
- Ciertos encuentros incrementan o disminuyen el nivel de persecución. Revisa las descripciones individuales en la sección de Encuentros Aleatorios.

Los jugadores podrían desarrollar otras formas adicionales de evadir la persecución. Adjudica estas de la forma que creas oportuna. Por ejemplo, si los personajes convencen a una criatura encontrada aleatoriamente de que les deje pasar porque detrás de ellos vienen unos drow con tesoro, podrías reducir el nivel de persecución en 1, ya que los drow se verán forzados a luchar ese encuentro antes de continuar su persecución. Igualmente, los aventureros podrían colocar trampas para retrasar a sus perseguidores o podrían convencer a una criatura amistosa para que mienta a los drow sobre la dirección en la que fue el grupo.

Si escoges el saltarte unos días de viaje (de la forma descrita en “Resumiendo el Viaje” más adelante el este capítulo) el nivel de persecución no cambia durante ese intervalo de tiempo.

Alcanzados

Cuando el nivel de persecución llega a 5, los exploradores avanzados drow avistan al grupo. En este momento, la persecución podría convertirse en un encuentro si los personajes avistan a los drow y se enfrentan a ellos. Los personajes podrían intentar huir (ver “Persecuciones” en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*), o podrían intentar preparar algún tipo de emboscada, dado que las filas avanzadas del grupo estarán probablemente fuera de la vista de los drow cuando estos los alcancen por primera vez.

Si los aventureros huyen y logran escapar con éxito, bajarán el nivel de persecución a 4 y comenzarán de nuevo a evitar a sus perseguidores. Si luchan contra los drow, juega el encuentro. Los exploradores drow se centrarán en mantener la persecución, disparando dardos con sus ballestas de mano. Tras 1d6+4 asaltos, el resto del grupo drow, (Ilvara, Asha, Jorlan, y Shoor) llegará y se unirá al encuentro.

Eludiendo la Persecución

Si los aventureros bajan el nivel de persecución a 0, los drow perderán el rastro, a no ser que nuevas circunstancias les permitan localizar de nuevo a los personajes. Eso puede deberse a que los personajes pasen un día o más en un lugar donde puedan ser reconocidos o donde hablen abiertamente sobre su huida de Velkynvelve. Si los personajes pasan a través de un área vigilada por exploradores o espías drow, Ilvara se enterará inevitablemente de la localización de los personajes. Cuando esto ocurra, incrementa el nivel de persecución a 1 y comienza a llevar la cuenta mientras los drow recuperan el rastro una vez más.

Captura

Los drow intentarán capturar a los prisioneros escapados si es posible, ya que Ilvara quiere disfrutar del placer de darles una lección acerca de la desobediencia. Si los elfos oscuros reducen a un personaje a 0 puntos de golpe, este será dejado sin sentido en vez de muerto (ver “Dejando sin Sentido a una Criatura” en el Capítulo 9 del Manual del Jugador). Incluso si uno o más de los personajes resultan muertos de forma accidental, Ilvara está lo suficientemente obsesionada como para lanzar *Resucitar a los Muertos* para restaurarlos a la vida (asumiendo que el alma del personaje esté dispuesta a volver).

Los personajes capturados son desarmados, sus manos atadas con cuerda de seda y amordazados. Los drow los llevarán de vuelta a Velkynvelve (a no ser que Menzoberranzan esté más cerca y estés jugando a la aventura completa de *Fuera del Abismo*, en cuyo caso Ilvara los llevará allí). Los personajes podrían necesitar desarrollar un nuevo plan de huida, preferiblemente antes de que Ilvara tenga la oportunidad de tortúralos o venderlos en la Ciudad de las Arañas. Si escapan otra vez, la sacerdotisa continuará su persecución hasta que muera o el grupo deje la Infraoscuridad (ver capítulo 7).

Encuentros Aleatorios

Cada día pasado en la Infraoscuridad tira dos veces para ver si los personajes encuentran algo inusual: una vez cuando están viajando y otra al estar acampados o descansando. Tira un d20 y consulta la tabla de Encuentros para determinar con qué se encuentran, si es que es algo. Los personajes pueden encontrarse terrenos especiales, una o más criaturas o una combinación de ambos. Cualquier encuentro aleatorio que se produzca mientras el grupo está acampado es un encuentro de criatura, en cuyo caso, determina el encuentro tirando un d20 y consultando la tabla de encuentro de criaturas.

Encuentros Aleatorios

d20	Encuentro
1-13	Ningún Encuentro
14-15	Terreno (Tira una vez en la Tabla de Encuentro de Terrenos)
16-17	Una o más criaturas (Tira una vez en la Tabla de Encuentro de Criaturas)
18-20	Encuentro de terreno con una o más criaturas (Tira una vez en la Tabla de Encuentro de Terrenos y luego otra en la Tabla de Encuentros de Criaturas)

Encuentros de Terreno

La Infraoscuridad contiene terrenos maravillosos y peligrosos. Las reglas especiales son explicadas después de la tabla.

Encuentros de Terreno

d20	Encuentro
1	Osario
2	Acantilado y Escalera
3	Racimos Cristalinos
4	Caverna de Hongos
5	Escape de Gas
6	Garganta
7	Repisa Alta
8	Sonidos Horripilantes
9	Pozo de Lava
10	Pozo de Fango
11	Desprendimientos
12	Puente de Cuerda
13	Ruinas
14	Refugio
15	Sumidero
16	Babaza u Hongo
17	Respiradero de Vapor
18	Rio Subterráneo
19	Signo de Aviso
20	Telarañas

Osario

Los personajes llegan a una caverna fantasmagórica cuyo suelo está cubierto por incontables huesos de varias criaturas.

Ya sea un cementerio natural para alguna especie de la Infraoscuridad o la antigua guarida de un terrorífico depredador, los personajes pueden recoger materiales potencialmente útiles entre los huesos para fabricar objetos.

Cuando el grupo entre en un osario, tira un d20 y consulta en la siguiente tabla para determinar qué criaturas, si es que hay alguna, se halla presente. Los no muertos se levantarán de entre los huesos y atacarán cuando los primeros personajes estén en mitad de la caverna.

Encuentro en Osarios

d20	Encuentro
1–14	Ningún encuentro
15–18	3d4 **esqueletos**
19–20	1d3 **esqueletos de minotauros**

Acantilado y Escalera

Un acantilado de 2d4 × 10 pies de altura bloquea el paso al grupo, pero una escalera de cuerda enrollada se divisa en lo alto. Si alguien puede trepar por el acantilado –lo que requiere un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 15– y lanza hacia abajo la escalera, los personajes podrán continuar. En cualquier otro caso, perderán un día de viaje buscando otra ruta. Si los personajes retiran la escalerilla cuando están en la parte alta, disminuirán el nivel de persecución drow en 1.

Racimos Cristalinos

Los aventureros pasan a través de un área de la Infraoscuridad infundida con *Faerzress* que contiene aglomeraciones de cristales de cuarzo, del tamaño de un puño, que dan una suave luz en un radio de 10 pies. Un golpe sobre uno de los cristales, incluido lanzarlo, hará que estalle en una explosión de luz cegadora. Cualquier criatura dentro del radio debe superar una tirada de salvación de Constitución o quedar cegada durante 1 minuto.

Una criatura cegada por este efecto repite la tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si supera la tirada, deja de estar cegada.

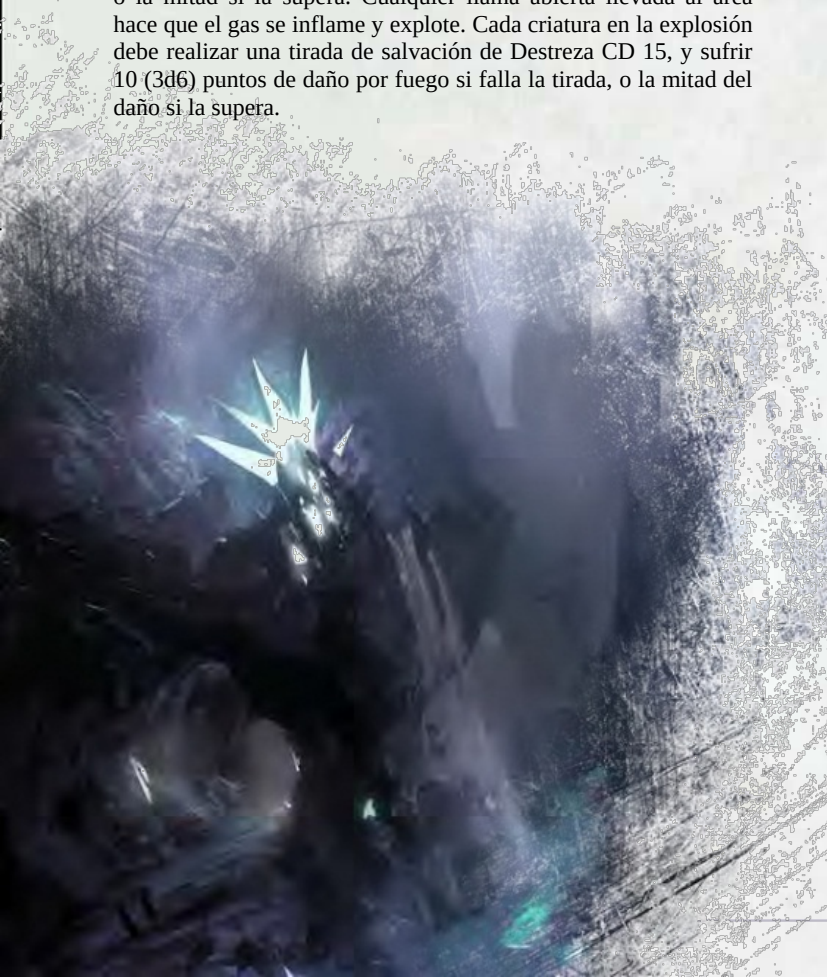
Los personajes pueden cosechar hasta 12 de estos cristales, pero el tiempo necesario para hacerlo incrementa el nivel de persecución en 1.

Caverna de Hongos

Los aventureros se topan con una caverna llena de hongos y setas de todos los tipos y tamaños. Revisa Hongos de la Infraoscuridad" y escoge algunos ejemplos interesantes.

Escape de Gas

Los aventureros se topan con una caverna llena de un peligroso escape de gas natural. Cualquier miembro del grupo con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 14 o más, detecta signos del gas. El ritmo de viaje de los personajes para ese día se ve reducido a la mitad mientras intentan rodear el área, pero no hay efectos negativos. Si el gas no es detectado, cada personaje en el área debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12, sufriendo 5 (1d10) puntos de daño de veneno si falla la tirada, o la mitad si la supera. Cualquier llama abierta llevada al área hace que el gas se inflame y explote. Cada criatura en la explosión debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, y sufrir 10 (3d6) puntos de daño por fuego si falla la tirada, o la mitad del daño si la supera.



Garganta

Los personajes deben realizar una difícil bajada hasta el fondo de una garganta de 2d4 × 100 pies de profundidad y luego subir hasta el otro lado. Su ritmo de viaje para ese día se ve reducido a la mitad a no ser que se les ocurra algún plan para cruzar la garganta rápidamente.

Cornisa Alta

Los personajes deben caminar a lo largo de una cornisa de 18 pulgadas de ancho sobre un barranco de 2d6 x 10 pies de profundidad. El ritmo de viaje del grupo se ve reducido a la mitad y cada personaje debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 para evitar una caída. Precauciones como atarse con cuerdas juntos hace que la tirada se haga con ventaja. Incrementa el nivel de persecución de los drow en 1.

Sonidos Horripilantes

Durante horas, el viaje del grupo se ve plagado por terribles gritos, gemidos, aullidos y farfulleos incoherentes que vienen desde pasadizos cercanos, sin ningún origen aparente. Cada personaje debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si se falla la tirada, el nivel de locura del personaje se incrementa en 1.

Pozo de Lava

Mientras el grupo recorre un largo y serpenteante pasadizo, un temblor abre un pozo de lava detrás de ellos. Cada personaje debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caer dentro del pozo, sufriendo 21 (6d6) puntos de daño por fuego. Disminuye el nivel de persecución drow en 1.

Pozo de Fango

Los aventureros deben atravesar una amplia zona llena de fango que cubre hasta 3 pies de profundidad. El fango es terreno difícil y los personajes tienen desventaja en las tirada de salvación de Destreza mientras están dentro de él, pero su ritmo de viaje para ese día se ve reducido a la mitad si lo rodean.

Desprendimiento

Mientras los aventureros avanzan por una larga y serpenteante caverna, un temblor provoca un desprendimiento. Cada miembro del grupo debe realizar 3 tiradas de Salvación de Destreza CD 12, sufriendo 10 (3d6) puntos de daño contundente por cada tirada de salvación fallida. Cualquier criatura incapacitada que no sea retirada del área queda atrapada bajo los escombros, sufriendo 1d6 puntos de daño contundente adicionales hasta que la criatura es rescatada o muere. Disminuye el nivel de persecución drow en 1.

Puente de Cuerdas

Un barranco de 2d4 × 10 pies de anchura y 2d4 × 10 pies de profundidad corta el paso al grupo, atravesado por un viejo puente de cuerda. Si los personajes cortan el puente tras haber pasado, el nivel de persecución drow disminuye en 1.

Ruinas

Los aventureros llegan a una pequeña ruina escondida en la Infraoscuridad. Esta puede ser obra de una raza subterránea o una ruina de la superficie que se hundió hace mucho. Si los personajes registran las ruinas, hay un 50 por ciento de probabilidades de que encuentren 1d4 cachivaches (ver capítulo 5" Equipamiento", en el **Manual del Jugador**). Tira en la tabla de cachivaches o escoge alguno apropiado.

Refugio

El grupo da con una cueva que está resguardada y puede ser defendida con facilidad. Si los personajes acampan aquí, pueden terminar un descanso largo sin ninguna probabilidad de que se produzca un encuentro mientras están descansando.

Sumidero

Un miembro del grupo al azar pisa y colapsa un sumidero, y debe superar una tirada de salvación de Destreza para evitar caer en un pozo de 20 pies de profundidad sufriendo 7 (2d6) puntos de daño contundente. Trepar fuera del pozo requiere un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 15.

Babaza o Moho

Mientras los aventureros pasan a través de una pequeña caverna, se encuentran con una mancha de babaza o moho. Tira un d6 y consulta la tabla para determinar el tipo de babaza o moho presente (ver "Peligros de los Dungeons" en el capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master* para más detalles acerca de estas amenazas).

Encuentro con Babazas o Moho

d20	Encuentro
1–3	Mancha de Babaza Verde
4-5	Mancha de Moho Amarillo
6	Mancha de Moho Pardo

Respiradero de Vapor

Un respiradero de valor ardiente se abre sobre uno de los miembros del grupo al azar, que debe superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 7 (2d6) puntos de daño por fuego.

Corriente Subterránea

Una corriente de agua de 2d4 × 5 pies de anchura corta el camino del grupo. La corriente es poco profunda y se puede cruzar con facilidad, y los personajes pueden beber y rellenar sus suministros de agua. Unos peces comestibles habitan la corriente, por lo que la CD para los intentos de forrajear en este área se ven reducidas a 10. Cruzar la corriente reduce el nivel de persecución drow en 1.

Signo de Aviso

Los personajes entran en una caverna salpicada de estalagmitas y estalactitas. Aquellos con una puntuación Pasiva de Sabiduría (Percepción) de 11 o más divisan el siguiente signo tallado en una de las estalagmitas:



El signo es un glifo de alerta drow que significa "¡Demonios cerca!" Cualquier no drow que toque el símbolo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 10. Si falla la tirada, el nivel de locura de la criatura se incrementa en 1.

Si los personajes realizar un descanso largo a menos de una milla del signo de aviso, tira un d20 y consulta la tabla para determinar con qué se encuentran al final de su descanso, si es que lo hacen con algo.

Encuentro con Signo de Aviso

d20	Encuentro
1–14	Ningún encuentro
15-16	1 **bar-igura** invisible
17-18	3d4 **dretches**
19-20	1d2 **demonios sombríos**

Telarañas

Unas pegajosas telarañas llenan un pasadizo (ver "Peligros en los Dungeons" en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*). Las telarañas se extienden durante cientos de pies. A no ser que los personajes tengan un plan para limpiar rápidamente las telarañas, el ritmo de viaje del grupo se verá disminuido a la mitad mientras los personajes se ven forzados a cortar las telarañas para abrirse camino o tratan de buscar una ruta alternativa.

Tira para ver si se produce un encuentro cuando el grupo éntre en las telarañas. Con una tirada de 1–2 en un d6, los personajes se encuentran a 1d4 **arañas gigantes** acechando entre las telarañas.

Encuentros con Criaturas

Ten en mente el nivel del grupo cuando desarrolles estos encuentros, y permite a los personajes retirarse o evitar un encuentro que sea demasiado desafiante. La huida debería tener un coste, sin embargo, pudiéndose ver obligados a abandonar comida o suministros de agua, por ejemplo.

Encuentro con Criaturas

d20	Encuentro
1-2	Emboscada; vuelve a tirar este encuentro si los personajes están descansando
3	Reptador Carroñero
4-5	Esclavos Huidos
6-7	Hongos
8-9	Escarabajos de fuego gigantes
10-11	"Pulpo de Roca" gigante
12	Criatura Enloquecida
13	Gelatina Ocre
14-15	Incursores
16	Exploradores
17	Sociedad del Esplendor
18	Sirvientes de las Esporas
19-20	Comerciantes

Emboscada

Una o más criaturas intentan emboscar al grupo mientras este se abre camino a través de la Infraoscuridad. Tira un d20 y consulta la tabla para determinar qué es lo que se encuentran los personajes.

Encuentro con Criaturas

d20	Encuentro
1-2	1 **khuul** acechando en una poza de agua
3	1d6 **arañas gigantes** pegadas al techo o a los muros
4-5	1 **grell** flotando en lo alto del techo
6-9	1d4 **gricks** escondidos en una grieta o fisura
10-15	1d4 **orogs** encaramados a unas cornisas
16-17	1d6 **perforadores** haciéndose pasar por estalactitas
18-20	1 **masa sombría** atravesando de repente una pared

Si la emboscada se produce en la guarida del monstruo, hay una oportunidad de que los personajes que busquen en el área encuentren algo interesante o valioso. Tira un d20 y consulta la siguiente tabla para ver lo que encuentran los personajes, si es que hay algo.

Descubrimientos en Guaridas

d20	Descubrimiento
1-10	Nada
11-12	Un esqueleto o cadáver humanoide con un arma no mágica utilizable (a tu elección)
13-14	Un esqueleto o cadáver humanoide con una armadura no mágica utilizable (a tu elección)
15-17	1d5x 50 po en gemas
18-19	Un esqueleto o cadáver humanoide con un objeto mágico aleatorio (Tira una vez en la Tabla B del Capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master)
20	Un tesoro que contiene 2d6 x 50 po en gemas y uno o más objetos mágicos aleatorios (tira 1d4 veces en la Tabla C del Capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master)

Reptador Carroñero

Los personajes se encuentran con un **reptador carroñero** recorriendo los túneles y cavernas en busca de comida.
Hay un 25 por ciento de probabilidades de que el reptador carroñero esté domesticado y equipado con una silla y arnés, aunque no habrá signos del jinete. Un personaje podrá aproximarse y montar al reptador si supera un control de Sabiduría (Manejo de Animales) CD 13. Mientras esté en la silla, un jinete puede ir montado en el reptador carroñero mientras este se mueve por paredes y techos.

Esclavos Fugados

Estos esclavos han estado vagabundeando por la Infraoscuridad desde que se fugaron de Gracklstugh o Menzoberranzan. Están buscando comida y agua. Tira un d4 y determina con qué se encuentran los personajes. Los elfos, enanos y humanos son amistosos; si se les da agua y comida, se unirán al grupo. Los esclavos goblin serán hostiles y es probable que ataquen.

Esclavos Fugados

D4	Encuentro
1	1d2 **plebeyos** elfos de la luna
2	1d3 **plebeyos** enanos escudo
3	1d4 **plebeyos** humanos
4	1d6 **goblins**

Hongos

Tira un d6 y consulta la tabla para ver con qué tipo de hongos se encuentran los personajes.

Hongos

D4	Encuentro
1-2	1d4 **esporas de gas**
3-4	1d4 **aulladores**
5-6	1d4 **hongos violeta**

Hay un 25 por ciento de probabilidades de que una espora de gas porte un fragmento de memoria de un contemplador muerto en sus esporas (ver la descripción de la espora de gas en la entrada de “Hongos” en el Manual de Monstruos). Este recuerdo puede ser de cualquier cosa que tú desees, o puedes tirar un d4 y consultar la tabla de Recuerdos de Contemplador.

Recuerdos de Contemplador

D4	Recuerdo
1	Una tensa negociación con unos drow, que termina con el contemplador accediendo a permitir el paso seguro a los drow a través del “Vasto Oblivium” a cambio de ayuda para limpiar su guarida de una infestación de gnomos de la profundidades
2	Cazar a ladrones svirfneblins a través de los túneles de su dominio para recuperar gemas robadas
3	Una fiera batalla contra un avezado archimago drow, que termina con el contemplador sufriendo graves heridas
4	Espiando a un explorador drow armado con dos brillantes cimitarras y un compañero animal cuadrúpedo y negro

Escarabajos Gigantes de Fuego

Los personajes se encuentran con 3d6 **escarabajos gigantes de fuego** que registran los túneles y cuevas en busca de comida. Los personajes que necesiten luz pueden recoger las glándulas luminiscentes de los escarabajos muertos.

“Pulpo de las Rocas“Gigante

Esta criatura es un **pulpo gigante** que ha evolucionado para vivir y desarrollarse en tierra. Puede alterar su coloración para parecer una formación rocosa y tiende a acechar en grietas y fisuras, atacando a las criaturas más pequeñas que se le acerquen. Su velocidad caminando es de 20 pies y trepando de 10 pies, pierde su rasgo de Contener el Aliento y sustituye el rasgo de Camuflaje Subacuático con el siguiente rasgo:
Camuflaje. *El pulpo tiene ventaja en todos los controles de Destreza (Sigilo)*

Criatura Enloquecida

El grupo se encuentra con una criatura que se ha vuelto loca por la influencia de los Señores Demonios. Tira un d4 y consulta en la tabla para determinar qué es lo que aparece. Luego tira en la tabla de Locura Indefinida en el Capítulo 8 de la Guía del Dungeon Master para determinar la naturaleza de la locura de la criatura. Si es curada de su locura, la criatura se comportará de acuerdo con su alineamiento.

Criatura Enloquecida

D4	Encuentro
1	1 **gnomo de las profundidades**
2	1 **drow**
3	1 **duergar**
4	1 **gigante de piedra**

Hay una probabilidad de que la criatura enloquecida tenga algo de interés o valor en su poder. Tira un d20 y consulta en la siguiente tabla para verlo que posee la criatura, si es que tiene algo. La criatura no se deshará voluntariamente del objeto.

Posesiones de la Criatura Enloquecida

d20	Posesión
1-10	Nada
11-13	Una gema de 10 po
14-15	Un anillo de oro con un valor de 25 po
16-17	Una estatuilla de obsidiana de Lolth por valor de 100 po
18-19	Un objeto mágico aleatorio (Tira una vez en la Tabla A del Capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master)
20	Un objeto mágico aleatorio (Tira una vez en la Tabla B del Capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master)

Gelatina Ocre

Mientras los personajes se mueven a través de una serie de cavernas, atraen la atención de una **gelatina ocre**. El légamo seguirá a los personajes, atacándolos cuando se detengan a realizar su siguiente descanso. Los personajes en las últimas filas que tengan una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 14 o más avistarán al légamo que los sigue.

Incursores

Este grupo de incursores de la superficie se ha aventurado en la Infraoscuridad buscando riquezas y se ha perdido. Tira un d6 y consulta la tabla para ver lo que aparece. Los incursores serán inicialmente hostiles al grupo, aunque los personajes listos pueden intentar sobornarlos para que les dejen pasar o les den información.

Incursores

d6	Encuentro
1-2	1d6 **bandidos** humanos y un **capitán bandido**
3-4	2d4 **goblins** y un **jefe goblin**
5-6	1d6 **orcos** y 1 **orco Ojo de Gruumsh**

Hay una oportunidad de que el líder del grupo tenga algo de interés o valor. Tira un d20 y consulta en la siguiente tabla para verlo que posee la criatura, si es que tiene algo.

Posesiones del Líder de los Incursores

d20	Posesión
1-5	Nada
6-10	2d6 gemas de 10 po en una bolsa
11-14	2d6 gemas de 50 po en una bolsa
15-17	1d4 tallos de antorcha (ver “Hongos de la Infraoscuridad”)
18-19	1d4 orbes acuosos (ver “Hongos de la Infraoscuridad”)
20	Un objeto mágico aleatorio (Tira una vez en la Tabla B del Capítulo 7 de la Guía del Dungeon Master)

Exploradores

Cada uno de estos grupos se encuentra en la Infraoscuridad en una misión secreta. Tira un d6 y consulta la tabla para determinar qué es lo que aparece.

Exploradores

d6	Encuentro
1-2	1 **drow**
3-4	1d4 **micónidos adultos**
5-6	1d6 **exploradores** enanos escudo

El explorador drow está buscando esclavos fugados. Si divisa al grupo, intentará no ser visto y obtener información acerca de la localización del grupo (ver “Persecución drow”).
Los exploradores micónidos serán indiferentes ante el grupo y no querrán discutir su misión o sus viajes con los aventureros.
Los exploradores enanos escudo serán amistosos si el grupo incluye a uno o más moradores de la superficie. Estarán dispuestos a dar al grupo raciones de comida para uno o dos días.

Sociedad del Esplendor

Los personajes se encuentran con uno de los miembros de la Sociedad del Resplandor, una secta de monstruos altamente inteligentes que se han juntado para resolver todos los problemas de la Infraoscuridad. La sociedad está investigando las áreas imbuidas con *Faerzress* para discernir si tienen algo que ver con lo que la sociedad cree que es algún tipo de “incursión demoníaca.” Tira un d10 para determinar con que miembro de la sociedad se encuentran los personajes.

Sociedad del Esplendor

D4	Encuentro
1-2	Y el **derro erudito** (ver apéndice C)
3-4	Blurg el **orog**
5-6	Grazilaxx el **desuellamentes**
7-8	Skriss el **troglodita**
9-10	Sloopidoop el **arcipreste kuo-toa**

Cada miembro de la Sociedad del Esplendor tiene alineamiento neutral, una inteligencia de 18 (+4) y domina de forma fluida varios lenguajes, incluidos Enano, Élfico e Infracomún (aunque Grazilaxx prefiere comunicarse usando telepatía). El resto de sus estadísticas permanecen invariables. Sus miembros son eruditos y locuaces, y prefieren la diplomacia y el debate antes que la violencia (aunque se defenderán si son atacados).
Cada miembro de la sociedad puede lanzar el conjuro *teleportar* una vez al día, pero el destino escogido debe encontrarse a menos de 30 pies de la posición de otro miembro de la sociedad. Este efecto de teleportación puede verse interrumpido (ver “*Faerzress*” en este mismo capítulo), razón por la cual los miembros de la sociedad a veces terminan en rincones lejanos de la Infraoscuridad, separados de sus compañeros.
Los miembros de la Sociedad del Esplendor son conscientes de que existen caminos hacia el mundo de la superficie, pero no han explorado ninguno de ellos (sus intereses se centran en la Infraoscuridad, después de todo). Si los personajes parecen decididos a alcanzar la superficie, un miembro de la sociedad podría sugerir que buscaran un guía en alguno de los asentamientos más grandes de la Infraoscuridad, como Blingdenstone o Gracklstugh. El miembro de la sociedad puede proporcionar detalladas instrucciones verbales que los personajes pueden seguir para alcanzar cualquier asentamiento en la Infraoscuridad que deseen. Sin embargo, el miembro de la sociedad no puede garantizar que la ruta sea segura. Si los



personajes están buscando algo diferente, el miembro de la sociedad proporcionará cualquier ayuda que pueda.

Sirvientes de las Esporas

Una o más criaturas muertas y reanimadas por las esporas de Zuggtmoy observan a los personajes mientras estos pasan cerca. Los sirvientes de las esporas no se comunicarán y no atacarán excepto en legítima defensa. Tira un d10 y consulta en la siguiente tabla para ver qué es lo que se encuentran los personajes.

Sirvientes de las Esporas

d10	Encuentro
1-3	1d4 **sirvientes de esporas drow** (ver apéndice C)
4-6	1d6 **sirvientes de esporas duergar (**ver apéndice C)
7-8	1d4 **sirvientes de esporas oseogarfios** (ver apéndice C)
9-10	1d8 **sirvientes de esporas quaggoth** (ver apéndice C)

Comerciantes

Estos comerciantes recorren los túneles de la Infraoscuridad, viajando de asentamiento en asentamiento. Tira un d4 y consulta la tabla para determinar qué es lo que aparece.

Comerciantes

d10	Encuentro
1	2d4 **gnomos de las profundidades**
2	2d4 **drow**
3	2d4 **duergar**
4	2d4 **kuo-toa**

Los comerciantes gnomos de las profundidades y drow tienen una probabilidad del 50 por ciento de tener la mitad de su número de **lagartos gigantes** como monturas y animales de carga.

Los comerciantes duergar tienen un 50 por ciento de probabilidades de tener la mitad de su número de **tarántulas gigantes macho** (ver apéndice C) como animales de carga. Si hay presentes tarántulas macho, hay un 50% de probabilidades de que los comerciantes estén escoltados por un **duergar kavalrachni** montado sobre una **tarántula gigante hembra** (ver Apéndice C para las estadísticas de ambos).

Los comerciantes portan bienes por valor de 5d4 x 10 po más diez días de provisiones por cada miembro de su grupo; estarán dispuestos a vender hasta un 20 por ciento de ambos. Si los comerciantes drow ven a los aventureros y tienen la oportunidad de informar, incrementa el nivel de persecución drow en 1.

Resumiendo el Viaje

En vez de realizar controles para ver encuentros aleatorios cada día, puedes saltártelos o resumir partes del viaje de los personajes. Tira 1d6+1 para ver el número de días que pasan entre un encuentro y otro, con las probabilidades normales de que los encuentros sean encuentros de terreno, encuentros con criaturas o ambos (de la forma descrita en “Encuentros Aleatorios”). Por ejemplo, si tiras un resultado de 4, dirías a los jugadores: “Habéis estado avanzando por los túneles y pasadizos durante cuatro días…” antes de describir las circunstancias de su encuentro. Usando esta aproximación, empuja a los jugadores a que describan lo que sus personajes hacen –o incluso ven o experimentan– durante el tiempo que transcurre entre medio.

Además de actividades relacionadas con el tiempo libre, como por ejemplo la artesanía, los personajes tendrán multitud de oportunidades para interactuar. Si los personajes están manejando a todos o a algunos de los compañeros no jugadores (ver “Un Grupo Variopinto” en el Capítulo 1), pídeles que también elaboren las actividades de esos personajes, rellenando los detalles de la forma que creas oportuna. Los jugadores también pueden sugerir y crear historias acerca de acontecimientos durante el tiempo intermedio, incluyendo extenuantes escaladas, balancearse a través de gargantas o esquivar perforadores, y tú puedes hacer lo mismo. Este aspecto adicional de relatos añade color y trasfondo al viaje, mientras mantiene el ritmo de la partida relativamente rápido.

Encuentros Preparados

Puedes usar los siguientes cuatro encuentros durante los viajes del grupo a través de la Infraoscuridad, insertándolos de la forma que creas oportuna. Proporcionan desafíos más detallados para los personajes, además de darles oportunidades de encontrar aliados potenciales. Si planeas jugar la aventura completa de Fuera del Abismo, estos encuentros pueden ser guardados para ser usados durante los últimos capítulos de esa aventura, especialmente si los personajes necesitan de un aporte extra de PX mientras avanzan por esos capítulos.

Los Caminos Sedosos

Los caminos Sedosos son una red de telarañas que cruza una fisura de 500 pies de profundidad y 2.000 pies de anchura que se extiende durante casi cinco millas. Los hilos más grandes de las telarañas son practicables, pero, debido a que las telarañas viejas se desintegran con el tiempo, y a que las arañas gigantes están constantemente tejiendo nuevas telas, los Caminos Sedosos son siempre cambiantes.

La fisura tiene numerosos pasadizos a varias alturas que llevan lejos de ella. Es raro que un hilo de la telaraña conecte con otro punto al mismo "nivel".

Los personajes que naveguen por los Caminos Sedosos necesitarán seguir hilos inclinados, así como trepar y cruzar a través de varias telas para poder llegar al destino deseado. Esto es bastante difícil, pero es que, simplemente, no hay una forma fácil de rodear la fisura. Los personajes pueden perderse fácilmente en la masa de telarañas que se extiende a lo ancho de la fisura si no reciben ayuda.

Los Corredores de Telarañas

Los corredores de las telarañas son un par de **goblins** amantes de las emociones fuertes llamados Yuk Yuk y Cebo de Arañas. Han vivido en la Infraoscuridad desde que pueden recordar y pasan la mayor parte de su tiempo cazando y sobreviviendo en los Caminos Sedosos. Los goblins son proclives a arriesgados (y a menudo estúpidos) alardes de agilidad. El que ambos sigan vivos es una muestra de su suerte y habilidad. Modifica sus estadísticas de la siguiente forma:

- Ambos goblins son neutrales.
- Añade Acrobacias +6 y Atletismo +3 a la lista de habilidades de ambos goblins.
- Los goblins tienen ventaja en los controles realizados para evitar ser sorprendidos.

Los goblins verán a los aventureros según se aproximen a los Caminos Sedosos y estarán dispuestos a actuar como guías; a cambio de un precio, claro está. Se conformarán con 2 po al día cada uno, pero Yuk Yuk (que se encarga de todas las negociaciones), es igual de probable que pida algo que brille y que pertenezca a uno de los personajes. También puede pedir un favor no especificado, que deberá ser satisfecho cuando los goblins y los aventureros lleguen a donde quiera que estos quieran ir y ambos se separen.

Pueden pedir elegir primero en el reparto de cualquier tesoro que el grupo descubra en los Caminos Sedosos, y esperarán y pedirán una parte del botín sin dudarlo. Yuk Yuk y Cebo de Arañas portan cada uno una calabaza llena de grasa, la cual aplican sobre sus pies de tal forma que puedan "surfear sobre las telarañas". Mientras se mueven deslizándose por las telarañas, se mueven al doble de su velocidad normal caminando. Los Corredores de las Telarañas son tan buenos como su palabra en lo que respecta a sus servicios, y pueden enseñar a los personajes un par de cosas. Mientras viajen con los dos goblins, los personajes tendrán ventaja en los controles realizados para evitar ser sorprendidos.

Los goblins conocen los Caminos Sedosos lo suficientemente bien como para no perderse nunca en ellos.



Si los personajes causan una buena impresión a los Corredores de Telarañas y los objetivos del grupo parecen ofrecer interesantes oportunidades para hacer nuevas y peligrosas cosas, los goblins se ofrecerán a quedarse con ellos después de cruzar los Caminos Sedosos y a ayudar a guíar a los personajes a través de la Infraoscuridad. Sin embargo, no abandonarán la Infraoscuridad. Yuk Yuk intentará negociar un precio adecuado, pero los goblins simplemente les acompañarán, contentos con quedarse una parte justa de cualquier cosa que el grupo consiga.

Caminos Sedosos: Rasgos Generales

Mientras los personajes recorren los Caminos Sedosos, ten en mente los siguientes rasgos.

Terreno difícil. Cualquier criatura con una velocidad de trepar puede caminar por las telarañas a esa velocidad. Para todas las demás criaturas, las telarañas son terreno difícil. Cualquier criatura que caiga puede verse potencialmente enmarañada en las telarañas (Ver "Caídas").

Caídas. Cuando una criatura sufra daño mientas viaja por los Caminos Sedosos, o cuando se rompan las telarañas por las que está andando, la criatura debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si supera la tirada, la criatura se las arregla para evitar una caída agarrándose a unas telarañas cercanas. Si falla, la criatura cae 1d10 × 10 pies. Si la distancia de caída es menor que la distancia al suelo de la grieta, la criatura queda enmarañada en las telarañas y queda apresada; en otro caso, choca contra el suelo y sufre daño de la caída de la forma normal. Una criatura apresada puede realizar una tirada de salvación CD 12 al final de cada uno de sus turnos, liberándose y terminando con la condición de apresada si tiene éxito. Otra criatura puede usar su acción para ayudar a una criatura apresada a liberarse, otorgando ventaja en la siguiente tirada de salvación de esa criatura para terminar este efecto.

Iluminación. La fisura está a oscuras. Llevar una fuente de luz atrae a criaturas hostiles, incrementando la probabilidad de encuentros a 1-3 en un d6.

Fuego. Las telarañas arden cuando se ven expuestas a cualquier ataque o efecto que produzca daño por fuego. Esto hace que varios hilos se rompan, y que todas las criaturas en un radio de 30 pies del área afectada deban realizar una tirada de salvación para evitar caer (ver "Caídas").

Encuentros en los Caminos Sedosos

Por cada 500 pies que el grupo avance a través de las telarañas, realiza un control aleatorio tirando un d6. Se produce un encuentro con un resultado de 1 a no ser que uno o más miembros del grupo lleven fuentes de luz, en cuyo caso se produce un encuentro con un resultado de 1-3. Tira en la Tabla de Encuentros de los Caminos Sedosos o escoge un encuentro apropiado cuando se produzca uno.

Encuentros en los Caminos Sedosos

d12	Encuentro
1	Mediano Piesligeros en un Capullo
2	1d4 **mantoscuros**
3	1d4 **drow y** 1d4 esclavos **quaggoth**
4-8	2d4 **arañas gigantes**
9	1 **mimeto**
10	1 **espectador**
11-12	Desgarro de Telaraña

Mediano en un Capullo

Los personajes se encuentran a un mediano piesligeros todavía vivo encerrado en un capullo de telarañas. Ha sido envenenado y estará paralizado durante la siguiente hora.

Fargas Rumblefoot era miembro de una banda de aventureros que buscaban una tumba perdida hace mucho tiempo, cuando fueron atacados por una manada de gnolls enloquecidos. Fargas escapó, se perdió en los Caminos Sedosos, y fue atacado por las arañas. Si es rescatado, prometerá mostrarles a los personajes el camino hacia la tumba a cambio de una parte de sus tesoros (ver "la Tumba Perdida de Khaem" más adelante en este capítulo). Fargas es un **espía** mediano caótico bueno. Además de sus armas y armadura porta una *poción de invisibilidad*.

Mantoscuros

Estos cazadores subterráneos se acercarán volando y atacarán al grupo.

Drow y Esclavos Quaggoth

Estos odiosos drow y sus violentos esclavos quaggoth están recorriendo los Caminos Sedosos durante su viaje a través de la Infraoscuridad. Si Derendil está con el grupo, puede usar una acción para realizar un control de Carisma CD 15, haciendo que los esclavos quaggoths se vuelvan contra sus amos drow si el control es exitoso. Si los drow son derrotados, repite el control para convertir a los quaggoth superviviente en sus seguidores. Si Derendil muriera, estos quaggoth dejarán de poder ser controlados y lucharán hasta la muerte. Si cualquier drow escapa del encuentro, el nivel de persecución drow del grupo se incrementará en 1.

Arañas Gigantes

Las arañas gigantes son los habitantes más comunes de los Caminos Sedosos, y se ven atraídos por las vibraciones en las telarañas que indican la presencia de presas potenciales.

Mimeto

Esta criatura pretende ser un cofre de hierro enganchado en las telarañas. Cuando los personajes se acerquen para examinarlo, el mimo atacará.

Espectador

Liberado de su servicio bajo las órdenes de un mago drow muerto hace mucho tiempo, esta loca aberración flota ahora a través de la fisura llena de telarañas. Se comunicará con los personajes telepáticamente, advirtiéndoles de la presencia de "demonios alzándose en la oscuridad", La criatura se volverá progresivamente más paranoica y convencida de que los personajes son demonios, los cuales ha venido para condenarlo a la servidumbre, en cuyo punto atacará e intentará destruirlos.

Ruptura de Telaraña

Unos hilos de telaraña bajo un personaje del grupo determinado al azar se parten. Cada criatura que esté sobre ese hilo deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15 de la forma descrita en "Caídas" en la barra lateral "Caminos Sedosos: Rasgos Generales. Realiza otro control de encuentro inmediatamente después de que se resuelvan las tiradas de salvación.

Caza de Oseogarfios

Los personajes entran en un área donde una banda de gnolls atraída a la Infraoscuridad por el Lord demonio Yeenoghu (parte de la aventura completa de Fuera del Abismo) están cazando a una pareja de Oseogarfios. Habiendo dejando unos guardias en la entrada principal de la guarida (área 5) el líder de la manada Gnoll ha dividido sus fuerzas en dos grupos, ambos de los cuales están intentando sacar a los oseogarfios para ganarse el derecho de acabar con ellos.

Los aventureros acaban en el área a través de una segunda entrada a la caverna (área 1) y se ven atrapados en la caza. Queda a elección de los jugadores evitar al grupo de cazadores, ayudar a los oseogarfios o salir como puedan de la situación.

1. Oseogarfios

Los personajes escuchan sonidos chasqueantes mientras se aproximan a este punto en el pasadizo. De repente, dos oseogarfios salen corriendo del pasadizo lateral, moviéndose desde el área 2A hacia el área 3. Los oseogarfios solo atacarán en legítima defensa y están más asustados de los ululantes y violentos gnolls que de los personajes. Los gnolls están a dos cámaras de distancia detrás de los oseogarfios, llegando a este punto en el siguiente asalto, a no ser que los personajes se muevan hacia ellos (en cuyo caso, los dos grupos convergerán en el área 2A).

2A. Cazadores Gnoll

Cuatro **gnolls** se mueven a esta área el asalto después de que los oseogarfios pasen por delante de los personajes, luego seguirán a su presa hasta el área 1 en el siguiente asalto. Los gnolls no podrán resistirse a atacar a cualquier otra criatura que se cruce en su camino mientras aúllan "Sacrificios para Yeenoghu!" en su propia lengua. (Incluso si nadie en el grupo entiende el Gnoll, el nombre del lord demonio será claramente reconocible).

Desarrollo

Los sonidos de combate o gritos de ayuda de los gnolls podrían atraer a sus compañeros de manada de las áreas 2B y 5.



2B. Cazadores Gnoll

El resto de los cazadores Gnoll corre a través de estas cavernas en busca de los oseogarfios. A no ser que se vean atraídos a otro lugar, cuatro **gnolls** y un **señor de manada Gnoll** estarán aquí.

Tesoro

El Señor de la Manada Gnoll lleva dos piedras lunares por valor de 50 po cada una y una turmalina marrón por valor de 100 po.

3. Arrinconados

El pasadizo es lo suficientemente estrecho como para que unas criaturas medianas deban moverse en fila india. La caverna parece ser un callejón sin salida, y los oseogarfios lucharán hasta la muerte contra cualquier criatura

que entre. Los personajes que se tomen su tiempo para buscar en la caverna verán un agujero en el techo a 10 pies de altura (marcado con una C en el mapa) el cual requiere de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 12 para poder trepar hasta él. Lleva al área 4.

4. Nido de los Oseogarfios

El suelo arenoso de esta caverna alberga cuatro huevos de 1 pie de dinámetro con cáscaras de aspecto terroso, medio enterrados en un hoyo poco profundo. Son huevos de oseogarfios, y cada personaje que toque un huevo sentirá como tiembla. Cada hora hay un 10% de posibilidades de que un huevo eclosione. El oseogarfio infante que salga del huevo se queda con la primera criatura que vea. Seguirá a esa criatura como si esta fuera su madre, demandando alimento. Si los personajes consiguen mantener al oseogarfio alimentado, este llegará a la madurez tras seis meses. Controla su crecimiento usando la tabla de Maduración de Oseogarfios.

Guarida de los Oseogarfios: Rasgos Generales

Mientras los personajes exploran la guarida de los oseogarfios, ten en mente los siguientes rasgos.

Iluminación. Los túneles están completamente a oscuras, lo que no perjudica ni a los gnolls ni a los oseogarfios.

Pasadizo Estrechos. Los túneles marcados con una "P" son lo suficientemente estrechos como para que una criatura grande, como los oseogarfios, deba apretarse a través de ellos, gastando 1 pie extra de movimiento por cada pie de distancia. Las criaturas medianas o pequeñas pueden moverse normalmente a través de esas áreas.



Maduración de Oseogarfios

Edad	Tamaño	Notas
Infante (Hasta 1 mes)	Diminuto	CA 10; 4 (1d4 + 2) puntos de golpe; velocidad 10 pies, trepar 10 pies; Fue 9 (−1); sin ataques; Desafío 0 (0 PX)
Joven (1-3 meses)	Pequeño	CA 11; 11 (2d6 + 4) puntos de golpe; Velocidad 15 pies, trepar 15 pies; Fue 12 (+1); ataque de garfio +3 a impactar; alcance 5 pies; 3 (o 1d4+1) puntos de daño cortante por impacto; Desafío 1/ 4 (50 PX)
Juvenil (3- 6 meses)	Mediano	CA 13; 39 (6d8 + 12) puntos de golpe; velocidad 20 pies, trepar 20 pies; Fue 15 (+2); ataque de garfio +4 a impactar; alcance 5 pies; 5 (o 1d6+2) puntos de daño cortante por impacto; Desafío 2 (450 PX)
Adulto (6+ meses)	Grande	Ver *Manual de Monstruos*

5. Campamento Gnoll

Los Gnoll tienen un pequeño campamento levantado aquí para impedir que los oseogarfios huyan en esta dirección. Tres **gnolls** guardan el campamento y atacarán a cualquier criatura que salga de los túneles que no sea uno de ellos

El Templo Rezumante

Un temblor causa un desprendimiento y atrapa a los aventureros en un laberinto de túneles sin ninguna salida obvia. Con un suministro de aire cada vez menor y agua subiendo por los túneles, los personajes se ven forzados a encontrar una forma de escapar.

Para complicar más las cosas, parte del laberinto pertenece a un templo olvidado que ahora sirve como guarida a unos sirvientes del lord demonio Juiblex (parte de la aventura completa de *Fuera del Abismo*).

1. Atrapados

Mientras los personajes avanzan por un pasadizo tubular de 10 pies de altura, un temblor sacude el área y hace que una parte del techo se desmorone sobre ellos. Cada miembro del grupo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o sufrir 5 (1d10) puntos de daño contundente por los escombros. Una vez el polvo se asiente, los personajes verán que las rocas caídas han enterrado ambos extremos del pasadizo. Sin embargo, un nuevo pasadizo se ha abierto en uno de los muros, ofreciendo una posible ruta de escape. Está claro que la ruta que los personajes estaban siguiendo ha sido bloqueada de forma permanente por toneladas de escombros, y hay riesgo de provocar otro desprendimiento si los personajes intentan excavar.

2. Muerte Goteante

Ya sea roca trabajada o sin trabajar, los muros de estas áreas de 10 pies de altura brillan con un agua oscura y goteante.

Cada una de estas áreas señaladas alberga un **légamo gris** que pasa a través de grietas en el techo para atacar a cualquier criatura que entre.

El Templo Rezumante: Rasgos Generales

Mientras los personajes explorar el Templo Rezumante, ten presentes los siguientes rasgos.

Iluminación. Excepto donde se especifique otra cosa, todas las cámaras están a oscuras.

Aire. El aire está viciado. El templo contiene suficiente aire para los légamos, más 160 horas de aire respirable para una criatura, divididos entre el número de criaturas presente. Por ejemplo, un grupo de cuatro aventureros tiene 40 horas de aire. Los personajes que descansen y no realicen actividades como moverse o luchar consumen la mitad de aire.

Una vez la mitad del aire respirable haya sido consumido, los personajes sufrirán un nivel de agotamiento (ver apéndice A en el *Manual del Jugador*). Por cada 10% adicional del aire que sea usado, los personajes sufrirán un nivel adicional de agotamiento. Al 90% ya no se podrán mover. Cuando el aire se acabe, morirán. Una vez el primer nivel de agotamiento sea aplicable, los personajes se darán cuenta de que se están quedando sin aire, y sabrán aproximadamente cuando tiempo les queda.

Una antorcha encendida o su equivalente usa aire en la misma medida que un personaje. Los efectos mágicos de fuego más cortos pero más poderosos consumen 1 hora de aire por cada dado de daño por fuego por round. Por ejemplo, un conjuro de Bola de Fuego que produzca 8d6 puntos de daño consume 8 horas de aire, mientras que un dardo de fuego que produce 1d10 puntos de daño por fuego consume 1 hora de aire por uso.

Agua. Además de acabárseles el aire, los personajes se darán cuenta de que los túneles y salas se están llenando de agua que fluye desde el área 6. El agua sube a un ritmo de 1 pie por hora, lo que significa que la mayor parte de túneles y salas quedarán inundadas en menos de 10 horas. Las áreas llenas hasta la altura de la cintura se considerarán terreno difícil para los personajes. Una vez el agua llegue por encima de sus cabezas, tendrán que nadar.



3. Glabbagool

Esta área contiene los restos esqueléticos de un drow, junto con una maza de metal oscuro y un puñado de monedas. Sin embargo, los personajes verán rápidamente que estos objetos parecen flotar sobre el suelo.

Los objetos visibles están atrapados dentro del cuerpo de un **cubo gelatinoso** llamado Glabbagool (o al menos así es como ha decidido llamarse a sí mismo). Al contrario que la mayor parte de los cubos gelatinosos, este monstruo tiene un inteligencia de 10 (+0) y telepatía hasta un alcance de 60 pies (revisa la introducción en el *Manual de Monstruos* a las reglas sobre telepatía). La presencia en la Infraoscuridad del lord demonio Juiblex (parte de la aventura completa de Fuera del Abismo) ha otorgado a Glabbagool inteligencia y consciencia.

El cubo gelatinoso siente genuina curiosidad acerca de las demás criaturas y quiere aprender más acerca del mundo. Se defenderá si es atacado, pero en otro caso no intentará dañar a los personajes, preguntando por el contrario quienes son, de dónde vienen y por qué han venido al templo. Otros légamos no atacarán a Glabbagool, por lo que puede bloquear un pasadizo para ayudar a los aventureros a mantenerlos alejados. Sin embargo, el cubo no puede moverse adelantando de forma segura a los personajes en un pasadizo. Glabbagool puede querer acompañar a los aventureros si estos le caen bien o si está intrigado por ellos. Desafortunadamente, la velocidad de 15 pies del cubo significa que los personajes acompañados por él solo pueden viajar a un ritmo lento (ver “Ritmo de Viaje” al comienzo del capítulo).

Tesoro

El cuerpo de Glabbagool contiene una maza, junto con 14 pe y el cuerpo digerido en su mayor parte de un drow. Expelerá los objetos para los personajes si estos se ganan su confianza.

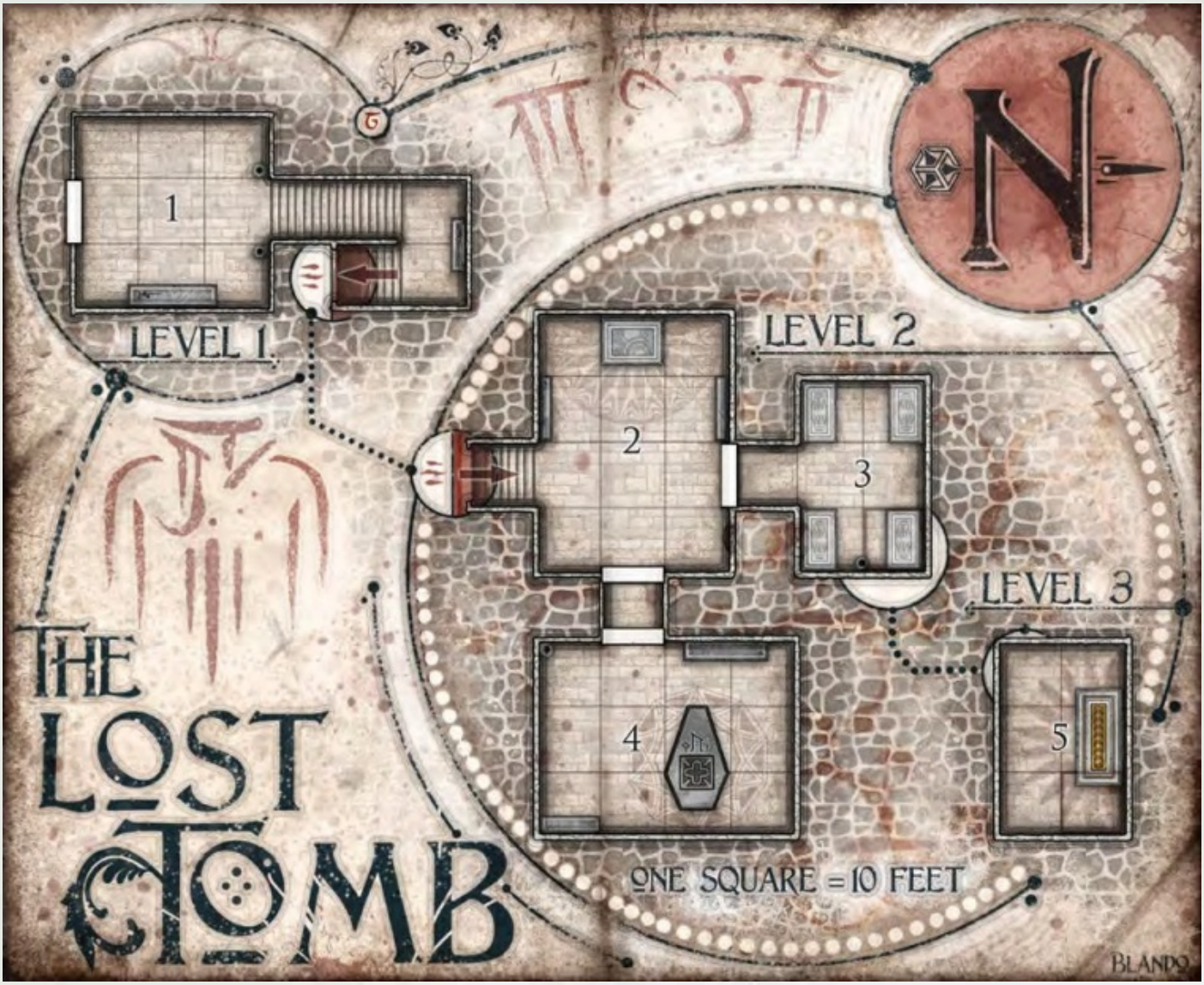
La maza es un objeto mágico común. Mientras se está sintonizado con el arma, su portador puede usar una acción para hacer que la cabeza de la maza se ilumine con llamas verdes o usar una acción para extinguirlas. Mientras la maza está iluminada, brilla como una antorcha y produce 1 punto de daño extra por fuego.

4. Pozos de los Cienos

Esta cámara está dividida en cuatro pasillos y el suelo es de pesadas losas. Sus muros están grabados con desgastados y borrados bajorrelieves. Muestran formas arremolinadas que pueden ser olas, tentáculos o una combinación de ambos.

Trampa

Los cuadrados marcados en el mapa han sido vaciados por debajo, dejando un pozo de 10 pies de profundidad bajo cada uno de ellos. Un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 15 permitirá a un personaje ver que la piedra ha sido debilitada. Más de 50 libras de



peso en un área debilitada hace que se colapse. Una criatura en la zona debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 11 para poder agarrarse al borde, tras lo cual, la criatura debe superar un control de Fuerza (Atletismo) CD 11 para salir del pozo. Si se falla la tirada o el control, la criatura cae al fondo del pozo y sufre 1d6 puntos de daño contundente.

En el fondo de cada pozo hay un **cieno negro**, que atacará a cualquier criatura que caiga. Si se le niega una víctima o si devora rápidamente a una criatura caída, el cieno trepará por los lados para atacar a cualquier criatura rezagada, o para moverse por los pasillos en busca de presas.

5. Fuente de la Locura

Esta habitación tiene una fuente de piedra con un borde elevado. El cuenco contiene agua estancada y poco profunda. En el centro de la poza, los escombros de una estatua rota descasan encima de un pedestal. Todo lo que queda reconocible son un par de pies con garras que se aferran a la parte superior del pedestal. Tallados en los muros hay siete nichos. El agua se cuela en uno de los nichos a través de unas grietas en los muros. Los dos nichos que lo flanquean están vacíos.

Unas extrañas esculturas amorfas ocupan los cuatro nichos restantes. Las “esculturas” son en realidad cuatro **légamos grises** mantenidos en éxtasis mágicos. Se licuarán y atacarán si cualquiera de estas es tocada o sufre daño.

Tesoro

Escondidas bajo las oscuras aguas de la fuente hay 112 pp, 41 po, tres brazaletes de oro verde por valor de 25 po cada uno, una *daga +1* de manufactura drow (la empuñadura tiene un diseño con arañas), una *poción de curación mayor*, y un vial con *aceite de resbalosidad*.

6. Sala del Agua

Los personajes que se aproximen a esta cueva de rugosos muros escucharán el sonido de agua fluyendo. El agua entra a través de una grietas en el techo a 10 pies de altura. Debido al ritmo con el que el agua entra, los personajes pueden llegar fácilmente a la conclusión de que las grietas fueron provocadas por el temblor que experimentaron y que es solo cuestión de tiempo antes de que el agua inunde el complejo entero. El agua sube a un ritmo de 1 pie por hora hasta que los túneles queden completamente inundados. Sin embargo, excavar en alguna de las grietas hace que el techo se colapse, doblando la cantidad de agua que entra en el complejo, pero también revelando un rio subterráneo que es la fuente del agua.

Una vez el nivel de agua llegue al techo, el ritmo de crecida del agua se hará más lento y los personajes podrán nadar hacia arriba 30 pies hasta llegar a la superficie del agua. Se encontrarán en una caverna más grande desde la cual podrán retomar su viaje.

Desarrollo

Si Glabbagool está con el grupo, el cubo gelatinoso inteligente flotará hacia arriba según el agua vaya subiendo y se apretará a través de las grietas en el techo para escapar del templo inundado y quedarse con los personajes.

Tumba Perdida de Khaem

En eras pasadas, en la cúspide de los grandes imperios de la magia en Faerûn, la hechicera semielfa Brysis de Khaem fue enterrada en una tumba flotante. Tras la caída del imperio de Nezheril y sus ciudades flotantes, la tumba de Brysis cayó por una grieta y acabó en la Infraoscuridad, donde ha permanecido durante siglos. El auge de los lores demonio ha despertado a Brysis del sueño eterno de la muerte como una incorpórea, servida por los espectros que una vez fueron sus leales seguidores. Brysis anhela acumular suficiente fuerza vital como para abandonar los confines de su tumba, a la cual su espíritu está atado.

Los aventureros pueden descubrir la tumba accidentalmente o con la ayuda de Fargas Rumblefoot, el mediano del encuentro de los Caminos Sedosos. En cualquier caso, cuando estén cerca, lee el siguiente párrafo a los jugadores:

> De repente, una suave voz femenina resuena en vuestra mente, débil y distante.
>
> "¿Hola? ¿Hay alguien ahí…? ¡Oh por favor, necesito vuestra ayuda! He estado atrapada en la oscuridad durante tanto tiempo… tanto tiempo. Por favor, ¿no me liberaríais?"

Los personajes reciben una impresión de la dirección hacia la entrada de la tumba, pero la voz misteriosa no responderá a ninguna otra llamada. Mientras siguen la voz, un estrecho pasadizo les llevará a un sucio muro de mármol con una puerta doble de piedra reforzada con bronce, esta lleno de verdín por el paso del tiempo (ver la barra lateral "Tumba Perdida de Khaem: Rasgos Generales).

1. Sala de Entrada

Una maqueta de piedra se levanta a la derecha de la entrada, representando a la hechicera Brysis Khaem como una noble Netherino en su apogeo, rodeada por sus ayudante, esclavos y otros adornos de los ricos y poderosos. Una vista de fantásticas ciudades voladoras cubre el muro a la derecha de la entrada.

Escalera y Rellano

Al otro lado de la entrada, unas bases de antorcha de piedra vacías flanquean una polvorienta escalera que baja 20 pies hasta un rellano. Colocado en el muro de atrás del rellano hay una piedra grabada con un calendario Netherino. Más allá de este rellano, la escalera retoma su descenso, terminando tras tres rellanos más de piedra desnuda y descendiendo un total de 100 pies antes de llegar al área 2.

Tumba Pedida de Khaem: Rasgos Generales

Mientras los personajes exploren la Tumba perdida de Khaem, ten en mente los siguientes rasgos.

Techos. Los techos de las habitaciones tienen 15 pies de altura. Los pasillos que las conectan tienen 10 pies de altura.

Puertas. Cada puerta en la tumba es una losa de mármol sólido de 10 x 10 pies, recubierta por una delgada lámina de bronce batido. El bronce se ha vuelto verde con el tiempo. Las puertas pivotan sobre un eje central, creando estrechas abertura en ambos lados mientras están abiertas. Las puertas son pesadas y cierran bien, requiriendo de un control de Fuerza (Atletismo) CD 15 para poder abrirlas o cerrarlas.

Iluminación. Excepto que se diga lo contrario, el interior de la tumba está a oscuras.

Magia Caótica. La tumba fue construida durante una era de alta magia, y se ha visto infundida por el *Faerzress*. Las antiguas y caóticas energías que ahora imbuyen la estructura hacen que cualquier conjuro lanzado dentro de la tumba desate una tirada en la tabla de Oleada de Magia salvaje en el Capítulo 3, "Clases" del *Manual del Jugador*.

2. Santuario

Las escaleras bajan hasta este santuario, donde jirones de polvorientos tapices yacen esparcidos por el suelo. Unos frisos en los muros han sido desfigurados con profundas marcas, haciendo que su contenido sea irreconocible. Un altar de piedra desnuda yace marcado y agrietado contra la pared de la izquierda.

Un control exitoso de Inteligencia (Investigación) CD 13 revela que el daño causado a esta sala es relativamente reciente, y que las criaturas que lo causaron no dejaron huellas de ningún tipo en el polvo del suelo.

3. Sarcófagos de los Sirvientes

Cuatro sarcófagos de piedra marcan el lugar final de descanso de los más fieles sirvientes de Brysis. La tapa de cada uno de los sarcófagos porta la imagen esculpida de una durmiente figura humana vestida con una túnica. Los cuatro sirvientes de Brysis se han levantado bajo su mando como **espectros**. Si alguien toca o perturba de cualquier otra forma un sarcófago, los cuatro espectros emergerán de sus sarcófagos, aullando furiosos, y atacarán. Los espectros pueden perseguir a sus presas más allá de los confines de la tumba, si es necesario.

Abrir la tapa de un sarcófago requiere de un control exitoso de Fuerza CD 17 y revela el tesoro (ver "Tesoro"").

Un personaje que inspeccione el sarcófago del lado Noreste y que supere un control de Sabiduría (Percepción) CD 15 se dará cuenta de que el sarcófago está construido sobre unos rodamientos ocultos de piedra. Puede ser movido a un lado con un control exitoso de Fuerza CD 10 para revelar un agujero de 4 pies cuadrados en el suelo, situado en el techo de una cámara de tamaño parecido directamente por debajo de esta (área 5). Si los personajes mueve el sarcófago pero dejan la sala sin explorar la tumba de abajo, escucharán la misma voz telepática que los llamó al principio, diciendo, "¡Por favor! ¡No os vayáis! ¡Estoy aquí, abajo!".

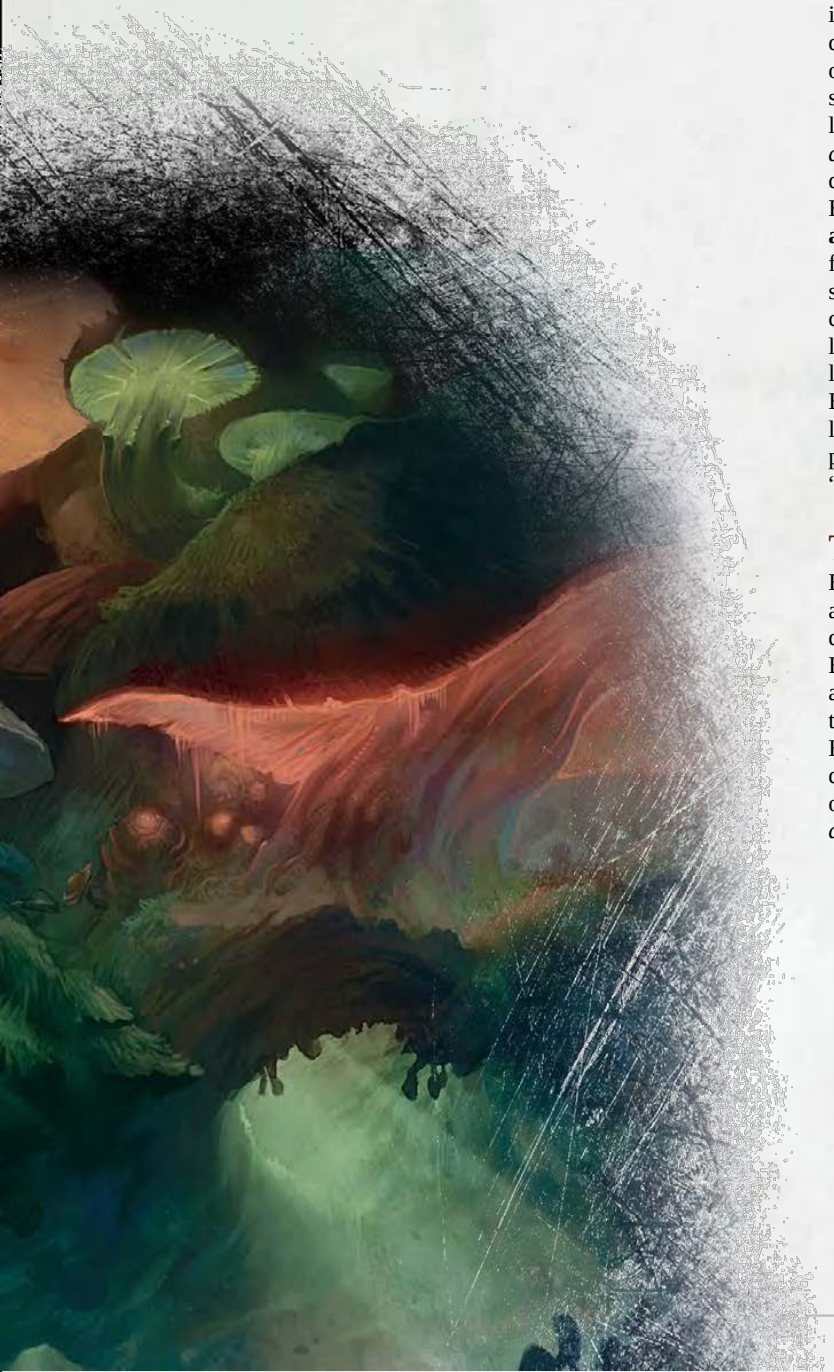
Tesoro

Cada sarcófago contiene restos momificados. Los restos hechos jirones de antiguos sudarios y tesoros de origen Netherino.

El sarcófago noreste contiene dos brazaletes (50 po cada uno) y una varita ceremonial (no mágica) hecha de marfil tallado por valor de 25 po.
El sarcófago noroeste contiene un anillo de ónice por valor de 50 po y un collar de plata con dos azuritas y una carnelia por valor de 250 po.
El sarcófago suroeste contiene un aguamanil de oro batido por valor de 25 po y un bastón de caminar de 75 po. El bastón está hecho de madera barnizada de tejo con un pomo dorado con forma de escorpión.
El sarcófago sureste contiene un incensario de oro con filigranas de platino por valor de 250 po.

4. Tumba Falsa

Unos bloques de piedra levantados contra los muros este y oeste han sido excavados para formar nichos, dentro de los cuales descansan una docena de jarras canópicas de cerámica, las cuales contienen órganos disecados. Estos órganos pertenecen a los sirvientes de Brysis, enterrados en el área 3.
En mitad de la sala descansa un ancho sarcófago de piedra colocado encima de un atril de mármol negro. La tapa del sarcófago ha sido decorada con unos mosaicos, cubiertos ahora de polvo, que representan grandes ciudades flotantes encima de un bello paisaje. La tapa del sarcófago parece increíblemente pesada, pero ha sido hecha más ligera gracias a un antiguo conjuro que ha sobrevivido hasta este día.



La tapa puede ser apartada con un control exitoso de Fuerza CD 10. El sarcófago contiene una estatua a tamaño natural de Brysis, esculpida y pintada para hacer parecer como si estuviera durmiendo. La estatua ha sido fijada al interior del sarcófago con *cola soberana* y no puede ser movida. No hay ningún tesoro a la vista

Trampa

Abrir el sarcófago activa un conjuro de *Boca Mágica* que dice en una voz retumbante, “Habéis perturbado la tumba de Brysis de Khaem! ¡Malditos seáis, vosotros, las más abominables de las criaturas!”
Cada criatura en la sala, ya escuche o no la voz retumbante, debe realizar una tirada de salvación de Carisma CD 15. Si falla, la criatura queda maldita con desventaja en las tiradas de ataque y tiradas de salvación. La criatura puede repetir la tirada de salvación cuando hayan pasado 24 horas, acabando con el efecto si supera la tirada. En cualquier otro caso, un conjuro de retirar maldición termina con este efecto, igual que si se destruye al incorpóreo en el área 5.
Si el incorpóreo de Brysis es destruido, tanto el efecto de boca mágica como la maldición del sarcófago dejarán de funcionar.

5. Tumba Verdadera

La verdadera tumba de Brysis está escondida bajo el área 3 y tiene murales en la paredes, decorados con ricos pigmentos e incrustaciones de piedras semipreciosas. Un sarcófago chapado y decorado descansa encima de un podio de piedra al lado del muro oeste. Un cofre invisible de piedra descansa a los pies del sarcófago. Los personajes que registren concienzudamente el área localizarán el cofre. El cofre se vuelve visible dentro de un *campo antimagia*, y un conjuro de disipar magia (CD 19) también hace que termine el efecto de *invisibilidad*.
Brysis de Khaem se ha levantado como un sanguinario **aparecido**, atado a su tumba hasta que pueda robar suficiente fuerza vital como para poder abandonarla. Se levantará de su sarcófago y atacará cuando cualquier criatura entre en esta cámara. Se vanagloriará de cómo las muertes de los personajes la liberarán de su prisión, y cómo sus víctimas la servirán incluso en la muerte.
En la cuenta de iniciativa 1 en el asalto en el que Brysis ataque, los personajes escucharán la voz telepática que los llamó por primera vez. “¡En el sarcófago!, ¡Puedo ayudaros!”. Revisa “Tesoro” para más información.

Tesoro

El fino chapado de oro que cubre el sarcófago de Brysis puede ser arrancado y tiene un valor total de 250 po. Dentro del sarcófago de piedra, descansando encima del ajado y momificado cuerpo de Brysis, hay una espada mágica llamada *Portadora del Alba* (ver apéndice B). Este arma inteligente es la fuente de los mensajes telepáticos.
El cofre de piedra no está cerrado y contiene el resto de tesoros que Brysis se llevó consigo a la otra vida: 4,000 pp, 1,200 po, once zirconios (por valor de 50 po cada uno), un *collar de bolas de fuego*, un *filtro de amor* y una *poción de curación mayor*.

Capítulo 3: El Lagoscuro

Aunque su nombre pueda evocar imágenes de una única masa subterránea de agua, el Lagoscuro es una profunda red de ríos que fluyen bajo tierra, túneles naturales y canales que conectan innumerables cavernas y salas inundadas de agua. Esta inmensa red fluvial se extiende durante cien millas, con techos que en algunos lugares tienen millas de altura y cuyas profundidades son insondables.

Hace mucho tiempo, ingenieros duergar extendieron y ampliaron muchos de los pasadizos interconectados del Lagoscuro. También construyeron presas para elevar y bajar barcos en sus diferentes niveles, abriendo grandes secciones de la red al comercio. Muchas criaturas de la Infraoscuridad tienen experiencia navegando por el Lagoscuro, incluyendo los Kuo-toa, unos humanoides parecidos a peces conocidos por su insana obsesión por desentrañar los patrones secretos de la Infraoscuridad. Sin embargo, es mejor confiar en un guía kuo-toa que intentar atravesar en solitario el Lagoscuro y perderse en él para siempre.

Los aventureros pueden usar el Lagoscuro para alcanzar muchos destinos en la Infraoscuridad. Y lo que es más importante, viajar por agua hace más difícil que sus perseguidores drow los rastreen. La aldea kuo-toa de Sloobludop está localizada en el límite oriental del Lagoscuro, y es una fuente potencial de barcos y ayuda para navegantes. Pero mientras buscan estos recursos, los personajes aprenderán sobre terribles poderes que andan sueltos en la Infraoscuridad (peores que los drow, los kuo-toa y otras amenazas de este oscuro reino).



Atravesando el Lagoscuro

Los aventureros necesitan encontrar una forma de atravesar el Lagoscuro durante su camino a su destino final: fuera de la Infraoscuridad y hasta el Mundo de la superficie. Pueden intentar encontrar un guía o buscar pasaje en Sloobludop, pero además se podrían presentar otras oportunidades diferentes durante el viaje.

Modos de Viaje

Los aventureros pueden encontrar diferentes formas de cruzar el Lagoscuro, dependiendo de cuanto tiempo tarden en atravesarlo y a quien se encuentren durante el camino. Dado que no hay viento en la Infraoscuridad, todos los viajes por agua requieren, o bien ir remando a 1½ millas por hora, o flotar siguiendo la corriente a 1 milla por hora.

Los personajes pueden trabajar en turnos para remar durante más de 8 horas al día, pero manejar un bote durante más tiempo se considera una marcha forzada (ver capítulo 8 del *Manual del Jugador*).

Bote

La mayor parte de los botes y barcos que navegan por el Lagoscuro son naves fabricadas con madera de zhurk manejados por los kuo-toa o los duergar. Estos botes son equivalentes a botes de remos (ver la tabla de vehículos aéreos y acuáticos en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*).

El Lagoscuro: Rasgos Generales

Los siguientes rasgos son comunes en la región del Lagoscuro.

Oscuridad. Fiel a su nombre, la mayor parte del Lagoscuro está inmerso en la negrura. La única luz disponible es la que los personajes lleven consigo.

Cavernas y Túneles. El Lagoscuro es un laberinto de lagos, ríos y canales que conectan miríadas de cavernas y salas. Algunas de estas cavernas son inmensas, con unas aguas insondablemente profundas y techos abovedados que llegan mucho más allá del alcance de cualquier fuente de luz. Otras son estrechas, con solo unos pies de espacio entre el techo y la superficie del agua. Algunas están completamente sumergidas, navegables solo para aquellos capaces de respirar bajo el agua.

Navegación. Sin el cielo o las estrellas para navegar, cualquier navegación segura a través del Lagoscuro requiere que el viajero esté familiarizado con su intrincada red de cavernas, pasadizos y corrientes. Los navegantes experimentados saben cómo leer las antiguas runas duergar talladas a lo largo de los túneles del Lagoscuro, aunque la mayor parte de estos "signos de carretera" casi se han borrado por el paso del tiempo. Ese conocimiento es algo que toma años, sino décadas, de vagabundeo por el Lagoscuro para ser dominado.

Aquellos sin las habilidades para navegar por el Lagoscuro (incluidos los aventureros), deben adquirir un mapa o un guía. Si los personajes se las arreglan para conseguir un mapa, podrán realizar normalmente controles de Sabiduría (Supervivencia) para evitar perderse.

Forrajear. Los personajes pueden forrajear comida mientras atraviesan el Lagoscuro, principalmente pescando o recogiendo hongos comestibles (ver "Hongos de la Infraoscuridad" en el Capítulo 2). La mayor parte del agua en el Lagoscuro no es potable, siendo por tanto importante encontrar manantiales u otras fuentes de agua potable que desemboquen en él.

Balsa Improvisada

Los personajes también pueden construir balsas improvisadas usando los materiales que tengan a mano. Por ejemplo el sombrero de un hongo zhurk gigante puede ser vaciado para fabricar un esquife equivalente a un bote de remos, pero con la mitad de los puntos de golpe de un bote de remos (ver la tabla de vehículos aéreos y acuáticos en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*). Esta es una actividad de tiempo libre que requiere de un día de trabajo por balsa. Una balsa incluso todavía más improvisada podría ser un personaje sentado en un barril u otro contenedor hermético, bien dirigiéndolo con un remo o dejándose llevar por la corriente. Un barco así tendría una velocidad de 1 milla por hora, una tripulación de 1, no podría llevar pasajeros o carga, y tendría CA 11, 20 pg y umbral de daño 0.

Nadando

Nadar en el Lagoscuro es una mala opción, dado el gran número de criaturas peligrosas que lo habitan. Realiza un control de criaturas por cada hora en la que los personajes estén nadando, en lugar de uno cada cuatro horas de viaje.

Un personaje que viaje nadando debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 por cada hora que esté nadando o ganar un nivel de agotamiento. Los personajes que no estén nadando de forma activa, sino que estén agarrados a algo que flote (incluyendo los restos de una balsa o bote) pueden dejarse llevar por la corriente a una velocidad de 1 milla por hora. Realiza un control para encuentros aleatorios de criaturas por cada hora que los personajes estén flotando en el agua y realiza tiradas de salvación de Constitución contra el agotamientos por cada 8 horas de viaje.

Otras Opciones

Los viajeros pueden mezclar y usar varios medios de viaje, y un grupo numeroso puede necesitar varios botes y balsas. Una criatura con una velocidad de natación (incluyendo un personaje polimorfado) puede viajar sin riesgo de fatiga durante hasta 8 horas, y puede incluso servir como montura para una criatura más pequeña que ella. Las criaturas que respiren agua (o no) pueden viajar bajo el agua o incluso caminar por el fondo en las secciones menos profundas del Lagoscuro, pero necesitarán visión en la oscuridad o una fuente de luz para hacerlo.

Encuentros Aleatorios

Por cada cuatro horas que los personajes estén en el Lagoscuro, tira un d20 y consulta la tabla de encuentros aleatorios del Lagoscuro para determinar con qué –si es que es algo– se encuentran. Si los personajes no se están moviendo, cualquier encuentro es automáticamente un encuentro con una criatura.

Encuentros Aleatorios del Lagoscuro

d20	Tipo de Encuentro
1–13	Ningún encuentro
14–15	Terreno (tira un d10 y consulta la tabla de Encuentros de Terreno del Lagoscuro)
16–17	Una o más criaturas (tira un d12 y consulta la tabla de Encuentros de Criaturas del Lagoscuro)
18–20	Encuentro de terreno con una o más criaturas (tira un d10 y consulta la tabla de Encuentros de Terreno del Lagoscuro, luego tira un d12 y consulta la tabla de Encuentros de Criaturas del Lagoscuro)



Encuentros Aleatorios del Lagoscuro

Las reglas especiales del terreno se explican después de la tabla.

Encuentros de Terreno del Lagoscuro

d10	Encuentro
1	Colisión
2	Salto de agua o presa
3	Isla
4	Techos bajos
5	Desprendimiento
6	Rápidos
7	Embarrancados
8	Dientes de Piedra
9	Pasadizo estrecho
10	Remolino

Colisión

Este encuentro ocurre solo si uno o más miembros del grupo están viajando con balsa o bote, y hay una corriente fuerte. Haz que todos los que están a bordo del bote hagan una tirada de salvación de Destreza de grupo CD 13 para evitar un muro u otro gran obstáculo delante. Si el control de grupo tiene éxitoevitan la colisión.

En cualquier otro caso, el bote o balsa sufre 2d10 puntos de daño contundente por el impacto, y todos a bordo deben realizar una tirada de salvación de Fuerza o Destreza CD 10 para evitar caer por la borda.

Salto de agua o Presa

Cualquier personaje con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 12 o más puede escuchar el rugido de una catarata más adelante. Es necesario un control exitoso de grupo de Fuerza (Atletismo) CD 14 para desviarse o nadar lejos del salto de agua. En cualquier otro caso, los personajes caen 2d6 x 10 pies a una poza o río de 1d5 x 5 pies de profundidad. Una criatura arrastrada a la catarata debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 11 o sufrir 1d6 puntos de daño contundente por cada 10 pies de caída. Una salvación exitosa significa que la criatura evita una caída dura, aterrizando en el agua.

Hay un 50 por ciento de que cualquier salto de agua disponga de una presa de manufactura duergar diseñada para atravesarla, en cuyo caso no hay riesgo de caer por el salto de agua. Es necesario un control de Inteligencia (Investigación) CD 11 para averiguar como funciona el sistema. Una vez se abre una presa, lleva 1 hora bajar el nivel del agua, de tal forma que el grupo pueda continuar sin problemas.

Isla
Una pequeña isla se alza sobre el agua. Una isla sin criaturas hostiles es un buen lugar para que el grupo realice un descanso largo. Hay un 50 por ciento de probabilidades que en la isla haya uno o más tipos de hongos creciendo sobre ella (ver "Hongos de la Infraoscuridad" en el Capítulo 2). En otro caso, la isla carece de vegetación.

Techos Bajos
La altura de la caverna o pasadizo disminuye abruptamente hasta tener solo 3 pies sobre la superficie. Cada personaje mediano debe superar una tirada de Salvación de Destreza CD 10 o sufrir 1d4 puntos de daño contundente por golpearse contra el techo antes de que el paso bajo termine.

Desprendimientos
Una rocas sueltas caen desde el techo. Cada personaje debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o ser alcanzado por unas rocas que provocan 2d6 puntos de daño contundente. Si los personajes están viajando en un bote o una balsa, el navío sufre 2d6 puntos de daño contundente; en otras palabras, cada roca que falle a un personaje impactara sobre el bote o la balsa. Tira el daño por cada roca que impacte sobre un bote de forma separada para ver si supera el umbral de daño del navío.

Rápidos
Las aguas son aquí especialmente turbulentas. Si los personajes están viajando en bote o balsa, la tripulación debe superar un control de grupo de Destreza CD 13 para mantener el control. Si el control de grupo falla, el navío sufre 2d6 puntos de daño contundente, y cada ocupante debe superar una tirada de salvación de Fuerza o Destreza CD 10 para evitar caer por la borda.

Embarrancados
Este encuentro de terreno ocurre solo si uno o más de los miembros del grupo está viajando en balsa o bote. El navío choca contra una zona de bajíos o un banco de arena y embarranca. Los personajes pueden empujar el navío de nuevo al agua con un control exitoso de grupo de Fuerza (Atletismo) CD 10. Mientras los personajes están empujando para liberar su bote, hay un 50 por ciento de probabilidades de que una o más criaturas los ataquen; en este caso, tira en la tabla de Encuentros de Criaturas del Lagoscuro para ver qué les ataca.

Dientes de Piedra
Este encuentro de terreno ocurre solo si uno o más miembros del grupo están viajando en balsa o bote y hay una corriente fuerte. Unas estalagmitas que sobresalen del fondo están escondidas justo debajo de la superficie del agua. Los vigías deben superar un control de Sabiduría (Percepción) CD 13 para divisar los "Dientes de Piedra", permitiendo a la tripulación del bote intentar un control de grupo de Destreza CD 12 para navegar a través de estos. Si el control de grupo tiene éxito, el bote pasa indemne a través de las estagmitas. Un fallo en divisar o en navegar a través de los dientes de piedra produce 6d6 puntos de daño perforante al bote o balsa.

Pasadizo Estrecho
Los aventureros se encuentran un pasadizo particularmente estrecho, lo que requiere un control de grupo exitoso de Destreza CD 12 para navegar a través de él.

En caso contrario, el bote queda encallado, por lo que es necesario un control de grupo de Fuerza (Atletismo) CD 14 para liberarlo empujando. Mientras los personajes están empujando para liberar su bote, hay un 50 por ciento de probabilidades de que una o más criaturas les ataquen; en este caso, tira en la tabla de Encuentros de Criaturas en el Lagoscuro para determinar qué les ataca.

Remolino
Una fisura o drenaje bajo el agua crea un pequeño vórtice en el área, de forma parecida al efecto de remolino del conjuro *Controlar Agua* (Salvación CD 14).

Encuentros de Criaturas en el Lagoscuro
Las secciones siguientes proporcionan información adicional para ayudarte a jugar cada encuentro con criaturas.

ENCUENTROS DE CRIATURAS EN EL LAGOSCURO

d10	Encuentro
1	1 **Troll** Acuático
2	2d4 **Mantoscuros**
3	1d4+2 **Duergar** en un bote de remos
4	1 **Saga Verde**
5	1 **grell**
6-7	1d6+2 **ixitxachitl** (ver Apéndice C)
8	1d4 **kuo-toa** en un bote de remos
9	1d4 **merrow**
10	3d6 **estirges**
11	1 enjambre de
12	1 **misterio de agua**

Troll Acuático
Un troll acuático nada desde las profundidades. Tiene las estadísticas de un troll normal, pero también puede respirar agua y tiene una velocidad de natación de 30 pies.

Mantoscuros
Estas criaturas se pegan al techo mientras los aventureros se aproximan, envolviéndose en la oscuridad mientras se despliegan y atacan. Una criatura en un bote o una balsa que intente desenganchar a un mantoscuro de sí mismo o de otra criatura y falle, debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caer del bote al agua.

Duergar
Un bote de remos tripulado por duergar está atravesando el Lagoscuro por negocios. Los enanos grises parlamentarán con los aventureros, y los atacarán si la oportunidad parece buena para capturarlos y venderlos como esclavos en Gracklstugh. Si los duergar sorprenden a los personajes, se volverán invisibles, haciendo parecer como que su bote está abandonado para atraer a los personajes a bordo antes de atacar.
Tira un d20 y consulta la tabla de Carga de Bote de Remos Duergar para determinar, que es los que los duergar transportan en su bote de remos, si es que llevan algo.

Carga de Bote de Remos Duergar

d20	Carga
1-10	Ninguna
11-13	1d20 × 100 libras de mineral de hierro sin refinar
14-16	1d4 cajones de madera de zurkh con herramientas de minero
17-19	2d4 barriles de madera de zurkh con hongos cosechados (ver "Hongos de la Infraoscuridad" en el capítulo 2)
20	Un cofre de hierro cerrado con llave con 3d6 × 100 po y un objeto mágico aleatorio (tira una vez en la Tabla B de Objetos Mágicos en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*).

Saga Verde

Nanny Plunk es una saga verde a la que le gusta burlarse de los viajeros y hacer que se extravíen. Puede por el contrario hacer tratos con los personajes con su conocimiento del Lagoscuro, especialmente si su vida o libertad están en juego. Si este encuentro sucede otra vez, puede volver a ser Nanny o una de sus hermanas, Maven Delve o la Dama Spiderwort.

Grell

Un grell desciende del techo de la caverna, intentando agarrar y paralizar a uno de los miembros del grupo, para luego partir volando son su víctima.

Ixitxachitl

Estas criaturas atacarán a cualquier miembro del grupo que esté en el agua. En otro caso, seguirán al grupo y esperarán una oportunidad para atacar. Si se les niega una comida durante mucho tiempo, mordisquearán el casco de un bote o la parte de debajo de una balsa, esperando hundirla (esta táctica no será efectiva contra botes con un alto umbral de daño).

Kuo-toa

Estos kuo-toa empujan con pértigas un bote de remos hacia Sloobludop (o desde la ciudad si ha sido atacada; ver el final de este capítulo). Si los personajes no han estado aún en Sloobludop, los kuo-toa puede que intenten capturarlos y llevarlos allí. Revisa "La Captura del Día" para más detalles.

Tira un d20 y consulta la tabla de Carga de Bote de Remos Kuo-Toa para determinar lo que los kuo-toa transportan en su bote de remos, si es que llevan algo.

Carga de Bote de Remos Kuo-toa

d20	Carga
1-15	Ninguna
16-17	1d4 redes; cada red tiene un 50 por ciento de probabilidades de contener 2d6 quippers muertos y comestibles
18-19	1d4 redes; cada red tiene un 50 por ciento de probabilidades de contener 1d4 **estirges** vivas
20	1d4 piezas de estatuas rotas e incrustadas de percebes por valor de 50 po cada una; y con un peso unitario de 1d4 × 5 libras; cada una de ellas muestra a una extraña criatura alienígena o un dios olvidado

Merrow

Estos adoradores de Demogorgon han sido llevados a un estado de furia por su llegada a la Infraoscuridad. Atacarán inmediatamente, intentando hacer volcar o destruir cualquier bote mientras lanzan el grito de guerra, "¡Sangre y sal para el Príncipe de los Demonios!" en Abisal.

Un merrow puede usar su acción para volcar un bote o balsa si está a 5 pies de ella. Cualquiera en el bote puede impedírselo usando una reacción para realizar un control ede Fuerza contra el control de Fuerza del merrow. Si el merrow gana el control, el bote vuelca.

Estirges

Estas estirges se pegan al techo de la caverna como murciélagos. Si el grupo es consciente de la presencia de las estirges, los personajes pueden intentar realizar un control de grupo de Destreza (Sigilo) CD 13 para pasar subrepticiamente sin molestarlas. Si el control tiene éxito, las estirges ignorarán al grupo. En otro caso, las estirges descenderán y atacarán a los miembros más cercanos del grupo.

Enjambre de Quippers

Un enjambre de quippers mantiene el ritmo de los personajes, atacando a cualquiera que esté en el agua. Si pasa una hora y no se ha presentando ninguna oportunidad, los quippers dejarán de perseguirá al grupo.

Misterio de Agua

Atado a algún lugar perdido hace mucho tiempo bajo la superficie del agua, este elemental neutral malvado se levantará para atacar cuando pasen los personajes.

Tira un d6 y consulta la tabla Descubrimientos Misteriosos para determinar qué es lo que está guardando el Misterio de Agua.

Carga de Bote de Remos Kuo-toa

d6	Carga
1-2	Altar hundido dedicado a una deidad olvidada
3-4	Estatua hundida con perlas negras (500 po) por ojos; un ladrón que retire una o ambas gemas se ve afectado por un conjuro de *Contagio* (Salvación CD 14).
5-6	Un sarcófago hundido y sellado que contiene una **momia** y 1d4 objetos de arte (tira en la tabla Objetos de Arte de 250 po en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*)

Sloobludop

Población: 500 kuo-toa

Gobierno: El arcipreste Ploopploopeen gobernó una vez en nombre de la Madre del Mar, la diosa Blibdoolpoolp. Fue recientemente desafiado y desplazado por su hija Bloppblippodd, arcipreste de Leemooggoogoon el Padre Profundo.

Defensa: Todos los kuo-toa se levantarán para defender la villa, incluyendo a los látigos y monitores que sirven al sacerdocio.

Comercio: Los kuo-toa comercian con varias razas de la Infraoscuridad cerca del Lagoscuro, además de proporcionar servicios de ferris y ofrecerse como guías.

Organizaciones: Dos santuarios principales y varios menores.

Sloobludop es una aldea kuo-toa en la orilla este del Lagoscuro. Desde la distancia parece una gigantesca maraña de juncos que se extienden hacia la oscuridad, iluminada por brillantes focos de fosforescencia. Al acercarse más, se distinguen una serie de torres de cañas, enlazadas entre si con cuerdas y puentes de madera colocados de extrañas formas. Incluso sobre tierra, los kuo-toa construyen en línea con sus sensibilidades acuáticas de tres dimensiones, construyendo su "gran ciudad" como si esta estuviera bajo el agua.

Sloobludop hierve con fervor religioso y una tensión entre sectas. Aunque muchos de los kuo-toa siguen adorando a la diosa Blibdoolpoolp, una facción ha cambiado su adoración a Leemooggoogoon el Padre Profundo, una visión influenciada por la manifestación del príncipe de los demonios Demogorgon desde las profundidades del Lagoscuro. Inicialmente, el arcipreste de Blibdoolpoolp toleró esto, pero luego su hija se declaró a si

misma arcipreste de Leemooggoogoon, y el culto comenzó a crecer.

Dirigiéndose hacia Sloobludop

Los personajes pueden escoger ir a Sloobludop por varias razones:

- Necesitan un bote (y posiblemente un guía). Viajar por los caminos acuáticos del Lagoscuro es una excelente forma de escaparse de sus perseguidores drow (ver capítulo 2 para más detalles).
- Permanecer un tiempo corto en Sloobludop puede proporcionar un respiro en cuanto a la persecución, ya que los drow son reacios a provocar sin necesidad a los kuo-toa. Reduce el nivel de persecución en 1 mientras los personajes consideran cual va a ser su próximo movimiento.
- Los personajes necesitan suministros y equipo, y esperan que los kuo-toa estén dispuestos a comerciar con lo que puedan ofrecer. Alternativamente, los personajes pueden robar lo que necesiten a los kuo-toa.
- Shuushar puede señalar cualquiera de las anteriores razones, o desear ir a Sloobludop para reunirse con su gente, sintiendo que tiene que ofrecerles una guía.
- Shuushar puede que no sea el único con unas "enseñanzas elevadas". Uno o más personajes puede experimentar sueños o visiones que les guíen hacia Sloobludop; sin darse cuenta de que esos sueños son simplemente manifestaciones de la locura creciente en la Infraoscuridad.

Sloobludop: Rasgos Generales

Sloobludop se extiende a lo largo de la orilla rocosa de las aguas del lago en una amplia caverna, con altas verjas de unas redes tejidas en los límites norte y sur de la aldea.

Iluminación. La caverna de Sloobludop está casi completamente a oscuras, excepto por unos cuantos puntos de débil luz originada por hongos y corales fosforescentes, o por glándulas de peces de las cuevas luminiscentes. Los kuo-toa retroceden ante áreas con iluminación brillante, volviéndose hostiles si una luz brillante es llevada ante ellos.

Puentes y Plataformas. Unos puentes y plataformas han sido dispuestos de forma caótica por toda la ciudad, conectando varios niveles de estructuras entre sí, además de atravesar espacios abiertos. Los personajes pueden moverse a ritmo normal por las plataformas y puentes, pero esto pone a prueba su débil construcción. Cuando uno o más personajes se mueva a velocidad normal a través de un puente o plataforma, tira un d6. Con una tirada de 1, un puente se da la vuelta o se rompe para dejar caer a los personajes a la plataforma de abajo, o una plataforma se inclina para tirar a los personajes al agua. Estas áreas pueden ser recorridas de forma segura tratándolas como terreno difícil.

Lenguaje. Ninguno de los habitantes de Sloobludop habla el Común o ningún lenguaje del mundo de la superficie, lo que puede representar un desafío para los personajes. Los hombres pez hablan Bajo común y Taburete el micónido puede establecer comunicación usando sus esporas si está presente. Shuushar el monje kuo-toa también puede traducir si acompaña al grupo.

Kuo-toa Notables en Sloobludop

Un cierto número de kuo-toa importantes tienen la capacidad de influenciar el destino de los aventureros en Sloobludop.

Kuo-Toa Importantes

Ploopploopeen ("Ploop")	Arcipreste de Blibdoolpoolp, la Madre Marina
Bloppblippodd ("Blopp")	Hija de Ploopploopeen, que ahora se llama a si misma arcipreste de Leemooggoogoon, el Padre Profundo; corrompida por los demonios
Glooglugogg ("Gloog")	Hijo de Ploopploopeen, látigo kuo-toa, y leal adorador de la Madre Marina
Klibdoloogut ("Klib")	Látigo Kuo-toa y guardián del altar del Padre Profundo

Conexión con Shuushar

Si Shuushar acompaña al grupo, el monje kuo-toa puede ser útil para comunicarse con su gente en Sloobludop. Sin embargo, ten en cuenta que Shuushar es o bien un hereje o bien un santo, dependiendo de con que Kuo-toa esté hablando y cómo vea las cosas en un momento determinado. El misterioso monje puede servir como un as en la manga para ayudar al grupo, o podría de igual forma crear problemas con su obstinada negativa a reconocer las obsesiones religiosas de sus compatriotas kuo-toa tildándolas como nada más que "peligrosas ilusiones", combinada con su preferencia por las soluciones no violentas.

Interpretando a los Kuo-Toa

Aunque los kuo-toa están locos, al menos una parte de esa locura proviene de una forma de pensar completamente alienígena. Aunque son habitantes anfibios, los kuo-toa se comportan en su mayor parte como criaturas acuáticas. Por lo tanto, gran parte de lo que hacen en tierra es una extraña aproximación a su vida bajo el agua.

Los nombres kuo-toa son una larga serie de vocales gorgoteantes, y sus voces tienen un sonido gutural y burbujeante. Sin embargo, los kuo-toa se comunican tanto mediante gestos como mediante el habla. Tienen problemas para permanecer quietos, y son proclives a movimientos rápidos y súbitos. Se mueven constantemente, caminando en círculos alrededor de las criaturas con las que hablan. Un sacerdote kuo-toa que hable a un grupo de seguidores no hablará desde un podio, sino que vagabundeará incensantemente sin rumbo mientras el gentío le sigue como un banco de peces.

Los kuo-toa prefieren que sus líderes estén por encima de sus subordinados (si no hay un podio o una plataforma disponible para los líderes, se sabe que se han colocado literalmente encima de subordinados tumbados.) Sin embargo, los líderes tienden a vivir en los niveles más bajos de los edificios, dado que estos son considerados los lugares más seguros en un asentamiento, debido a su proximidad al agua.

Dado que los kuo-toa son parecidos a peces, carecen de párpados. Esto no solo es intranquilizador en una conversación (un kuo-toa nunca parpadea), sino que también significa que los kuo-toa tiene el mismo aspecto tanto despiertos como dormidos; y virtualmente todos los kuo-toa son sonámbulos, lo que hace las cosas todavía más difíciles. Hay un 25 por ciento de probabilidades de que cualquier individuo kuo-toa con el que el grupo se encuentre en Sloobludop esté andando en sueños, ignorando a todo el mundo a su alrededor y moviéndose de un sitio a otro sin rumbo.

La Captura del Día

Cuando los personajes lleguen a una hora de viaje de Sloobludop, se encontrarán con un grupo de ocho **kuo-toa** y un **monitor kuo-toa**. Los hombres pez atacarán inmediatamente, pero sus tácticas mostrarán que están intentando capturar a los personajes. Los kuo-toa dejarán inconsciente a cualquier enemigo caído con 0 puntos de golpe, intentando llevárselos de vuelta a Sloobludop como ofrendas vivas para el Padre Profundo. Atarán a los prisioneros con gruesas cuerdas de tripa, cada una de ellas con dos puntos de golpe y que requieren de un control exitoso de Fuerza CD 17 para ser partidas.

El Enemigo de mi Enemigo

Durante el viaje hacia Sloobludop, pero después del anterior encuentro, los personajes se encontrarán con otra patrulla kuo-toa, esta vez compuesta por seis **kuo-toa** y dos **monitores kuo-toa**, y liderados por el **arcipreste kuo-toa** Ploopploopeen. Si los personajes son prisioneros de la primera patrulla kuo-toa, los recién llegados los emboscarán y lucharán para liberar a los personajes. En otro caso (después de la lucha), Ploopploopeen intentará comunicarse en Bajo común, luego lanzará *Lenguas* si nadie puede hablar ese idioma.

Lee lo siguiente:

> "Soy Ploopploopeen, arcipreste de la Madre Marina Blibdoolvpoolp. Ella ha escuchado mis plegarias enviándoos. Ayudadnos, y seréis recompensados por vuestros servicios."

Si los personajes hablan con Ploopploopeen, el arcipreste explicará sus intenciones mientras los kuo-toa escoltan al grupo hasta Sloobludop. Si los personajes rehúsan, los kuo-toa intentarán capturarlos, de la misma forma que la anterior patrulla. Ploopploopeen explicará que los habitantes de Sloobludop han vivido en armonioso servicio con la voluntad de la Madre Marina durante mucho tiempo. Ah, claro que de vez en cuando ha habido ocasionales "visionarios" que han causado problemas (en ese momento, puede lanzar una velada mirada a Shuushar) pero nada que pudiera causar una gran preocupación. Hace unas semanas, Bloppblippodd, la propia hija de Ploopploopeen, experimentó una poderosa visión de "Leemooggoogoon el Padre Profundo", proclamándolo como el nuevo dios de su gente. Ha respaldado sus creencias con un gran incremento en sus poderes mágicos, y nuevos seguidores se han arracimado a su alrededor.



Un Koan Kuo-Toan

Los kuo-toa son criaturas acuáticas. Como tales, no tienen verdadera necesidad de los barcos que usan para recorrer el Lagoscuro, incluso aunque los botes son una parte significativa de su cultura.

Puede ser que los antiguos amos de los kuo-toa, los desuellamentes, los usaban como pilotos de los ferris y navegantes en la Infraoscuridad, y la gente pez lo sigue haciendo por costumbre o por alguna necesidad profundamente asentada. En realidad, su relativa utilidad para las otras razas de la Infraoscuridad les ha servido bien a los kuo-toa. Solo los duergar han mostrado algún interés en navegar las aguas del Lagoscuro por sí mismos, e incluso ellos no lo hacen tan bien como los kuo-toa.

Hay un persistente mito entre los habitantes de Sloobludop: que el laberinto de túneles, pasadizos y pozas del Lagoscuro es un instrumento de meditación, un viaje espiritual.

Los kuo-toa que navegan por ese laberinto durante el tiempo suficiente despertarán a una gran revelación para su gente. Al igual que muchas extrañas creencias de los Kuo-toa, esta puede solo precisar de tiempo para convertirse en una realidad.

"Estamos divididos en dos," explicará Ploopploopeen, "luchando entre nosotros." Los seguidores del Padre Profundo han estado realizando un número cada vez más grande de ofrendas en su altar, realizando sacrificios de sangre y luego lanzando los restos sanguinolentos a las aguas del Lagoscuro, donde son consumidos por… algo.

Cebando el Anzuelo

El arcipreste de la Madre Marina les dirá a los personajes que quiere usarlos como cebo. La arcipreste del Padre Profundo necesita humanos para su sacrificio, y el grupo representa un premio en este sentido.

Ploopploopeen ofrecerá a los aventureros como "muestra de paz y reconciliación" para acercarse a la arcipreste del Padre Profundo; excepto que los aventureros no serán indefensos prisioneros, sino infiltrados. Ploopploopeen quiere que los personajes interrumpan los rituales de la advenediza facción, permitiendo a los verdaderos seguidores de la Madre Marina cortar la cabeza del culto.

El arcipreste prometerá a los personajes que serán "bien recompensados" por su ayuda. Si los personajes rehúsan, Ploopploopeen intentará entregarlos, usándolos todavía como cebo para permitir que sus propios leales kuo-toa puedan acercarse al culto de su hija. Sin embargo, ya no dependerá o apoyará a los personajes como sus aliados, dejándolos que sobrevivan solos. Sin importar si los personajes se acercan al encuentro final como participantes voluntarios o como prisioneros, los kuo-toa no harán esfuerzos por atarlos o quitarles sus armas, creyendo en el poder de su superioridad numérica y el poder divino de sus dioses.

1. Puerta

Sloobludop está cerrado al norte y al sur por "muros" de pesadas redes con afilados anzuelos de hueso tejidos en ellas. En mitad de cada muro ha una puerta, a través de la cual pueden las criaturas pasar de forma segura. Una criatura que desee reptar por encima de la red puede hacerlo si supera un control de Destreza (Acrobacias) CD 15. Si falla, la criatura sufre 1d8 puntos de daño perforante y queda apresada en la red, lo que requiere de un control exitoso de Fuerza CD 12 como acción para poder liberarse,

Estacionados fuera de cada puerta hay cuatro **látigos kuo-toa**. Darán el alto a cualquiera que se acerque. Los miembros del grupo que estén siendo escoltados por otros kuo-toa pueden pasar a través de la puerta sin ser detenidos.

Si los personajes van sin escolta, cualquier kuo-toa con el que se encuentren podría intentar capturarlos. Tira un d20. Con un resultado de 1-7 los cautivos son llevados al área 3. Con un 8-8, los cautivos son llevados al área 4. Con un 19-20, los guardas están divididos en sobre qué hacer, y comenzarán inmediatamente a pelearse por el derecho a llevarse a los personajes como prisioneros.

2. Muelles

Hay una media docena de botes de remo kuo-toa aquí amarrados. Aunque cualquier kuo-toa negociará férreas tarifas por cruzar el Lagoscuro, ninguno abandonará la villa sin permiso (ver más abajo). Los miembros del grupo pueden intentar robar uno o más de los botes, pero hacerlo requiere de un control exitoso de Destreza (Sigilo) CD 16 (y los kuo-toa son capaces de percibir a las criaturas invisibles).

Los kuo-toa perseguirán cualquier bote de remos robado, intentando capturar a los ladrones como ofrenda para apaciguar a los sus dioses.

Cinco grupos de tres **monitores kuo-toa** liderados por un **látigo kuo-toa** patrullan las plataformas a la orilla del agua. Se aseguran de que ningún bote entre o salga sin haber sido sometido a augurios para determinar si las acciones de una tripulación conducen a complacer al dios del momento; en este caso, el Padre Profundo.

Los augurios consisten en un ritual de media hora, durante el cual el látigo lanza huesos, conchas y otros talismanes y lee los presagios resultantes. Tira un d20. Con 1-8 el látigo lee los augurios como razonables; con 9-19, los encuentra muy desfavorables; y con un 19-20, los augurios no serán claros, y el látigo sentirá la necesidad de consultar con la arcipreste del Padre Profundo (área 4).

Si los personajes se encuentran o hablan con la arcipreste del Padre Profundo antes de venir a aquí, el látigo rehusará inmediatamente su petición de salir.

3. Santuario de la Madre Marina

Cuando los personajes lleguen aquí —por su propio pie o escoltados— lee lo siguiente:

> Una estatua de nueve pies de altura se levanta en este lugar. Su cuerpo ha sido tallado toscamente en algún tipo de madera con la forma de una humanoide hembra. Su cabeza y antebrazos están formados a partir de la cabeza cortada y las garras de una gigantesca cigala albina.
>
> Estas partes han sido untadas con trozos de tripa, y emiten un poderoso hedor a marisco podrido. Conchas, piedras brillantemente coloreadas, setas y pescado podrido han sido apilados a los pies de la estatua y atados como guirnaldas a todo alrededor. Cuatro serios kuo-toa rodean la estatua, alertas y en guardia, mientras que otros rezongan, mirando a la estatua y haciendo reverencias e inclinándose de forma notable mientras cantan.

Se espera que todas las criaturas que vienen aquí hagan una ofrenda a la Gran Madre Blibdoolpoolp**.** Un control exitoso de Inteligencia (Religión) CD 13 permitirá recordar que Blibdoolpoolp es una diosa saqueadora, lo que significa que los objetos desechados y recuperados después son ofrendas valiosas; y cuanto más personal es el objeto mayor valor tiene. Inclinarse a los pies de la diosa es considerado una muestra sincera de fe (y un comportamiento que unos fieles kuo-toa pueden mostrar si los personajes esperan lo suficiente).



Cuatro **monitores kuo-toa** guardan la estatua en todo momento, y siempre hay 2d4 adoradores **kuo-toa** a su alrededor ofreciendo plegarias. En estos momentos, el santuario es cuidado por Glooglugogg, un **látigo kuo-toa** e hijo de Ploopploopeen, el arcipreste de la Madre Marina.

Los guardias desconfían de todo el mundo, incluyendo otros kuo-toa, debido a las recientes tensiones.

Ploopploopeen reclama una pequeña choza al lado del Santuario, donde es atendida por cuatro kuo-toa. Aquí es donde se llevará a los personajes si pasan a ser sus "huéspedes".

Tesoro

El hogar del arcipreste contiene un armario lleno de las "ofrendas" conseguidas de viajeros menos afortunados, o sacadas de las profundidades del lago. Esto incluye 500 pc, 2.000 pp, 150 po, 27 pt, un collar con perlas a juego por un valor total de 250 po, dos *pociones de curación*, una *poción de respiración acuática* y un pergamino con el conjuro de *luz*.

4. Altar del Padre Profundo

Cuando los personajes visiten el altar del Padre Profundo, lee lo siguiente a los jugadores:

> El ídolo a Leemooggoogoon el Padre Profundo consiste en una gran piel cortada en la forma de una manta raya y estirada con unas cuerdas entre dos palos clavados en el suelo. Una manta raya muerta extendida ha sido clavada en el centro de la base. Dos pulpos muertos han sido atados en la parte de arriba, sus tentáculos clavados y artísticamente extendidos, sus cabezas todas juntas y pintadas con pigmentos rojos y azules. El ídolo huele a descompuesto, y el ancho altar de piedra bajo el ídolo está oscuro y lleno de manchas de sangre.

Seis **kuo-toa** trabajan en el altar, limpiando y ordenando las ofrendas. Klibdoloogut, un **látigo kuo-toa**, está de pie delante del altar junto con dos **monitores kuo-toa**. Las ofrendas suelen ser normalmente criaturas vivas, las cuales son sacrificadas encima del altar, aunque la ofrenda de la propia sangre también satisface al látigo. Los humanoides que no sean kuo-toa serán inmediatamente llevados bajo custodia para ser conducidos ante la arcipreste del Padre Profundo, la cual los condenará sumariamente a ser sacrificados.

Bloppblippodd, una arcipreste kuo-toa hembra, vive en el piso de planta baja de una chabola cerca del altar. Es una sádica sedienta de sangre, absolutamente convencida de que su divina visión la alazará en su gloria, para así gobernar sobre toda su gente. Atado y amordazado contra el muro del fondo hay un prisionero duergar (ver "La Ofrenda").

Tesoro

La chabola de Bloppblippodd contiene riquezas acumuladas desde que llegó al poder: 1.000 pc, 500 pp, 290 po, un pañuelo de mano de seda bordado con un diseño de arañas que vale 25 po, tres gemas de azuritas por valor de 10 po cada una, una copa de bronce de manufactura duergar por valor de 25 po, y una gargantilla de plata con diseños de arañas por valor de 30 po.

La Ofrenda

Si se le permite, Ploopploopeen llevará a los personajes a sus aposentos cerca del Santuario de la Madre Profunda. Allí se encontrarán con Glooglugogg, que les dirá a voz en grito en Bajo común que no ve ninguna necesidad de que los extranjeros se vean involucrados en asuntos sagrados. El arcipreste desechará las preocupaciones de su hijo con un gesto negligente, diciéndole a Glooglugogg que debe seguir la corriente de las visiones de la Diosa. El látigo cederá, pero lanzará a los personajes una mirada hostil.

En menos de una hora, doce **kuo-toa** liderados por un **monitor kuo-toa** llegarán a los aposentos de Ploopploopeen. El arcipreste de la Madre Marina admitirá al monitor y le informará que él, su látigo y los prisioneros lo acompañarán para ver a la arcipreste del Padre Profundo. Serán escoltados al altar del Padre Profundo cerca de los muelles, donde Bloppblippodd los espera. Describe la escena a los jugadores de la forma en que está descrita esa área; y luego lee en voz alta el siguiente texto (si ninguno de los jugadores habla Bajo común, la conversación será ininteligible para ellos, aunque Shuushar puede traducir).

> El arcipreste de la Madre Marina da un paso hacia el altar en dirección a la kuo-toa que le espera allí.
>
> "Ha llegado el momento", dice, "de reconocer tu visión divina y darle la bienvenida. He traído estas ofrendas". Hace un gesto hacia vosotros, de pie dentro de un círculo de guardias tras él".
>
> "¿No las aceptarás?"
>
> "Eres sabio, padre," replica la sacerdotisa más joven. "Acepto tu ofrenda en el nombre del Padre Profundo. ¡Que su sangre lo nutra y le de fuerzas!"
>
> Unos gritos burbujeantes se escuchan de los kuo-toa cercanos, con sus puños alzados en el aire.

Los seguidores del Padre Profundo ya se estaban preparando para sacrificar a un apaleado y sometido **duergar** llamado Hemeth (un contrabandista de armas que estaba intentando cerrar un trato con una o ambas facciones de los kuo-toa, pero que, por el contrario, fue capturado). Estará dispuesto a colaborar con los personajes para salvar su propia piel, e incluso les devolverá el favor si le dan la oportunidad. (Si planeas jugar la aventura completa de *Fuera del Abismo* o jugar tus propias aventuras en la Infraoscuridad, Hemeth puede ayudar al grupo a llegar a la ciudad duergar de Gracklstugh [ver el capítulo 4]).

El Ritual

Los kuo-toa desfilarán alrededor del altar en un amplio círculo mientras cantan. Parte de su camino les llevará a chapotear y vadear a través de las zonas bajas de la orilla del Lagoscuro. Los personajes rápidamente dejarán de poder distinguir una facción de la gente pez de la otra, pero verán al arcipreste de la Madre Marina y a su látigo moverse hacia el altar.

Bloppblippodd ordenará que los sacrificios sean traídos, y un kuo-toa por personaje saltará a cumplir su voluntad. Empujarán a los personajes con sus lanzas para llevarlos a una depresión poco profunda a 20 pies del altar, con una gran rejilla en su centro. Los personajes pueden ver que las piedras están manchadas con la sangre de innumerables sacrificios, y podrán escuchar el suave golpeteo de las olas del Lagoscuro viniendo a través de la rejilla. Los cánticos ser harán más fuertes.

Cuando los sacrificios sean traídos hacia delante, Bloppblippodd hará un gesto hacia el altar, momento en el que su padre atacará de forma repentina, golpeándola con su cetro.

Los Kuo-toa leales a él avanzarán para atacar, mientras que los guardias que trajeron a los personajes se verán paralizados por la sorpresa. Estarán sorprendidos y no podrán actuar durante su primer turno de combate, y tampoco podrán realizar reacciones hasta que termine ese primer turno.

Mientras los dos arciprestes y sus seguidores luchan, los personajes pueden intervenir en favor de un bando o intentar escabullirse durante el combate.

En el asalto 3 de la lucha, los personajes verán a kuo-toa gritando y señalando a los bajíos en el Lagoscuro. Varios están siendo arrastrados o están atacando a enemigos invisibles bajo la superficie. El agua está arremolinada y llena de espuma y está roja con la sangre.

Docenas de **ixitxachitl** (ver Apéndice C) son las responsables de los ataques en el agua. Han sido atraídas por el ritual kuo-toa y devorarán a cualquier criatura a la que puedan alcanzar, incluyendo a cualquier personaje que esté en el agua. El súbito frenesí provocará una oleada de pánico entre los kuo-toa. La joven arcipreste lanzará un grito "¡Leemooggoogoon!" justo cuando su padre lanza el golpe de gracia final, derribándola delante del profano altar. (Si cualquier personaje está también enfrentándose a la arcipreste del Padre Profundo, permítele que lance el golpe de gracia.)

Demogorgón Emerge!

Aunque Bloppblippodd haya caído, el ritual todavía consigue un terrible éxito. Lee lo siguiente:

Otro sonido se eleva por encima de los burbujeantes gritos de los kuo-toa. A lo lejos, la oscura superficie del agua empieza a burbujear y a formase una gran cantidad de espuma. Un grueso y aceitoso tentáculo surge, seguido inmediatamente por otro. Luego, dos monstruosas cabezas salen a la superficie, ambas parecidas a dos horribles babuinos furiosos con enormes colmillos curvados.

Ambas cabezas están unidas a un único torso, y los ojos rojos del monstruo arden con sed de sangre y locura. La criatura que surge del Lagoscuro debe tener 30 pies de altura o más, con el agua goteando de su espalda y hombros. Al levantarse completamente, el gran demonio levanta sus dos cabezas y ruge.

Las ofrendas de los Kuo-toa y el fervor de sus adoradores en el Lagoscuro han atraído la atención de Demogorgon.

Al contemplarlo, cada miembro del grupo debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 13 o ganar un nivel de locura (ver "Locura" en el Capítulo 2). Los kuo-toa quedarán incapacitados, gritando "¡Leemooggoogoon!" una y otra vez.

Demogorgon vadeará hacia Sloobludop, sus cabezas rugiendo, sus tentáculos golpeando y moviéndose en el agua.

En 4 asaltos llegará al alcance de la orilla y comenzará a golpear, aplastando los embarcaderos y enviando cuerpos volando con cada golpe de sus tentáculos. Cuando el príncipe de los demonios ataque, algunos de los kuo-toa recobrarán lo suficiente el sentido como para huir, mientras que otros se quedarán gimoteando, paralizados por el miedo.

Escapando del Lord Demonio

Se espera de los personajes que ejerciten la mejor parte del valor y huyan tan pronto vean al Lord Demonio. Si se enfrentan a él, están condenados con toda seguridad.

Afortunadamente para ellos, Demogorgon está centrado en aplastar el asentamiento kuo-toa y prestará poca atención a las patéticas criaturas que huyen de él. Los personajes tienen, por tanto, unas buenas probabilidades de huir si actúan rápido. Sin embargo, primero tienen que tratar con los compañeros azotados por estallidos de locura, y necesitan decidir cómo intentarán escapar.

Escapando por Tierra. Huir por tierra requiere de esquivar a kuo-toa aterrorizados, e incluso gente pez llevada a un frenesí psicótico contra los personajes por haber atraído a este horror sobre ellos. Tira un d20. Con 17-20, 2d4 kuo-toa atacan a los personajes durante su huida.

Escapando por el Lago. Los personajes pueden robar botes de los embarcaderos y salir remando por la orilla, lejos del lord demonio. Las ixitxachitl atacarán a cualquiera que esté en el agua, pero la mayor parte de ellas estarán ocupadas masacrando a los kuo-toa que huyen hacia el lago. Un fallo cercano de uno de los tentáculos de Demogorgon puede requerir que cada personaje realice una tirada de salvación de Fuerza o Destreza CD 10 (a elección del personaje). Un fallo significa que el personaje cae al agua, derribado por una ola.

Recompensa de PX

Además de la recompensa de PX otorgados por las criaturas a las que el grupo derrote en este capítulo, los personajes recibirán 400 PX (divididos equitativamente entre todos los miembros del grupo) por sobrevivir al encuentro con el Culto del Padre Profundo y su encontronazo con el Príncipe de los Demonios.





Capítulo 4: Gracklstugh

Los visitantes a la ciudad duergar de Gracklstugh son recibidos por su cálido y acre ambiente, seguido por el furioso fulgor rojizo de sus eternamente ardientes calderas que alimentan las forjas de la ciudad, su resonante corazón y las forjas que se mantienen vivas por las llamas de Themberchaud, el dragón rojo que ostenta el título de Herrero Dragón. Gracklstugh trabaja incesantemente, sus herreros producen las mejores armas y armaduras de entre las razas de la Infraoscuridad. Aquellos que vienen a hacer negocio se refieren a Gracklstugh como "la Ciudad de las Espadas".

Tan inmisericorde como puede llegar a ser, Gracklstugh sigue siendo un bastión importante de la civilización en la Infraoscuridad, con rutas comerciales activas. Para los personajes, esto significa una potencial oportunidad de encontrar una forma de volver al mundo de la superficie, y —lo que es igual de importante— de desembarazarse de los drow que los persiguen.

Sin embargo, los aventureros pronto se darán cuenta de que el poder de los Lores Demonios es una amenaza incluso aquí, donde podrán tener un atisbo del descenso al caos de la Infraoscuridad, mientras la locura del Abismo continua extendiéndose.

Construida entre los muros de una profunda caverna al sudoeste del Lagoscuro, Gracklstugh es el centro comercial, político y espiritual de los duergar, los cuales miran al Rey profundo con respeto.

La ciudad tiene una orilla abierta hacia el Lagoscuro, mientras que varias cavernas y pasadizos conectan a Gracklstugh con otros caminos de la Infraoscuridad, para facilitar el viaje y el comercio.

Los personajes tienen la oportunidad de ser testigos y cambiar los sucesos en la ciudad que apuntan hacia el peligro contra el que Gracklstugh se enfrenta, y cuan poco preparada está la ciudad contra él. Pero por cada minuto que los personajes permanecen en la Ciudad de la Espadas, corren en riesgo de haber escapado de los drow solo para ser esclavizados por los duergar.

Yendo a Gracklstugh

A pesar de sus peligros, Gracklstugh tiene unas cuantas cosas que ofrecer, o al menos eso es lo que algunos de los compañeros fugados de los personajes les dirán.

Buppido (ver capítulo 1) y Hemezh (ver capítulo 3) son los únicos PNJs que sugerirán de forma activa ir a Gracklstugh. Saben que los duergar no sienten ningún aprecio por los drow, y que sus draconianas leyes mantienen a todos los extranjeros a raya, lo que debería proporcionar algo de respiro a los personajes frente a la persecución de los drow.

Gracklstugh es un lugar tan bueno como cualquier otro en la Infraoscuridad para vender equipamiento robado y comprar equipo más útil.

Además, los duergar comercian con frecuencia con otras razas subterráneas y con habitantes de la superficie. El Mercado de las Espadas de Gracklstugh podría ser el lugar ideal en el que encontrar comerciantes o exploradores que se dirijan hacia el mundo de la superficie. Si Buppido o Hemezh no están con el grupo, otros PNJs pueden proporcionar la información relatada arriba. Al principio, Sarith se resistirá a aceptar planes para viajar a la ciudad, consciente del escaso aprecio que los duergar sienten hacia los drow. Rápidamente cambiará de opinión, debido a que las esporas de Zuggtmoy lo empujarán a ello, buscando un área más densamente poblada en la que esparcir su enfermedad.

Es también posible que el grupo llegue a Gracklstugh de forma involuntaria. Los esclavistas duergar registran la Infraoscuridad en busca de nuevas "mercancías", y pueden intentar engañar o directamente capturar a los personajes y llevárselos hacia su mercado de esclavos. Los encuentros aleatorios en los capítulos 2 y 3 pueden preparar fácilmente este escenario.

Gracklstugh y Persecución Drow

Buscar refugio en Gracklstugh tiene sus ventajas. Por cada día que los personajes pasen en la capital de los duergar, pueden intentar un control de grupo de Destreza (Sigilo) CD 16 para moverse de forma discreta; un éxito significa que evitan llamar la atención. Los personajes también pueden intentar realizar un control de grupo de Sabiduría (Intuición) CD 13 para valorar cómo están los ánimos en la ciudad; un éxito sirve para evitar problemas antes de que estos aparezcan. Los personajes que no llamen la atención durante el día tendrán ventaja en este control de Sabiduría.

Un éxito en cualquier de los dos controles reduce el nivel de persecución drow del grupo en 1 (ver "Persecución Drow" en el Capítulo 2).

Llegando a Gracklstugh

El Distrito del Lagoscuro es un punto de entrada probable a la ciudad para los personajes, ya lleguen por agua o a través de uno de los muchos túneles que llevan a las puertas del distrito. Los no duergar que lleguen a través de túneles que lleven al distrito serán detenidos y escoltados al distrito del Lagoscuro bajo férrea vigilancia, ya que los otros distritos están estrictamente fuera de los límites para los extraños, y los intrusos serán detenidos inmediatamente por una patrulla invisible de cuatro **duergar**.

Los compañeros fugados del grupo saben que intentar entrar a través de las puertas principales es una forma segura de ser esclavizados, a no ser que uno de los miembros del grupo sea un mentiroso de nivel épico o sea capaz de convencer a los guardia de que el grupo es una delegación diplomática o comercial legítima. Cualquiera con un trasfondo mercantil o criminal habrá oído rumores de que los Zhentarim comercian en la Infraoscuridad, pero hacerse pasar por uno de los Zhentarim tiene sus propios riesgos, ya que tales historias serán comprobadas. Un personaje que realmente sea miembro de los Zhentarim puede comprar para los aventureros durante unos cuantos días dentro de la ciudad, antes de que los esclavistas duergar empiecen a tomarles la medida.

Llegar a través de los muelles del Lagoscuro es una forma más fácil y discreta de entrar. Si los personajes están viajando por barco, Buppido puede guiarlos hasta un muelle abandonado donde podrán atracar de forma discreta. Les advertirá de que no llamen la atención y se dirijan directamente a la única posada de la ciudad que da servicio a los extranjeros. La Guarida del Gholbrorn es frecuentada por mercaderes, mercenarios y otros extranjeros que pueden ofrecer información acerca de cómo viajar a otros lugares en la Infraoscuridad, o quizás incluso hacia el mundo de la superficie.

Gracklstugh: Rasgos Generales

Un calor asfixiante y un humo nauseabundo invaden todos los rincones de la ciudad duergar, provenientes de unas fundiciones albergadas dentro de estalagmitas y estalactitas que sobresalen del suelo y del techo de la caverna como los colmillos en unas grandes fauces.

Iluminación. Las brillantes forjas y herrerías de Gracklstugh funcionan sin parar. La mayor parte de la ciudad está débilmente iluminada por un infernal fulgor rojizo, con zonas de oscuridad repartidas por doquier.

Ruido. El resonar y los golpes de martillos y maquinaria lanzan constantemente ecos por toda la ciudad. Los controles de Sabiduría (Percepción) realizados para escuchar dentro de Gracklstugh sufren desventaja.

Humo y Vapores. A pesar de que se han escavado respiraderos en las paredes y techos de la gran caverna de la ciudad, los vapores de las fundiciones y las forjas permanecen al nivel del suelo (al igual que los gases extraídos en la Grieta de Laduguer). Los visitantes podrían contraer la enfermedad conocida como Graznido Pulmonar (ver la barra lateral Graznido Pulmonar).

Encuentros Aleatorios

Con patrullas rutinarias de enanos grises fuertemente armados que pueden volverse invisibles, Gracklstugh es un lugar relativamente seguro para aquellos que saben a dónde pertenecen y allí se quedan. Sin embargo, las tensiones están creciendo debido a la influencia de Demogorgon, y los personajes tendrán muchas oportunidades de participar en sucesos que se desarrollen en la ciudad. Al final de cada descanso largo, tira un d20: con un resultado de 17-20, se produce un encuentro. Tira otro d20 y consulta la tabla de Encuentros Aleatorios en Gracklstugh.

Si los personajes están fuera del Distrito del Lagoscuro, trata cualquier entrada marcada con un asterisco como un encuentro de Patrulla Duergar.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN GRACKLSTUGH

d20	Encuentro
l-2	Guardias Duergar abusivos
3-4	Mercader Gnomo de las Profundidades
5-7	Derro amotinados*
8-9	Emisario drow *
10-12	Patrulla duergar
13-14	Duergar loco
15-16	Mercenarios orcos *
17-18	Caravana de esclavos
19	Palafreneros de Arañas
20	Themberchaud

Guardas Duergar Abusivos

Los personajes se encuentran con dos guardias **duergar** que están dando una paliza a un mercader duergar y lanzando acusaciones de herejía. Cualquier nativo de la Infraoscuridad que acompañe al grupo urgirá a los personajes a no intervenir en favor del mercader, diciéndoles que eso no es de su incumbencia y que intervenir podría hacer que les arrestaran o mataran. Los transeúntes cercanos parecerán un pocos sorprendidos o preocupados, pero no intervendrán. Ni siquiera ayudarán al inconsciente mercader una vez los guardias se marchen.

Si los personajes investigan las circunstancias que llevaron al asalto, los testigos les dirán que uno de los guardias vio un broche dorado que el mercader llevaba debajo del cuello de sus ropajes.

Aunque los adornos por sí mismos es algo que la sociedad duergar mira con recelo, la violenta respuesta del guardia es un signo poco normal que señala a la creciente locura que crece como un cáncer en la Ciudad de las Espadas.

Mercader Gnomo de las Profundidades

Una mujer **gnomo de las profundidades** llamada Ariana y su **elemental de tierra** guardaespaldas se acercarán al grupo. Ariana planea entregar una carga de gemas, pero no puede encontrar al mercader duergar con el que se supone que debe reunirse. Asumirá que los personajes son contrabandistas e intentará venderles la carga: diez brillantes granates por valor de 100 po cada uno. Ariana mantiene las gemas dentro de una *bolsa de contención*, la cual no está a la venta. El mercader al cual busca Ariana fue arrestado recientemente y luego ejecutado por haber vendido joyería robada. Puedes decidir si el interés de Ariana en los personajes atrae la atención de una patrulla duergar.

Si se repite este encuentro será con otros mercaderes gnomos de las profundidades, que ignorarán a los personajes a no ser que estos se les acerquen. No portarán nada de valor.

Derro Amotinados

Un gentío de **derro** (ver apéndice C) campa por las calles. Cinco de ellos se separarán de la masa para atacar a los personajes. Cuatro patrullas duergar (ver "patrulla Duergar") llegarán cuando los personajes acaben con el último derro, pero simplemente asentirán a los personajes antes de detener al resto de la masa. Los rumores acerca de que los personajes han ayudado a la guardia de la ciudad a controlar a la rebelde escoria derro se extenderán rápido.

Interpretando a los Duergar y Derro

Los enanos grises son serios, carentes de alegría y dedicados únicamente a lo práctico. Viven según un simple pero exigente código de leyes, honor y duro trabajo, viendo a todos los no-duergar como criaturas inferiores. Los duergar son despiadados, pero no innecesariamente crueles, y el pragmatismo es lo que motiva todas sus decisiones. Aunque traten a los aventureros con desprecio, su primer pensamiento será esclavizarlos o usarlos en vez de matarlos.

Los duergar de Gracklstugh están comenzando a sufrir los efectos de la llegada de los Lores demonio; y especialmente la influencia de Demogorgon. Muchos entre ellos están desarrollando tics, costumbres y comportamientos que van en contra de todas sus creencias más básicas, incluyendo a guardias mostrando su corrupto comportamiento, usar adornos por el mero hecho de adornarse y mostrar deslealtad hacia los clanes. Últimamente, la gente de Gracklstugh se ha ido volviendo cada vez más violenta, abandonando su astuto y estoico pragmatismo en favor de la maldad y de miserables actos de auto satisfacción.

Al contrario que los disciplinados duergar, los derro son torpes, erráticos y están completamente locos. Su temperamento es cambiante, y es difícil entenderles cuando hablan. La única emoción que tienen garantizada cuando tratan con otros es un odio extremo, y no hacen ningún esfuerzo por esconderlo. Sus ojos se mueven, sus dientes rechinan y parece como si quisieran estar en cualquier otro lugar. Odian todo y a todos, pero los habitantes de la superficie en particular son los blancos preferidos de su detestable odio. Su locura inherente significa que los derro no sufren efectos negativos por la presencia de los señores demonio; sus mentes ya son demasiado volátiles y mercuriales.

A tu discreción, dale a los personajes ventaja en los controles realizados para interactuar con cualquier duergar en la ciudad hasta que llegue el momento en el que mantener este beneficio ya no parezca apropiado.

Emisario Drow

Un **drow** que muestra orgulloso la insignia de una casa noble drow viaja acompañado por un séquito de 1d4+1 esclavos **quaggoth**.

El drow está en Gracklstugh para recoger una carga de objetos de manufactura duergar y no sabe nada acerca de los recientes sucesos en Velkynvelve. Tira un d6 y consulta la tabla de Lealtad de Casa Drow para determinar la casa con la que el drow está afiliado.

LEALTAD DE CASA DROW

d6	Casa
1-2	Casa Baenre
3-4	Casa Faen Tlabbar
5-6	Casa Xorlarrin

La Casa Faen Tlabbar y la Casa Mizzrym son rivales encarnizadas. Si el emisario drow pertenece a la Casa Faen Tlabbar y los personajes divulgan que son enemigos o antiguos prisioneros de la Casa Mizzrym, el drow advertirá al grupo de la presencia de Xalith en la ciudad (ver "Signos de Persecución" más adelante en este mismo capítulo).

La Casa Baenre y la Casa Xorlarrin son actualmente aliados de la Casa Mizzrym. Un emisario drow aliado con la Casa Mizzrym que sepa que los personajes son prisioneros fugados de Velkynvelve buscará a Xalith y la avisará de que los personajes se encuentran en Gracklstugh.

Patrulla Duergar

Una patrulla consiste en ld4 + 2 **duergar**, de los cuales todos excepto dos están invisibles. Los duergar invisibles pueden acercarse sigilosamente a un personaje realizando un control de Destreza (Sigilo) con ventaja en oposición a la puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de ese personaje.

Duergar Loco

Los personajes se encuentran con un **duergar** afligido con una forma de locura indefinida. Tira un d10 y consulta la tabla de Duergar Loco para determinar con qué se encuentra el grupo.

DUERGAR LOCO

d10	PNJ
1-2	Un mercader desesperado por vender su mercancía, convencido de que su vida depende de ello.
3-4	Un barrendero que persigue a los personajes mientras los acusa de ser espías de los drow.
5-6	Un guardia embozado que cree que es el Rey profundo Horgar Sombracerada V llama al grupo para pedirles que le ayuden a matar a Themberchaud, convencido de que el dragón ha sido poseído por un Lord demonio.
7-8	Un mercader que acusa a los personajes de robo y llama a una patrulla duergar para que los arreste.
9-10	Un herrero convencido de que uno de los personajes es un miembro largamente perdido de su clan y que insiste en dar al grupo comida y alojamiento.

Mercenarios Orcos

Estos 1d4+1 **orcos** han venido a Gracklstugh como guardias de caravanas, y ven a los personajes como una oportunidad de avasallar a unos cuantos habitantes de la superficie. Los orcos intentarán provocar al grupo para que ataque primero, luego rápidamente se rendirán, sabiendo que una patrulla (ver "Patrulla Duergar") llegará rápidamente 1d6 asaltos después de que comience un combate.

Caravana de Esclavos

Los personajes se encontrarán con un grupo de 1d4+1 esclavistas **duergar** que llevan a unos esclavos desarmados (tira un d12 y consulta la tabla de Esclavos). Los esclavos portan collares de hierro y grilletes similares a los que los personajes llevaban en Velkynvelve (ver "Ataduras" en el Capítulo 1).

ESCLAVOS

d12	Esclavos
1-2	2d4 **plebeyos** humanos
3-4	3d4 **plebeyos** enanos escudo
5-6	2d4 **plebeyos** medianos corazón fuerte
7-8	3d6 **goblins**
9-10	2d6 **grimlocks**
11-12	3d6 **kobolds**

Palafreneros de Arañas

Un grupo de 1d4+1 palafreneros **duergar** dirigen un rebaño de 2d6 **tarántulas de monta macho** (ver Apéndice C). Hay un 50% de que 1d4 de las tarántulas de monta ataquen a transeúntes o personajes cercanos. Los duergar mantendrán al resto a raya, pero pedirán el arresto de los personajes si uno siquiera de los arácnidos resulta muerto. Una patrulla cercana (ver "Patrulla Duergar") escuchará los gritos de los palafreneros y llegará 1d6 asaltos más tarde.

Secretos de Gracklstugh

Los extranjeros incautos que visiten Gracklstugh descubrirán rápidamente los detalles más importantes de la vida en la ciudad.

Centinelas Invisibles. Los poderes de invisibilidad de los duergar juegan un papel significativo en su sociedad. La presencia potencial de espías invisibles por todos lados refuerza el cumplimiento de la honestidad entre los duergar. Los esclavos rara vez, si es que lo hacen, hablan mal de sus amos, sin estar nunca seguros de quién podría estar escuchando.

Una Ciudad Dividida. No solo la disposición de Gracklstugh está dividida, también lo está su gente. Hace casi cinco mil años, los derro declararon una guerra de la Unidad contra el Reino Profundo, pero fueron rápidamente aplastados, y los supervivientes llevados de vuelta a Gracklstugh en grilletes. Aunque su condición de esclavos fue al final revertida, los derro han sido siempre ciudadanos de segunda clase, viviendo en de forma precaria y saqueando comida y recursos, incluso aunque sus líderes del Consejo de Sabios viven en secreto en la opulencia.

Frugales y Monolíticos. Los enanos grises valoran la eficiencia, el estoicismo y el trabajo duro, y esos valores se ven ejemplificados en su capital. Todo lo que los duergar hacen o construyen tiene un propósito y una función; el único valor estético en la arquitectura es el generar una sensación de espacio intimidante, e incluso eso es secundario ante las funciones estructurales. Los únicos adornos encontrados en Gracklstugh son representaciones icónicas de rango y función dentro de la sociedad duergar, y la única música es el incesante martilleo rítmico de las forjas. Los duergar consideran el arte un pasatiempo frívolo y solo raras veces lo aprecian o crean.

Themberchaud

El **dragón rojo adulto** se haya en su recorrido cotidiano, manteniendo encendidas las forjas de la ciudad. Themberchaud ha estado atento durante mucho tiempo a la presencia de mercenarios que pudiera poner a su servicio. Si avista a los personajes, podría interesarse en ellos. Revisa "La Guarida de Themberchaud" para obtener más información acerca de las motivaciones del Herrero Dragón y sus posibles opciones para preparar un encuentro adicional con el dragón rojo.

PNJs Importantes

Los personajes pueden encontrarse con uno o más de los siguientes PNJs durante su estancia en Gracklstugh.

PNJs de Gracklstugh

Corglak	Hombre duergar corrupto que se encuentra en su puesto en las puerta cuando los personajes lleguen por primera vez a Gracklstugh
Xalith	Mujer drow encargada de recapturar a los personajes para Ilvara
Errde Cráneonegro	Mujer capitana duergar de la Guardia de Piedra con una misión para el grupo
Themberchaud	El Herrero Dragón de la ciudad, un dragón rojo adulto con una posible misión para el grupo
Cartokkar Xundorn	Hombre duergar Guardián de la Llama con una misión para el grupo
Visa Henstak	Mujer duergar mercader con una misión para el grupo
Droki	Hombre duergar mensajero, empleado tanto por los Fantasmas Grises como por el Consejo de los Sabios, y también objetivo de varias posibles misiones secundarias
Werz Saltbaron	Hombre duergar mercader con una misión para el grupo
Portavoz de las Piedras Hgraam	Hombre gigante de piedra caudillo con una misión para el grupo
Narrak	Hombre derro sabio, miembro iniciado del Consejo de los Sabios y líder de un culto dedicado a Demogorgon

Facciones de Gracklstugh

El Reino Profundo es un estado feudal en el que el Rey Profundo es el monarca absoluto, cuya corona pasa a sus descendientes o parientes de su Clan Sombracerada.

Cada clan es gobernado por un *laird*, quien gobierna sobre sus propios dominios y dirige al clan para que este dedique sus esfuerzos en un determinado oficio o profesión. Una casa de sacerdotes llamados *thuldar* ofician todos los rituales y registran todo el saber del Reino Profundo. Sin embargo el poder de decisión definitivo a nivel político y religioso es controlado por el Rey Profundo y los *laird.*

Rey Profundo Horgar Sombracerada V

El Rey Profundo Horgar V ascendió al trono en 1372 CV. Es un astuto y despiadado gobernante que convoca reuniones secretas con todos los consejos y clanes de la ciudad para mantener a todos sus miembros en la ignorancia acerca de lo que él hace.

Reparte favores de la nada, y usará cualquier truco para mantenerse en el poder
Esto incluye contratar asesinos mediante terceros para que se hagan cargo de potenciales fuentes de problemas (ver "Asesinos con la Vaina Vacía", más adelante). Esta estrategia mantiene a todas las facciones en la ciudad luchando entre si y manteniéndose fuera del camino de Horgar.

Consejo de los Lairds

Este cuerpo consultivo representa los intereses de los diferentes clanes que han jurado pleitesía al Rey Profundo. Los lairds forman consejo para resolver disputas y discutir futuros planes. Cada clan tiene sus propias propiedades en Gracklstugh y se especializa en un oficio o servicio en particular.

CLANES DUERGAR

Herrería	Clan Steelshadow (armeros), Clan lronhead (armeros), Clan Thrazgad (forjadores de armaduras), Clan Firehand (forjadores), Clan Anvilthew (fabricantes de herramientas)
Comercio	Clan Thuldark (trabajos de metal y joyeros), Clan Henstak (comida) , Clan Muzgardt (destiladores)
Minería	Clan Coalhewer (mineros de carbón), Clan Xardelvar (mineros de gas), Clan Saltbaron (mineros de sal)
Otros	Clan Parlynsurk (fabricantes de telas), Clan Hammercane (ingenieros de la construcción), Clan Xuncom (criadores de arañas), Clan Burakrinwurn (estibadores de los muelles), Clan Xornbane (exploradores y prospectores), Clan Blackskull (albañiles), Clan Bukbukken (granjeros), Clan Thordensonn (joyeros)

Consejo de los Eruditos

El Consejo de los Eruditos es un círculo de derro eruditos que disfrutan de todos los privilegios y atavíos de un cuerpo gobernante mientras el resto de su gente vive en la miseria. Solo los treinta y seis mejores eruditos son admitidos en el consejo, y la sucesión se produce, casi siempre, tras el deceso súbito de uno de los miembros. Los eruditos controlan a miembros de algunos clanes duergar a través de magia y astucia, y siempre están buscando formas de expandir su influencia.



Consejo Mercantil

Los lairds y mercaderes que se sientan en este consejo se aseguran de que el comercio y los negocios fluyan de forma suave. Emplean mano de obra esclava para mantener rutas comerciales a través de la peligrosa Infraoscuridad, y siempre están abiertos a contratar exploradores para que busquen pistas sobre potenciales nuevas rutas.
Los extranjeros prescindibles contratados como guardias de caravana siempre están en vanguardia y reciben poca ayuda o apoyo de los maestros de la caravana. A pesar de estas injustas tareas, los duergar siempre cumplen y pagan a los supervivientes.

Fuerzas Militares de Gracklstugh

Además de los ejércitos normales de los clanes, Gracklstugh entrena a guerreros especialistas cuyos juramentos de lealtad siempre se anteponen a sus lealtades originales. Ver el apéndice C para más información.
Guardia de Piedra. Esta fuerza de quinientos guerreros veteranos sirve al Rey Profundo como guardaespaldas, tropas de élite y policía secreta.
Corazones Oscuros. Miembros del cuerpo secreto de agentes psiónicos del Rey Profundo, los Corazones Oscuros viajan a veces con mercaderes duergar como capataces y espías.
Kavalrachni. Los viciosos Kavalrachni cabalgan tarántulas gigantes conocidas como arañas de monta (ver apéndice C). La mayor parte de los kavalrachni provienen del clan Xundom.
Xarrorn. Estos especialistas entrenan con mortíferas lanzas llameantes forjadas en Gracklslugh. La mayor parte de los xarrorn provienen del Clan Xardelvar.

Graznido Pulmonar

El humo constante en Gracklstugh causa graznido pulmonar en criaturas vivas y que respiren, lo que resulta en toses persistentes y profundas y la producción de una espesa flema negra.
Cuando una criatura viva que respire termine un descanso largo en Gracklstugh, debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11. Cada vez que falla una tirada, la criatura ganará un nivel de agotamiento según sus vías respiratorias van dejando de funcionar. Una criatura que llegue a 6 niveles de agotamiento muere. Una criatura con uno o más niveles de agotamiento causado por graznido pulmonar debe superar un control de Constitución para poder realizar la acción de Apresurarse. Si el control falla, la acción no puede realizarse. Si la criatura lanza un conjuro con un componente verbal, debe superar un control de Constitución o no poder terminar el conjuro haciendo que este falle. La CD de cada control es de 10 + el nivel de agotamiento actual de la criatura. Si el nivel de agotamiento de una criatura cae por debajo de 1, deja de sufrir los efectos del graznido pulmonar y pasa a ser inmune durante una semana. Duergar y derro están acostumbrados y realizan las tiradas de salvación con ventaja. Cualquier conjuro o efecto que cure enfermedades, también cura el graznido pulmonar, retirando todos los niveles de agotamiento producidos por la aflicción.

A pesar de los informes de que los corazones oscuros y los Guardias de Piedra han recibido sobre la creciente crisis fuera de los muros de la ciudad, el orgullo desmedido y los inicios de locura les han impedido montar cualquier tipo de campaña de respuesta, ciegos a la corrupción que crece como un tumor a su alrededor.

Clan Cairngorm

Los gigantes de piedra del Clan Cairngorm viven vidas sencillas de arte y contemplación en Gracklstugh. Aunque retraídos y reacios al conflicto, los gigantes acatan un antiguo juramento de lealtad al Rey Profundo, y han estado sirviendo a su familia desde que todo el mundo puede recordar.

Este juramento solo se le hizo al clan Sombracerada. Si el trono pasara a otra dinastía, los gigantes de Piedra dejarían de ser aliados de la ciudad.

El líder de los gigantes de piedra es el Portavoz de las Piedras Hgraam, un sacerdote de Skoraeus Huesospétreos, el dios de su gente. Hgraam es sabio y educado. Ha sentido que algún gran mal se ha abierto paso hasta la Infraoscuridad, pero no es consciente del peligro de la amenaza o de su alcance. Los gigantes se alzarán para defender Gracklstugh si cualquier demonio osa invadirla, pero no son conscientes del peligro que invade la ciudad desde dentro.

Los Guardianes de la Llama

Esta orden de clérigos psiónicos cubren las necesidades de Themberchaud, disfrutando de gran influencia y ayudando a Horgar a mantenerse lejos de las intrigas del Consejo de Eruditos.

Los Guardianes de la Llama están actualmente distraídos por su larga vendeta con los Fantasmas Grises, quienes robaron recientemente un valioso huevo de dragón rojo que habrían empollado para que se convirtiera en el eventual sucesor de Themberchaud.

Para complicar más las cosas, el propio Themberchaud se está haciendo más fuerte y resistente a las sugerencias, apaciguamiento y manipulación psiónica de los clérigos.

Themberchaud el Herrero Dragón

Este dragón rojo adulto mantiene encendidas las fundiciones y forjas de la ciudad, recibiendo tesoro y comida, así como una constante adulación. Themberchaud no sabe que, como los demás Herreros Dragón anteriores, está condenado a ser ejecutado antes de que se haga demasiado poderoso, solo para ser reemplazado por una nueva cría de dragón rojo. Sin embargo, el orden de sucesión fue interrumpido cuando los Fantasmas Grises robaron el huevo de dragón rojo de los Guardianes de la Llama.

El Herrero Dragón ha comenzado a rebelarse ante el control de los Guardianes. Ahora se pregunta por qué se contenta con un puñado de oro y una pequeña colección de esclavos, cuando podría simplemente forzar a que la ciudad entera se doblegara ante él y le dieran todo aquello que deseara.

Por ahora, sus acciones se ven limitadas a lo poco que se preocupa de los duergar y a lo mucho que los Guardianes de la Llama hablan “en su nombre”. Pero ha comenzado a interesarse en los asuntos de Gracklstugh y aprovecha la oportunidad de reclutar nuevos sirvientes, más allá de los Guardianes de la Llama, usando sus paseos para encender las forjas y las fundiciones como medio para echar un ojo a potenciales súbditos.

La Espiral Descendente

La locura de los Señores Demonio no ha llegado a Gracklstugh en todo su apogeo, pero ya ha puesto una cabeza de puente a través de las obras de los derro y sus eruditos.

Un grupo escindido del Consejo de Eruditos comenzó a adorar a Demogorgon incluso antes de la crisis, y sus rituales impíos aceleraron la dispersión de la locura en la ciudad. Para empeorar las cosas, la naturaleza dividida de la ciudad, tanto geográficamente como socialmente, resuena con fuerza con la naturaleza dual de Demogorgon. Los cultistas derro planean ofrecer la ciudad entera a su recién llegado maestro.

Muchos PNJs duergar con los que los personajes interactúen mostrarán los primeros signos de la infección. Aunque su locura todavía no los ha dominado, se manifiesta en comportamientos como las teorías conspirativas de Errde Cráneonegro, la corrupción de Gorglak y la paranoia de Gartokkar Xundorn.

Los Fantasmas Grises

Los Fantasmas Grises son la única Cofradía de Ladrones en Gracklstugh y el Reino Profundo. Sus miembros son exiliados derro y duergar, así como algún esclavo fugado.

Los Guardianes de la Llama cogieron y ejecutaron al anterior líder de los Fantasmas Grises, que robó su huevo de dragón rojo, pero no llegó a revelar su paradero. La infatigable vendeta ha forzado a esconderse a los ladrones y ha restringido sus actividades, pero perseveran gracias a los tres eruditos derro renegados que son sus actuales líderes: Uskvil y las hermanas gemelas Aliinka y Zubriska.

Los Asesinos de la Vaina Vacía

Los *Forak-Erach-Naek* ('Asesino de la Vaina Vacía” en común) son un cuento de hadas en Gracklstugh. Su nombre deriva de un oscuro dialecto Enano.

Son una orden de asesinos psiónicos que practican disciplinas desconocidas para incluso el más brillante de los derro o el más sabio de los sacerdotes. Más que un mito, estos asesinos han estado practicando su oficio durante siglos. Sus objetivos son desconocidos y sus métodos inescrutables.

Los Asesinos de la Vaina Vacía son **Filos del Alma Duergar** (ver apéndice C) que recorren las calles de Gracklstugh en busca de niños dotados con potencial psiónico, para así secuestrarlos y entrenarlos. También permanecen atentos ante cualquier digno *calassabrak* (ver más adelante), que les ofrecerá la oportunidad de unirse a una nueva comunidad desde la cual atacar a aquellos que los exiliaron.

Vida en la Ciudad de las Espadas

Los enanos grises son llamados así no solo por el color de su piel, sino por su vestimenta y estilo de vida carente de emociones. Aunque no dejan tiempo para la diversión, los duergar tienen una cultura tan rica y compleja como la de cualquier otra raza, y en ningún lugar es esto tan evidente como en Gracklstugh.

El trabajo nunca se detiene en la Ciudad de las Espadas, y los duergar se enorgullecen de la eficiencia y perfección mientras que detestan el desperdicio de tiempo y la falta de atención. Son amos inmisericordes con los derro y los esclavos que se retuercen y sufren bajo el tacón de sus botas.

Jerarquía Estricta

Por apariencia y comportamiento, todos los duergar conocen su lugar y dónde deben estar. Ya sea como individuos, familia o clan, los duergar bajo el dominio de otros duergar en el orden social no buscan desbancar a sus rivales a través de intrigas y engaños. Por el contrario, lo que hacen es remangarse y trabajar más duro para incrementar su prestigio a través de los frutos de su trabajo.

Todo el honor y honestidad que los duergar se aplican entre ellos mismos no es aplicable para los extranjeros. Los enanos grises intentarán manipular constantemente cualquier contrato para aprovecharse de los mercaderes extranjeros, buscando cualquier excusa para esclavizar a visitantes al azar que parezcan débiles y vulnerables, incluyendo a cualquier aventurero.
Aunque no se ven movidos por la vanidad, los duergar se sienten extremadamente orgullosos de su trabajo, y el elogio a la calidad de la artesanía duergar puede a veces ayudar a los extranjeros en sus tratos con los enanos grises.

Subsistencia

Los clanes duergar usan cavernas bajo Gracklstugh y algunas cavernas escogidas en las proximidades para cultivar una cierta variedad de plantas y hongos. Estos cultivos son complementados por carne de bestias de la Infraoscuridad y pescado del Lagoscuro. Ni siquiera los duergar se arriesgan a beber agua del Lagoscuro. Sin embargo, y siendo las fuentes de agua pura escasas, la gente de Gracklstugh cubre esta escasez con la Fuerte de Lagoscuro, la marca de cerveza de la ciudad destilada por el Clan Muzgardt.

Exiliados

El escalón más bajo en la sociedad de Gracklstugh está ocupado en su mayor parte con la subclase social de los derro. Esclavizados por los duergar hace siglos, luego liberados, a los derro no se les permite tener trabajos honrados y sus derechos casi no son reconocidos por los duergar. Incluso los esclavos son mejor considerados. Los derro se mueven como alimañas y están confinados en su mayor parte a chabolas construidas a lo largo de las paredes del Surco de Laduguer en los distritos de la Grieta Oeste y de la Grieta Este.
Otro tipo de exiliados son aquellos duergar que han deshonrado a su clan de una forma tan atroz que son despojados de todo menos de sus vidas: los *calassabrak*, lo que significa “los indignos en quien no se debe confiar " en Enano. Son rechazados por los demás duergar, y muchos de ellos acaban quitándose la vida antes que enfrentarse a una existencia lejos de la familia y el clan. Aquellos que continúan viviendo se vuelven amargados y retraídos, y muchos abandonan Gracklstugh como ermitaños o aventureros, o se dirigen hacia una vida en las sombras y la criminalidad.
Los miembros tanto de los Fantasmas Grises como de los Asesinos de la Vaina Vacía incluyen a un significativo número de *calassabrak*, libres de ataduras de juramentos, honor y deber.

Religión

Los duergar no rezan, pero su religión está firmantemente entremezclada con su vida diaria. Las deidades reverenciadas en Gracklstugh incluyen las siguientes.

Laduguer. El patrón de los duergar es un dios de autosuficiencia, defensa y supervivencia Sus clérigos tienen acceso al Dominio de Guerra.

Duerra la Profunda. La hija mortal de Laduguer, la cual luego ascendió. Duerra la Profunda es la diosa de la cooperación y el dominio. El de Guerra es también su Dominio Clerical.

Diirinka. El patrón de los derro que traicionó a su hermano gemelo Diinkarazan para escapar con los secretos de la magia. Representa la crueldad, la locura y la astucia. Sus clérigos tienen acceso al Dominio de la Superchería.

Skoraeus Huesospétreos. Los gigantes de piedra adoran al Rey de la Roca, dios de cosas enterradas, cuyos clérigos pueden acceder a los dominios del Saber y la Vida. El Portavoz de las Piedras Hgraam, un poderoso lanzador de conjuros, es el único sacerdote de Skoraeus en Gracklstugh.

Ley y Orden

Los crímenes menores son relativamente raros en Gracklstugh. Los duergar viven bajo un estricto código de honor y sus leyes son pocas, sencillas y prácticas. Tanto guardias como ciudadanos pueden hacerse invisibles y vigilar, lo que mantiene en la ignorancia y temeroso a cualquier potencial criminal o rebelde. Un laird puede castigar a cualquier miembro de su clan que perpetre un crimen, pero las ofensas entre clanes son inmediatamente llevadas ante el Consejo de los Lairds, el cual suele resolver los asuntos de una forma rápida y cruel. El código de castigo es simple. Dado que el deshonor, la mutilación y la prisión son un desperdicio de recursos y crean debilidad en la sociedad, un duergar que cometa de forma intencionada cualquier crimen recibe una sentencia de muerte.
Un crimen accidental por un duergar es compensado por vienes o trabajo equivalente en valor a los daños. Los derro, esclavos y extranjeros que sean capturados cometiendo cualquier crimen pueden ser ejecutados en el mismo lugar por cualquier duergar presente.

Gracklstugh

Población: 10.000 duergar. 2.000 derro, 50 gigante de piedra, y un número desconocido de esclavos (quaggoths, grimlocks, orcos, enanos escudo, svirfneblin y unos cuantos kobolds y goblinoides)
Gobierno: Monarquía Absoluta
Defensa: Un gran ejército permanente con varios cuerpos especializados. Cada duergar ha sido entrenado para la batalla y los habitantes de la ciudad componen una formidable milicia
Comercio: Armas y armaduras de alta calidad, varios hongos, mohos y criaturas exóticas para comida; comercio de otros lugares de la Infraoscuridad y el mundo de la superficie
Organizaciones: El Consejo de los Lairds, el Consejo de los Eruditos, el Consejo Mercantil, los Guardianes de la Llama, el Clan Cairngorm, los Fantasmas Grises y otras

La caverna que alberga Gracklstugh está dividida en dos por una sima llamada el Surco de Laduguer, en honor el dios duergar. La mitad norte comprende el Distrito Norte del Surco, donde los trabajadores comunes y los clanes dedicados a oficios menores tienen sus hogares, y el distrito del Lagoscuro, abierto a los extranjeros y donde los mercaderes de la ciudad llevan a cabo sus negocios con los forasteros. Como corresponde a un gran asentamiento en un reino peligroso, Gracklstugh no coloca ninguna restricción en las armas o equipos que los personajes pueden portar o comerciar. Doce puentes de piedra llevan al Distrito Sur del Surco, y luego continua hacia el Sur hacia el Distrito de la Piedra Fluyente. Estos vecindarios están reservados para los clanes más prestigiosos y las fundiciones y forjas más grandes que Themberchaud enciende durante sus paseos. La guarida del Herrero Dragón y el complejo de cavernas que los gigantes de piedra del clan Cairngorm llaman su hogar conectan ambos distritos.



Bienvenidos a la Ciudad de las Espadas

Entrar en la ciudad es el primer problema que los personajes tendrán que superar en Gracklstugh. A no ser que siguieran el consejo de Buppido de llegar a través del Lagoscuro (o que se les ocurriera la idea a ellos mismos), los personajes alcanzarán una de las puertas (ver "Llegando a Gracklstugh", antes en este mismo capítulo).

Puertas de la Ciudad

La naturaleza pragmática de los duergar hace que todas las puertas de entrada de Gracklstugh han sido diseñadas de forma similar, para facilidad de mantenimiento y el entrenamiento de los guardias.

El suelo bajo vuestros pies se ha ido haciendo cada vez más llano y pulido, un bienvenido respiro frente a los agotadores pasadizos irregulares a los que os habéis ido acostumbrando. Al final unas losas de piedra se hacen visibles, convirtiéndo el camino en una carretera propiamente dicha. Podéis ver puntos de luz en la distancia, de colores blancos y azules, y espaciados de forma demasiado regular como para ser hongos fosforescentes.

Las luces son unas lámparas que flanquean dos gigantescas puertas de piedra que bloquean el túnel. Antes de que tengáis tiempo de examinar las intrincadas tallas en la superficie de la puerta, una voz sisea a través de una mirilla en el muro de la caverna que hace un momento no estaba allí:

"¡Decid vuestros nombres y motivos para estar aquí!" ordena una voz en lengua Enana. Otras mirillas similares se abren, revelando las puntas de una docena de dardos de ballesta. Detrás vuestra, un tañido metálico anuncia la llegada de un grupo de seis enanos protegidos con pesada armadura que han aparecido de la nada, dirigen sus espadas contra vosotros desde detrás de pesados escudos metálicos.

Cuando los personajes llegaron por primera vez a la carretera, seis **duergar** que vigilaban invisibles comenzaron a seguirlos a una distancia segura. Otros doce soldados **duergar** más están estacionados en casamatas ocultas dentro de las rocosas paredes de la caverna, todos ellos apuntando al grupo con ballestas pesadas.

Los duergar son hostiles y el guardia que les habló será el que conteste a todas las respuestas que den los personajes. Un personaje puede llevar la voz cantante en la interrogación hablando en nombre del grupo y realizando un control de Carisma CD 15 (Engaño y Persuasión son aceptables; los controles de Interpretación o Intimidación son respondidos con desprecio).

Dependiendo de cuan creíble sea la historia del grupo y de cómo se comporten los aventureros durante el interrogatorio, puedes permitir que el personaje realice el control con ventaja o imponer desventaja. El guardia dejará a los personajes pasar a regañadientes si el control tiene éxito y les negará la entrada si el control falla. Si el control falla por 5 o más, el guardia dará la orden de arrestar a los personajes, anunciando que son ahora esclavos de los duergar (ver "Siendo Capturados" más adelante).



La primera vez que los personajes tengan permiso para entrar en la ciudad o sean rechazados en una puerta, se abrirá un pasadizo secreto en uno de los muros, revelando a Gorglak, un **Guardia de Piedra Duergar** (ver apéndice C).

> "Bien." El duergar se retira su yelmo, revelando la piel gris propia de su raza. Se atusa sus blancas barbas mientras se acerca, cambiando al idioma Común mientras baja la voz. Hay un brillo intranquilizador en sus ojos y su sonrisa. "Claramente estáis mintiendo. Debería enviaros a las jaulas de los esclavos, pero… me divertís. ¿Qué tenéis de valor que pueda valer vuestra libertad?"
> El duergar espera vuestra respuesta, mirándoos por turno a cada uno de vosotros mientras se sonríe con anticipación.

Si están con el grupo, Topsy y Turvy, Sarith Kzekarit, Jimjar y Buppido pueden susurrar a los personajes que pocos duergar son tan directamente corruptos como parece ser Gorglak. Un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 12 hará saber a un personaje que Gorglak le está echando un ojo a las armas de los aventureros (particularmente cualquier arma drow o mágica que puedan tener), y que hay algo raro en su comportamiento. La locura que está invadiendo poco a poco Gracklstugh ha hecho que Gorglak se obsesione con armas raras. Está dispuesto a hacer casi cualquier cosa para adquirir nuevas armas de diseño exquisito para su creciente colección.

Ofrecer a Gorglak un arma digna para su colección permitirá que los personajes atraviesen la puerta. Cualquier otro soborno requerirá que uno de los personajes supere un control de Carisma (Persuasión) CD 13 o Gorglak se sentirá insultado y hará que arresten al grupo. Si los personajes son demasiado directos en la conversación, Gorglak hará que los arresten y hará ver como que no dijo nada.

Si Gorglak encuentra aceptable el soborno de los personajes, rehusará aceptarlo allí y en ese momento, dirigiendo por el contrario a los personajes al Distrito del Lagoscuro, para que encuentren a un tal Werz Saltbaron, al cual hallarán en los Muelles del Lagoscuro, y que le entreguen al él el soborno. Gorglak les dirá a los personajes que comprobará que han ido a ver a Werz al final de su turno. Y que encontrará a los personajes y los arrestará si para entonces no le han pagado.

Los personajes a los que se les permita el paso por la puerta serán escoltados hasta el Distrito del Lagoscuro por cuatro guardias **duergar**, dos de los cuales irán invisibles. Una vez el grupo llegue a los límites del distrito, los guardias se irán y volverán a sus puestos.

Los Muelles del Lagoscuro

Llegar a los Muelles del Lagoscuro requiere de una combinación de habilidad, ingenuidad y suerte. La vigilancia es un poco más laxa en este lugar porque los guardias en el Bastión de Sobrelago pueden divisar cualquier amenaza obvia que se acerque por el agua.

Tras horas de tensa navegación, avistáis en lontananza una luz anaranjada. Pronto escucháis débiles ecos metálicos, los cuales se hacen más fuertes según os vais acercando.
La luz de muchos fuegos ilumina gigantescas columnas con estructuras construidas alrededor de sus bases. El frio aire de la Infraoscuridad se hace más cálido, incluso a esta distancia, y luego podéis ver una variedad de embarcaderos hechos con madera de zurkh, piedra y roca sobresaliendo a lo largo del borde de una enorme caverna.

Mientras los personajes se acercan podrán ver que los muelles situados hacia el este son los menos concurridos. Si Buppido está con ellos, este les guiará hasta un muelle natural de roca situado en el borde más al este de la caverna. En cualquier otro caso, los personajes deben realizar un control de grupo de Destreza (Sigilo) CD 14 o un control de grupo de Sabiduría (Supervivencia) para dirigir su barco de forma segura y discreta hacia un embarcadero vacío. Si el control del grupo falla, unos guardias cercanos divisarán a los personajes, pero no los considerarán inmediatamente como una amenaza. Sin embargo, puedes escoger imponer desventaja en cualquier control que los personajes hagan para permanecer sin ser detectados durante su primer día en Gracklstugh.

Siendo Capturados

Tras haber entrado en la ciudad, los personajes deben andar con cuidado, ya que los duergar usarán el más mínimo pretexto para arrestarlos. Incluso el intentar regatear con un mercader duergar puede provocar una llamada a los guardias para que estos se lleven a los personajes. Ser atrapado robando es un delito penado con la muerte en el propio lugar, pero los guardias o la parte ofendida podrían ver valor en la idea de esclavizar a los culpables, lo que hace que los personajes sean encadenados y encarcelados fuera del Distrito del Lagoscuro. Resistirse al arresto es una idea verdaderamente mala; cada duergar a su alrededor es un refuerzo.
Si los personajes son arrestados, puedes interrumpir su transporte a la prisión con un encuentro aleatorio o llevarlos a otro encuentro planificado. El gancho del encuentro “Gigante Fuera de Control” (el cual tiene lugar en el Distrito del Lagoscuro) es el evento más a mano para interrumpir la transferencia de prisioneros. Alternativamente, un agente de los Guardianes de la Llama puede detener a los guardias antes de que estos se lleven a los personajes al Bastión de Sobrelago (ver “La Guardia de Themberchaud” para más información acerca del interés de los Guardianes por mercenarios extranjeros).
Otras posibles ofertas de empleo en el Bazar de las Espadas pueden ser convertidas en rescates justo a tiempo para los aventureros. En cualquier otro caso, acabarán en el bastión de Sobrelago, donde serán interrogados por Errde Cráneonegro.

Distrito de Lagoscuro

El Distrito de Lagoscuro da una impresión de amplitud. Sus calles son relativamente anchas para que los carros y carromatos de los mercaderes las atraviesen, y sus edificios no están tan apiñados alrededor de las estalagmitas como lo están en los distritos más al sur.

La amplitud no significa que sea acogedor. Los duergar que trabajan aquí permanecen atentos a todos los forasteros, confinados por ley a esta parte de la ciudad.

Una ola de calor choca contra vosotros mientras un humo acre os roba el aliento de los pulmones. El Lagoscuro se extiende más allá de una mezcolanza de edificios y calles, reflejando las luces de incontables fuegos que arden por toda la ciudad dentro de columnas y estalagmitas vaciadas.
Aunque las calles están atestadas, os movéis fácilmente entre la corriente de compradores, mercaderes y esclavos. No sois los únicos forasteros en este lugar, podéis ver drow, svirfneblin, derro, orcos y otras razas entre el gentío. Los gritos de la gente se mezclan con el sonido de un martilleo distante para crear una constante cacofonía

Detrás de los amenazadores muros que separan el Distrito del Lagoscuro del resto de la ciudad se levantan los muelles, mercados y tiendas en donde se llevan a cabo el comercio y el intercambio de Gracklstugh. Los muchos mercaderes duergar, que se reúnen con drow, svirfneblin, orcos y otros, prestan poca atención a los personajes a no ser que parezca que estos quieren hacer negocios.
Los guardias apostados frente a las puertas dejarán claro a los personajes que los no duergar tienen el paso restringido fuera del distrito de Lagoscuro y que los personajes tendrán más suerte preguntando direcciones a los forasteros antes que intentar preguntárselo a los duergar locales. Se les dirigirá al bazar de las Espadas si desean vender alguna cosa que porten consigo. Para rumores y una comida, la taberna de la Torre Destrozada es el lugar recomendado, mientras que el alojamiento para los no duergar puede ser encontrado en la posada de la Guarida del Ghohlbrorn.
El cualquier momento durante el cual los personajes se muevan de un lugar a otro dentro del Distrito de Lagoscuro, pueden ser testigos de uno o más de los siguientes eventos.

Gigante Fuera de Control

Este encuentro lleva hacia posibles misiones secundarias a través de las cuales los personajes puede averiguar cosas acerca de la influencia de Demogorgon en Gracklstugh. Puedes usar este evento en cualquier momento durante la estancia del grupo en la ciudad. Reservarlo para más tarde le da la oportunidad a los personajes de percibir las pequeñas cosas que van mal entre los duergar, mientras que usarlo inmediatamente puede impedir que los personajes sean esclavizados si son arrestados en algún momento durante su visita.

El rítmico martilleo de las forjas de la ciudad queda ahogado durante un segundo por un atronador rugido y el sonido de roca desmoronándose. Duergar y visitantes por igual vuelven la cabeza para mirar mientras un gigante de dos cabezas y piel gris atraviesa una puerta, aullando como un loco y golpeando a izquierda y derecha, cubriendo la plaza con rocas y escombros de piedras. Mientras grita, uno de sus enloquecidos golpes impacta contra un soldado duergar, cuyo cuerpo desmadejado vuela por el aire e impacta cerca de vosotros con un crujido desagradable.

Un gigante de piedra de la Caverna Cairngorm ha sucumbido a una maldición demoníaca que ha hecho que le crezca una desfigurada segunda cabeza. Un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 12 revelará que el gigante está enloquecido y aterrorizado. Usa el bloque de estadísticas de **gigante de piedra** con las siguientes modificaciones:

- El gigante tiene ventaja en todos los controles de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de salvación para evitar quedar cegado, hechizado, ensordecido, asustado, aturdido o inconsciente.
- El gigante está desarmado. Como una acción, puede realizar dos ataques sin armas (+9 a impactar, alcance 10 pies, una criatura). El gigante hace 13 (2d6 + 6) puntos de daño contundente.

La carga del gigante se produce en mitad de una ancha plaza, por lo que hay espacio de sobra para que los diferentes combatientes maniobren.
El gigante se moverá en dirección hacia los personajes y les golpeará. Dos guardias **duergar** y dos **duergar xarrorn** (ver apéndice C) responderán al rugido del gigante, apresurándose para unirse a la lucha en el segundo asalto.
Están bien entrenados y harán lo que puedan para ayudar, pero para evitar complejidades a lo hora de manejar el encuentro, asume que los duergar actúan al final del turno de iniciativa y producen 10 puntos de daño al gigante cada asalto.
Todos los transeúntes se refugiarán. Los ciudadanos duergar estarán listos para saltar si los guardias no tienen éxito en contener la amenaza. El gigante ignorará a aquellos personajes que ataquen a distancia y atacará a oponentes al azar que estén a alcance cuerpo a cuerpo, incluyendo a los duergar. Tanto el gigante como los duergar lucharán hasta que caigan a 0 puntos de golpe.

Desarrollo

Sin la ayuda de los personajes, los guardias y ciudadanos colaboradores acabarán con el gigante con unas cuantas bajas. Si los personajes son prisioneros bajo escolta cuando el gigante ataque, los guardias que atacarán al gigante serán su escolta. Los personajes pueden usar esta oportunidad para escapar. O pueden ayudar, aunque con desventaja en las tiradas de ataque si todavía están encadenados. Los duergar son pragmáticos y liberarán a los personajes que les ayuden a tratar con la amenaza del gigante, pero intentarán arrestarlos otra vez cuando el combate haya acabado.
Una vez el gigante enloquecido haya sido neutralizado, otro gigante de piedra vendrá a través de la puerta hecha pedazos. Llegará al gigante caído al mismo tiempo que llegue un pelotón de tres **Guardias de Piedra duergar** (ver Apéndice C).
Los guardias que lucharon junto a los personajes explicarán la situación, sin empequeñecer o enaltecer las acciones de los personajes. Los personajes pueden hablar con el gigante recién llegado mientras los duergar hablan entre sí. El gigante se presentará como Dorhun, aprendiz del Portavoz de las Piedras Hgramm. Revelará que el nombre del gigante caído era Rihuud, y que era otro de los aprendices del Portavoz de las Piedras. Rihuud estaba "comulgando con la piedra"', dentro de la caverna de Cairngorm cuando se volvió loco, en su cuello brotó otra cabeza y salió corriendo fuera de control.
Si el grupo no había sido arrestado anteriormente y no participó en la lucha, los Guardias de Piedra comenzarán a interrogar a los transeúntes, los cuales señalarán al final a los personajes como recién llegados a la ciudad.

Si los personajes dejaron inconsciente a Rihuud en vez de acabar con él con fuerza letal, un agradecido Dorhun les pedirá que visiten la Caverna de Cairngorm antes de dejar la ciudad, informando de este hecho a los Guardias de Piedra. La Importancia del Portavoz de las Piedras es tal que los Guardias de Piedra escoltarán al grupo a través de la ciudad para que estos se reúnan con él, aunque no ocultarán su desagrado por esta tarea.

Recompensa de PX

Divide 1.740 PX de forma equitativa entre los personajes si colaboraron con los guardias para derrotar al gigante de piedra de dos cabezas.

Huéspedes de la Guardia de Piedra

En cualquier momento en el que se den las circunstancias para que la Guardia de Piedra desarrolle un interés en el grupo (incluyendo el ser arrestados o ser testigos del ataque del gigante sin tomar partido en él), se les orfdenará a los PJs que sigan a un pelotón de duergar hasta el Bastión de Sobrelago, para ser interrogados más profundamente.
Desde este punto, la aventura puede tomar direcciones diferentes dependiendo de cómo quieras proceder. Habla con los jugadores para ver sus preferencias o decide por ti mismo qué es lo que sucede a continuación:

- Gartokkar Xundorn intervendrá en nombre de los Guardianes de la Llama, lo que puede llevar a una entrevista con Themberchaud (ver "la Guarida de Themberchaud").
- Los personajes pueden continuar hasta el bastión de Sobrelago y reunirse con la Capitana Errde Cráneonegro (ver "Bastión de Sobrelago ").
- La exploradora drow Xalith se aproximará a los Guardias de Piedra, diciendo que los personajes son una propiedad fugada de su señora llvara (ver "Signos de Persecución" en la sección del "Bazar de las Espadas"). Los Guardias de Piedra arrestarán a los personajes y los llevarán al bastión de Sobrelago, esperando negociaciones con los drow. Llegado este punto, también se reunirán con la Capitana Errde Cráneonegro.
- Droki (ver "Droki" en la sección de "Bazar de las Espadas") se dará un encontronazo de forma accidental con la patrulla, creando una distracción que permita a los personajes escapar.
- Un control exitoso de Carisma (Persuasión) CD 15 convencerá a los Guardias de Piedra de que no arresten a los personajes, siempre que estos accedan a visitar el Bastión de Sobrelago una vez hayan terminado sus negocios en Gracklstugh. El grupo seguirá bajo la vigilancia de un Guardia de Piedra Duergar (ver Apéndice C). Si parece que los personajes ya han terminado lo que venían a hacer, el duergar invisible les recordará que tienen que cumplir su promesa de visitar el Bastión de Sobrelago.

El Bazar de las Espadas

Este mercado es llamado así por las mercancías más abundantes que ofrecen aquí los duergar, pero las tiendas en este lugar ofrecen casi cualquier cosa disponible en la ciudad, junto con tenderetes dispuestos por mercaderes de visita. El ruido de la gente discutiendo —en Enano en su mayor parte— casi ahoga el martilleo proveniente de las forjas de la ciudad, y el gentío en este lugar ofrece una buena oportunidad de deshacerse de perseguidores.
Los personajes pueden vender algunos de los tesoros que podrían estar transportando. En el Bazar de las Espadas se pueden comprar armas, armaduras y escudos no mágicos

La Locura del Mercader

Los personajes que echen un vistazo por el bazar verán unas cuantas cosas raras:

- Un mercader duergar que no para de insultar a los clientes cuando quieren vender algo, pero que se convierte en el epítome de la amabilidad cuando quieren comprar.
- Un número de mercaderes duergar dan diferentes precios cuando venden o compran cada vez que se les pregunta por los mismos artículos, pero ellos insistirán que son los personajes los que están cambiando las condiciones.
- Un mercader duergar de repente se vuelve invisible en mitad de una transacción, pero sigue hablando y comportándose como si no hubiera pasado nada.
- Un mercader duergar amenaza con matar a los personajes como forma de regateo, luego niega el haberlo hecho.
- Un mercader duergar pide constantemente la opinión de un hermano gemelo inexistente, diciendo que está bajo un manto de invisibilidad.

El Trato de Ylsa

Ylsa Henstak es una mujer duergar miembro del Consejo Mercantil. Es una astuta maestra caravanera y se enorgullece de llegar siempre a destino antes de lo pactado. Si los personajes preguntan por ahí por mercaderes que sepan cómo llegar a la superficie, les dirigirán a Ylsa. Aunque no tiene programada ninguna caravana en esos momentos, les hará a los personajes una oferta. Ylsa invitará a los personajes a su bien protegida casa, donde les mostrará un montón de monedas y joyería de todas partes del mundo. El tesoro consiste en piezas de oro de monedas de variados cuños, tres anillos de oro por valor de 25 po cada uno y dos collares de oro tachonados de gemas por valor de 250 po cada uno.

Ylsa ha rastreado las piezas hasta los derro, los cuales las intercambian por comida. Si los personajes descubren cómo están teniendo los derro acceso a monedas y joyería de la superficie, Ylsa proporcionará a los aventureros indicaciones para al menos una etapa de su viaje, incluyendo valiosos consejos de ruta para llegar a Blingdenstone (ver Capítulo 6) y los Culebreos de Gusano (ver capítulo 12).

Droki

Los personajes atentos pueden divisar una curiosa figura en las tiendas y tenderetes del Bazar de las Espadas. Cada vez que lo recorran, tiene un 20 por ciento de probabilidades de ver a un derro vestido con trapos, cosidos al estilo de una chaqueta estilosa, vistiendo también un sombrero de ala ancha del cual cuelgan dos tentáculos de una bestia desplazadora, que han sido cosidos a la parte de arriba. Una gran mochila cuelga de sus hombros, y siempre está murmurando para sí.,

Los mercaderes duergar miran con desprecio a este derro, y ninguno hablará del tema con los personajes. Si los personajes preguntan sobre él en la Guardia del Ghohlbrorn, un control exitoso de Carisma (Persuasión) CD 12 dará como resultado el nombre de “Droki”, e identificará al extraño derro como un mensajero y suministrador de productos que trabaja para empleadores de dudosa reputación.

Encontrar a **Droki** (ver apéndice C) es el objetivo de misiones proporcionadas por Errde Cráneonegro (ver “Bastión de Sobrelago”) y Cartokkar Xundorn (ver “La Guarida de Themberchaud”), pero si los personajes persiguen al mensajero de forma abierta, huirá al Distrito de la Fisura Este. Los personajes que lo persigan rápidamente le perderán la pista mientras se desvanece entre el gentío. Ver “Encontrando a Droki” en la sección de los "Los Túneles de Piedraespira" para más información acerca de lo que Droki transporta, si los personajes consiguen atraparlo.



Signos de Persecución

Si los personajes llegan a Gracklstugh con un nivel de persecución drow de 3 o más (ver “Nivel de Persecución Drow” en el Capítulo 2), llvara habrá enviado con antelación a un grupo, adivinando correctamente que los prisioneros fugados podrían buscar refugio con los duergar.

Los personajes con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o más avistarán a seis **drow** vigilándolos en el Bazar de las Espadas. Uno de ellos es Xalith Masq'il'yr, una mujer drow aliada con la Casa Mizzrym. Cualquiera de los PNJs compañeros del grupo que conozca a los duergar adivinará que estos drow no quieren atraer la atención de los duergar hacia su “propiedad perdida”. El hacerlo implicaría casi con toda seguridad el tener que pagar a los duergar una cuantiosa recompensa por la captura de los aventureros. Esto proporciona a los personajes una oportunidad de escapar de sus perseguidores, pero necesitan permanecer fuera de la vista. Xalith hablará con los duergar solo si los personajes han sido arrestados. En cualquier otro caso, enviará un mensajero a Ilvara y se asegurará de que los personajes no van a ningún lado sin que ella lo sepa. Si los personajes fallan en desaparecer en la ciudad (ver "Gracklstugh y la Persecución Drow” antes en este mismo capítulo) su nivel de persecución se elevará en 1 cada 1d4 días hasta que Ilvara llegue.

La Huída de Buppido

Buppido tiene motivos secretos para estar en Gracklstugh. Si todavía está con el grupo, el derro buscará la primera oportunidad que tenga para escabullirse y volver a su guarida y santuario oculto en los Túneles de Piedraespira (ver "Túneles de Piedraespira").

Alternativamente, los aventureros pueden decidir tornar las tablas sobre los drow. Los personajes pueden arreglárselas para neutralizar de forma discreta a Xalith y los suyos, quizás engañándolos para que dañen el tenderete de un mercader duergar o forzar a que los echen del Distrito de Lagoscuro. Hacer esto disminuye el Nivel de persecución en 2. Sin embargo, si alguna vez comienza un combate entre los personajes y los drow, un pelotón de cinco **Guardias de Piedra Duergar** (ver apéndice C) y cinco guerreros **duergar** llegarán pasados ld4 rounds y arrestarán a todos (ver “Siendo Capturados").

Destilería del Lagoscuro

Este enorme destilería destartalada ha sido construida con bloques de sillería apilados para construir muros entre los pedúnculos petrificados de un pequeño bosque de gigantescas setas. Grandes barreños de cobre burbujean en su interior, llenándolo todo con un penetrante olor a levadura.

Docenas de bidones de cobre se levantan en las cercanías, y serios enanos grises se mueven por todo el lugar, aplastando hongos, mezclando asas de fermento y llenando barriles con cerveza recién fermentada. Este complejo el lugar de trabajo y hogar del Clan Muzgardt, el clan duergar a cargo de destilar la Fuerte de Lagoscuro y a cargo de la destilación e importación de otros licores. Los no duergar no son bienvenidos dentro de la destilería.

Muelles del Lagoscuro

Estos ajetreados muelles son usados principalmente por gabarras de fondo plano hechas de madera de zurkh y flotadores hechos con flotadores hechos de sombreros de seta lacados.

Algunas de estas destartaladas gabarras viajan están movidas a remo o con paletas movidas con poleas. Las balsas parecen toscas, pero cada una de ellas transporta toneladas de mercancías.

Los personajes amarrarán en la ensenada más hacia el Este si llegan a Gracklstugh a través del Lagoscuro, cerca de la posada de la Guarida del Ghohlbrorn. Si por el contrario llegaron a través de unas de las puertas y sobornaron con éxito a Gorglak, podrían venir a esta zona buscando a su contacto, Werz Saltbaron.

Asesinos Interrumpidos

Los personajes avistarán a un hombre duergar al final de uno de los muelles. De repente, dos duergar invisibles aparecerán a su lado y comenzarán a acuchillarlo violentamente con espadas brillantes.

Los rostros de los asesinos están marcados y encapuchados. Los personajes tienen 2 rounds para distraer a los dos **filos del alma duergar** (ver apéndice C) antes de que acaben con el mercader.

El mercader es Werz Saltbaron. Si los personajes lo salvan, está agradecido y no sabrá por qué le han atacado los asesinos. Un control exitoso de Sabiduría (Intuición) CD 12 sugerirá que está mintiendo. Huirá del lugar, pero no antes de decir a los personajes que se reúnen con él en la Torre Rota al día siguiente de tal forma que pueda recompensarlos de forma adecuada.

Los personajes tienen 1 minuto para registrar a los asesinos antes de que aparezca una patrulla de cuatro **duergar**. Las armas brillantes que empuñaban los asesinos no podrán ser encontradas por ningún lado, pero en uno de los asesinos se encontrarán un pergamino hecho a partir de la piel de un pescado que porta un dibujo de Werz hecho al carboncillo.

Acceso a los Túneles de Piedraspiral

Escondido al lado del muelle situado más hacia el este, una tubería de drenaje inutilizada es el punto de acceso de los Fantasmas Grises a un sistema secreto de cavernas situado bajo Gracklstugh (ver "Túneles de Piedraespira"). Se requiere de un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 15 para avistar la tubería bajo las varias pilas de deshechos.

Dentro de ella, unos barrotes sueltos bloquean el paso a un pasadizo de 5 pies de anchura, pero retirarlo activa una alarma que avisa a los Fantasmas Grises dentro de las Cavernas. Un personaje puede avistar el interruptor de la alarma, un delgado alambre que está conectado a la parte de arriba de uno de los barrotes si supera un control de Sabiduría (Percepción) CD12, y puede desconectarla con un control de Destreza CD 12 y el uso de herramientas de ladrón.

Tras casi 100 pies atravesando la tubería, una trampilla en el suelo se abre a un pozo toscamente tallado. Una escalera desciende otros 80 pies hasta llegar a otra trampilla en el suelo, la cual lleva al área 8 en los túneles de Piedraespira.

Bastión de Sobrelago

Dunglorrin Torune, lo que podría traducirse como Bastión de Sobrelago, es una fortaleza y templo dedicado a Laduguer excavado en el corazón de una gigantesca estalagmita en las orillas del Lagoscuro. También es el hogar del Rey Profundo y el centro de gobierno.. Dunglorrin Torune está erizado de chimeneas de forjas a través de las cuales surge el humo, y repisas desde las cuales las catapultas pueden lanzar piedras contra cualquier invasor que venga desde el agua. (Si es necesario, usa las estadísticas del mangonel en el capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master).*

Reclutados por la Guardia de Piedra

Si los personajes son arrestados, serán llevados a los Dungeons del bastión, donde recibirán una oportunidad de ganarse su libertad sirviendo a la Guardia de Piedra.

Después de esperar un largo rato en una celda de las mazmorras excavadas en una impresionantemente profunda roca, sois llevados a un oscuro despacho y recibidos por una imponente enana gris. Está completamente ataviada con una armadura y porta una insignia que no habíais visto hasta el momento en ningún otro duergar. Está flanqueada por otros dos Guardias de Piedra que se quedan al lado de la puerta.

"Soy la Capitana Errde Craneonegro, comandante de la Guardia de Piedra” dice, echándoos a cada una calculadora mirada. “Dejadme comenzar diciendo que aquí en Gracklstugh vuestra vida carece de valor. La mayor parte de aquellos bajo mi mando os vendería sin un pestañeo como esclavos para trabajos forzados. Sin embargo, yo sí he aprendido cómo aprovechar mejor a los aventureros como vosotros."

Buscar a Droki. Errde explicará que sus guaridas han estado siguiendo los movimientos de un Derro llamado Droki. A pesar de su presencia en el Distrito de Lagoscuro, el derro se las ha arreglado para evitar ser capturado, como si de alguna forma supiera con antelación donde iban a estar las patrullas duergar, incluso las que patrullan invisibles. Todo lo que los Guardias de Piedra saben es que Droki vive en el Distrito Oeste de la Grieta, un lugar donde los duergar solo entran por la fuerza y donde su presencia podría provocar un caótico levantamiento. Errde quiere que los personajes sigan a Droki, que vean qué es lo que hace y dónde, que lo capturen y lo traigan para que sea interrogado, o que lo maten y que traigan evidencias de sus actividades.

El tono de Errde se volverá más ominoso cuando comente sus sospechas de que Droki está relacionado con una conspiración dirigida por el Consejo de Eruditos y quizás algunos elementos entre los Lairds de los clanes.

Describirá en detalle cómo descubrir la conspiración y purgar la corrupción le hará ganar el favor del Rey Profundo. Errde jurará (de verdad) que organizará las cosas para que los personajes puedan salir sanos y salvos de Gracklstugh si hacen lo que ella les pide.

Buscar la Corrupción. Las sospechas de Errde de un conspiración han hecho que ella busque signos de corrupción entre la gente de Gracklstugh. Recompensará a los personajes si le traen pruebas de esa corrupción que hayan escapado a los ojos de sus guerreros.

Los personajes pueden aportar pruebas si son testigos de cosas extrañas a lo largo y ancho de Gracklstugh, como por ejemplo algunos de los encuentros de la historia o el comportamiento de los mercaderes en el Bazar de las Espadas. Por cada tres eventos de este tipo de los que sean testigos, los personajes pueden intentar un control de grupo de Carisma (Persuasión) CD 15. Pero solo necesitan tener éxito una vez para convencer a Errde. Errde prometerá entonces equipar a los personajes con suministros y equipo cuando abandonen Gracklstugh, todo ello proveniente de la mismísima armería de la Guardia de Piedra. Cada personaje puede reclamar un total de 350 po de equipo, incluyendo armas, armaduras y pociones comunes y pergaminos.

Desarrollo

Si los personajes rehúsan la oferta de Errde tras haber sido apresados, pasarán unos cuantos días en prisión y luego serán devueltos a los drow. Xalith y su pelotón se reunirán con Ilvara y luego los devolverán a Velkynvelve, si los personajes no se las arreglan para escapar de sus captores.

Si los personajes aceptan la oferta de Errde, les dará insignias, las cuales les permitirán moverse hacia el Sur hasta el Surco de Laduguer sin que los guardias les importunen. Los aventureros no necesitan más que enseñar las insignias de forma discreta si son interpelados, En todo caso, serán liberados sin muchos problemas. Errde sabe acerca de la invitación de los gigantes de piedra si los personajes respetaron la vida del gigante con dos cabezas, y les aconsejará a los personajes que acepten la oferta antes de ir a buscar a Droki.

El Nivel de Persecución de los personajes se verá reducido a 0 mientras estén al servicio de Errde dentro de Gracklstugh. Si terminan su servicio, la Guardia de Piedra dejará de cubrirles las espaldas, y su nivel de persecución se incrementará de la forma normal si Xalith está en la ciudad (ver “Signos de Persecución” en la sección del Bazar de las Espadas). En otro caso, se quedará en 0 hasta que cualquier otro suceso lo vuelva a incrementar.

Mostrando las Insignias

Trabajar o bien para la Guardia de Piedra o los Guardianes de la Llama ofrece a los personajes un cierto grado de libertad en Gracklstugh, dado que pueden mostrar las insignias que se les han dado por cada facción si son detenidos. Al menos un personaje en el grupo debe superar un control de Carisma (Persuasión) CD 14 para convencer a los guardias que dejen marchar al grupo, pero los personajes que muestren las insignias tienen ventaja en el control.

La Torre Rota

Una estalagmita rota sobresale del Lagoscuro a unos cuarenta pies de la orilla, formando los cimientos de una taberna construida con pedúnculos de hongos apilados de manera similar a la construcción de una cabaña de troncos. Un puente tejido con lana de rothe permite a los clientes cruzar sobre el agua para entrar.

Encontrándose con Werz

Si los personajes rescataron a Werz Saltbaron de los asesinos (ver “Muelles del Lagoscuro”), este se encontrará con ellos en la Torre Rota en el momento y fecha designados. Como modesta recompensa por haberle salvado, entregará a cada personaje una gema de obsidiana tallada por valor de 10 po. Luego les ofrecerá un trabajo, el cual consiste en entregar un saco lleno de gemas (por valor de 100 po en total) a un svirfneblin llamado Kazook Pickshine, en Blingdenstone, sin hacer preguntas.

Jimjar, Topsy, y Turvy han oído hablar de Kazook Pickshine y pueden proporcionar algo de información acerca del alquimista gnomo (ver Capítulo 6). Los gnomos de las profundidades reconocerán también que las gemas de Werz parecen ser *gemas de conjuros* vacías, similares a las que se usan en las defensas de Blingdenstone. Las gemas, corrientes en su actual forma, son en realidad gemas en bruto usadas en la fabricación de *gemas de conjuros*. Werz se encontró con Kazook en Mantol-Derith (ver capítulo 9), y los dos han estado comerciando recientemente a espaldas de sus superiores. El no hará mención a esto, y esquivará cualquier pregunta mencionando que Blingdenstone es un buen lugar para encontrar una forma de salir de la Infraoscuridad.

Peléa de Taberna

Mientras los personajes estén en la taberna, dos duergar que están hasta el momento hablando de negocios se enfadarán de repente y comenzarán a pelearse. Si los personajes no intervienen para detener la lucha, otros parroquianos lo harán. Ningún guardia aparecerá a no ser que se lancen conjuros o se saquen armas, y la lucha se detendrá tan pronto como se inmovilice a cualquiera de los pendencieros duergar o alguno quede inconsciente. Ninguno de los duergar recordará por qué comenzaron a luchar.

La Guarida del Ghohlbrorn

La posada es el único establecimiento en Gracklstugh que acepta huéspedes no enanos. Ghohlbrorn significa en enano “Terrarón”, y la posada está construida dentro de un pequeño complejo de cavernas bajo el Bazar de las Espadas en el extremo Norte del Distrito de Lagoscuro. Sus habitaciones son frías y húmedas. Una sala central sirve como comedor, abriéndose en pequeños y retorcidos salones a lo largo de las salas que han sido excavadas. Es oscura, atestada y poco confortable, pero es segura y fácilmente defendible.

Rumores

El comedor de la posada le brinda a los personajes una oportunidad para mezclarse con no duergar que estén de visita. Los personajes que busquen información pueden, si superan un control de Carisma (Persuasión) o de Inteligencia (Investigación) CD 10, obtener la siguiente información, o puedes simplemente interpretar sus interacciones con parroquianos al azar.

El quid de la información que obtendrán es que las rutas comerciales que salen de Gracklstugh se han hecho recientemente más peligrosas. La fauna y los habitantes más primitivos de la Infraoscuridad están todos intranquilos por algo, entre las historias contadas por los viajeros, abundan las historias que alguien ha escuchado de otros que hablan de demonios que atacan asentamientos aislados.

El Surco de Laduguer

Hace mucho tiempo, un terremoto partí en dos la caverna que alberga a Gracklstugh, dejando una grieta de doscientos pies de profundidad y casi quinientos de anchura. El Surco de Laduguer tiene un suelo de grava y arena compactada y se extiende, en ambas direcciones, aproximadamente un cuarto de milla más allá de las paredes naturales de la caverna de la ciudad. Cada extremo del surco tiene un suelo muy empinado. Tallados con escalones y una ancha rampa tanto para peatones como para carromatos. Unos respiraderos a lo largo de los muros liberan gases que los zapadores del Clan Xardelvar recogen para aplicaciones industriales, incluyendo la fabricación de las mágicas lanzas llameantes usadas por los guerreros xarrorn. La fisura en la principal zona residencial de Gracklstugh, con hogares construidos en los lados Norte y Sur. Normalmente los forasteros tienen prohibida aquí la entrada.

Casamatas Abandonadas

Cerca de la puerta oeste del Surco de Laduguer, los duergar construyeron una serie de casamatas para echar un ojo a los esclavos derro que vivían en la Grieta Oeste. Estas fueron abandonadas cuando el Rey profundo Tarngardt, abuelo del actual monarca, liberó a los derro, permitiéndoles que se movieran desde el Distrito de la Grieta Oeste hacia el Distrito de la Grieta Este. Las Casamatas están ahora vacías, proporcionando un lugar ideal donde esconderse y mantener controlado el tráfico que entra y sale de los suburbios occidentales de los derro.

Grandes Puertas

Las aberturas que el Surco de Laduguer crea en los muros de la Caverna de Gracklstugh están bloqueadas por unas gigantescas estructuras de barras y andamios, cada una de ellas horadada por varias puertas. Las Puertas son vigiladas por dos **duergar** visibles y 1d4+1 invisibles.

PERSIGUIENDO A DROKI

Si los personajes deciden esperar a que Droki entre en la Fisura Oeste o de alguna forma lo siguen hasta aquí, usa las reglas de persecución del Capítulo 8 de la Guía del Dungeon Master, adaptando los resultados de Complicaciones Urbanas a una cueva llena de odiosos derro. Si Droki los pierde, los personajes tendrán que encontrar métodos menos fáciles de encontrar los Túneles de Piedraespira.

Si los personajes se las arreglan para atrapar a Droki en la Fisura Oeste, se dejará caer y balbuceará, pero será sospechosamente colaborador, y mostrará a los personajes la entrada a los túneles. Revisa la sección “Túneles de Piedraespira” para ver cómo interpretar a Droki.

Distritos de Fisura Este y Fisura Oeste

Al Este y al Oeste de las puertas del Surco de Laduguer se levantan las áreas que sirven como hogar a la despreciada población derro de Gracklstugh. El Distrito de la Fisura Oeste fue la localización original de las viviendas de los esclavos derro, y sigue siendo un gueto oscuro y peligroso. El Distrito de la Fisura Este fue asentado de forma más reciente, aunque es solo ligeramente menos peligroso que la Fisura Oeste.

Los hogares de los derro son en su mayor parte madrigueras escavadas en los muros u simples estructuras apiladas las unas sobre las otras. Las sucias y atestadas calles de ambos distritos se fueron formando según las viviendas se extendían y juntaban, y no son el producto de ninguna planificación. La población derro es mucho más grande y sus túneles se extienden mucho más lejos de lo que los duergar. Los derro están próximos a desatar una rebelión, detenidos solo por su falta de organización y porque sus líderes en el Consejo de los Eruditos se han acostumbrado demasiado a sus privilegios como para fomentar una rebelión.

Entrando en Territorio Derro

Los derro son automáticamente hostiles hacia cualquiera que entre en sus madrigueras, especialmente habitantes de la superficie.

Mientras atravesáis las puertas, el hedor en el aire cambia de acre y metálico a fétido y repugnante, los fuegos de la industria son remplazados por la miseria. Los hogares en esta parte de Gracklstugh están toscamente excavados en la roca, o simplemente en agujeros en los muros, dispuestos sin orden aparente. Los sonidos de charla en el aire son intranquilizadores, con cientos de derro murmurando, gritando o chillándose los unos a los otros, y en general manifestando su locura. Aquellos que os ven, os miran con una ardiente mirada de odio.

Al final de cada hora que los aventureros permanezcan dentro de un área derro, hay un 25 por ciento de probabilidades de que 2d4 **derro** (ver apéndice C) ataquen sin preaviso. Si los personajes matan a cualquier derro, las probabilidades de otro ataque suben al 50 por ciento cada media hora.

Avanzar sigilosamente a través del sinsentido de madrigueras es relativamente fácil, ya que los derro están normalmente demasiado preocupados por sus locas intrigas y pensamientos como para ver a un grupo que intente no llamar la atención. Los personajes pueden intentar un control de Grupo de Destreza (Sigilo) CD 10. Un éxito anula la necesidad de tirar para un posible ataque al final de cada hora o cada media hora.

Otros medios de subterfugio como Ilusiones, trepar por los muros o usar magia de vuelo o levitación permite evitar la detección, pero la invisibilidad de cualquier tipo activa unas salvaguardas mágicas colocadas en el distrito por los eruditos derro para protegerse contra las intrusiones de los duergar. Cuando una salvaguarda se activa en respuesta a la presencia de una criatura invisible, los derro cercanos entrarán en furia, creando una caótica masa de gente que busca descubrir y destruir a cualquier patrulla duergar invisible. Los derro realizarán controles activos de Sabiduría (Percepción) si una salvaguarda es activada, en oposición a los controles de los personajes de Destreza (Sigilo). Los personajes que usen de forma activa conjuros de *detectar magia* pueden detectar el sensor invisible de una salvaguarda antes de que se active. En cualquier otro caso, los personajes invisibles se encontrarán con una salvaguarda cada 5 minutos que se muevan a través de territorio derro.

Acceso a los Túneles de Piedraspira

En mitad de un racimo de chabolas en el Distrito de la Fisura Oeste se halla la entrada más comúnmente usada de los Túneles de Piedraespira (ver “Túneles de Piedraespira"). Una estrecha grieta en la fisura ha sido ocultada por trozos de ropa, una manta de lona gris y un puñado de cajas. La grieta es lo suficientemente alta y ancha como para que una criatura de tamaño Mediano se deslice a través de los primeros 10 pies, luego continúa durante otros 50 pies con una anchura media de 5 pies y una suave inclinación hacia abajo.

Desde la corrupta invasión de los señores demonio en la Infraoscuridad, la fisura es más fácil de localizar, ya que a veces deja escapar jirones de niebla sobrenatural creada por el *Faerzress*. En cualquier caso, para encontrarla se requiere de una cuidadosa búsqueda y un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 15.

Cada personaje puede realizar este control al final de cada hora que el grupo pase dentro de los suburbios de la Fisura Oeste, buscando la entrada de los Túneles de Piedraespira.

Cualquier intento de interrogar a los locales sin algún tipo de disfraz o manipulación, como magia de encantamiento o ilusión, está condenado al fracaso; es más probable que los derro ataquen a los personajes a que respondan a sus preguntas. Incluso entonces, los derro suelen ser en general incoherentes, y es necesario un control exitoso de Carisma (Persuasión) CD15 para obtener cualquier información. Un control exitoso de Carisma (Intimidación) CD 15 también servirá, pero un 50 por ciento de las veces inspirará al derro a huir o atacar (50% de cada).

Salones de los Sagrados Conjuros

Los Salones de los Sagrados Conjuros comprenden un templo excavado en una estalagmita en el Distrito Norte del Surco. Aquí, el Consejo de los Eruditos derro se reúne y planea intrigas, viviendo en lujosas viviendas y escondiendo esa opulencia de sus congéneres derro. Todas las áreas de los Salones de los Sagrados Conjuros, excepto la cámara central de adoración, están prohibidas a todos los derro que no sean eruditos. Los duergar no entran en este lugar, cuyas puertas principales son falsas y están talladas en la roca. Los eruditos entran y salen usando conjuros como *puerta dimensional* y *paso en muro*, mientras que los derro inferiores acceden a la cámara de adoración a través de túneles secretos en la Fisura Oeste.

Caverna de Cairngorm

Un largo túnel se abre en el Distrito Sur del Surco, extendiéndose varios cientos de pies hasta llegar el Hogar de los Gigantes de Piedras del Clan Cairngorm. La tribu es así llamada en honor a un antiguo juramento de fidelidad que sus ancestros juraron a los portadores de la Corona de Cairngorm Crown, el tesoro real tradicional de los Monarcas del Reino Profundo. Los gigantes viven sencillas vidas y sus viviendas reflejan esto.

Los gigantes de piedra valoran su privacidad, y los duergar normalmente no son admitidos dentro de la Caverna de Cairngorm. Una excepción es el Rey Profundo, el cual mantiene consejos con el líder de los gigantes, el Portavoz de las Piedras es Hgraam.

Audiencia con el Portavoz de las Piedras

Si los aventureros ayudaron a detener al gigante fuera de control en el Distrito del Lagoscuro (y especialmente si no lo mataron), Hgraam estará esperando su entrada en las Cavernas de Cairngorm. Aunque el gigante es parco en cumplidos, le dará a los personajes la información que pueda en respuesta a sus preguntas, incluyendo formas de volver a las “tierras de los sueños” como llaman los gigantes de piedra al mundo de la superficie. Dado que nunca ha abandonado la Infraoscuridad, los caminos que conoce solo le han llegado a través de susurros a través de la piedra. Por tanto, puedes dar forma a sus consejos de acuerdo con los planes de tus jugadores.

Además, Hgraam dará a los personajes una advertencia:

> "Algo malvado se mueve en la Infraoscuridad. La propia roca grita de dolor y miedo, y una locura repta desde la más negra de las profundidades. Prestad atención a los signos que os rodean. Una cueva con dos caras. Roca devorada y la tierra cubierta de vegetación. La tierra rechaza sus protecciones, los túneles se sacuden con furia.
>
> Por esos portentos sabréis de la presencia del mal y el rostro de la maldad. Esto es lo que las piedras me cuentan."

Este críptico mensaje se refiere a los señores demonios y a la locura que su presencia está extendiendo, pero Hgraam todavía no lo ha descifrado.

Tesoro

Mientras los personajes se preparan para marchar, Hgraam llamará a su aprendiz Dorhun, el cual llegará portando un cristal pulido de la longitud de un antebrazo humano. Hgraam ofrecerá el cristal a los personajes como muestra de su gratitud, diciéndoles que podría serles de utilidad en el futuro.

El *cristal del portavoz de las piedras* (ver apéndice B) resuena fuertemente con magia de conjuración y adivinación. Si los personajes lo llevan consigo después de haber escapado de la Infraoscuridad, les será útil si vuelven para tratar con la incursión demoníaca, ya que está vinculado con la misteriosa biblioteca de Gravenhollow y tiene propiedades adicionales cuando es usado allí (ver Capítulo 11).

Guarida de Themberchaud

En la esquina más hacia el sudeste de la caverna de Gracklstugh, la entrada a la guarida de Themberchaud está protegida por los Guardianes de la Llama. Tampoco es que nadie sea lo suficientemente estúpido como para entrar dentro del hogar del Herrero Dragón, pero desde que los Fantasmas Grises robaran un huevo de dragón rojo del cual se supone que eclosionaría el sucesor de Themberchaud, los Guardianes de la Llama no olvidan ninguna precaución.

Desde hace algún tiempo, los Guardianes han estado buscando de forma activa a mercenarios capaces de Gracklstugh, y aprovechando cualquier oportunidad para ponerlos a su servicio. Si un agente de la orden intervino durante el arresto de los personajes (ver “Siendo Capturados”), el líder de los Guardianes de la Llama, Gartokkar Xundom, será avisado mágicamente con un mensaje. Esperará a los personajes mientras estos son llevados a la caverna del dragón, pero Themberchaud está también vigilando.



El dragón habla en enano con sus sirvientes mientras los personajes se aproximan. Lee lo siguiente:

> Mientras los sacerdotes duergar os llevan hasta un edificio tallado en la roca justo fuera de la enorme entrada a una cueva, el suelo tiembla ligeramente y una voz atronadora resuena contra todas las paredes.
>
> "Gartokkar," llama la voz mientras un leviatán reptiliano se aparece ante vuestra vista, sus escamas son del color de la lava, sus brillantes ojos amarillos lanzan destellos ante la luz. “No me dijiste que iba a tener hoy habitantes de la superficie para cenar”.
>
> El dragón se ríe con su propio chiste. Su descomunal cuerpo da la clara impresión de tener sobrepeso, indicando hábitos alimenticios que no parecen ser muy buenos.
>
> "Extranjeros," dice el sacerdote duergar con gran reverencia, "conoced al Padre de la Llama, el Siempreardiente, y el Corazón de la Fundición, Themberchaud, el Herrero Dragón de Gracklstugh."

Agentes del Herrero Dragón

Al igual que la mayor parte de los suyos, Themberchaud es presumido y presuntuoso.

Está malcriado, pero también inquieto. El **dragón rojo adulto** ha sido consciente desde hace años de que sus cuidadores le ocultan cosas, pero en vez de demandar la verdad, ha esperado y observado. Quiere sus propios agentes, y ve el interés de los Guardianes en los aventureros como una oportunidad.

El dragón pedirá hablar con los personajes en privado, con sus nerviosos cuidadores duergar no teniendo otra opción que acceder.

Cuando escolten a los personajes hasta la guarida del dragón, Themberchaud estará descansando encima de una montaña de oro. Le dirá a los Guardianes que lo dejen solo con los aventureros, siseando que cualquier intruso invisible será convertido en cenizas. Una vez a solas, preguntará a los personajes sus nombres, historias, cómo acabaron en la Infraoscuridad y los sucesos que los han llevado a Gracklstugh.

Themberchaud hará a los personajes una oferta: convertirse en sus agentes en Gracklstugh, y ganar su protección. Su primera misión será hacer todo lo que los Guardianes de la Llama les pidan, pero deberán informar a Themberchaud antes de informarles a ellos.

El dragón no esperará a que los personajes respondan, ya que su ego no puede aceptar la noción de que cualquier siquiera osara rehusarla..

Asignará a Gartokkar que sea su enlace, ordenará que les den unas insignias doradas y les dirá que se marchen.

Tesoro

Los personajes pueden estar tentados de inspeccionar el tesoro de Themberchaud desde donde están, ya que el dragón no permitirá que se acerquen a menos de 60 pies de su posición. El tesoro consiste en 3,000 pl. 20,000 po, 45,000 pp. 150,000 pc, seis ópalos de fuego de 1,000 po cada uno, diez peridotos de 500 po cada uno, treinta granates de 100 po cada uno, un odre con aceite de afiladura, una poción de volar, una poción de longevidad y una poción de curación suprema. Los objetos mágicos están enterrados bajo montañas de monedas y no son visibles a primera vista. Uno debe cavar a través de las monedas para encontrarlos.

Un personaje que intente acercarse recibirá una amistosa advertencia en forma de un gruñido, una mirada y garras dando golpecitos en el suelo. Themberchaud usará su aliento sobre cualquier personaje que lo intente otra vez o que intente rodearlo sigilosamente y falle. Luego continuará tranquilamente como si nada hubiera sucedido.

Una Tarea para los Guardianes

Cuando los personajes hayan terminado con Themberchaud, saldrán de la guarida hasta donde se encontrará Gartokkar para llevarlos a la casa de la guardia donde mantienen la vigilancia los Guardianes de la Llama. Ominosamente les preguntará qué asuntos tenía el dragón con ellos, pero lo que los personajes escojan decirle (y si tienen la intención de seguir las órdenes del dragón) es algo que queda completamente a *su* discreción.

El poder de los Guardianes de la Llama deriva en igual medida de sus capacidades psiónicas, el liderazgo del Rey Profundo y su influencia sobre Themberchaud. Quedaron en entredicho cuando los Fantasmas Grises robaron el huevo de dragón rojo que se convertiría eventualmente en el reemplazo de Themberchaud, y han estado luchando contra la cofradía de ladrones desde entonces. Pero con el huevo perdido y menguando el control que ejercen sobre Themberchaud, los Guardianes están explorando todas las opciones en su guerra contra los Fantasmas Grises.

Los Guardianes psiónicos han percibido una gran perturbación en la Infraoscuridad; un fenómeno que Gartokkar compara con que se hubiera abierto un gran agujero en el mundo. Los Guardianes no tienen ni idea de la invasión demoníaca, sin embargo, en el caso de que los personajes le digan lo que saben, se obsesionará con que los Fantasmas Grises están detrás de la perturbación, rechazando cualquier otra cosa como ilusiones, ignorancia y directamente mentiras.

En su paranoia, Gartokkar quiere que los personajes descubran la intervención de los Fantasmas Grises y que traigan de vuelta cualquier magia poderosa que los ladrones hayan usado para producir la perturbación. Los Guardianes han identificado a un Fantasma Gris, un derro llamado Droki, el cual porta mensajes y suministros para la cofradía de ladrones (ver "Droki" en la sección del "Bazar de las Espadas"). Droki usa el distrito de la Fisura Oeste para contactar a sus empleadores, y Gartokkar quiere que el grupo siga al derro y localice a los Fantasmas Grises.

Si los personajes aceptan esta oferta, Garlokkar les proporcionará un símbolo sagrado de Laduguer después de que un acólito llegue con unos broches dorados con el perfil de Themberchaud grabado sobre ellos. El símbolo y las insignias proporciona a los personajes el derecho de salir fuera del Distrito de Lagoscuro, aunque estarán limitados en moverse libremente en la ciudad (ver la barra lateral "Mostrando las insignias). Si rehúsan, serán entregados a los Guardias de Piedra para ser arrestados y entregados en el Bastión de Sobrelago.

Túneles de Piedraespira

Los túneles de Piedraespira son un sistema de cavernas que se extiende totalmente por debajo de Gracklstugh, lejos de los pasadizos mineros que sus habitantes usan de forma regular. Los eruditos que encontraron por primera vez los túneles no revelaron a nadie su descubrimiento, y a fecha de hoy solo un puñado de miembros del Consejo de los Eruditos y de los Fantasmas grises saben algo acerca de ellos.

Estos largos y suavemente curvados túneles tienen unas dimensiones relativamente regulares. Son conocidos por sus inusuales formaciones rocosas y sus abundantes lechos de hongos y por estar infundidos de *Faerzress* (ver capítulo 2).

En estos momentos hay dos facciones usando los túneles para sus propios fines. Los Fantasmas Grises tienen un laboratorio alquímico y un jardín de hongos que les suministra venenos, y los líderes de la cofradía ocultan un secreto, bajo la forma de un misterioso obelisco negro en la caverna más remota (ver área 16). El otro grupo es un culto floreciente de adoradores de demonios liderado por un miembro renegado del Consejo de los Eruditos. Percibiendo que los señores demonios están, de algún modo, usando el *Faerzress* para esparcir el caos y la locura, los adoradores de demonios han comenzado a realizar rituales para infectar Gracklstugh. Con la intención de debilitar la ciudad y romper el poder del rey Horgar Sombracerada V, los cultistas planean lanzar una maldición sobre los gigantes de piedra del Clan Cairngorm que hará que les crezca una segunda cabeza, lo que los volverá locos.

Hongos Infundidos con Faerzress

Los túneles de Piedraespira son el hogar de dos variedades únicas de hongos infundidos con *Faerzress*: pelucagrandes y mostopigmeos. Cualquier personaje que estudie estos hongos puede identificar sus efectos mágicos con un control exitoso de Inteligencia (Naturaleza) CD 15, un conjuro de *identificar* o mediante ensayo y error. Un único mordisco de una de estas setas altera el tamaño de un personaje en unas cuantas pulgadas durante 5 minutos, por lo que los personajes que forrajeen comida podrían descubrir las propiedades de estos hongos por accidente. Las propiedades de alteración del tamaño de múltiples pelucagrandes o mostopigmeos son acumulativas, aunque sus duraciones no lo son.

Estos hongos pierden sus propiedades si son sacados fuera de los túneles de Piedraespira durante 1 hora o más.

Pelucagrande

Un pelucagrande es una seta de cuatro pulgadas de altura con un estrecho pedúnculo y un amplio sombrero púrpura. Una criatura que se coma uno puede escoger realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12 para no ser afectado por la magia de la seta. Si la criatura falla o rechaza realizar la tirada de salvación, crecerá de tamaño como si hubiera si estuviera afectada por el efecto de agrandar del conjuro *Agrandar/Reducir*. El efecto dura 1 hora, 10 minutos antes de que el efecto termine, la criatura siente una sensación cosquilleante, en cuyo momento puede seguir manteniendo su nuevo tamaño comiendo otra seta. El efecto termina si la criatura se come una seta mostopigmeo o si es mágicamente reducida a su tamaño normal (usando el efecto de reducir de un conjuro *Agrandar/Reducir*, por ejemplo).

Mostopigmeo

Un mostopigmeo es una seta con un pedúnculo de una pulgada de altura y un rechoncho sombrero azul con puntos blancos. Una criatura que se coma uno puede escoger realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12 para no ser afectado por la magia de la seta. Si la criatura falla o rechaza realizar la tirada de salvación, disminuirá de tamaño como si hubiera si estuviera afectada por el efecto de reducir del conjuro *Agrandar/Reducir*. El efecto dura 1 hora, 10 minutos antes de que el efecto termine, la criatura siente una sensación cosquilleante, en cuyo momento puede seguir manteniendo su nuevo tamaño comiendo otra seta. El efecto termina si la criatura se come una seta pelucagrande o si es mágicamente agrandada a su tamaño normal (usando el efecto de agrandar de un conjuro *Agrandar/Reducir*, por ejemplo).

Encuentros Aleatorios

Mientras los personajes exploran los túneles de Piedraespira, puede encontrarse con varias criaturas y peligros. Haz controles para ver si se producen encuentros cuando los personajes se muevan a lo largo de uno de los túneles o al final de un descanso largo. Tira un d20 y consulta la tabla de encuentros de los Túneles de Piedraespira para determinar con qué, si es que es con algo, se encuentran los personajes.

ENCUENTROS EN LOS TÚNELES DE WHORLSTONE

d20	Encuentro
1-10	Ningún encuentro
11-12	1 **Reptador Carroñero**
13	Manada de Demonios
14	1 **Flumph**
15	1 **légamo gris**
16	1d4 **sirvientes de las esporas quaggoth** mohosos
17	1d4 **grimlocks** de dos cabezas
18	1 **enjambre de insectos** (centípedos)
19	1 **xorn**
20	1 **moho amarillo**

Reptador Carroñero

Hay una probabilidad del 50 por ciento de que el reptador carroñero se esté dando un atracón sobre el cuerpo en descomposición de un grimlock muerto, en cuyo caso ignorará al grupo. En cualquier otro caso, estará registrando los túneles en busca de comida y atacará a l grupo nada más verlo. Preferirá atacar mientras está encaramado al techo.

Manada de Demonios

Esta manda de demonios consiste en un **quasit** liderando a ld4 + 2 **dretches**. El quasit se volverá invisible e intentara escapar cuando solo quede uno de los de dretches; si tiene éxito, los cultistas en el área 14 quedarán advertidos. Reemplaza cualquier resultado de encuentro de manada de demonios con 1d4 **derro** (ver apéndice C).

Flumph

Esta criatura preguntará telepáticamente a los personajes si le ayudarían a limpiar el complejo de cuevas de los cultistas derro porque sabe qué intentan hacer y quiere detenerlos. Si los personajes aceptan y parecen amistosos, el Flumph se ofrecerá acompañarlos de forma indefinida. No abandonará, sin embargo, la Infraoscuridad.

Légamo Gris

Hay un 50 por ciento de probabilidades de que este légamo tengo capacidades psiónicas (usa la variante psíquica del légamo gris, tal y como se describe en el *Manual de Monstruos).*

Sirvientes de las Esporas Quaggozh

Un lecho de **moho amarillo** (ver Peligros en los Dungeons en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master)* cubre cada sirviente de las esporas. Cada vez que un sirviente de las esporas es tocado o sufre daño, libera una nube de esporas de moho amarillo hasta que el lecho de moho amarillo sea destruido.

Grimlocks de Dos Cabezas

Los grimlocks que viven en los túneles de Piedraespira se mantienen a distancia. Los derro han intentado esclavizarlos, sin demasiado éxito. En un ejemplo de acuerdo, las dos razas han llegado a la costumbre de evitarse la una a la otra. Cada grimlock ha desarrollado una segunda cabeza, lo que no altera sus estadísticas.

Túneles de Piedraespira: Rasgos Generales

Los siguientes rasgos son aplicables a lo largo de los túneles de Piedraespira.

Techos y Suelos. La altura media es del 50 pies, bajando a 25 pies en los túneles más estrechos.

Túneles Estrechos. Los túneles más estrechos tienen no más de 2 pies en sus puntos más anchos. Una criatura diminuta puede moverse a través de estos túneles sin problemas, mientras que una criatura Pequeña tendrá que apretarse para pasar a través de ellos. Las criaturas de tamaño mediano o más grandes no pueden pasar a través de estos estrechos pasadizos.

Faerzress. Los túneles de Piedraespira están infundidos de *Faerzress* (ver *"Faerzress"* en el capítulo 2 para sus efectos). El *Faerzress* también ha alterado la apariencia física del complejo creando diseños en espiral sobre los muros y techos. Estas espirales son lo que le dan su nombre al complejo. Debido a estos extraños diseños de espirales, las tiradas de salvación para resistir la locura inducida por el *Faerzress* son realizadas con desventaja.

Agua Contaminada. El agua, proveniente del Lagoscuro, gotea por las estalactitas y rezume a través de grietas en los muros, formando pequeños riachuelos y charcos poco profundos a lo largo de los túneles de Piedraespira. Cualquier criatura que beba de esta agua debe superar una tirada de salvación de Constitución CD12 o quedar envenenada. La criatura puede repetirá la tirada de salvación cada hora para terminar el efecto.

Hongos Comestibles. Muchos gongos (incluyendo mostopigmeos y pelucagrandes) abundan en los túneles de Piedraespira. Los personajes pueden intentar controles de Sabiduría (Supervivencia) CD 10 para forrajear aquí.

Xorn

Esta criatura ha estado atravesando los Túneles de Piedraespira, consumiendo durante el proceso enormes cantidades de roca infundida con *Faerzress*. El cambio en el *Faerzress* que ha traído consigo la llegada de los príncipes demonios ha dejado al xorn confundido e irritable. Intentará hacer un trato a cambio de metal o gemas que devorar, y atacará si no se le dan.

Si los aventureros calman al xorn y se comunican con él, la criatura les contara que ha sentido una gran perturbación planar recientemente, aunque no sabe nada de los demonios o su locura en expansión.

Moho Amarillo

Los personajes verán un lecho de moho amarillo (ver Peligros en los Dungeons en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master)* creciendo sobre algo interesante, determinado tirando un d4 y consultando la tabla Bajo el Moho Amarillo. Trastear con el objeto lleno de moho, hará que el moho amarillo libere sus mortíferas esporas.

BAJO EL MOHO AMARILLO

1	Un esqueleto humanoide portando un *anillo de andar por el agua* encima de uno huesudo dedo (no hay ningún anillo si este encuentro se vuelve a producir)
2	Un cofre cerrado de madera de zurkh con ld6 x 100 po y ld6 gemas de 50 po cada una
3	Un esqueleto humanoide con una cota de cuero hecha jirones portando una oxidada espada corta y una de entre las tres opciones siguientes de equipo: una aljaba podrida con ld20 *flechas +1*, una bolsa de cuero con 1d10 *piedras de honda +2* o una caja de madera de zurkh con ld4 *dardos de ballesta +3*
4	Un *escudo +1* (en las siguientes ocasiones que se produzca este encuentro, el escudo está oxidado y es no mágico)

Encontrando a Droki

Si los personajes se han embarcado en una misión para encontrar a Droki, lee el siguiente texto cuando su camino se cruce con el de ellos.

> Este sucio derro es fácil de reconocer: un pálido rostro bajo un sombrero de ala ancha equipado con dos cosas parecidas a tentáculos que se mueve arriba y abajo con sus rápidos andares. No para de murmurar repitiendo una serie de frases a diferentes volúmenes, sin percibiros. ¡Droki llega tarde!
>
> Estarán tan enfadados! ¡Estúpidos, estúpidos, estúpidos! ¡Retrasos, dilaciones, obstrucciones, pfah! ¡No hay tiempo, lo siento, ir con tiento! ¡No! ¡Tiempo, tiempo!

Droki (ver apéndice C) tiene tareas que cumplir. Los personajes puede seguirlo de lejos o atraparlo, pero tanto el Distrito del Lagoscuro como los territorios derro le proporcionan abundantes lugares donde esconderse y caminos alternativos donde perder a sus perseguidores, y los conoce todos. Dentro de los túneles de Piedraespira, sin embargo, el derro estará distraído por las omnipresentes amenazas, lo que le da al grupo la mejor oportunidad para atraparlo. Los personajes pueden luchar con Droki en la entrada de los túneles o seguirlo más allá, dependiendo de sus objetos finales.

Si siguen a Droki, seguirá hasta el área 1, se comerá un mostopigmeo, y desaparecerá dentro de los túneles estrechos (ver la barra lateral “Túneles de Piedraespira”: Rasgos Generales).

La ruta de Droki le lleva por todos los túneles de Piedraespira, y estará demasiado despistado como para ver a nadie que lo siga. La ruta de Droki está marcada con flechas rojas en el mapa de los Túneles de Piedraespira. Se comerá un mostopigmeo cada vez que tenga que pasar por un túnel estrecho: se aproximará a las áreas 7 y 8, se comerá un pelucagrande, revirtiendo a su tamaño normal. Entregará el encargo de los Fantasmas Grises (ver “Tesoro”), y recogerá su recompensa de manos de Lorthio el duergar alquimista (ver área 8). Droki se dirigirá luego hacia el norte hacia el área 9, donde pasará sigilosamente alrededor del estanque central para no perturbar su ocupante. Al llegar al área 11, saludará a los derro de allí antes de comerse otro mostopigmeo y pasar por otro túnel estrecho que lleva al área 12. Se comerá otro pelucagrande y revertirá a su tamaño normal antes de hacer su entrega a los cultistas en ese área. Tras visitar a los cultistas, Droki partirá para salir de los túneles de Piedraespira.

Si los personajes retrasan o atacan a Droki, dará un grito y golpeará los pies entre sí, activando sus *botas de velocidad*. Si se desarrolla una persecución, resuélvela usando las reglas de persecución recogidas en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*. Droki tiene ventaja en sus controles de Destreza (Sigilo) ya que conoce bien los túneles de Piedraespira. Si pierde a los personajes seguirá con sus tareas como si nada hubiera pasado.

Si Droki se las arregla para escapar, los personajes puede volver a encontrar su rastro buscando por cualquier lugar donde este haya pasado y superando un control de Sabiduría (Supervivencia) CD 15.

Interpretando a Droki

Droki odia a todo el mundo en general y especialmente a los habitantes de la superficie. Rechinará los dientes si tiene que dirigirse a los personajes, aprovechando toda oportunidad que tenga para ser insultante y ofensivo. Si los personajes miran en su mochila mientras aún está consciente, se lanzará a una diatriba de insultos y se volverá intratable hasta que sea dejado inconsciente

Droki está también obsesionado con que las cosas sucedan cuando se supone que tienen que suceder. Si es capturado antes de que pueda cumplir sus tareas en los túneles de Piedraespira, lanzará constantemente quejas sobre que los personajes están alterando el destino al retrasarlo, y una buena táctica es presionarlo con amenazas de que pueden mantenerlo así de forma indefinida. Prefiere escapar a luchar, excepto si los personajes le quitan su mochila.

Tesoro

Matar o incapacitar a Droki le da a los personajes la posibilidad de registrar sus posesiones. Viste unas *botas de velocidad* y un sombrero único. Cosió varios tentáculos de bestia desplazadora en el sombrero con la esperanza de que atacaran a los enemigos por si solos, un delirio sobre el que hablará si los personajes lo interrogan. Ese sombrero podría ser valioso para un coleccionista de curiosidades pero, básicamente, carece de valor.

La mochila de Droki está hecha de piel de mantoscuros cosida y contiene los siguientes objetos:

- 1 pp y 10 pp
- Un *pergamino de conjuro* de *ver invisibilidad*
- Dos *pociones de curación*
- Una colección carente de valor de sabandijas muertas (arañas ciempiés y similares) en variado estado de descomposición
- Unas páginas de pergamino de piel de lagarto unidas entre sí entre dos tapas de cuero de dos libros diferentes. Las páginas están llenas de locos desvaríos y fórmulas arcanas, pero un personajes con pericia en Arcanos puede estudiarlas durante 1 hora para descubrir que constituyen un libro de conjuros con los conjuros *Disco flotante de Tenser* y *fingir muerte*
- Un extraño trozo de metal negro, el cual Droki tiene que entregar a los Fantasmas Grises (ver más adelante)
- Un pergamino en un tubo de cobre y cuatro bolsas más pequeñas con uñas cortadas y trozos de piel de gigante de piedra, los cuales Droki quiere entregar a los cultistas (ver más abajo). Cada bolsa ha sido marcada con un nombre diferente, y el pergamino contiene una lista de nombres que coinciden con los de las etiquetas, junto con una descripción. Uno de los nombres es "Dorhun”, con una descripción que corresponde al aprendiz del Portavoz de las Piedras Hgraam. El resto de nombres pertenece a otros gigantes de piedra del Clan Cairngorm.

El derro podría tener otros objetos dependiendo si se le ha permitido realizar sus entregas y cobrar su recompensa, de la forma descrita a continuación.

Entrega a los Fantasmas Grises. Droki busca entregar el extraño trozo de metal negro a los Fantasmas Grises, recibiendo como pago de Lorthio el alquimista (ver área 8) un medallón de mithral por valor de 125 po. El medallón es un símbolo sagrado de Laduguer, con un grabado de una flecha rompiéndose sobre un escudo. Los personajes que no hayan sido autorizados por los Guardianes de la Llama a portar este símbolo serán arrestados por los guardias (ver "Siendo Capturados ") si son pillados en el dentro de Gracklstugh.

Entre a los Cultistas. Droki busca entregar el pergamino y las bolsas de las uñas cortadas y trozos de piel de gigante de piedra (componentes de ritual) a los cultistas derro (ver área 12). Droki recibirá como pago por esta entrega una *poción de invisibilidad* ay un reloj por valor de50 po.

Recompensa de PX

Capturar al derro y llevarlo ante Errde Craneonegro le da a los personajes 150 PX a cada uno.

1. Entrada

El estrecho pasillo desde la Grieta Oeste se abre a una larga caverna cubierta con estalagmitas y estalactitas. El agua gotea de las estalactitas, formando charcos poco profundos en el suelo.

El brillo del *Faerzress* lanza un suave fulgor intranquilizador a lo largo de esta caverna, girando en motivos en espiral y lanzando extrañas sombras en las astilladas columnas que cubren las paredes. El aire huele y sabe con un regusto ligeramente metálico, y el sonido a vuestro alrededor está extrañamente enmudecido. El sonido del agua goteando no lanza ecos, como si estuvierais al aire libre.

Este lugar ofrece muchos escondrijos para que los personajes pueden preparar una emboscada. El *Faerzress* impide que los sonidos de un combate puedan ser escuchados por nadie fuera en la Grieta oeste o alguien que esté más profundo dentro de estos túneles.

Si los personajes esperan aquí a Droki, este aparecerá tras 2d12 horas. En mitad de esa espera, cada personaje debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14. Si tiene éxito, el personaje solo sufrirá una leve sensación incómoda. Un personaje que tire un 20 en la tirada de salvación verá leves retazos del futuro, ganando los beneficios de la dote Afortunado (ver capítulo 6, “Opciones de Customización” en el *Manual del Jugador*) hasta el comienzo de su siguiente descanso largo. Si el personaje ya tiene la dote de Afortunado, gana 3 puntos más extra para gastar. Si falla la tirada, el personaje verá perturbadoras imágenes dentro del brillante *Faerzress* y tendrá desventaja en los controles de característica y tiradas de salvación hasta que termine un descanso corto fuera de este área.

Si los personajes capturaron a Droki en Gracklstugh y lo trajeron aquí, deberán realizar estas tiradas de salvación durante algún momento de su interrogatorio. Conociendo el poder de la caverna, Droki intentará ganar tiempo, lanzando respuestas sin sentido a los personajes y siseándoles. Hará su jugada para escapar después de que los personajes hayan realizado sus tiradas de salvación, huyendo por la ruta descrita en la sección “Encontrando a Droki.

Desarrollo

Si Buppido está con el grupo, se aprovechará de cualquier distracción para refugiarse en el área 1b.

1A. Desvío a la Poza

Una cueva relativamente pequeña se separa del túnel principal. Si los personajes están siguiendo a Droki, lee en voz alta a los jugadores el siguiente texto.

> Droki está de pie al lado de una estrecha grieta en la pared. Mira la grieta durante un momento, luego se inclina para buscar entre los hongos, rechinando los dientes de impaciencia mientras arranca una seta achaparrada y se la traga entera. Mientras se termina el último bocado, veis como se empequeñece hasta el tamaño de una muñeca, para luego introducirse por la grieta.

El otro lado de la pequeña caverna tiene una estrecha grieta en la pared rodeada por lechos de setas mostopigmeo y pelucagrande (ldl0 + 10 de cada). La grieta forma la entrada de un estrecho túnel formado naturalmente.

1B. Guarida de Buppido

El derro Buppido descubrió los túneles de Piedraespira pero nunca se atrevió a explorar más allá de las primeras cámaras. Selló esta área y erigió un profano altar a sí mismo para apoyar el desvarío de que es un dios.

Si Buppido vuelve a Gracklstugh, abandonará a los personajes a la primera oportunidad que tenga y se abrirá paso hasta este lugar. Si está aquí cuando los personajes lleguen, lee en voz alta el siguiente texto. Modifica el texto según sea apropiado si Buppido no está presente.

> Mientras os aventuráis en la caverna, percibís un hedor a carne putrefacta. El suelo está cubierto de restos humanoides en diferentes estados de descomposición, dispuestos en forma de espiral alrededor del centro de la caverna. Un silbido desafinado proviene de una figura encorvada que está trabajando afanosamente sobre el suelo.
>
> "Oh, aquí estáis!" La figura es Buppido. Se limpia las manos sobre su ropa y sonríe de forma viciosa. ¡No esperaba que me encontrarais aquí, con mi santuario casi terminado! ¡Y poder! ¡Al fin mis fieles me están honrando! ¿Lo sois ... ? Sí. Sí, siento que estáis listos para recibir mi verdad en vuestros corazones!"

Los restos humanoides en el suelo hacen que la caverna al completo sea considerada terreno difícil. Los personajes pueden identificar los restos como pertenecientes a varios derro, gnomos de las profundidades y goblins, así como a unos cuantos grimlocks..

Buppido es un **derro** típico y atacará a los personajes sin importar cuales sean sus intenciones. En su primer turno, usará una acción bonificada para canalizar el poder de este "santuario", levantándose seis **esqueletos** para que lo ayuden. Los no muertos se formarán a partir de los restos del suelo para formar extraños cuerpos desmadejados y con formas mezcladas. Cada esqueleto tiene dos cráneos, aunque esto no tiene efectos en sus características.

Buppido luchará con una confianza fuera de toda razón y parecerá sorprendido si el grupo lo derrota, gritando cosas incoherentes acerca del fin del mundo. Los esqueletos lucharán hasta ser destruidos incluso so Buppido muere antes.

Si Buppido resultó muerto en Velkynvelve o en cualquier otro punto durante los viajes del grupo a través de la Infraoscuridad, reemplázalo con un **reptador carroñero** que se está alimentando de los restos de los muertos.

Desarrollo

Cuando los monstruos hayan sido derrotados, el **fantasma** de un gnomo de las profundidades llamado Pelek asomará la cabeza a través del suelo, mostrará un gesto de sorpresa y luego emergerá completamente. El fantasma es amistoso y le dirá a los aventureros que Buppido lo mató no hace demasiado tiempo, cuando lo partió en pedazos para unirlo a otras partes de cuerpo en el Santuario.

Pelek explicará cómo estaba viajando desde Blingdenstone cuando se encontró con Buppido y fue asesinado por él. Sabe poco acerca de los túneles de Piedraespira, pero a veces ha observado a un derro empequeñecido con un curioso sombrero (Droki) que entra y sale de los túneles estrechos. Pelek no sabe nada acerca de los hongos mostopigmeos.

Pelek le pedirá a los personajes que lleven una o más partes de su cuerpo a Blingdenstone y que las entierren allí, de tal forma que su espíritu pueda encontrar el descanso final. Es imposible determinar qué partes del cuerpo son las suyas, y registrar por toda la sala es una sangrienta y desagradable tarea que deja a las claras el alto grado de la locura de Buppido.

Pelek se acuerda de que la extraña magia que invade estos túneles animó una de sus manos cercenadas, la cual se fue alejando a través de uno de los túneles estrechos. (Los personajes podrían encontrársela en el área 13). Pelek les señalará que los personajes podrán reconocer la mano porque portaba un anillo de obsidiana. Si los personajes necesitan más razones para viajar a Blingdenstone, Pelek añadirá que los svirfneblin que viven allí conocen muchos caminos que llevan a la superficie.


GRACKLSTUGH
THE WHORLSTONE TUNNELS
14a
14
13
10
9
11
8
6
12
7
5
1a
1
2
4
3
1b
ONE SQUARE = 25 FEET
THE OBELISK
14
THE GRAY ALCHEMIST
8
7
6
GRAY GHOST GARDEN
CULTIST PENS
THE DIRE DEN
SHRIEKER
12
PIT TRAP
10
ONE SQUARE = 5 FEET
BLANDO

Tesoro

Esparcidas por el suelo hay 10 po, 11 pp, y un pergamino mojado hecho con piel de lagarto con las palabras "Adora a Buppido" escritas en una temblorosa letra enana.

2. Poza Infecta

Esta poza está alimentada por un río que fluye desde el Lagoscuro.

El río transporta muchas cosas desde el lagos subterráneo, incluyendo los cadáveres de incontables criaturas, contaminando el pozo (ver la barra lateral “Túneles de 'Piedraespira: Rasgos Generales).

El túnel desciende suavemente hasta la orilla de una gran poza que obstacukiza el paos a la caverna más adelante. La orilla opuesta está a casi cien pies de distancia, pero no se puede ver nada bajo la superficie de la negruzca agua.

El agua está calentada por una fuente termal y está agradablemente caliente. Sin embargo, está infectada y cualquier criatura que comience su turno en el agua debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13. Si falla la tirada, la criatura resulta infectada con fiebre hilarante (ver “Enfermedades” en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master).* Los gnomos son inmunes.

Los personajes pueden intentar rodear la poza sin nadar , usando magia o trepando a lo largo de los muros. Trepar por los resbaladizos muros de la caverna requiere de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 13. Con una tirada fallida, el personaje cae al agua.

3. Desfile de los Tontos

Unos micónidos que viajaban por la Infraoscuridad se vieron atraídos por la rica vida fúngica presentes en los túneles de Piedraespira e hicieron aquí una parada. Son amistosos, pero algo va seriamente mal en ellos.

El túnel se abre a una caverna natural, donde veis a varias criaturas fúngicas bailando al compás de una silenciosa melodía. Tres de ellos tienen cinco pies de altura, mientras que los otros tienen la mitad de altura. Uno de los pequeños permanece apartado del resto, sus movimientos no son tan frenéticos como los de los demás. Encorvadas en las cercanías hay dos criaturas más grandes que recuerdan a grandes simios, cubiertas de crecimientos fúngicos y moho amarillo.

Los personajes que sepan algo sobre los micónidos sabrán que los micónidos no bailan. Si Taburete está en el grupo, señalará este dato. El grupo está compuesto por tres micónidos adultos y cinco brotes de micónido. Taburete reconocerá a uno de los brotes micónidos, al que no está bailando, como un amigo suyo, Rumpadump (ver "Desarrollo"). Las criaturas simiescas son dos sirvientes de las esporas quaggoth, y cada uno de ellos está cubierto por un lecho de moho amarillo (ver 'Peligros en los Dungeons en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master).* Cuando un sirviente de las esporas quaggoth sea tocado o sufre daño liberará una nube de esporas de moho amarillo hasta que su lecho de moho sea destruido.

Los micónidos están demasiado ensimismados en su silenciosa celebración como para percibir a los personajes.

Si los aventureros atacan, los micónidos adultos lucharán con fiereza mientras los brotes huyen y se esconden. Los sirvientes de las esporas se unirán a la refriega si ellos o los micónidos son atacados. En cualquier otro caso, permanecerán inmóviles.

Si los personajes intentan comunicarse con los micónidos, estos liberarán esporas de comunicación para que todos puedan conversar telepáticamente. El líder de los micónidos es un adulto llamado Voosbur, el cual hablará en nombre de los demás. Compartir pensamientos con estos micónidos inteligentes es extrañamente mareante (y se siente de forma completamente diferentes como las conversaciones telepáticas que los personajes hayan podido tener con Taburete). Voosbur contará con alegría a los personajes como su grupo se vio atraído por los hongos especiales que crecen en estos túneles y le dirá a los personajes todo acerca de las propiedades mágicas de los hongos mostopigmeos y pelucagrandes.

Voosbur· dará explicaciones adicionales señalando que los micónidos no vinieron andando sino que llegaron hasta aquí a través del “Sueño de la Dama”. Voosbur describirá a la Dama con un poderoso ser que ama y guía a todos lo micónidos. Ofrecerá a compartir con los personajes el “Don de la Dama”, lo que les permitirá viajar “a través del sueño de la Dama” de la misma forma que hacen los micónidos. Los personajes que acepten ganarán el “Don de Zuggtmoy” (ver la barra lateral).

Si está presente, Taburete le dirá a los personajes que no tiene ni idea de lo que está hablando Voosbur. Sarith Kzekarit comenzará a actuar de forma errática, intentando avisar a los personajes para que se alejen de los micónidos, pero incapaz de deshacerse de la influencia de las esporas de Zuggtmoy.

El brote micónido que permanece solo se llama Rumpadump. Enviará una sutil advertencia como una sensación de intranquilidad a través de sus propias esporas en respuesta a la oferta de Voosbur, diciendo que los demás micónidos no se comportan de forma normal.

Interpretando a Rumpadump

Rumpadump es tan introvertido como Taburete es locuaz, prefiriendo quedarse atrás y no usar sus esporas de comunicación a no ser que sea estrictamente necesario. Independientemente de que Taburete esté presente o no, Rumpadump puede guiar a los personajes a la Arboleda de Neverlight (ver Capítulo 5), donde los soberanos podrían conocer un camino a través del cual salir de la Infraoscuridad. Sin embargo, el brote micónido está preocupado por si las “extrañas esporas” de Voosbur pudieran haber infectado al resto de los micónidos en casa.

Desarrollo

Voosbur no se ofenderá si los personajes rehúsan su oferta de cómo viajar a través del “sueño de la Dama”, diciéndoles simplemente adiós mientras lo micónidos retoman su danza. Si los personajes han mostrado a Rumpadump algo de afecto, este les pedirá su permiso para unirse a su grupo, especialmente si Taburete está con ellos. Al mismo tiempo, Sarith se separará del grupo y se unirá a los micónidos. El drow se volverá una última vez para ofrecer a los personajes una mirada de terror y desesperación mientras luego su rostro pasa a estar carente de toda expresión. El y los micónidos entrarán a continuación en un lecho de hongos y usarán la capacidad de *zancada arbórea* proporcionada por la bendición de Zuggtmoy, desvaneciéndose de la vista.

Recompensa de PX

Recompensa con 50 PX a cada personaje si el grupo interactuó de forma pacífica con los micónidos.

4. Bosque de Hongos

La unión de este túnel con otro está bloqueada por un crecimiento de hongos. Este es un ecosistema en sí mismo, con sus propios desafíos para cualquiera que desee cruzarlo.

Un denso bosque de hongos bloquea vuestro camino, sus especímenes más altos crecen hasta los cinco pies de altura. Incluso mientras o acercáis para ver el mejor camino por el cual atravesarlo, un siseante sonido comienza a sonar como incontables voces susurrando en lenguas que no entendéis.

Aunque intranquilizador, el sonido siseante es inofensivo causado por el viento soplando a través de agujeros en los hongos del bosque. Los personajes pueden cruzar este área cortando los hongos o comiéndose un mostopigmeo para atravesar el crecimiento sin perturba la vida fúngica. Si los personajes están persiguiendo a Droki, este usará esta zona en su propia ventaja, comiéndose un mostopigmeo para atravesarla. Con su tamaño reducido no dejará huellas que los perseguidores puedan rastrear.

Las criaturas diminutas se mueven a través de la zona sin ninguna penalización. Para las criaturas Pequeñas y Medianas, el crecimiento se considera terreno difícil. También, mientras se hallan dentro del crecimiento, las criaturas Diminutas y Pequeñas disponen de cobertura media contra criaturas Medianas.

Las criaturas puede negar esa penalización destruyendo los hongos antes de cruzar la zona. Cada zona de 10 pies cuadrados de hongos tiene CA 10 y 10 puntos de golpe, un ataque que produzca daño por fuego tiene un 50 por ciento de prender en llamas el Tallo de Antorcha (ver "Hongos de la Infraoscuridad' en el capítulo 2).

La primera vez que una criatura Pequeña llegue a la intersección dos **enjambres de insectos** (centípedos) emergerán de nidos bajo el crecimiento, y atacarán. Otros dos **enjambres de insectos** (arañas) legarán en el segundo round de combate junto con otro **enjambre de insectos** en el tercer round.

-La abundancia de hongos hace fácil forrajear en este lugar. Entre los hongos comunes y no comestibles se encuentran los siguientes hongos comestibles y exóticos, los cuales aparecen descritos en el Capítulo 2:

- 1d6 Tallos de Barril
- 3d6 gorros azules
- ld6 lechos de liquen de fuego
- ld6 luces nocturnas
- ld6 Narices de Nilhogg
- ld6 Cortezas Onduladas
- d6 Timmask
- ld6 Tallos de Antorcha
- ld6 Lenguas de Locura
- ld6 Trillimac
- 2d6 Pelucas Grandes (ver "Hongos Infundidos con Faerzress"')
- 2d6 Mostopigmeos (ver "Hongos Infundidos con Faerzress"')

EL DON DE ZUGGTMOY

Un micónido con el don de Zuggtmoy puede, como una acción y una vez al día, liberar una nube de esporas demoníacas de 20 pies de radio. Cualquier criatura en el área que no haya sido aún "bendecida" por el Don de Zuggtmoy debe realizar una tirada de salvación de Constitución con una CD de salvación de 8 + Modificador de constitución del Micónido + bono de pericia del Micónido.

Una criatura que rechace realizar la tirada o que falle la tirada de salvación quedará infectada. Mientras esté infectada por el Don de Zuggtmoy, la criatura ganará la capacidad de lanzar una versión especial del conjuro *zancada arbórea* que no tiene componentes. Este conjuro le permite a la criatura infectada moverse a través de lechos de mohos y hongos como si fueran árboles. Una vez lanza este conjuro, la criatura infectada no puede volver a lanzarlo hasta que no termine un descanso largo.

Una criatura infectada por el Don de Zuggtmoy sufre desventaja en sus tiradas de ataque contra criaturas tipo planta.

Además, cuando una criatura infectada termina un descanso largo o corto, debe realizar una tirada de Sabiduría CD15. Si falla la tirada, la criatura cae dentro de un estupor eufórico. Mientras se halla en este estado, la criatura no puede tomar acciones, acciones bonificadas o reacciones, y debe usar toda su capacidad de movimiento para bailar y moverse. Al final de su turno, la criatura puede repetir la tirada de salvación, terminando con el estupor eufórico si tiene éxito.

Un conjuro de *retirar maldición* o *restauración mayor* libra a una criatura del Don de Zuggtmoy.



5. Meseta Estridente

Esta cámara fue esculpida por el *Faerzress*, con el efecto secundario de que ahora se atenúan los sonidos.

El brillo del *Faerzress* cambia a lo largo de esta cámara como si fuera movido por un viento invisible. Fluye hacia arriba y alrededor de una gran meseta y sigue moviéndose en espiral hacia arriba, pero el techo de la caverna está demasiado oscuro y alto como para poder ver. Escucháis murmullos y susurros provenientes de la cumbre de la meseta, los cuales se hacen más fuertes según os vais aproximando. Sus niveles apilados recuerdan a escalones en una escalera, pero una rampa que llega desde la base hasta arriba proporciona una forma fácil de subir.

Trepar por la meseta revela que sus escalones no son círculos concéntricos, sino una espiral que sube desde el suelo de la caverna hasta la cúspide de la meseta.

El muro oeste tiene una grieta fácil de ver, la cual lleva a un túnel estrecho, el cual puede ser usado como atajo para llegar al área 7 si los personajes son lo suficientemente pequeños como para entrar (ver la barra lateral “Túneles de Piedraespira”: Rasgos Generales).

Droki usa este estrecho túnel en sus viajes.

Los personajes en la cúspide de la meseta escucharán el murmullo de la cámara de forma mucho más clara, y lo reconocerán como sonidos diferentes. Escucharán el golpeteo y rugido de las forjas de Gracklstugh, el rugido de enfado de Themberchaud, los gritos de locura de los derro y trozos y retazos de conversaciones.

El *Faerzress* en este lugar repite los sonidos producidos arriba, en Gracklstugh, produciendo una tormenta de sonidos.

Un personaje puede usar una acción para centrarse en un sonido específico, pero debe realizar para ello una tirada de salvación de Sabiduría CD 12, sufriendo 7 (2d6) puntos de daño psíquico si falla la tirada o medio daño si la supera. Un personaje que falle la tirada de salvación por 5 o más ganará un nivel de locura (ver "Locura"' en el capítulo 2) mientras su mente queda saturada por lo que ha oído.

Un personaje que supere la CD de la tirada de salvación por 5 o más podrá hacer una pregunta sobre Gracklstugh que podrá ser respondida escuchando cualquier sonido o conversación que se haya producido arriba en la ciudad o en los túneles de Piedraespira. Esto incluye la localización actual de Droki siguiendo sus farfulleos de loco.

Un personaje puede centrarse en el sonido de la cámara un número de veces igual a su modificar de Sabiduría (mínimo de 1). Después de esto, el personaje está tan saturado que ya no tiene la capacidad de distinguir los sonidos.

6. Guarida Terrible

Esta pequeña red de diminutas grutas lleva a uno de los escondrijos de los Fantasmas Grises, pero en la actualidad es la residencia de una contrahecha criatura llamada el Rey de las Arañas.

Los personajes deben viajar a través de túneles estrechos para llegar a esta área (ver la barra lateral “Túneles de Piedraespira”: Rasgos Generales).

El brillo del *Faerzress* en estos túneles revela pegajosas hebras blancas pegadas a los muros. Las hebras se hacen cada vez más densas según vais avanzando.

La cueva más hacia el noreste es la guarida del Rey Araña, una araña gigante de dos cabezas deformada por efluvios demoníacos hasta asumir una forma vagamente humanoide. Esta horrible criatura usa el bloque de estadísticas de la araña gigante con las siguientes modificaciones:

- El Rey Araña tiene 44 puntos de golpe, una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 14, un modificador de Sabiduría (Percepción) de +4 y los siguientes bonos de tiradas de salvación: Constitución +3, Sabiduría +2.
- Debido a sus dos cabezas, el Rey Araña tiene ventaja en todos los controles de Sabiduría (Percepción), y en las tiradas de salvación contra ser cegado, hechizado, ensordecido, asustado, aturdido y quedar inconsciente.

El Rey Araña sentirá cuándo unos intrusos entren en sus dominios y no puede ser sorprendido por ellos. Junto con dos arañas gigantes normales (sus ayudantes), el Rey Araña esperará para emboscarlos. Se moverá a la entrada de su cámara en un intento de mantener a los personajes encajonados, mientras las dos arañas gigantes se aproximan subidas en las paredes y el techo, poniéndose en posición sobre las criaturas que estén en el suelo. El Rey Araña y las arañas gigantes lucharán hasta la muerte, pero no seguirán a una criatura que huya.

Desarrollo

Los sonidos de combate en este lugar alertarán a los duergar del área 7.



7. Jardín de los Fantasmas Grises

Los fantasmas grises usan esta cámara para cultivar una gran variedad de hongos para su uso en experimentos alquímicos. Unas puertas dobles bloquean el túnel más hacia el Oeste. Las puertas están construidas en una gruesa madera de zurkh y están reforzadas con acero toscamente forjado. La resistente cerradura puede ser abierta con un control de Destreza CD 15 si se usan herramientas de ladrón. Un control exitoso de Fuerza CD 20 derribará las puertas.

El olor a putrefacción es fuerte en esta habitación proviniendo de una gran depresión en el centro, donde crecen docenas de hongos de todos los tipos. Un tanque de cobre con forma de barril descansa en el borde del pozo. Conectado al tanque hay una alta tubería de cobre que se arquea sobre el pozo. Unos cajones de suministros descansan cerca de uno de los muros.

Tres **duergar** trabajan aquí. Son miembros de los Fantasmas grises que han recibido órdenes de cuidar el jardín. Atacarán tan pronto como vean a un intruso. Si los personajes llegan a través de la grieta en el muro este (ver "Pozo de los Hongos"), se podrán esconder entre los hongos e intentar coger a los duergar por sorpresa. Si los personajes hacen mucho ruido en el área 6 o fuerza la entrada a través de las puertas en el lado oeste, los duergar se volverán invisibles y atacarán tan pronto como lleguen los personajes.

Al comienzo del combate, dos de los duergar usarán su habilidad de agrandar mientras el tercero abre la válvula en el tanque de cobre y apunta con la tubería hacia los personajes. Durante el segundo round de combate, en la misma cuenta de iniciativa que los duergar, el alquimista duergar del área 8 se unirá a la lucha. Si los otros duergar caen, el alquimista se volverá invisible e intentara escapar.

Pozo de los Hongos

Este pozo tiene 5 pies de profundidad y está lleno con varios tipos de hongos. Se considera terreno difícil para criaturas Pequeñas y Medianas y las criaturas Diminutas disfrutan de cobertura media mientras estén entre los hongos.

Una grieta en el muro este forma la boca de un túnel estrecho que proviene desde el suelo del área 6 (ver la barra lateral "Túneles de Piedraespira": Rasgos Generales para ver más información acerca de los túneles estrechos). Entre los hongos normales no comestibles hay unos cuantos hongos comestibles y exóticos, la mayor parte de los cuales aparecen descritos en el Capítulo 2:

- 1d6 tallos de Barril
- 1d6 gorros azules
- 1d6 Narices de Nilhogg
- 1d6 cortezas onduladas
- 1d6 timmask
- ld6 Tallos de Antorcha
- 2d6 trillimac
- 2d6 Pelucas Grandes (ver "Hongos Infundidos con Faerzress"')
- 2d6 Mostopigmeos (ver "Hongos Infundidos con Faerzress"')



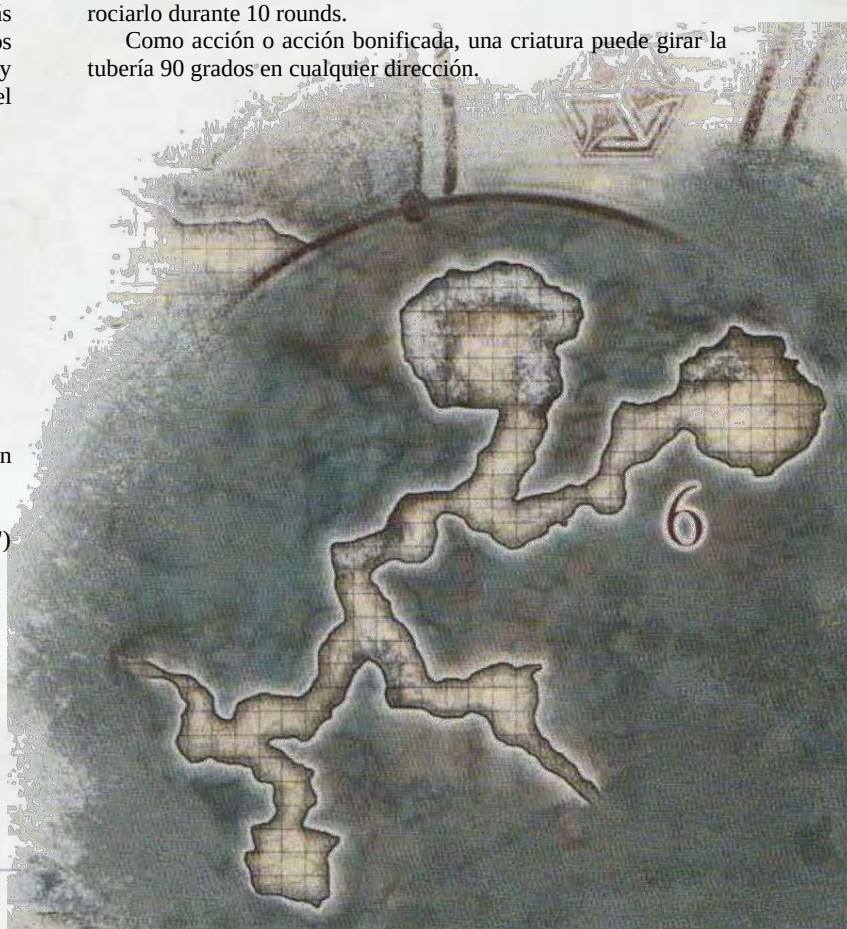
Un personaje con pericia y equipado con un equipo de envenenador podría también recoger y preparar 1d6 dosis de veneno sangre de asesino de dentro del pozo de los hongos (ver "Venenos" en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master).*

Tanque de Riego

El tanque de cobre es un sistema de riego usado por los duergar para fertilizar los hongos en el pozo. La tubería de cobre que se extiende desde el tanque tiene 10 pies de longitud y puede ser girada de tal forma que su boca apunte en cualquier dirección. La boca de la tubería está, por defecto, apuntando hacia el pozo.

Cualquier criatura puede usar una acción para abrir o cerrar una válvula en el tanque liberando una nube de fertilizante de penetrante olor que llena un cubo de 30 pies de anchura. La nube crece 10 pies por lado cada round que la válvula permanezca abierta. La nube tiene los mismos efectos que un conjuro de *nube apestosa* (salvación CD 12). Pero el efecto termina 1d4+1 rounds después de que se cierre la válvula o que el tanque se quede sin fertilizando. El tanque contiene suficiente fertilizante como para rociarlo durante 10 rounds.

Como acción o acción bonificada, una criatura puede girar la tubería 90 grados en cualquier dirección.



Cajones de Suministros

Los cajones de suministros al lado de la pared norte están todos hechos de madera de zurkh y apilados en 5 filas, y trepar encima de ellos requiere de 5 pies de movimiento. La mayor parte de los cajones de suministros están vacíos, pero cuatro de ellos contiene hongos comestibles cosechados. Cada cajón de suministros pesa 50 libras, y contiene el equivalente a 20 días de raciones y pueden ser vendidos en Gracklstugh o cualquier otro asentamiento de la Infraoscuridad por 25 po.

Desarrollo

Si los personajes dejan con vida a cualquier duergar para interrogarlo, se requerirá de un control exitoso de Carisma (Intimidación) CD 16 para que este responda a una única pregunta, Los personajes solo pueden realizar tres preguntas en total antes de que el duergar superviviente se vuelva incoherente y comience a echar espumarajos por la boca; una forma de locura provocada por el Faerzress corrompido por los demonios. Cualquier conjuro o efecto que cure la locura indefinida también restaurará la cordura del duergar (ver "Locura" en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master).*

Los duergar aquí estacionados han sido encargados con la tarea de proteger el jardín de hongos y ayudar en su trabajo al alquimista. Usan una trampilla en el área 8 para moverse entre los túneles de Piedraespira y los Muelles del Lagoscuro en Gracklstugh. Se les ha ordenado no explorar el resto de los Túneles de Piedraespira, aunque sus líderes viajan a veces más hacia las profundidades de los túneles en tareas desconocidas.

8. Alquimista Gris

Los Fantasmas Grises han reclamado esta cueva tanto como escondite como laboratorio, donde sus alquimistas pueden trabajar en aislamiento y en una paz relativa.

El área está sorprendentemente limpia y ordenada; dividida en dos niveles conectados por una rampa hecha de madera de zurkh. El nivel superior contiene un laboratorio completamente equipado, mientras que el nivel inferior alberga dos camastros. El muro del nivel inferior está equipado con una puerta cerrada.

A no ser que se vea atraído por sonidos de combate en el área 7, un alquimista duergar (ver la barra lateral) llamado Lorthio Bukbukken trabaja en el nivel superior de esta área. El laboratorio de Lorthio contiene una mesa de trabajo, un escritorio, una estantería cuyos estantes están llenos de frascos y viales y un horno de forma abovedada. Todos los muebles están hechos de madera de zurkh, excepto el horno, que está hecho de piedra.

Alquimista Duergar

Un alquimista duergar porta dos viales de ácido y dos frascos de fuego de alquimista. Usa las estadísticas normales de un duergar, pero reemplaza la opción de ataque a distancia de jabalina con las siguientes opciones de ataque:

Vial de Ácido. *Ataque de Arma a Distancia; +4* a impactar, alcance 20 pies, un blanco. *Impacto:* 7 (2d6) puntos de daño por ácido.

Fuego de Alquimista. *Ataque de Arma a Distancia; +4* a impactar, alcance 20 pies, un blanco. *Impacto:* 2 (1d4) puntos de daño por fuego al comienzo de cada uno de los rounds del blanco. Una criatura puede terminar con este daño usando su acción para realizar una tirada exitosa de Destreza CD 10 para extinguir las llamas.

El nivel inferior está a 10 pies por debajo del laboratorio y contiene dos camastros y dos pequeños baúles, todos ellos hechos con madera de zurkh (Ver "Tesoro" a continuación para ver más información acerca de los contenidos de los cofres). La puerta está atrancada desde este lado y tiene mirillas cerradas a la altura de los ojos de un enano.

Abrir las mirillas le permite a uno ver lo que ocurre en la siguiente habitación. La barra puede ser levantada fácilmente desde este lado, pero derribar la puerta requiere de un control exitoso de Fuerza CD 20.

La habitación al este de la puerta está vacía, a excepción de una escalerilla de hierro que sube 60 pies hasta una trampilla de piedra abierta en el techo. La trampilla no está cerrada, y sobre ella hay un estrecho túnel en espiral que lleva hasta los Muelles del Lagoscuro.

Desarrollo

Los sonidos de combate aquí alertarán a los duergar en el área 7. Usarán sus acciones de Agrandar antes de venir hacia aquí.

Tesoro

Si los personajes pasan una hora registrando el laboratorio, podrán montar dos kits de herbalismo, un kit de envenenador y diez kits de sanador. En los baúles de madera de zurkh (ambos sin cerrar), encontrarán 1d6 viales de ácido, 1d6 frascos de fuego de alquimista, dos *pociones de curación*, una *poción de Curación Mayor*, una *poción de aliento ígneo*, y una *poción de resistencia psíquica.*

Dependiendo de si Droki entregara su correo y recogiera su pago o no, el escritorio contendrá o bien un trozo de metal negro o un símbolo de Laduguer hecho de mithral (ver "Capturando a Droki").

El escritorio también contiene recetas alquímicas escritas en enano en trozos desgarrados de pergamino. Un personaje que estudie estos trozos de papel durante una hora y que supere un control de Inteligencia (Arcanos) CD 15 podrá desentrañar las fórmulas para fabricar viales de ácido y frascos de fuego de alquimista. El personaje puede recoger suficientes ingredientes en el laboratorio como para crear 1d4 de cada uno. El personaje que conozca la receta y que tenga los ingredientes adecuados puede fabricar un vial de ácido o frasco de fuego de alquimista en 1 hora.

Un personaje que registre el escritorio y que tenga éxito en un control de Inteligencia (Investigación) CD 12 también encontrará una carta escondida en un compartimento secreto. La carta está escrita en enano en un trozo de piel de lagarto:

> Ya no necesito tus venenos. Trataré yo mismo con Werz Saltbaron. Tráeme una hoja élfica, una con las espirales grabadas en el acero, y olvidaré que me has fallado. Y no quiero ver a ninguno de tus fantoches cerca de mi puesto. El capitán está metiendo las narices y podría necesitar un cabeza de turco.
>
> -Gorglak

Si los personajes capturan a Lorthio y lo interrogan acerca de la carta, revelará uno de los siguientes datos de información cada vez que un personaje supere un control de Carisma (Intimidación) CD 13 para sacarle información:

- Gorglak es un guerrero de la Guardia de Piedra estacionado en una de las puertas exteriores cerca del Distrito de Lagoscuro.
- Gorglak es un ávido coleccionista de armas extrañas.
- Gorglak es fácilmente sobornable.

Recompensa de PX

Presentar la carta de Gorglak a la Capitana Errde Blackskull le otorga a cada personaje 50 PX por recuperar evidencia de corrupción dentro de las filas de la Guardia de Piedra.

9. Pozo de Maldad

La contaminada agua del Lagoscuro fluye hasta esta cueva, formando una poza (ver la barra lateral “Túneles de Piedraespira”: Rasgos Generales para ver los efectos de beber esta agua contaminada).El techo en esta cueva se halla a 80 pies de altura.

La cámara se divide en dos caminos que rodean una gran poza, llenada por el agua que gotea de las estalactitas situadas en el techo. El camino más hacia el oeste forma una rampa por encima de las superficie de la poza, mientras que el camino más hacia el este corre al nivel del agua y continúa hasta la abertura de un túnel. El agua se vuelve más oscura en el centro de la poza, donde se transforma de una suave ondulación a un vórtice arremolinado.

Un **misterio acuático** atado a esta poza hace muchos años ha sido corrompido por la influencia demoníaca que infecta estos túneles, volviéndolo malvado y llenándolo de una oscura hambre.

El camino más hacia el oeste se eleva suavemente has una altura máxima de 60 pies por encima de la superficie de la poza. Si los personajes toman el camino de arriba, el misterio acuático los atacará cuando estén a 30 pies de la superficie de la poza, como si hubiera sido atado allí para proteger el camino que lleva al área 14. El misterio acuático puede ordenar a las aguas de la poza que entren en erupción como un geiser, elevando de forma efectiva al misterio acuático hasta la altura de los personajes lo que los pone dentro de su alcance.

Cualquier personaje que el misterio acuático aprese con éxito será dejado caer en la poza, sin sufrir daño alguno de la caída. La poza tiene 30 pies de profundidad en el medio y 5 pies en la orilla.

Si los personajes siguen a Droki hasta esta cámara, lo verán moviéndose sigilosamente a lo largo del camino del este. Pueden intentar seguir realizando un control de grupo de Destreza (sigilo) en oposición contra la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) del Misterio Acuático. Si más de la mitad de los personajes fallan el control el misterio acuático percibirá a los personajes y luego atacará. Si los personajes son atacados por el misterio acuático mientras siguen a Droki, el astuto derro se dará cuenta de que lo están siguiendo y saldrá corriendo.



10. Jaulas de los Cultistas

Los desequilibrados cultistas derro han estado comprando osos cavernarios de algunos cazadores de la Infraoscuridad y los han estado metiendo de contrabando a través de Gracklstugh. ¿Para qué? Es algo que nadie sabe.

Una gran puerta hecha con barrotes de hierro bloquea la entrada noroeste y normalmente está cerrada. Uno de los cultistas derro porta la llave. La cerradura puede ser abierta con un control exitoso de Destreza CD 15 y el uso de herramientas de ladrón.

Una criatura con una Fuerza de 20 o más puede forzar la puerta para abrirla si supera con éxito un control de Fuerza CD 25.

La primera cosa que percibís al entrar en la habitación es un pesado y desagradable olor a almizcle en el aire, el cual proviene de unas jaulas fabricadas con hierro en ambos extremos de la cámara.

Un camino en espiral se mueve en círculo hasta llegar al centro de la sala, el cual está marcado por unos pequeños pilones de piedra.

Dos derro están de pie al lado de un gran caldero delante de una tienda cerca del centro de la caverna. Ambos están hablando mientras aparentemente se ignoran el uno al otro. En las jaulas, tres enormes osos pardos parecen estar descansando.

Los dos **derro** (ver apéndice C) son cultistas. Uno de ellos se está quejando de “el maestro” mientras que el otro habla acerca de algo que una vez pescó en el Lagoscuro.

Los tres osos cavernarios (usa las estadísticas del **Oso polar**) están alerta, a pesar de que parezca lo contrario. Los personajes que deseen pasar sigilosamente a su lado deben superar un control de Destreza (Sigilo) en oposición contra la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 13 de los osos cavernarios. Durante su primer turno, los cultistas se moverán para liberar a los osos. Cada jaula están cerrada con un simple pasador, el cual puede ser fácilmente retirado con una acción. Una vez los dos primeros osos hayan sido liberados, el tercer oso saldrá de su jaula por si solo rompiendo los barrotes.

Una grieta en el muro sur lleva a un estrecho túnel que serpentea hasta el área 12. Las criaturas Medianas y más grandes son demasiado grandes para caber por este estrecho túnel (ver la barra lateral “Túneles de Piedraespira”: Rasgos Generales).

Camino en Espiral

Este camino ayuda a canalizar la magia ritual que los cultistas usan para dominar a los osos cavernarios. Aunque el ritual está inactivo en estos momentos, el área irradia una débil aura de encantamiento bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*.

Tesoro

Dentro de la tienda hay dos sacos de dormir infestados de pulgas, un cubo de madera de zurkh que contiene hongos comestibles (el equivalente a dos días de raciones-) y un pellejo de vino lleno de Cerveza Fuerte del Lagoscuro.

11. Campo de Juegos Quasit

Algunos de los derro eruditos más poderosos mantienen quasits como familiares, y los diminutos demonios descubrieron esta red de túneles. Usan los túneles como atajos para entregar mensajes a lo largo de las áreas de los Túneles de Piedraespira controlados por los cultistas, o simplemente para esconderse de sus deberes. El reducirse de tamaño permite a los personajes navegar más fácilmente por este área.

Este estrecho túnel está iluminado por la misma débil luz ambiental encontrada por todas partes a lo largo de este complejo. Más adelante, escucháis el agudo timbre de varias criaturas hablando.

Cuatro quasits están luchando entre si más adelante en el túnel, Si perciben a los personajes, atacarán. Cuando dos quasits se vean reducidos a 0 puntos de golpe, los otros dos se volverán invisibles y huirán. Sin embargo, harán el suficiente ruido como para que los personajes los puedan seguir en base al ruido. Si cualquier quasit escapa, los cultistas en el área 12 no podrán ser sorprendidos y prepararán una emboscada.

Desarrollo

Si los personajes se las arreglan para capturar e interrogar a uno de los quasits, la criatura rápidamente rendirá el nombre de Narrak –un derro erudito que lidera a los cultistas en los Túneles de Piedraespira (ver área 12). A cambio de su vida, el quasit revelará que el culto planea maldecir a los gigantes de piedra de Gracklstugh con la locura como medio de sembrar el caos en la ciudad.

Recompensa de PX

Cada personaje gana una recompensa especial de 50 PX si el grupo descubre los planes de Narrak de boca de un quasit.

12. Escondrijo Cultista

Droki entra en esta caverna desde el Este, a través de un túnel estrecho que viene atravesando una grieta en el suelo de la caverna (ver los “Túneles Estrechos” en la barra lateral “Túneles de Piedraespira”: Rasgos Generales).

Al oeste de la Caverna hay un **chillón** que sirve como sistema de alarma (ver “Lechos de Hongos”) y una trampa de pozo (ver “Trampa”).

El olor a azufre y penetrantes compuestos químicos emana de esta gran sala. La luz de unas hogueras muestra una plataforma natural en donde cinco derro están repitiendo un monótono canto. Un perro de dos cabezas se mueve dentro de una jaula, mientras que otro derro en las cercanías juega con una ballesta y mira nervioso al perro.

Un fulgor verde se levanta de repente de un círculo mágico en el centro de la plataforma, donde una pequeña estatua humanoide es el centro del ritual cantado. Mientras miráis, un bulto surge del cuello de la estatua, agrandándose y rehaciéndose con cada verso impío para tomar la forma de una segunda cabeza.

Narrak, un **erudito derro**, pertenece a un grupo escindido dentro del Consejo de los Eruditos que usa la demonología como senda para llegar al poder. Gracias a la ayuda de los señores demonios, ha reunido y acobardados a varios aprendices para que participen en rituales cuyo objetivo es sembrar el caos en Gracklstugh. Narrak sabe que los gigantes de piedra son uno de los pilares del Rey Profundo, y que maldiciéndolos con la locura de Demogorgon es un primer paso apropiado para poder entregar la ciudad entera al señor de los demonios.

La jaula en el túnel contiene un **perro de la muerte**, vigilando por un nervioso derro cultista. Encima de la Plataforma, Narrak y cuatro cultistas **derro** más están realizando un ritual en el centro del círculo mágico. (Las estadísticas de Narrak y los derro pueden ser encontradas en el Apéndice C). El canto de los cultistas se ve interrumpido frecuentemente por Narrak, el cual invoca en voz alta el nombre de Demogorgon! También encima de la plataforma, descansando confortablemente en un nicho lleno de hongos (fuera de la vista del grupo) se halla la guardaespaldas de Narrak; una mujer **ettin** llamada Grula-Munga.

Cuando aparezcan intrusos, los cultistas cesarán su cántico y tomarán posiciones a lo largo del borde de la plataforma mientras Grula-Munga se levanta para ponerse de pie y coger sus armas.



Al mismo tiempo, el cultista al lado de la jaula liberará al perro de la muerte. Narrak continuará su parte en el ritual hasta que los personajes acaben con el perro de la muerte o uno de los cultistas, momento en el cual se unirá al combate.

La puerta a la jaula del perro de la muerte es mantenida cerrada con un simple pasador, y se requiere de una acción para poder abrirla.

Si alguno de los quasits escapó del área 11, advertirán a los cultistas de que hay intrusos cerca. En cualquier otro caso, los personajes podrían ser capaces de pillar por sorpresa a los cultistas. Los quasits permanecerán invisibles y cerca de Narrak.

Lechos de Hongos

Los hongos son omnipresentes a lo largo de esta área, creciendo en grandes lechos en los suelos y paredes.

Dos grandes lechos de hongos crecen en ambas paredes en el túnel que viaja hacia el oeste. Enganchado al muro norte hay un chillón que el grupo puede reconocer con un control exitoso de Inteligencia (Naturaleza) CD 12. El chillón comenzará a gritar tan pronto como cualquier se acerque a menos de 30 pies de él.

La fisura en el suelo al lado del muro este está rodeada por un espeso lecho de hongos que se considera terreno difícil para personajes Pequeños y Medianos, y que proporciona cobertura media para criaturas diminutas. Creciendo entre los hongos normales hay 2d6 pelucagrandes y 2d6 mostopigmeos.

Plataforma

El suelo de la caverna se eleva hasta formar una plataforma natural de 5 pies de altura. Un brillante círculo ritual domina la parte superior de la plataforma. Cualquier no-derro que entre o que toque el círculo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o ganar un nivel de locura (ver "Locura" en el Capítulo 2). Sin importar si la tirada de salvación tiene éxito o no, la criatura no puede volver a quedar afectada de esta forma por el círculo. Además, las criaturas que no sean malvadas que estén dentro del círculo sufren desventaja en tiradas de ataque y salvación.

La estatua dentro del círculo ritual tiene 2 pies de altura, pesa 100 libras y parece vagamente un gigante acuclillado con un bulto en su cuello donde se está comenzando a formar una segunda cabeza. La estatua está grabada con símbolos impíos, con el nombre "Dorhun" inscrito en enano en la parte trasera. Un control exitoso de Inteligencia (Arcanos o Religión) CD 16 permite a un personajes reconocer los símbolos impíos como relacionados con Demogorgon.

Un registro de la plataforma da como fruto una estatua similar, pero rota (colocada cerca de un cofre de hierro cerrado y una pila de libros, ver "Tesoro" para más información acerca del cofre y los libros). La estatua rota es similar a la estatua en el círculo, excepto que tiene el nombre "Rihuud" inscrito en ella y que su segunda cabeza aparece completamente formada. Si Rihuud hubiera muerto, la estatua rota se deshará en polvo si los personajes la tocan. Si los personajes no acabaron con la vida de Rihuud, un control exitoso de Inteligencia (Arcanos o Religión) CD 12 revelará que la segunda cabeza es un conducto para la magia de la maldición, y que retirarla y devolvérsela al Portavoz de las Piedras Hgraam en la Caverna de Cairngorm permitiría al anciano gigante retirar la maldición de Rihuud.

Trampa

El túnel al oeste de esta caverna contiene un pozo oculto (ver "Ejemplos de Trampas" en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master)*. Unos deshechos cubren la tapa, la cual está hecha con una fina plancha de madera de zurkh, la cual se romperá cuando una criatura que pese 50 libras o más pise sobre ella. (Un personaje de tamaño reducido podría no pesar lo suficiente como para romperá la tapa). El pozo tiene 10 pies de profundidad y el suelo está cubierto por una baba verde (ver "Peligros en los Dungeons" en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*). Cualquier criatura que caiga en el pozo sufre 1d6 puntos de daño contundente y falla automáticamente la tirada de salvación de Destreza para evitar la baba verde.

Tesoro

Si los personajes devuelven la estatua rota (o al menos su segunda cabeza) al Portavoz de las Piedras Hgraam, este les recompensará con una esmeralda de 500 po, así como su promesa de apoyarlos en cualquier cosa que intenten hacer en Gracklstugh.

Narrak tiene una llave alrededor de su cuello que abre la cerradura en el cofre de hierro, la cual puede también ser forzada usando herramientas de ladrón y superando con éxito un control de Destreza CD 17. El cofre contiene una jarra de *ungüento de Keoghtomm* y una pequeña bolsa de cuero con 45 po y 15 pp.

Los libros tienen páginas hechas a partir de fibras de sombrero de trillimac (ver "Hongos de la Infraoscuridad" en el Capítulo 2). Contienen los locos desvaríos de Narrak y sus colegas los eruditos derro. Un personaje con pericia en Arcanos, Investigación o Religión puede pasar 8 horas echándoles un vistazo; resta 1d4 horas si el personaje puede leer enano. Pasado este tiempo, el personaje sabe que los libros describen dos rituales: uno que hace que a una criatura con una sola cabeza le salga una segunda cabeza, y otro que permite el conectar una cabeza cercenada al cuerpo de otra criatura viva. Las notas no tienen la cortesía de mencionar que el lanzador del ritual debe estar sufriendo algún tipo de locura para que cualquiera de los dos rituales pueda ser lanzado con éxito.

Metidos dentro de uno de los libros hay dos pergaminos: uno que muestra una lista de seis nombres de gigantes de piedra (incluyendo los de Rihuud y Dorhun) y otro que en realidad es una carta escrita en un tosco enano:

> Narrak-
>
> ¡Necesito más pergaminos! El Portavoz de las Piedras Hgraam tiene trampas, trampas, trampas. ¡Pero Droki es astuto y muy pequeño! Droki puede escucharles hablar, y al hablar dicen nombres y escucho nombres y escribo nombres y te doy nombres para que me puedas dar tiempo. Pero me tienes que dar más pergaminos. ¡Mágicos pergaminos de conjuros mágicos!
>
> -Droki

Recompensa de PX

Recompensa con 100 PX a cada personaje por descubrir la influencia de Demogorgon sobre los cultistas.

Los personajes pueden completar una misión entregando los libros, pergaminos y la carta a Errde Craneonegro. Recompensa con 150 PX a cada personaje cuando entreguen estos objetos.

Si los personajes le preguntan a Errde acerca de Narrak, ella les dirá que era un joven miembro del Consejo de los Eruditos.

13. Pozo de Desperdicios

Las víctimas de los experimentos de Narrak son tiradas aquí. La exposición al *Faerzress* ha comenzado a animar los cadáveres.

Esta caverna es un enorme pozo que hiede a muerte y carne en descomposición. El brillo del *Faerzress* está por todos lados, pareciendo fluir como jirones de niebla alrededor de oscura formas por el fondo del pozo. Un único derro vigila desde una cornisa a 15 pies de altura. Una grieta en el muro sudeste del pozo lleva a un estrecho túnel y está flanqueada por montículos de hongo y estiércol.

El pozo tiene 15 pies de profundidad y la cornisa que mira sobre él está cubierta por trozos puntiagudos de metal, lo que hace peligroso cualquier intento de escalada. Una criatura que intente alcanzar la parte de arriba de la cornisa debe superar un control de Fuerza (Atletismo) CD 12. Si falla la tirada, la criatura sufre 3 (ld6) puntos de daño cortante y sigue dentro del pozo. El suelo del pozo se considera terreno difícil debido a los muchos cadáveres y partes de cuerpo cercenadas esparcidas por doquier.

Un único derro permanece de pie en la cornisa vigilando el pozo, el cual contiene siete **zombis**, tres duergar y cuatro grimlocks. Los zombis grimlock se ven atraídos por el sonido, mientras que los zombis duergar atacarán a cualquier criatura viva que vean en el pozo. Mientras tanto, el derro usará su ballesta para disparar a cualquier criatura viva que vea.

Una **zarpa reptante** que porta un anillo de obsidiana (ver "Tesoro") acecha entre los montículos de estiércol. Estos montículos se consideran terreno difícil para las criaturas Pequeñas y Medianos, y los hongos que crecen encima de ellos ofrecen cobertura a las criaturas Diminutas. La ajada mano de piel grisácea perteneció una vez a Pelek el svirfneblin (ver "Desarrollo").

La figura en el muro sudeste entre los montículos lleva a un estrecho y serpenteante túnel, cuyo suelo están bajo un pie de aguas malolientes (ver la barra lateral "Túneles de Piedraespira: Rasgos Generales" para más información acerca de los túneles estrechos y el agua contaminada).

Tesoro

El *Faerzress* ha transformado el anillo de obsidiana de Pelek en un objeto mágico de un solo uso. Cuando una criatura viva se lo ponga, el anillo desaparecerá y la piel de la criatura se volverá tan dura como la obsidiana durante la siguiente hora. Durante tanto tiempo como dure el efecto, la criatura ganará el beneficio de un conjuro de *piel de piedra*.

Desarrollo

Si los personajes capturan e interroga al derro, hablará de buena gana si los personajes aceptan perdonarle la vida Sabe tanto como los quasits en el área 11.

Matar a la zarpa reptante y enterrar los restos en Blingdenstone otorga a Pelek el descanso eterno (ver área 1B).

14. Obelisco

Los Fantasmas Grises creen que el misterioso obelisco en esta caverna es una importante fuente de poder mágico, y tienen la intención de reconstruirlo. El obelisco resultó roto hace mucho tiempo. Sin embargo, trozos del obelisco que sean encontrados a lo largo y nacho de la Infraoscuridad serán mágicamente absorbidos en él tan pronto como toquen su superficie metálica.

Los líderes de los Fantasmas Grises están obsesionados con encontrar los trozos perdidos y completar este monolito, pero ni siquiera ellos saben qué es lo que pasará cuando el obelisco sea de nuevo completado.

Tras una empinada subida, el túnel se abre a una enorme y bien iluminada sala. El brillo del *Faerzress* y los hongos bioluminiscentes compiten con rayos de luz blanca que caen sobre repisas formadas de forma natural a lo largo de las paredes, así como sobre una meseta rocosa en el centro de la caverna.

Unas rampas toscamente formadas conectan los diferentes niveles de la meseta hasta la altura de sus dos escalones más altos, los cuales están unidos por un robusto puente. Encima de uno de esos niveles descansa un gran huevo rojizo. Encima del otro hay un obelisco de 50 pies de altura hecho de un liso metal negro con escasas imperfecciones visibles, como si algunos trozos pequeños de este hubieran sido arrancados de alguna forma.

Una mujer derro está de pie al lado del obelisco, dando suaves golpecitos y acariciando su superficie. El obelisco destella una vez, el brillo del *Faerzress* alrededor de la caverna aumenta de intensidad en respuesta. La derro gime de ansia mientras agarra un objeto del suelo, y luego apunta algo en un pequeño cuaderno de notas.

La cámara está brillantemente iluminada, como si estuviera iluminada por la luz del sol. Esta luz es un truco de luz natural causado por crecimientos cristalinos que reflejan y amplifican la luz de los hongos bioluminiscentes que crecen en las paredes. Los personajes se darán cuenta de este efecto óptico si trepan por las paredes cerca del techo de la caverna, donde el efecto óptico es fácil de distinguir.

Los diferentes niveles de la meseta están separados por taludes de 10 pies de altura. Trepar por un talud requiere de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 12. Pliinki, una **erudito derro** enloquecida (ver apéndice C), está de pie encima de la meseta. Escondido en una cornisa encima de la entrada de la cueva, un **espectador** con la tarea de proteger esta área verá a los personajes nada más avancen más de 15 pies en la caverna. El espectador gritará una advertencia y atacará, para matar con desenfreno a todos los no derro. Mientras lucha, proyectará desvaríos telepáticos en las mentes de los personajes, en su mayor parte sobre lo excitante que es tener cosas a las que matar y como habrá cosas incluso todavía más excitantes cuando se termine de reparar el obelisco. Pliinki gritará tremendas obscenidades a los personajes con una voz rasposa mientras ordena al espectador a que se deshaga de ellos. Tanto ella como el espectador lucharán hasta la muerte.

Obelisco

Fabricado con un metal negro de extraño origen, este monolito es perfectamente liso excepto en las grietas y bordes aserrados donde fue golpeado por alguna fuerza desconocida.

El obelisco tiene 15 pies de anchura por lado al nivel de la base, tiene 50 pies de altura, y lentamente se estrecha hasta quedar rematado en forma piramidal. Cualquier personaje con pericia en Arcanos podrá decir que las fracturas del obelisco están liberando energía cuasi mágica.

Es más, el personaje comprenderá que canalizar energía mágica hacia el obelisco podría activar su magia latente: "gastar un espacio

de conjuro de cualquier nivel mientras se toca el obelisco lo activa, y teleporta a todo el mundo encima de la meseta a una localización en la Infraoscuridad justo fuera de la ciudad, al noroeste de Gracklstugh."

El personaje que gastó el conjuro sabe que el efecto de teleportación puede ser repetido, pero que ese poder es solo temporal, unos efectos secundarios debidos a la reciente perturbación del Faerzress a lo largo de la Infraoscuridad. Tanto la potencia como la naturaleza del efecto podrían cambiar en una semana o dos, y este efecto de teleportación es probable que no guarde relación alguna con el propósito real del obelisco.

Si los personajes tomaron el trozo de metal de manos de Droki o de los Fantasmas Grises, verán que está hecho del mismo material. Si el trozo el colocado contra el obelisco, será absorbido inmediatamente, reparando una grieta en su superficie.

Huevo de Dragón Rojo

El huevo encima de la meseta noreste es un huevo de dragón sin eclosionar que los Fantasmas Grises robaron a los Guardianes de la Llama. El huevo de 4 pies de altura y 3 de diámetro y pesa 180 libras, y sin un fuego que lo mantenga caliente, el huevo no eclosionará. Cuando el huevo eclosione —si llega a hacerlo— un dragón rojo cría emergerá y se vinculará a la primera criatura que vea.

Tesoro

La erudito derro porta una única moneda de oro, un trozo de carboncillo y un baqueteado cuaderno de notas con páginas hechas de fibras de trillimac (ver "Hongos de la Infraoscuridad" en el Capítulo 2). La moneda de oro es un shilmaer, una antigua moneda de oro utilizada entre los elfos de la superficie. El cuaderno de notas contiene varios escritos en lengua Enana, específicamente una larga lista de objetos al azar, en su mayor parte joyería. No hay fechas, pero algunas entradas parecen haber sido escritas con otra letra. La última entrada describe la "milagrosa" aparición de la moneda de oro.

Desarrollo

Si los personajes capturan e interrogan a Pliinki, esta se reirá de su estupidez, y les dirá que los túneles de Piedraespira no se hallan para nada cerca de la superficie. Ella cree que el obelisco fue escondido aquí por Diirinka, el dios derro, y que contiene un "poder inimaginable".

Pliinki y sus colegas eruditos esperan controlar el poder del obelisco y usarlo para conquistar Gracklstugh.

Si los personajes toman el huevo de dragón y se lo llevan a Themberchaud, este lo destruirá y recompensará al grupo con una poción o aceite mágicos cogidos de su tesoro.

Si los personajes devuelven el huevo a los Guardianes de la Llama, , Gartokkar Xundom les prometerá un paso seguro a través de Gracklstugh si no mencionan nada acerca del huevo a Themberchaud.

Recompensa de PX

Llevar la moneda y el cuaderno de notas a Ylsa Henstak en el Bazar de las Espadas completa su misión y le proporciona a los personajes 100 PX a cada uno de ellos.

Si los personajes describen el obelisco a Gartokkar Tondorn, asumirá que eso es lo que los Fantasmas Grises estaban usando para sembrar el caos en Gracklstugh y enviará un destacamento para estudiarlo. Cada personaje recibirá 100 PX por completar la misión que les confiaron los Guardianes de la Llama.

Recompensa a cada personaje con 150 PX adicionales si el grupo entregó el huevo o bien a los Guardianes de la Llama o bien a Themberchaud.

14A. Puertas Cubiertas de Hongos

Un juego de puertas dobles está escondido por un lecho de hongos que contiene 2d6 pelucagrandes y 2d6 mostopigmeos Los personajes al Oeste de las puertas deben superar un control de Sabiduría (Percepción) CD 15 para poder avistar las puertas detrás de los hongos. Las puertas están construidas con planchas de madera de Zurkh y barradas desde el otro lado. Un control exitoso de Fuerza CD 20 permite a un personaje derribar la puerta, pero esto alerta a erudito derro y al espectador en el área 14.

Dejando Gracklstugh

Los personajes puede ganar los medios para dejar la ciudad, e información que los guíe en su viaje, de manos de varias fuentes, dependiendo de los PNJs con los que hayan interactuado y las misiones que hayan realizado.

Errde Craneonegro será fiel a su palabra y dejará que los personajes se muevan libremente por la ciudad si completaron las tareas que ella les encomendó. Trabajar para Themberchaud o para los Guardianes de la Llama les dejará a los personajes en una posición en la que al menos podrán evitar el arresto en la ciudad.

Decidir el siguiente paso para los personajes dependen de qué información o misiones hayan realizado en Gracklstugh. Dirigirse a la Arboleda de Neverlight (ver Capítulo 5) o Blingdenstone (ver Capítulo 6) son las dos opciones más obvias, ya que ambos lugares prometen ofrecer una ruta hacia el mundo de la superficie. Alternativamente, los personajes podrían intentar suerte en el Laberinto o en los Culebreos de Gusano.

Algunas de las misiones que los personajes completen tienen el potencial de cambiar la estructura de poder de Gracklstugh. Por ejemplo, ayudar a Errde Craneonegro y a la Guardia de Piedra podría proporcionarles a los personajes una audiencia con el Rey Horgar Sombracerada V en un momento posterior. Si los personajes presionan a Errde, a Gartokkar o al Portavoz de las Piedras Hgraam para que les organice una reunión con el Rey Profundo, usa la siguiente sección para jugar un encuentro en el palacio del Rey Profundo.



Bastión del Rey Profundo

El Bastión del Rey Profundo se levanta al Sur del Surco de Laduguer y al Norte de la Guarida de Themberchaud. Cuando los personajes pongan sus ojos por primera vez sobre él, lee el siguiente texto en voz alta a los jugadores.

El Bastión del Rey Profundo es un oscuro e imponente edificio encajonado entre dos grandes columnas que se levantan hasta desaparecer entre las espesas nubes de humo que ocultan el techo de la caverna. Unos gigantescos braseros de basalto llenos de lava fundida bañan la fachada del palacio en un brillo como salido del infierno, y los gruesos muros de piedra están erizados de torretas de hierro y almenas.

No parece que haya nadie protegiendo el palacio, pero esto es una ilusión. Todos los guardias del palacio están invisibles, y los personajes que observen el palacio durante algún tiempo podrán escuchar a los guardias duergar vestidos con pesadas armaduras moverse marchando de un lugar a otro.

Doscientos **Guardias de Piedra duergar** invisibles (ver apéndice C) protegen el palacio y a su rey. Cincuenta permanecen firmes en filas perfectas ante el palacio, dispuestos a detener a cualquier que se aproxime a las puertas del palacio sin escolta. Otros cincuenta vigilan desde las orres y las almenas. Otros cien más montan guardia en el palacio y forman la guardia de honor del rey.



Audiencia con el Rey Profundo

Los personajes que traben amistad con el Portavoz de las Piedras Hgraam o que completen las misiones que les encarguen Errde Craneonegro o Gartokkar Xundorn pueden usar su recién obtenida influencia para ganar una audiencia con el Rey Profundo. Los personajes que sean escoltados hasta el palacio por Lagraam, Errde o Gartokkar serán admitidos y podrán pasar a través de las filas de guardias duergar invisibles hasta la sala del trono del Rey Profundo.

La lava fluye hacia abajo a través de unos orificios cortados en los negros muros de basalto de esta amplia sala. El color es opresivo y el aire apesta a sulfuro. Gruesas columnas negras sostiene el pesado techo y en el otro extremo del salón podéis ver como se levanta un trono de hierro colocado encima de un zócalo de obsidiana pulida. Un duergar coronado y vestido con una pesada armadura descansa sentado en el trono. A su lado está de pie una consorte real vestida con lo que parece ser un vestido fabricado con monedas de oro.

Un invisible *muro de fuerza* se levanta entre el Rey Profundo y los personajes. El si el Rey Profundo se haya dispuesto a luchar contra los señores demonio es algo que queda a tu discreción, aunque al igual que muchos otros duergar en la ciudad, Horgar Sombracerada V ha sido tocado por la locura de los señores demonio. Tira en la tabla de Locura Indefinida en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master* para determinar el tipo de locura que aflige a Horgar.

Si los personajes atacan al Rey Profundo, usa las estadísticas de **Caballero** presentes en el *Manual de Monstruos* para representarlo, añadiendo las siguientes modificaciones:

- Horgar es Legal Maligno.
- Habla Dracónico, Gigante y Enano.
- Tiene CA 20 y viste una *cota de placas enana.*
- Tiene ventaja en las tiradas de salvación contra venenos, conjuros e ilusiones, así como para resistir el ser hechizado o paralizado.
- Mientras se halle bajo la luz del sol, sufre desventaja en las tiradas de ataque así como en los controles de Sabiduría (Percepción) basados en la visión.
- Tiene las opciones de acción de Agrandar e Invisibilidad de un duergar (ver el *Manual de Monstruos).*
- Porta unos *guanteletes de poder de ogro,* lo que le proporciona una puntuación de Fuerza de 19 (+4).
- Empuña un *martillo de guerra +2* en lugar de una espada a dos manos: +8 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 10 (ld8+6) puntos de daño contundente u 11 (ldl0+6) puntos de daño contundente si es usado con las dos manos. Mientras Horgar está agrandado, el daño se incrementa a 15 (2d8 + 6) o 17 (2d10 + 6) puntos de daño contundente respectivamente.

La consorte real del Rey Profundo es una **súcubo** bajo el disfraz de Shal, una mujer duergar. La súcubo es una leal sirviente del señor de los demonios Graz'zt (ver Apéndice D).

Su única tarea es asegurarse que nadie libera a Horgar de su locura. El vestido que leva fue un regalo de Horgar. Pesa 75 libras y tiene un valor de 750 po.

Desarrollo

Si los personajes exponen a la súcubo como un espía demoníaco y ayudan a restaurar la cordura de Horgar, el Rey Profundo pasará a ser amistoso hacia ellos, e intentará dirigirlos en contra de los drow, a quienes echará la culpa de la locura en expansión.

Capítulo 5: La Arboleda de Neverlight

Se pueden encontrar muchas comunidades de micónidos a lo largo y ancho de la Infraoscuridad. Estos hongos inteligentes, de forma vagamente humanoide, llevan vidas de trabajo y contemplación compartida, proporcionando cobijo y paso seguro a aquellos que se les acercan con intenciones pacíficas.

El relativo aislamiento de la Arboleda de Neverlight, su abundancia de agua y comida y la naturaleza acogedora de sus habitantes pueden hacer que los personajes viajen hacia aquí para descansar, recuperarse y hacerse con suministros. Mientras estén en la arboleda, consultarán con los soberanos micónidos acerca de posibles rutas de vuelta hacia el mundo de la superficie, mientras disfrutan de un bien merecido descanso de las brutales y angustiosas condiciones de la Infraoscuridad.
Sin embargo, este paraíso micónido en particular no es tan seguro como a uno le podría parecer. Uno de sus soberanos ha caído bajo el influjo de Zuggtmoy, la Reina Demoníaca de los Hongos, la cual no ha perdido tiempo en construirse un bastión en un gigantesco hongo llamado Yggmorgus.

Allí, trabaja en un malévolo plan para reclamar como suya toda la Infraoscuridad. Más y más micónidos se van convirtiendo en esclavos involuntarios bajo su control, y los personajes que permanezcan durante mucho tiempo en la Arboleda de Neverlight podrían encontrarse en un gran peligro.

Yendo a la Arboleda de Neverlight

Dado que tan pocos en la Infraoscuridad se han encontrado con la Arboleda de Neverlight, rara vez aparece en cualquier mapa.
Casi todas las rutas que llevan hacia aquí son peligrosas y difíciles de navegar, aunque muchas corrientes subterráneas fluyen hacia ella desde la arboleda. Alternativamente, tres de los compañeros del grupo pueden guiarlos hasta la arboleda de Neverlight.



Taburete, el compañero prisionero del Capítulo 1, es un retoño micónido de la arboleda, capturado por los drow antes de que Zuggtmoy comenzara a ejercer su influencia sobre los micónidos de este lugar.
Aunque con escasos conocimientos acerca de la Infraoscuridad, Taburete tiene un sentido innato de hacia dónde está su hogar, y puede guiar a los personajes hacia allí.
Tras su vuelta, Taburete se verá gravemente preocupado por los cambios que encontrará en la arboleda. No está muy familiarizado con ninguno de los dos soberanos, pero se verá atraído hacia Basidia.
El anteriormente prisionero drow Sarith Kzekarit también podría convertirse en guía para el grupo, dado su extenso conocimiento de la Infraoscuridad. Aunque el grupo no se ha dado cuenta, Sarith está infectado con esporas de Zuggtmoy, las cuales controlan ahora su mente. Intentará dirigir al grupo hacia la Arboleda de Neverlight, describiéndola como un lugar seguro en el que los aventureros pueden decidir su próximo movimiento. En realidad, sin saberlo, está llevando a los personajes hacia la esclavitud bajo las esporas de la Reina Demoníaca de los Hongos.
Si los personajes ya han visitado Gracklstugh, Sarith podría haberse marchado con los micónidos infectados en los Túneles de Piedraespira, dejando a Rumpadump con el grupo. Rumpadump, un retoño micónido que viajaba con una banda de micónidos infectados, ha evitado quedar infectado y también puede llevar a los personajes hasta la arboleda. También expresará preocupación de que las esporas corruptas de sus anteriores compañeros de viaje hayan infectado también su hogar.

Encuentros Aleatorios

Los personajes que viajen hacia y desde la Arboleda de Neverlight, encontrarán evidencias de la creciente influencia de Zuggtmoy sobre la región. Cuando el grupo se halle a menos de cuatro días de la Arboleda de Neverlight, usa la tabla Encuentros Alrededor de la Arboleda de Neverlight en vez de las tablas de encuentros aleatorios del Capítulo 2 para determinar con qué, si es con algo, se encuentran los personajes.

ENCUENTROS ALREDEDOR DE LA ARBOLEDA DE NEVERLIGHT

d20	Encuentro
1-8	Ningún encuentro
9-16	Lecho de Hongos (ver más adelante)
17-18	1d4 **nothics**
19-20	1 demonio **chasme** trepando por el techo o un demonio **vrock** apostado encima de una cornisa (a tu elección)

Lecho de Hongos

Si los personajes están acampados o descansando, trata este encuentro como “no encuentro”. En cualquier otro caso, los personajes se encuentran con un gran lecho de hongos creciendo en una cueva o túnel húmedos. El lecho de hongos se considera terreno difícil y consiste en muchas especies comunes de hongos gigantes no comestibles. Tira un d10 y consulta la tabla de Descubrimientos en el Lecho de Hongos para determinar con qué más cosas se encuentran aquí los personajes..
Revisa “Hongos de la Infraoscuridad” en el Capítulo 2 para obtener más información acerca de especies exóticas y comestibles de hongos.
Las entradas marcadas con un asterisco aparecen descritas más adelante después de la tabla.

DESCUBRIMIENTOS EN EL LECHO DE HONGOS

d20	Hongos o Criaturas
1	1d6 Tallos de Barril
2	2d6 gorros azules
3	1d3 **reptadores carroñeros**
4	ld4 **sirvientes de las esporas drow** (ver apéndice C) y ld4 **sirvientes de las esporas quaggoth***
5	Liquen de fuego creciendo cerca de un respiradero termal
6	3d6 **escarabajos de fuego gigantes**
7	1d4 **micónidos adultos***
8	ld6 luces nocturnas
9	l **otyugh** escondido bajo un montón de estiércol
10	Parche de moho pardo (ver "Peligros en los Dungeons en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*)
11	1d4 **maderas de zurkh despertados** (ver apéndice C)*
12	2d4 hojas de Corteza Ondulada creciendo en las paredes
13	1d4 **chillones***
14	2d4 timmask
15	1d6 lenguas de locura
16	2d6 tallos de antorcha
17	2d6 trillimac
18	1d4 hongos violeta
19	2d4 orbes acuosos creciendo cerca de una fuente de agua dulce
20	1d4 maderas de zurkh*

Sirvientes de las Esporas Drow y Quaggoth. Estos sirvientes de las esporas cuidan el lecho de hongos en nombre de los micónidos e ignorarán al grupo a no ser que sean atacados o se interfiera con su trabajo, en cuyo caso se defenderán.
Micónidos Adultos. Estas amables criaturas cuidan el lecho de hongos y se dedican a sus propios asuntos, atacando solo en defensa propia. Si los personajes establecen comunicación con la gente hongo y piden direcciones hacia la Arboleda de Neverlight, los micónidos se ofrecerán a escoltarlos hasta la arboleda y a presentarles a su exaltado líder, la soberana Phylo.
Hongos Centinela. Estos hongos gigantes animados protegen el lecho de hongos, atacando si son dañados o si los personajes intentan cosechar algún hongo.
Chillones. Los chillidos de estos hongos tienen un 50 por ciento de probabilidad de atraer a un demonio chasme o vrock (a tu elección), el cual llegará 1d6 + 4 asaltos después y que luchará hasta morir.
Madera de Zurkh. Hay un 50 por ciento de probabilidad de que uno de los maderas de zurkh tenga ld4 + 4 estirges anidando en su sombrero. Las estirges se verán atraídas por las fuentes de luz.

Llegando a la Arboleda

Aunque muchos pasadizos llevan a la Arboleda de Neverlight, la mayor parte de ellos no son más que estrechas fisuras atravesadas por regueros de agua. Solo un túnel natural es adecuado para un viaje relativamente fácil para criaturas de tamaño mediano, el cual se formó por una corriente subterránea ahora seca y escasamente iluminado por líquenes fosforescentes.
Al entrar en la caverna de la arboleda, los personajes dejarán atrás los horrores de la Infraoscuridad. Se encontrarán en un lugar oculto encantado, extrañamente alienígena, pero de una serena belleza.

El túnel de acceso se abre por encima del nivel principal de la arboleda, proporcionando a los personajes una visión panorámica de un bosque de hongos que cubre todas las superficies de la caverna, incluyendo el techo, y que ilumina la oscuridad con diseños fluorescentes de colores brillantes.
En el otro extremo de este exótico bosque, la caverna se estrecha hasta acabar en una garganta. En una caverna más allá de la garganta, pueden ser vistos unos atisbos de una majestuosa torre fúngica, aunque la pobre iluminación y los jirones de niebla hacen imposible el discernir sus detalles.

Persecución Drow en la Arboleda de Neverlight

Aunque los personajes todavía no lo saben, una patrulla drow llegó a la Arboleda de Neverlight antes que ellos, anticipando que los esclavos fugados podrían buscar refugio entre los micónidos. Desafortunadamente para los exploradores drow, un encuentro con uno de los sirvientes de Zuggtmoy les llevó a un aciago destino. Revisa el área 5, “El Jardín de Bienvenida” para más información.
Mientras los personajes permanezcan en la arboleda de Neverlight, su nivel de persecución permanecerá sin cambios, dado que Ilvara espera informes de la patrulla desaparecida. El nivel de persecución drow volverá a subir cuando el grupo abandone la arboleda. Revisa el capítulo 2 para más información.

PNJs Importantes

Los aventureros pueden interactuar con los siguientes personajes y criaturas en la Arboleda de Neverlight.

PNJS DE LA ARBOLEDA DE NEVERLIGHT

Soberano Phylo	Uno de los dos gobernantes de la Arboleda de Neverlight, en secreto secuaz de Zuggtmoy
Soberana Basidia	La otra gobernante de la Arboleda de Neverlight, libre de la influencia de Zuggtmoy y suspicaz ante Phylo
Loobamub	Líder del Círculo de los Cazadores, leal a Basidia, con tareas para el grupo
Rasharoo	Líder del Círculo de Exploradores y leal a Basidia; conoce rutas hacia la superficie
Yestabrod	Líder mutado del Círculo de Maestros y monstruoso sirviente de Zuggtmoy
Xinaya	Exploradora drow atrapada en un horrible destino

Un Día en la Arboleda de Neverlight

La forma de vida micónida es simple, contemplativa y cíclica. Los micónidos trabajan durante ocho horas sus campos de hongos, buscando recursos y manteniendo las defensas. Tras su trabajo, pasan ocho horas en comunión telepática entre sí en lo que todos llaman “fusión”·. Luego descansan ocho horas antes de comenzar otra vez el ciclo.
Muchos de los micónidos en la arboleda son más extrovertidos de lo que uno podría esperar de su normalmente tímida raza. Los personajes que se comuniquen con los micónidos mediante sus esporas de comunicación notarán que las criaturas parecen estar preparándose para una celebración de algún tipo, proclamando que "El día de la felicidad está cerca” y exhortándolos a que disfruten con la verdadera unión que nos fusionará a todos.

Estos son los micónidos afectados por Zuggtmoy, y su comportamiento es una fuente de preocupación para los no afectados, incluyendo a la soberana Basidia y a sus aliados.

Dos Soberanos

Las comunidades micónidas tienen normalmente un solo soberano; el más grande de entre ellos, el cual queda fuera de cualquier círculo (ver más adelante). Hace dos años, la Soberana Basidia llegó a la arboleda con sus dos círculos, y la Soberana Phylo le dio la bienvenida con alegría a los nuevos micónidos, agradecida por la oferta de Basidia de compartir la carga de todos los círculos en la arboleda. Las dos soberanas han sido buenas amigas desde entonces, compartiendo autoridad y responsabilidades sin ningún tipo de conflicto.
Cada una sabe que los micónidos solo tienen un tiempo determinado dentro del círculo de la vida y que cuando el de ambas haya pasado, un único soberano tomará su puesto después de que sus cuerpos hayan sido devueltos a la tierra para nutrir el suelo.



Círculos

Los círculos en la Arboleda de Neverlight están divididos según funciones especializadas, realizando cada círculo un papel específico en la colonia. Siete círculos están presentes en la arboleda, conteniendo cada uno una media de veinte micónidos; el Círculo de los Cazadores, el Círculo de los Exploradores, el Círculo de los Sembradores, el Círculo de los Constructores, y el Círculo de los Jardineros, además del recientemente formado Círculo Interno y el Círculo de los Maestros. Cada círculo se reúne alrededor de un montículo circular; un montón de rocas y tierra sobre el cual se procura que crezcan moho, líquenes y hongos.

Los micónidos de un círculo se reúnen alrededor de su propio montículo para fusionarse y dormir. Después de haber sido dominado por Zuggtmoy, Phylo decidió que los micónidos se fusionarían exclusivamente dentro de su propio círculo, y que solo los líderes de círculo se fusionarían con los otros líderes de círculo y los soberanos. Phylo argumentó que esto haría las fusiones de todos los círculos más eficientes, haciendo por tanto que el cuidado de la arboleda fuera más fácil. La mayor parte de los micónidos de la arboleda han aceptado unirse a este nuevo e inusual concepto, convencidos de los argumentos de Phylo de que así se conseguiría un nivel más alto de armonía comunitaria.

Basidia cree que la separación de los círculos de Phylo es contraria a la unidad y armonía de la forma de vida de los micónidos, y que esta segregación aísla a los individuos de las experiencias de los demás fuera de su círculo. Basidia ha expresado igualmente preocupación acerca de lo poco natural que resultan el Círculo Interno y el Círculo de los Maestros. Sin embargo, las opiniones de Basidia o bien se han rechazado o bien han sido ignoradas por Phylo y sus aliados, los cuales dicen celosamente que excitantes cambios para la arboleda están por llegar. Un suceso más reciente ha dejado a Basidia incluso más intranquila, ahora que los aventureros han llegado a la Arboleda de Neverlight. Yestabrod, el líder del Círculo de los Maestros, no ha asistido a las fusiones del Círculo Interno desde hace varios días, enviando en su lugar a un representante (ver "El Circulo de los Maestros" en el área 5). Los tiempos en la Arboleda de Neverlight son en verdad extraños y preocupantes.

INTERPRETANDO A LOS MICÓNIDOS

Los micónidos viven unas vidas completamente alejadas de lo que pueda experimentar un habitante de la superficie. Las únicas cosas que tienen en común con los humanoides es la necesidad de nutrirse, el deseo de vivir y la socialización, aunque practican estas cosas de forma diferente a como lo hacen los humanoides. Criaturas verdaderamente alienígenas, los micónidos tienen problemas en distinguir a los humanoides de sangre caliente los unos de los otros. Los micónidos son inocentes en temas de ética y moral, estando sus vidas centradas en vivir cada día de forma completa preocupándose poco por el futuro y nada acerca del pasado. A pesar de la naturaleza comunitaria de su existencia, son individuos separados con sus propios intereses y personalidades distintas. Tienden a disfrutar de las cosas simples y compartidas, viviendo en base a la sabiduría y comprensión que les proporciona su fusión. Debido a sus tendencias crédulas y sociedad comunal, así como su naturaleza fúngica, son extremadamente vulnerables a la influencia corruptora de Zuggtmoy.

Los micónidos de la Arboleda de Neverlight están comenzando a enredarse en la influencia de la Dama de la Corrupción, con muchos de ellos dando alegremente la bienvenida a su locura, mientras que otros tratan, valientemente, de resistirse a ella. Los micónidos afectados por Zuggtmoy abandonan la adoración por la vida, núcleo de sus creencias, en favor de la corrupción y la muerte. Lo que es más horrible es que lo hacen con una inocencia infantil, disfrutando de corromper toda vida con sentimiento de maravilla y alegría, incapaces de comprender la maldad que han abrazado.

Fusión

Los micónidos comparten todo mediante la fusión. Las esporas de comunicación transportan una pequeña parte de todos los micónidos en su círculo, para que sean absorbidas y residan dentro de ellos, creando un vínculo familiar telepático.

Cuando los micónidos de un círculo se reúnen para fusionarse, comparten sus vivencias, miedos, esperanzas y sueños individuales.

A través de la fusión, todos los micónidos se unen para formar el corazón y alma de una colonia.

La Influencia de Zuggtmoy

Inicialmente debilitada por el ritual de invocación que la sacó del Abismo, Zuggtmoy consiguió llegar hasta la Arboleda de Neverlight, atraída por la fuerza vital de los hongos. Tras su llegada, rápidamente valoró la situación, dándose cuenta que la forma más rápida de hacerse con el control de la arboleda sería influir y corromper a su soberano original para que la sirviera hasta poder recuperar sus fuerzas.

Tras haberle sido dada la bienvenida a la arboleda por Phylo, Zuggtmoy se fusionó en secreto con el sobreaño, seduciéndolo con la promesa de un paraíso para la gente hongo si Phylo los liderara para que ellos se convirtieran en sus seguidores en el Plano Material. Con su mente completamente perdida dentro de la insidiosamente insana visión de la reina demoníaca, Phylo quedó atrapado por la promesa de suelo fértil y humedad, de podredumbre eterna y bellos sueños trascendentes para ser compartidos en una interminable fusión comunitaria; todo ello ofrecido a la gente de la arboleda como generosos y maravillosos regalos de la Dama de la Corrupción.

Las fusiones diarias se han convertido ahora en una sutil guerra psicológica entre los dos soberanos micónidos. Phylo está convenciendo lentamente a la gente hongo de que sigan el nuevo camino. Basidia y sus cada vez más escasos seguidores se enfrentan contra la nueva costumbre incluso aunque pierdan terreno (y aliados) cada vez que los círculos de la arboleda se reúnen para compartir su conciencia.

Según más y más de los micónidos se convierten sin saberlo en receptáculos de las esporas de Zuggtmoy, la Arboleda de Neverlight se vuelve cada vez más un extravagante lugar de fiesta. Los silenciosos y contemplativos placeres de la forma de vida de la gente hongo se ven inexorablemente reemplazados por decadente y descontrolada euforia y la locura que esta euforia oculta.

Arboleda de Neverlight

Población: 150 micónidos y sirvientes de las esporas
Gobierno: Círculos organizados por especímenes más grandes llamados líderes de círculo; especímenes incluso más grandes llamados soberanos gobiernan la colonia entera
Defensas: Sirvientes de las Esporas y Maderas de Zurkh despertados
Comercio: Ninguno
Organizaciones: Siete círculos micónidos; sirvientes de Zuggtmoy

Los micónidos han vivido en la Arboleda de Neverlight durante incontables generaciones, experimentando poco o ningún cambio en sus vidas hasta hace poco. Ahora su mundo está cambiando más rápido de lo que muchos entre la gente hongo puede asumir; al igual que su forma de ver el mundo, deformada por la caótica y corruptora influencia de la Reina Demoníaca de los Hongos.

Tras su llegada a la Infraoscuridad, Zuggtmoy encontró la Arboleda de Neverlight y se aposentó allí.
Los micónidos le dieron la bienvenida, sellando su destino. A través de sueños compartidos telepáticamente, la corrupción ha enraizado profundamente en la colonia, deformando la normalmente plácida y pacífica naturaleza de los micónidos en algo inquieto y festivo. Sólo unos cuantos se dan cuenta de lo que está ocurriendo, pero las luchas internas son algo extraño para los micónidos; no prevalecerán sin ayuda de una fuerza externa que los salve.

1. Espesura Fúngica

Los micónidos cultivan esta franja de espesura salvaje como su primera línea de defensa, creando una empalizada viviente. Las criaturas fúngicas y las bestias salvajes de la Infraoscuridad forman en este lugar un rico ecosistema.

Pedúnculos de color beige y crema crecen a lo ancho y a lo alto, lo que hace recordar a un bosque como los del mundo de la superficie.
Los hongos crecen en gran número por todos lados, y es difícil encontrar algo que se parezca a un camino entre ellos. Los sombreros gigantes de los hongos madera de zurkh impiden vuestra visión del techo de la caverna, pero unos hongos luminiscentes lo iluminan todo con una brillante aura. Con cada pasado dado sobre el suelo encharcado, un acre olor a podrido se levanta a vuestro alrededor.

Círculo de los Cazadores

Un montículo de uno de los círculos se levanta en el borde de la franja invadida por la espesura, pero encontrándose todavía dentro de esta. Pertenece al Círculo de los Cazadores, micónidos que persiguen criaturas en las profundidades salvajes de la Infraoscuridad. A pesar de su nombre, los Cazadores no matan a sus presas, sino que meramente rastrean criaturas que hayan muerto cerca de la arboleda. Los cazadores luego traen los restos de estas criaturas para que sean reanimadas por sus soberanos, hasta que al final se les permite que se pudran y que acaben en el lecho de detritus de la caverna.

Loobamub. Líder del círculo de los cazadores, este alto y delgado micónido comparte la preocupación de Basidia acerca de las nuevas costumbres traídas por Phylo, aunque es todavía capaz de resistirse a las fusiones corruptas de Phylo cuando se une al Primer Círculo. Loobamub se guarda sus opiniones para sí mismo, aunque su intranquilidad se extiende a los otros cazadores cuando se fusiona, cimentando su lealtad a Basidia.

Loobamub redirige lejos del territorio de su círculo a los sirvientes de las esporas y hongos madera de zurkh despertados que Phylo crea.

Loobamub estará contento de pedir ayuda al grupo para que se encarguen de monstruos que no son bienvenidos y que se las han arreglado para acabar en la espesura fúngica. En particular, el líder de círculo quiere que los aventureros acaben con un **grick alfa** y que luego lleven su cadáver a Basidia para que esta lo reanime. Un **montículo reptante** está también agotando el suelo de cultivo de la arboleda y se tiene que acabar con él por el bien de la colonia. Estos encuentros pueden ocurrir cuando lo desees.

2. Terrazas Septentrionales

Las terrazas que se levantan en los muros septentrionales están infundidas con Faerzress y los micónidos reservan estas áreas para cultivar ciertos hongos.

El agua que gotea de los muros de esta vasta caverna es canalizada a través de un tosco pero efectivo sistema de irrigación por terrazas. Un fuerte olor dulzón llena el aire, proveniente de los miles de hongos de todos los colores y tamaños, muchos de ellos brillantes con una extraña y atractiva luz.

Círculo de los Constructores

Este círculo puede ser encontrado en la terraza de en medio, pero sus miembros viajan hasta la parte de arriba y los límites de la cueva para cosechar los resistentes hongos que usan en su oficio.
Gasbide. El líder del Círculo de los Constructores es un arquitecto pionero y seguidor del Soberano Phylo.
Ya presa de la locura inducida por las esporas de Zuggtmoy, Gasbide sueña con extrañas y elaboradas estructuras que ningún micónido necesitaría nunca, inspiradas por visiones abisales.

ARBOLEDA DE NEVERLIGHT, RASGOS GENERALES

Los visitantes encontrarán los siguientes rasgos en la Arboleda de Neverlight.

Pantano Subterráneo. El agua gotea hasta la gran caverna en muchos lugares, formando terrazas, pozas y arroyos. Esto crea un pantano ideal para el crecimiento de hongos y micónidos.

Abundancia de Hongos. Setas, mohos y hongos crecen en abundancia en la Arboleda de Neverlight, creando un extraño aunque hermoso tapiz de color.

Cacofonía Silenciosa. Los micónidos no hablan. Se comunican telepáticamente con sus esporas de comunicación. Como resultado viven vidas silenciosas. Una extraña música y ecos de canto resuenan desde la gran caverna detrás de la arboleda, justo lo suficiente como para que puedan ser escuchados.

Luz Ultraterrena. Líquenes luminiscentes crecen a lo largo de la caverna y en los hongos más grandes, bañando la arboleda en suaves tonos de amarillo, azul y violeta. Una suave luz ilumina la arboleda entera y le da un aspecto como de ensueño.

Hongos centinela. Para defenderse, los micónidos han cultivado y guiado el crecimiento de setas madera de zurkh despertados (ver Apéndice C) para que sirvan como una empalizada alrededor de la arboleda.

Esporas de Zuggtmoy. Esta malévola enfermedad es extendida por los micónidos transformados por la influencia demoníaca de Zuggtmoy (ver "Micónidos" en el Apéndice C). Un micónido transformado puede liberar las esporas en una nube que llena una esfera de 10 pies de radio centrada en sí mismo, y la nube permanece durante 1 minuto. Cualquier criatura corpórea en la nube, o que entre en ella después debe realizar una tirada de salvación de Constitución. La CD de salvación es de 8 + Modificador de Constitución del Micónido + bono de pericia del Micónido. Si supera la tirada, la criatura no puede ser infectada por estas esporas durante 24 horas. Si falla la tirada, la criatura queda infectada por una enfermedad llamada esporas de Zuggtmoy y además gana una forma de locura indefinida (determinada tirando en la tabla Locura de Zuggtmoy en el Apéndice D) que dura hasta que la criatura es curada de la enfermedad o muere. Mientras está infectada, la criatura no puede volver a ser reinfectada, y debe repetir la tirada de salvación cada 24 horas, terminando la infección si tiene éxito. Si falla, la criatura es devorada lentamente por la infección fúngica, y tras tres fallos, la criatura muere y es reanimada como un sirviente de las esporas del tipo que fuera la criatura (ver la entrada "micónido" en el *Manual de Monstruos*).

Si Gasbide interactúa con los personajes usando esporas de comunicación pedirá descripciones de estructuras del mundo de la superficie, hirviendo de un entusiasmo rara vez visto en cualquier micónido. Pedirá explicaciones de forma exasperante acerca de detalles pequeños como las dimensiones exactas de los ladrillos o la densidad de la madera. Gasbide revelará a través de sus esporas de comunicación que sueña con construir una torre fúngica "todavía más grande que Yggmorgus." Espera salir de la Infraoscuridad hasta llegar a la superficie, posiblemente con la ayuda de Araumycos. Gasbide no tiene ningún conocimiento consciente de que o quien es Araumycos, sintiendo solo que es parte de la celebración que está por llegar. Ver "Yggmorgus" (al final de este capítulo) y el Capítulo 16 La Boda Fétida, para más información.

Círculo de los Jardineros

El montículo del Círculo de los Jardineros se halla en la terraza más alta, cerca del muro de la caverna. Los jardineros son los granjeros de la colonia, los cuales se aseguran de que el suelo bajo las pozas siga siendo fértil y cuidan los hongos allí cultivados.
Hebopbe. Al líder de los jardineros no le interesan demasiado las nuevas ideas de Phylo. Pero aunque se pierde las fusiones multitudinarias, Hebopbe no ve las protestas de Basidia como que sean causa justificada de preocupación. Hebopbe ha sido infectado por las esporas de Zuggtmoy, pero todavía no ha caído bajo su control.

3. Hondonada Central

Esta depresión en el suelo de la caverna es la parte principal de la colonia micónida. El montículo del círculo central ha sido creado recientemente, y ahora es algo así como "la plaza del pueblo", un lugar donde todos los micónidos se reúnen para fusiones multitudinarias.
Estas se han vuelto algo raro, sin embargo, reservadas solo para cuando Phylo quiere azuzar el entusiasmo de los micónidos para la celebración de la que solo aquellos infectados por las esporas de Zuggtmoy saben algo. Esto deja a los no infectados confundidos, pero felices de saber que algo alegre está a punto de ocurrir.

> Más allá del fango y los hongos que se extienden por toda la caverna, una gran poza de aguas transparentes se levanta en mitad de la arboleda fúngica. Un montículo central parece ser el único lugar seco que podéis ver, aunque un pequeño acantilado se levanta sobre el suelo de la caverna a una cierta distancia más allá del claro, con hongos gigantes visibles a la distancia. Hongos bioluminiscentes trazan extrañas constelaciones a lo largo del techo y las paredes de la caverna, mostrando las zonas oscuras de la garganta y una caverna más pequeña llena de niebla que se abre más allá.

Círculo Interno

El montículo central es la base de los dos **soberanos micónidos** de la colonia, Phylo y Basidia. Pasan corte juntos, acompañados por tres **micónidos adultos** que actúan como consejeros llamados Brelup, Posbara y Breberil. Diez **maderas de zurkh despertados** (ver apéndice C) protegen el montículo y obedecen las órdenes de cualquiera de los soberanos.
Soberano Phylo. El soberano descolla sobre los demás micónidos, sus múltiples sombreros se agitan con los sinuosos movimientos de su grueso pedúnculo mientras se mueve. Una vez usadas sus esporas de comunicación, Phylo dará la bienvenida a los personajes con un sincero entusiasmo, y más aún si han vuelto con Taburete y Rumpadump a su hogar.

> "¡Estáis a salvo, amistosos pieles blandas! ¡Llegáis en un momento maravilloso, ya que la Arboleda de Neverlight Grove se halla a punto de algo grande, algo maravilloso! ¡Celebradlo, porque el día de felicidad está cerca!

Phylo invitará a los personajes a quedarse durante tanto tiempo como lo deseen, invitándolos a explorar y disfrutar de las muchas delicias de la Arboleda de Neverlight.
Educadamente les pedirá que eviten la meseta más hacia el este, porque el Círculo de los Maestros está preparando una "maravillosa y gloriosa sorpresa" en el jardín de la bienvenida.
Phylo les ofrecerá dejarles echar un vistazo al día siguiente si quieren. Si Sarith está con los personajes, sugerirá que acepten su oferta, arguyendo que mantenerse en buena situación ante el soberano ayudará al grupo a largo plazo. En verdad, está intentando entregar a los aventureros a Zuggtmoy.
Phylo continuará hablando de como "la Gran Sembradora" que vive más allá del jardín podrá responder todas las preguntas que tengan.
El soberano describirá a esta entidad en términos favorables, usando "ella" cuando lo haga. Dado que los micónidos no tienen concepto de género, esta inusual forma de hablar es una indicación más de la locura de Phylo. Sin embargo, esquivará cualquier otra pregunta acerca que quién es realmente la gran Sembradora, diciendo que es importante para los personajes que la contemplen con sus propios ojos.
Soberana Basidia. Un control exitoso de Sabiduría (Intuición) CD 12 revelará que Basidia se encuentra incómoda con el comportamiento de Phylo. Taburete y Rumpadump pueden discernir fácilmente que la armonía entre Phylo y Basidia está desacompasada. A la primera oportunidad, Basidia se prestará a enseñarles el lugar a los personajes, o encontrará otra oportunidad para conversar con ellos en privado.
Cuando esté a solas con los personajes, Basidia les advertirá en contra de quedarse en la Arboleda de Neverlight durante demasiado tiempo. Les dirá que otro grupo de "pieles blandas" (el término que los micónidos usan para las criaturas de carne y hueso) llegó hace no muchos ciclos y que aceptaron la oferta de Phylo. Fueron llevados al jardín de la bienvenida y Basidia no los ha visto desde entonces, y Phylo tampoco ha vuelto a mencionarlos para nada (ver "Preguntas para los soberanos").
Basidia también le dirá a los personajes que el círculo de los maestros está llevando la mayor parte de los cadáveres que el círculo de los Cazadores está trayendo, y que están enviando también a grupos de micónidos fuera de la arboleda sin decirle nada a nadie.
Si Basidia usa sus esporas con Sarith o con cualquier otro no micónido infectado con las esporas de Zuggtmoy, sentirá la naturaleza alienígena de la corrupción de la señora demoníaca. No puede identificar las esporas de Zuggtmoy, solo sabrá que nunca se había encontrado con unas esporas así antes. Esto es algo inusual.
Basidia se lo dirá al grupo, dado que la mayor parte de los soberanos micónidos reconocen todas las esporas producidas por micónidos a lo largo de toda la Infraoscuridad.
Preguntas para los Soberanos. Si los personajes piden a los soberanos que los ayuden a volver al mundo de la superficie, ambos se disculparán diciendo que no conocen ninguna ruta. Sin embargo, Basidia apuntará que durante la migración de su colonia, los muchos viajeros de la superficie que se encontraron eran en su mayor parte mercaderes de la superficie que viajaban hacia o desde Blingdenstone, Gracklstugh, o Menzoberranzan.



Si los aventureros preguntan a los soberanos acerca de si hay drows en la zona, Basidia les hablará inmediatamente acerca de una patrulla drow que llegó recientemente. Sin embargo, Phylo la interrumpirá inmediatamente, diciendo que los drow estuvieron aquí hace unos días pero que poco después se marcharon después de que Phylo les mostrara el jardín de la bienvenida. Un control exitoso de Sabiduría (Intuición) CD 12 revelará que Basidia parece sorprendida por la respuesta de Phylo. Si se le pregunta, Basidia dirá que no sabía que los drow ya se habían marchado.

Misión: Hacia el Jardín. Basidia ofrecerá al grupo una visita guiada por todos los círculos de las áreas 1 a 4, donde les presentará a los respectivos líderes de círculo, señalando qué líderes la apoyan a ella y cuales apoyan al soberano Phylo. Basidia usará este tiempo lejos de Phylo para expresar su miedo de que Phylo haya contraído algún tipo de "enfermedad transmitida por esporas". Basidia cree que la naturaleza de estas esporas puede ser descubierta en el Jardín de la bienvenida. Basidia le pedirá a los personajes que investiguen el jardín, temiendo ella el hacerlo en persona por si cae también bajo la enfermedad de Phylo.

Como signo de amistad, Basidia le entregará a los personajes una mohosa funda de pergamino que contiene un *pergamino de protección contra demonios.*

Basidia prometerá darles una recompensa adicional (ver "tesoro") si los personajes investigan el Jardín de la Bienvenida en su nombre. Basidia también puede destilar pociones a partir de los diferentes mohos y hongos de la arboleda, guardándola en unas setas ahuecadas a la manera de calabazas.

Basidia puede fabricar cualquier poción común o poco común en ocho horas, o una rara en dos días.

Tesoro

Si los personajes completan la misión de Basidia, la soberana micónida desenterrará una pequeña caja enterrada en la tierra y se la entregará a los aventureros. La caja contiene muchas curiosidades que Basidia ha recogido a lo largo de los años de los cuerpos de viejos muertos. La caja está sin cerrar, fabricada en madera fina con filigranas de plata, y vale en si misma 25 po. Contiene tres amatistas (100 po cada una), cuatro pequeños diamantes (50 po cada uno) y un diamante grande (500 po).

Si los personajes mataron al grick alfa, a la masa sombría o al montículo reptante en la espesura fúngica y le llevan su cadáver a Basidia, la soberana recompensará a cada personaje con una *poción de curación mayor* guardada dentro de una seta ahuecada como si fuera una calabaza.

Círculo de Esporas

Este montículo de círculo está dedicado a generar las esporas de nuevos micónidos. Los micónidos recién salidos de las esporas tienen solo unas pocas pulgadas de altura y no tienen conciencia, pero crecen rápidamente hasta convertirse en retoños micónidos.



Yrberop. El líder de círculo ha sido infectado con la locura de Zuggtmoy. Está siempre moviéndose al compás de una música que nadie más puede oír, pero aquellos que conversen con Yrberop podrán escuchar un débil eco de su cacofonía interna. Yrberop está entusiasmado con el plan de Phylo de esparcir la felicidad traída por la Gran Sembradora hasta todos los lugares de la Infraoscuridad y más allá. Para que esto ocurra, la colonia necesita más retoños.

Si los personajes hablan con Basidia, Taburete o Rumpadump, los micónidos les dirán que este ansia por aumentar la población es algo inusual, dado el equilibrio con la naturaleza que los micónidos han intentado mantener desde hace tanto tiempo en la Arboleda de Neverlight.

Yrberop perderá rápidamente el hilo de cualquier conversación al poco tiempo y pasará por el contrario a hablares a los micónidos recién salidos de las esporas. Los personajes que se comuniquen con Yrberop a través de esporas de comunicación y que superen un control de Sabiduría (Intuición) CD 13 podrán interpretar algunas de las palabras y sensaciones en la canción de cuna cantada por el líder del círculo. Canta acerca de la Gran Sembradora y de que pronto será la "novia" en su boda con el Gran Hongo, y de cómo todos micónidos han sido invitados, trayendo alegría a todo el mundo tanto de abajo como de arriba de la superficie.

Sirvientes de las Esporas Khuul. Detrás del campo de cría de los micónidos hay un estrecho camino que lleva a una meseta y al Jardín de la Bienvenida (área 5). Dos sirvientes de las esporas Khuul (ver apéndice C) protegen este camino. No permitirán que nadie pase sin el permiso de Yrberop, el cual el líder de círculo no otorgará, incluso a petición de Basidia.

4. Terrazas Meridionales

Las terrazas a lo largo del borde sur de la caverna son más estrechas y no tan fértiles como las del lado norte.

Las terrazas están en silencio y calma, y los únicos sonidos que aquí se escuchan son los sonidos de goteo mientras el agua cae de las estalactitas encima de los sombreros de las gigantescas setas que brotan de la musgosa tierra.

Círculo de los Exploradores

Este círculo es el más pequeño en la Arboleda de Neverlight, dado que es meramente el hogar temporal de los micónidos inquietos que desafían la Infraoscuridad como exploradores, patrulleros y batidores.

Rasharoo. Este líder de círculo es leal a Basidia. Sus frecuentes viajes fuera de la arboleda le han permitido darse cuenta rápidamente de los cambios en Phylo y en la colonia entera, y ahora no confía en nada ni en nadie excepto en Basidia.

Su paranoia no es producto de la corrupción de Zuggtmoy, sino de la creciente locura que atenaza la Infraoscuridad debido a la presencia de los Señores Demonios. Si los personajes demuestran simpatía hacia Basidia o si la soberana está con ellos, Rasharoo dejará saber que tiene preparado un plan de huida. Tiene escondrijos con provisiones colocados a lo largo de los túneles de huida en caso de que Basidia decida que es mejor abandonar la arboleda y adoptar un estilo de vida nómada.

Los personajes pueden trepar la esquina este de la terraza más alta para llegar al área 5, y Rasharoo les ayudará con gusto si se dirigen hacia el Jardín de la Bienvenida a petición de Basidia.

Desarrollos

Entre los micónidos, Rasharoo y su círculo son la mejor opción de los aventureros de encontrar una ruta hacia la superficie. Rasharoo conoce muchos caminos prometedores, pero dado que los micónidos no tienen ningún interés en ir al mundo iluminado, nunca los han seguido hasta allá. El líder de círculo ayudará a los personajes solo después de que hayan completado la misión de Basidia, asignándoles uno de sus exploradores para que guíe a los personajes hasta su destino.

5. Jardín de la Bienvenida

Phylo ha convertido esta terraza sin usar para probar todas las excitantes nuevas ideas que Zuggtmoy le ha inspirado; ideas que son demasiado "increíbles" para que el resto de la colonia las absorba de una vez. El así llamado jardín es simplemente una muestra de los horrores que Zuggtmoy, la Reina Demoníaca de los Hongos, piensa traer a la Infraoscuridad.

Esta meseta se eleva más alto que el resto de terrazas, tapada por una empalizada natural de altos hongos madera de zurkh.

Se pueden escuchar unos sordos murmullos provenientes de la parte superior de la meseta.

Círculo de los Maestros

El círculo más nuevo en la colonia, el Círculo de los Maestros está formado exclusivamente por micónidos tocados por Zuggtmoy. Estos micónidos comparten la visión de Phylo de felicidad que les ha llegado a través de las esporas de Zuggtmoy, experimentando sobre los cadáveres que les han traído los cazadores o sobre prisioneros que han cazado en sus propias expediciones fuera de la arboleda. Su montículo de círculo se halla en el centro de un obsceno jardín.

Yestabrod. Mutado por las esporas de Zuggtmoy, el líder de círculo se ha convertido en una abominación. Ya no siendo reconocible como un micónido, parece una larva de aspecto fúngico que se desliza sobre el suelo. Mohos crecen en esquemas hipnóticos por encima de su cuerpo anillado, y exhala nubes de esporas de una ranura que se parece a una boca. Puede usar este orificio para hablar, en vez de depender de las esporas de comunicación. Ya no acude a fusionarse con el resto de líderes de círculo, enviando por el contrario a un representante.

Jardín de los Horrores

Cuando los personajes entren en el jardín, realizarán un aterrador descubrimiento.

El sordo murmullo se hace más fuerte al alcanzar la cima, convirtiéndose en una sinfonía de gemidos, gritos y siseos.

La única luz proviene de unos cuantos hongos luminiscentes, pero incluso entre tinieblas no podéis evitar ver la fuente de los sonidos. Las cabezas de una docena de razas de la Infraoscuridad sobresalen del suelo, musgo y hongos creciendo a su alrededor.

Una de las voces os llama en voz alta en Infracomún; la de una mujer drow que lucha por hablar; por favor, por vuestros dioses de la luz… matadme!

Se las arregla para moverse dentro de su tumba en vida, levantando un medallón en forma de araña, medio englobado por la abotargada extremidad que una vez fue una mando. La mitad de su rostro está podrido y lleno de pústulas, un lecho para que crezcan docenas de diminutos hongos.

"La Gran Sembradora... una trampa… está aquí… la Dama de la Corrupción… Zuggtmoy... "

La drow es Xinaya, una joven acólita de Lolth. Estaba terminando una patrulla de exploración de rutina desde Velkynvelve cuando Ilvara contactó con ella con un conjuro de *recado*. A la patrulla se le ordenó buscar en las inmediaciones de la arboleda en busca de los personajes, anticipando que los prisioneros fugados podrían buscar refugio entre la pacífica gente hongo.

Tras su llegada, Xinaya cometió el error de aceptar la invitación de Phylo de visitar el Jardín de la Bienvenida, donde ella y su patrulla rápidamente cayeron víctimas de la locura de los micónidos. Implorará a los aventureros que acaben con su sufrimiento y que adviertan a su gente de la presencia de la Reina Demoníaca de los Hongos en la Infraoscuridad, ignorante de la locura que ya ha entrado en erupción en Menzoberranzan y a lo largo y ancho de toda la Infraoscuridad (ver capítulo 15). Xinaya está bajo un estado de infección demasiado avanzado y cualquier cantidad de daño la matará.

Después de que los personajes hayan hablado con Xinaya, aparecerá **Yestabrod** (ver apéndice C). El Maestro del corrupto jardín disfruta jugando con los intrusos.

Los gemidos de las víctimas del Jardín cambian a un tono diferente mientras algo se mueve por el obsceno jardín. Una desagradable criatura con aspecto larvario se levanta ante vosotros, mostrando crecimientos fúngicos vestigiales de que en el pasado podría haber sido un micónido.

"Bienvenidos, viajeros." La aberrante voz del micónido gorgotea y escupe mientras habla, tanto en voz alta como en vuestras mentes al mismo tiempo. "¿Estáis aquí para el ensayo de la boda? ¿Sois amigos de la novia o del novio? ¡No importa! Dejad que el amor de la Gran Sembradora os abrace mientras os convertis en uno con su elegido, el Gran Cuerpo!"

Mientras el jardín se vuelve vivo con los gritos de sus víctimas enterradas, Yestabrod levantará dos **sirvientes de las esporas** drow (ver apéndice C). Al mismo tiempo, dos **micónidos adultos** del círculo de los maestros emergerán de entre los hongos circundantes, sifuiendo todas estas criaturas al líder de círculo mientras este ataca.

Si Sarith Kzekarit (ver capítulo 1) está todavía con el grupo, gritará de agonía mientras Yestabrod ataca. Los personajes no podrán más que mirar incapaces de hacer nada mientras la cabeza del drow se abre como un melón, liberando una nube de esporas infecciosas y convirtiéndose en otro **sirviente de las esporas drow** que también se unirá a la lucha.

Si Yestabrod cae muerto y hay todavía hay sirvientes de las esporas drow con vida, estos caerán al suelo inmóviles y dejarán de atacar, momento en el cual los micónidos del círculo de los maestros intentarán huir.

Tesoro

El equipo de Xinaya está apilado en un montón cerca de donde estaba enterrada. Los personajes que rebusquen en el montón encontrarán una *cota de cuero tachonado +2*, una *Espada Corta +2*, y una *bolsa de contención* con dos *pergaminos de conjuros (retirar maldición* y *trepar cual arácnidos)*, 40 días de raciones y 320 pp.

Los sirvientes de las esporas drow visten todos cotas de mallas y empuñan espadas cortas. Todas las armaduras y armas aquí encontradas son todas de manufactura drow (ver la barra lateral "Objetos Drow" en el apéndice B).

Recompensa de PX

Además de la recompensa normal de PX por este encuentro, los personajes ganan una recompensa especial de 1.000 PX (a repartir entre todos los miembros del grupo) por derrotar a Yestabrod y a sus secuaces.

Ensayo de la Boda

Después de la lucha con Yestabrod, los personajes podrán escuchar sonidos y movimiento desde la caverna hacia el noreste. Lee el siguiente texto si los personajes investigan.

Unos ecos resuenan desde la caverna llena de niebla que se abre más allá, una cacofonía de voces siseantes que se unen entre sí para formar algún tipo de música discordante. Las restantes cabezas plantadas en el jardín de la bienvenida comienzan a corar y gemir, uniéndose a la terrible canción.
A través de la niebla que envuelve como un sudario la caverna más pequeña veis la procesión de criaturas responsables de la melodía.
Sus cuerpos son vagamente humanoides, con racimos de líquenes luminiscentes y crecimientos tumorales formando caóticos diseños encima de su carne podrida, sus voces clavándose en vuestras mentes, locas y ansiosas en igual medida:
De un lecho de roca se levanta la seta,
Del oscuro caos, su amor muestra.
¡Deseos! ¡ansias! ¡risas!
La Dama se va a casar!
¡Ansia! ¡hambre! ¡baile!
¡Sus alegres esporas esparcirá!
La juventud desaparece, la belleza se pudre,
¡Araumycos y Zuggtmoy!
Unidos sus dos corazones,
Haciéndose uno hasta la muerte!
¡Salve! ¡Salve! ¡Salve!

El séquito está compuesto por doce **damas de honor de Zuggtmoy** y seis **chambelanes de Zuggtmoy** (ver apéndice C para las estadísticas de ambos) todos ellos ensimismados en una alucinación. Se hallan en medio de un obsceno ritual de algún tipo; algo así como la parodia de una ceremonia de boda.
Los secuaces de Zuggtmoy avanzarán hasta el jardín de Yestabrod, atacando solo si los personajes se ponen en su camino. Cualquier personaje reducido a 0 puntos de golpe en este encuentro será dejado inconsciente en vez de muerto. Si todos los personajes quedan inconscientes, el grupo se despertará en una cueva llena de hongos a 1d6+4 millas de la Arboleda de Neverlight, con o sin sus compañeros PNJs (a tu elección). Su nivel de persecución drow disminuirá en 1 y cada personaje estará infectado por Esporas de Zuggtmoy (ver la barra lateral "Arboleda de Neverlight").

Desarrollo

Si son dejados solos, los esbirros representarán una boda falsa con un chambelán y una dama de honor representando a Araumycos y Zuggtmoy. Yestabrod, si sigue con vida, representará el papel de sacerdote que preside sobre los votos.
Si Yestabrod está muerto, tres sirvientes de las esporas se alzarán en el jardín y transportarán su cuerpo, moviéndolo como si fuera una marioneta para que juegue su papel de sacerdote.
En este punto de la ceremonia, cualquier espectador podrá experimentar una visión.

La meseta donde se desarrolla la falsa boda se ve reemplazada por la visión de una gran torre con escaleras en espiral y balcones tallados en sus muros, con el interior iluminado por lechos fosforescentes de moho creciendo en espirales.
En el centro del espacio abierto flota una figura humanoide, con aspecto de mujer, pero compuesta completamente de hongos y mohos. Tiene fácilmente tres veces la altura de las doncellas que se mueven arriba y abajo por las escaleras de caracol, sirviendo a su gigantesca señora. Murmuran una extraña canción tranquilizadora mientras tejen la sustancia de la figura gigante en delicados velos de liquen y una larga cola de micelios, como si fuera un vestido de novia.

La visión termina al mismo tiempo que lo hace la ceremonia, tras lo cual las criaturas desfilan solemnes de vuelta a Yggmorgus.
Los personajes que contemplen la ceremonia de ensayo de boda y la visión que la acompaña deben superar una tirada de salvación de Sabiduría o ganar un nivel de locura (ver “Locura” en el Capítulo 2).
Si los personajes comparten sus experiencias con Basidia, la soberana liderará fuera de la Arboleda de Neverlight a los dos círculos leales a ella antes de que sea demasiado tarde.
Alternativamente, los personajes pueden seguir a la procesión de la boda hasta Yggmorgus y ser testigos de todavía más horrores de los que les esperan a la Infraoscuridad si Zuggtmoy se alza con el poder.

Recompensa de PX

Además de los PX ganados por derrotar a las doncellas y chambelanes de Zuggtmoy, cada personaje gana 100 PX por ser testigo del ensayo de la boda.

Yggmorgus

Cuando Zuggtmoy llegó a la Infraoscuridad, se vio inmediatamente atraída a la Arboleda de Neverlight y sus riquezas fúngicas. Allí cultivó a Yggmorgus, un hongo de proporciones titánicas, a partir del rico suelo en putrefacción.
Convenientemente aislado del resto de la Infraoscuridad, Yggmorgus es una perfecta base de operaciones para la Reina Demoníaca de los Hongos. Ha dominado completamente a Phylo y el impotente soberano está haciendo crecer un ejército de micónidos y sirvientes de las esporas para ella.
Zuggtmoy también ha pasado a ser consciente de Araumycos, la forma de vida fúngica más grande y posiblemente la criatura más grande existente en el mundo. Araumycos es una vasta colonia fúngica con una única mente, la cual llena las cavernas y túneles de la Infraoscuridad en un área del tamaño del Bosque Alto.
Araumycos está tan intrincadamente entrelazado con la fuerza vital del mundo que su control le proporcionaría a Zuggtmoy un poder casi ilimitado en su nuevo hogar.
Aunque Yggmorgus no puede ser visto de forma clara desde la caverna de la Arboleda de Neverlight, las luces impías y los sonidos si pueden ser percibidos y, a veces, sentidos.
Los personajes que pregunten a los micónidos recibirán respuestas mezcladas. El soberano Phylo y aquellos leales a él entrarán en un estado de completa felicidad cuando hablen de Yggmorgus, como si fuera el paraíso. La Soberana Basidia y sus seguidores proporcionarán respuestas cautas. El secretismo de Phylo hace que no estén seguros de qué es lo que hay más allá de la garganta.

Torre Fúngica Gigante

La caverna alrededor de Yggmorgus es enorme, y el hongo gigante la llena casi completamente desde el suelo hasta el techo.

No tenéis una referencia clara para juzgar el tamaño del gigantesco hongo desde esta distancia. Miles de hongos más pequeños se aferran al tallo principal, el cual se abre en varios tallos más pequeños, cada uno de ellos tan largo, y con un sombrero tan grande, como para poder ser el capitel de una gran torre. El suelo de la caverna alrededor del tallo está cubierto por una alfombra de hongos.
Una intranquilizadora luminiscencia se filtra a través de ventanas talladas en el tronco, con la misma cacofonía de música atonal que escuchasteis antes lanzando ecos desde dentro. Un hedor a podredumbre os rodea, pareciendo amenazar con penetrar en vuestra carne e invadir vuestra alma.

El Jardín de Bienvenida de Yestabrod es un pálido reflejo de los verdaderos horrores que rodean Yggmorgus. Una repisa de 20 pies de altura en forma de media luna sobresale del muro de la caverna y desciende gradualmente hasta la hondonada de abajo. La repisa está cubierta por una alfombra de musgo y hongos, docenas de bultos de varias formas y zonas marcadas donde charcos de viles fluidos supuran y rezuman, algunos de ellos ya secos y otros derramándose por el borde. La repisa entera se considera terreno difícil.
Los personajes que se aventuran tan cerca de Yggmorgus deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o ganar un nivel de locura (ver “Locura” en el Capítulo 2)).
Los personajes pueden entrever las formas de criaturas moviéndose dentro de cada bulto. La mayor parte de ellas son humanoides, aunque algunos de los bultos están ocupados por lo que parecen ser gricks, nothics, y arañas gigantes.
Este es el Gran Jardín de la Podredumbre, nutrido tanto por las criaturas absorbidas dentro de él como por el Faerzress que permea esta caverna.
Como si estuviera preparado, uno de los bultos cerca de los personajes comienza a burbujear y revienta. Una densa nueve de esporas y un fluido negro y apestoso salta hacia afuera mientras los personajes escuchan un penetrante grito de agonía y terror. Dentro del hueco dejado atrás por el bulto reventado se halla uno de los exploradores drow de Xinaya, o al menos lo que queda de él. Excepto en el rostro, los largos cabellos y una coraza, resulta imposible distinguir donde termina el drow y donde empieza la carne podrida y los hongos que lo han consumido. El drow convulsiona débilmente, sus gritos subiendo lentamente de volumen, hasta que cruza la mirada con uno de los personajes y repentinamente deja de gritar. Un breve momento de lucidez reemplaza su terror, mientras pone los ojos en blanco con una expresión de extraña euforia mientras queda inmóvil y pasa a hundirse lentamente de nuevo en el fango fúngico. Los personajes que contemplen esto deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o ganar un nivel de locura (ver “Locura” en el Capítulo 2).
A través de toda la caverna, unos fuertes gemidos y gritos de agonía contestan a los gritos del drow en un terrorífico y ensordecedor coro, ahogando todos los demás sonidos hasta convertirse al final en un sordo susurro de quejidos y burbujeos. El tallo entero del hongo gigante parece moverse, como si se estremeciera de placer.

Los personajes que desciendan a la hondonada inferior de la caverna serán testigos de los innombrables horrores engendrados por la Dama de la Corrupción.

Danza de la Locura

Docenas de criaturas deformadas bailan alrededor de la base de la torre fúngica. Los bailarines son una variopinta colección de humanoides y otras varias criaturas, todas ellas mostrando tumores, llagas y zonas podridas de carne en sus cuerpos. A ellas se unen hongos bailarines con formas extrañas vagamente humanoides. Algunas de estas criaturas son sirvientes de las esporas dominados por la Reina Demoníaca de los Hongos. Otros son micónidos y otras formas de vida fúngicas infestadas por las esporas de Zuggtmoy.

Las criaturas danzantes no prestarán atención a ningún intrusos a no ser que sean atacadas. En ese caso, ld6 **sirvientes de las esporas drow** y ld6 **sirvientes de las esporas oseogarfios** (ver apéndice C para las estadísticas de ambos) dejarán de bailar y se volverán contra sus atacantes.

Unas voces pueden ser escuchadas discutiendo y charlando de forma amigable acerca del logro del Soberano Phylo en traer tantos invitados para que asistan a la fiesta. Los personajes verán drow bailando como si sus huesos se estuvieran fundiendo, duergar riendo a más no poder y vomitando fango, e incluso nothics riendo de forma maniaca mientras saltan y bailan.

Si los personajes observan la danza de la locura durante unos cuantos asaltos, verán una forma surgiendo del fango fúngico. Es el explorador drow cuyo terrible fin acaban de contemplar, vadeando el fango para unirse a los otros juerguistas en su danza de la locura. Un personaje que contemple este grotesco momento debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o ganar un nivel de locura.

El Gran Palacio

Yggmorgus es el hogar de Zuggtmoy, la Reina Demoníaca de los Hongos, el cual ha tallado ella para si dentro del gigantesco hongo. La disposición interna es simple, con el tallo ahuecado del hongo formando un enorme salón central en el que Zuggtmoy flota, bordeada por balcones en espiral donde su creciente número de doncellas la atienden, cantando para ella mientras tejen su vestido de novia para prepararlo para el ominoso día de la boda.

Si los aventureros entran en Yggmorgus, se verán cara a cara con **Zuggtmoy** (ver apéndice D), asistida por doce **Doncellas de Zuggtmoy** (ver apéndice C).

Afortunadamente para ellos, Zuggtmoy se halla en mitad de una profunda meditación mientras su vestido y velo están siendo tejidos. No se puede mover, aunque puede hablar y usar sus otras habilidades. Sus doncellas intentarán ahuyentar a los intrusos, gritándoles y lanzándoles insultos acerca de lo desafortunado que es que vean a la novia antes de la boda. Si los personajes no se retiran inmediatamente, Zuggtmoy se despertará y usará su rasgo de Esporas de control Mental para que se alejen, usando solo su rasgo de esporas de infestación solo si los personajes insisten en enfrentarse contra la Señora Demoníaca aquí y ahora.

Docenas de sirvientes de las esporas y micónidos responderán a la llamada telepática de Zuggtmoy si su señora está en peligro, atacando a los personajes sin importar sus vidas.

Cualquier ataque que produzca con éxito daño a Zuggtmoy dañará su vestido, lanzando a la Reina Demoníaca en una furia que hará que ataque a los intrusos.

Abandonando la Arboleda de Neverlight

Abandonar el enclave micónido es más fácil que encontrarlo. Tanto como si aceptaran educadamente la invitación de Phylo como si huyen para salvar sus vidas y su cordura de las garras de la Reina Demoníaca de los Hongos, los aventureros podrán recibir fácilmente ayuda de la Soberana Basidia y de los círculos que todavía le son leales. A donde vayan a continuación los personajes queda a su discreción; una decisión dependiente de donde hayan estado, los drow que les persigan y cualquier cosa que hayan adquirido (comida, pociones, tesoro de la patrulla drow y demás) durante su visita a la arboleda.

Dependiendo de cómo hayan interactuado los personajes con los micónidos y las tareas que hayan completado para sus anfitriones, podrían partir en compañía de un guía Micónido, o incluso dos círculos de micónidos, los cuales abandonan la arboleda antes de que la locura de Zuggtmoy se apodere de ellos.

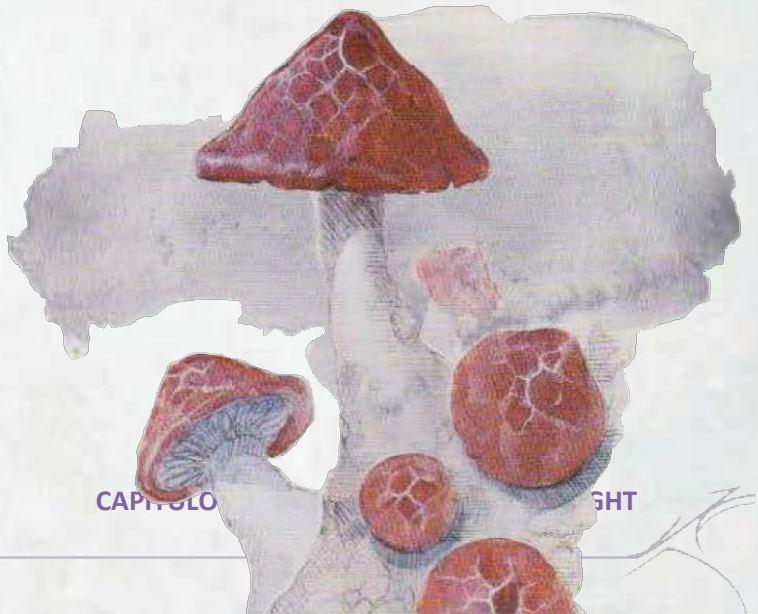
El Soberano Phylo no impedirá a los personajes o a la Soberana Basidia que se vayan, convencido aún de que la causa que abraza es una que llevará a su pueblo a la prosperidad.

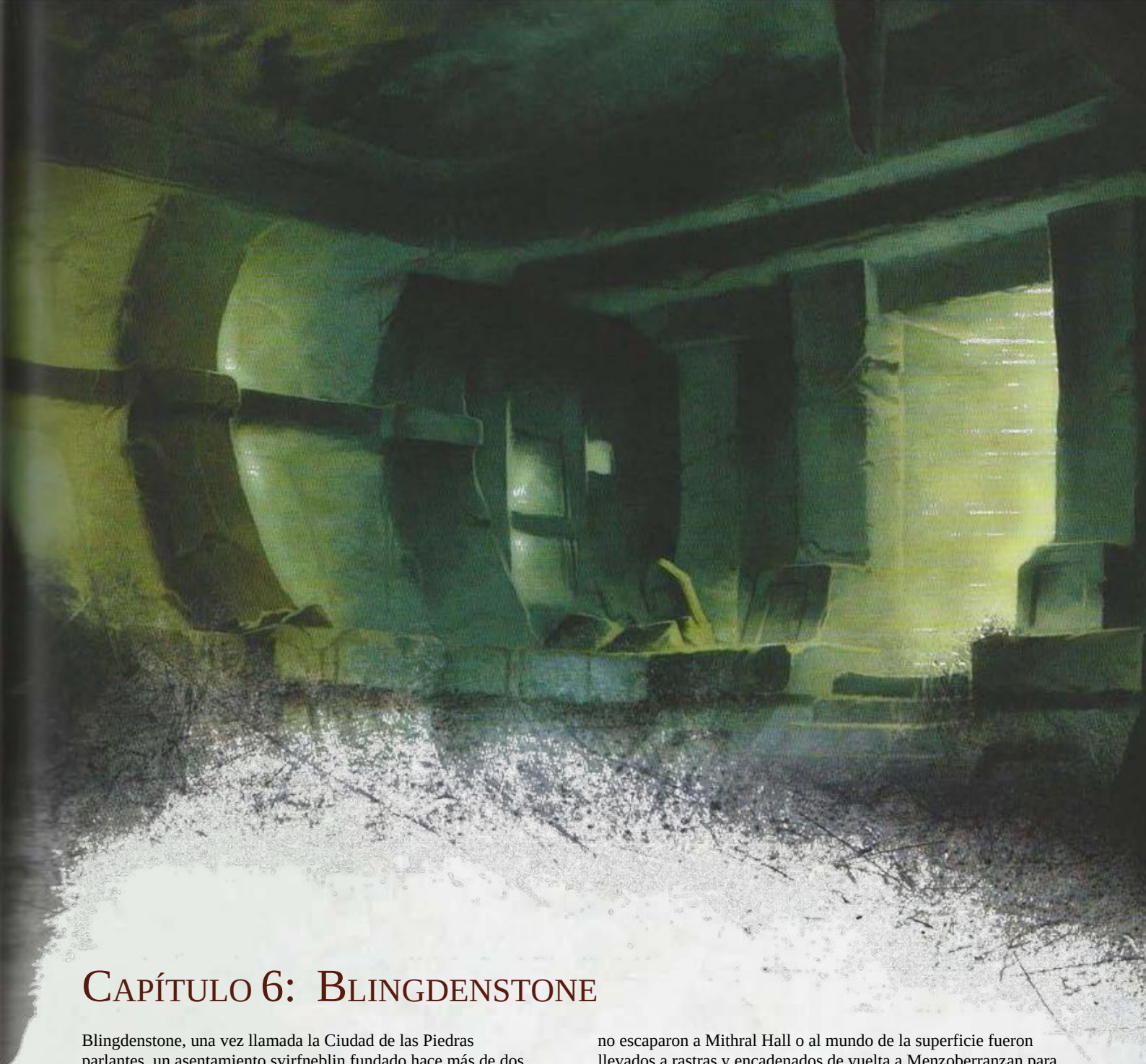
Lo más probable es que los personajes abandonen la arboleda fúngica con malas y terroríficas noticias. Han sido testigos de los efectos que un único señor demoniaco puede tener en el Plano Material, y se darán cuenta de que más cosas, y peores, están aún por venir.

Sin importar cuantas batallas hayan podido luchar los personajes dentro de la Arboleda de Neverlight, descubrir que un Señor Demoníaco anda suelto en el Plano Material es una importante revelación. Lo que es más, si estuvieron en Sloobludop para ser testigos de la llegada de Demogorgon, ahora sabrán que más de un señor demoníaco anda suelto, lo que da pistas de la magnitud de la amenaza.

Si los aventureros simplemente pasaron a través de la arboleda y disfrutaron de la hospitalidad de los micónidos, condenados a un terrible destino, partirán solo con sospechas acerca de su extraño comportamiento, lo que luego les puede ayudar a encajar más adelante las piezas del mayor misterio de la Infraoscuridad.

Si los aventureros no obtuvieron ninguna información acerca de la presencia de Zuggtmoy o de sus planes, podrías entregarles la información haciendo de que micónido amistoso, como Taburete o Rumpadump, vinieran a buscarlos cuando estén a punto de partir. El micónido entrará en comunicación con ellos y les mostrará una imagen del Jardín de la Bienvenida y de Yggmorgus, diciéndoles que estas imágenes provienen de las mentes de otros micónidos de la arboleda, y preguntando qué significan estos “extraños sueños”.





Capítulo 6: Blingdenstone

Blingdenstone, una vez llamada la Ciudad de las Piedras parlantes, un asentamiento svirfneblin fundado hace más de dos milenios. Los gnomos de las profundidades, insulares y retraídos por naturaleza, se preocupan poco por historias y legados, y por tanto, gran parte del pasado de la arruinada ciudad se ha perdido en el tiempo.

Durante siglos, Blingdenstone permaneció oculta y aislada del resto de la Infraoscuridad, gracias a una combinación de engaños y magia. No fue hasta que proporcionaron cobijo a un exiliado drow llamado Drizzt Do'Urden que los gnomos de las profundidades comenzaron a tomarse más interés por el mundo fuera de sus cavernas,

Percibiendo la amenaza que los drow representaban para toda la gente de la Infraoscuridad, los gnomos de las profundidades salieron de su aislamiento cuando acudieron en defensa de los enanos de Mithral Hall, derrotando a una fuerza invasora drow proveniente de Menzoberranzan.

Esta alianza, sin embargo, significaría la condenación de Blingdenstone. Los vengativos drow se lo tomaron con paciencia, reorganizaron sus fuerzas, y enviaron sus ejércitos para contraatacar fuertemente contra los svirfneblin, volviendo en mayor número para poner en asedio a Blingdenstone. Los gnomos de las profundidades no eran rivales para el ejército drow. Miles de svirfneblin fueron masacrados, y aquellos supervivientes que no escaparon a Mithral Hall o al mundo de la superficie fueron llevados a rastras y encadenados de vuelta a Menzoberranzan para ser vendidos como esclavos.

En la última década más o menos, los gnomos de las profundidades han vuelto para reclamar, reocupar y reconstruir su ciudad. El éxito definitivo de sus esfuerzos, sin embargo, pende de un delgado hilo. La mayor parte de la ciudad en ruinas es un lugar peligroso y permanece cerrado, con los túneles y las cavernas tras barricadas y puertos o cerrados con desprendimientos provocados. Los svirfneblin deben lidiar con incursiones por parte de licántropos hombres rata, elementales enloquecidos, fantasmas y una plaga de légamos invasores controlados por el Rey Pudín; un gnomo de las profundidades enloquecido bajo la influencia del señor demoníaco Juiblex. Antes de que puedan ofrecer cualquier ayuda al grupo, los propios gnomos de las profundidades necesitan algo de ayuda.

Yendo a Blingdenstone

Blingdenstone es un destino obvio para los personajes que buscan refugiarse de sus perseguidores drow y una forma de escapar de la Infraoscuridad. Los gnomos de las profundidades continúan teniendo trato regular con el mundo de la superficie.

Entre los compañeros fugados del grupo, el gnomo de las profundidades Jimjar es el más entusiasta acerca de visitar Blingdenstone, y puede guiar hasta allí a los aventureros. Topsy y Turvy también conocen el camino, pero están obviamente menos ilusionados por volver al asentamiento debido al miedo y la vergüenza que siente por sufrir su condición licantrópica. La exploradora enana Eldeth Feldrun no está segura de cómo llegar al asentamiento gnomo, pero está a favor de ir allí dado que ofrece una ruta hacia la superficie o hacia Gauntlgrym. Si los personajes permiten a Glabbagool (el cubo gelatinoso consciente del "Templo Rezumante" en el capítulo 2) a que los acompañe, este sentirá una cierta atracción por Blingdenstone y es lo suficientemente curioso como para guiar a los personajes hacia allí.

Perseguidores Drow

El asentamiento svirfneblin es un santuario para los personajes. Por buenas razones, los gnomos de las profundidades raras veces permiten los gnomos de las profundidades el que entren drow en Blingdenstone y aún entonces siempre bajo una escolta fuertemente armada. Un personaje drow debe superar un control de Carisma (Persuasión) CD 15 para entrar bajo escolta. Sin embargo, si cualquier gnomo de las profundidades está viajando con el grupo, el hacer que apoyen al drow puede obviar este requisito a tu discreción. Los perseguidores drow del grupo no seguirán a los personajes hasta Blingdenstone. El nivel de persecución del grupo (ver "Persecución drow" en el capítulo 2) no cambiará mientras el grupo esté en el asentamiento svirfneblin. Si el nivel de persecución drow del grupo es de 3 o más cuando lleguen a Blingdenstone, Ilvara y su grupo están vigilando los túneles que dejan el asentamiento. El nivel de persecución se incrementará a 5 cuando los personajes abandonen Blingdenstone, lo que puede que lleve a una persecución o directamente a una lucha en el capítulo 7, "Huida de la Infraoscuridad".

Llegando a Blingdenstone

Blingdenstone tiene la reputación de ser una ruina peligrosa habitada solo por monstruos y otros indeseables.
Otros piensan de ella como un asentamiento en auge bien encaminado hacia la recuperación. Una vez los personajes lleguen a las puertas, podrán ver que la verdad está en algún punto medio.

Interpretando a los Svirfneblin

Los gnomos de las profundidades son una gente hosca, reservada y cuidadosa en sus tratos con los extraños. Asumen que cada no-svirfneblin quiere hacerles daño; lo que es comprensible conociendo su historia. Hablan en voz baja en las cuevas y túneles donde el sonido viaja largas distancias, los ojos lanzando miradas furtivas, buscando signos de peligro.
A pesar de su duro exterior, los svirfneblin siguen siendo gnomos, y muchos son tan benévolos y alegres como sus primos de la superficie. Revelan estos aspectos de su carácter más fácilmente entre los suyos, y entre aquellos en los que han llegado a confiar.
Los svirfneblin asignan papeles definidos a cada sexo, pero hombres y mujeres disfrutan del mismo estatus. Es una antigua costumbre el que haya un rey y una reina, cada uno con responsabilidades definidas. Los hombres svirfneblin son cazadores, exploradores, trabajadores, y guerreros, mientras que las mujeres son líderes, juezas, políticas y cuidadorass. Los gnomos de las profundidades a veces olvidan que las cosas no son así con otras razas, y que los hombres son capaces de un pensamiento cuidadoso de la misma forma en que las mujeres son igualmente capaces de luchar.

Los personajes deben probar su buena voluntad a los gnomos de las profundidades antes de que les sea permitida la entrada dentro de la ciudad. Una vez los personajes se ganen la confianza de los gnomos, serán bienvenidos a Blingdenstone Interior, y recibirán la comida y las comodidades que los locales pueden proporcionar.

Cambiando la Actitud de los Svirfneblin

La actitud general de los gnomos de las profundidades es hostil; no necesariamente belicosa, pero profundamente suspicaz. Esta actitud puede ser cambiada a Indiferente y luego amistosa según los personajes ayuden de forma abierta a los svirfneblin (ver "Interacción Social" en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master).*
Algunos actos en Blingdenstone recompensarán a los personajes con un cambio automático de actitud, mientras que otros requerirán de un control de grupo de Carisma (Persuasión) CD 15. Si el control de grupo tiene éxito, la actitud de los svirfneblin cambiará en uno. Si los personajes son rudos o actúan de una forma que haga que los gnomos de las profundidades sean más suspicaces ante ellos deberán realizar otro control de grupo. Si este control de grupo falla, la actitud de los gnomos de las profundidades empeorará en uno.

Encuentros Aleatorios en Blingdenstone

Una vez al día, mientras los personajes estén explorando el asentamiento de los gnomos de las profundidades, tira un d20 y consulta la Tabla de Encuentros de Blingdenstone para determinar con qué, si es que hay algo, se encuentran los personajes.

ENCUENTROS EN BLINGDENSTONE

d20	Encuentro
1-10	Ningún encuentro
11	1d4+1 **estatuas drow animadas**
12	1d4+2 **tejones** cavernarios
13	Peligro de Dungeon
14	**Elementales** Vagabundos
15	1d4+2 **arañas gigantes** demoníacas
16	1 **fantasma**
17	Banda de **Mefits**
18	**Légamo Merodeador**
19	1d4+1 **hombres rata** svirfneblin
20	1 **xorn**

Estatuas Animadas Drow

Una vez parte de una expedición de Menzoberranzan, estos drow fueron petrificados por una medusa y luego fueron animados por el Azote de Ogremoch (ver 'Colonos, Ocupas e Invasores" más adelante en este capítulo). Tienen las estadísticas de armaduras animadas, excepto que son elementales en vez de constructos.

Tejones Cavernarios

Los svirfneblin usan a estas bestias como parte de sus fuerzas de excavación. Los tejones cavernarios son **tejones gigantes** con una CD 12 (Armadura Natural), sentido del temblor hasta un alcance de 60 pies y una velocidad cavando de 15 pies. Cuando cavan, dejan un túnel abierto por detrás de ellos.

Peligro de Dungeon

Los personajes se aproximan a una sección de Blingdenstone en unas horribles condiciones. Si exploran el área, tira un d6 y consulta la tabla de Peligros en el Dungeon para determinar con qué se encuentran los personajes. Revisa la sección "Peligros de los Dungeons" en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master* Para más información sobre cada peligro.

PELIGROS EN EL DUNGEON

d6	Peligro
1-3	Parche de moho pardo
4-5	Parche de baba verde
6	Parche de moho amarillo

Elementales Vagabundos

Un **mefit de polvo** guía a un **elemental de tierra** a través de las cavernas y pasadizos de Blingdenstone. Si se les aproxima de forma pacífica, pueden señalar el camino hacia la Bendición de Entemoch (ver “Alrededores de Blingdenstone" más adelante en este capítulo).

Arañas Gigantes Demoníacas

Anteriores sirvientes de los drow, estas arañas brillan con malignas energías. Trátalas como **arañas lobo gigantes** con un Valor de Desafío de 1/ 2 (100 XP), resistencia al daño de frio, fuego y relámpago, e inmunidad al daño de veneno. También son inmunes a la condición de envenenado.

Fantasma

Algunos de los svirfneblin que murieron durante la invasión drow no cayeron fácilmente, y sus fantasmas han permanecido. Cuando los personajes se encuentren con uno de estos fantasmas, tira un d20 y consulta la tabla de Actitud de Fantasmas para determinar la actitud del fantasma.

ACTITUD DE FANTASMA

d20	Actitud
1-6	Indiferente y desprevenido de los personajes hasta que sea atacado por ellos
7-12	Indiferente, pero consciente de la presencia de los personajes
13-17	Amistoso
18-20	Hostil

Banda de Méfits

Esta banda de Mefits consiste en 1d4 **Mefits de polvo** y 1d4 **Mefits de fango**. Si son encontrados en Blingdenstone Interior o en la Plaga de la Roca, estarán locos y atacarán inmediatamente. En cualquier otro caso, se burlarán del grupo pero no lucharán excepto en legítima defensa.

Légamo Merodeador

La presencia del Rey Pudín (ver “La Corte Pudín” más adelante en este capítulo) está atrayendo légamos hacia Blingdenstone. Tira un d4 y consulta la tabla de Légamo Merodeador para determinar qué es lo que aparece.

Légamo Merodeador

d4	Encuentro
1	Pudin Negro
2	1 légamo gelatinoso
3	1d4+1 légamos grises, uno de los cuales es uno de la variedad de légamo gris psíquico (descrito en el *Manual de Monstruos*)
4	1d2 Gelatinas Ocres

Hombres Rata Svirfneblin

Estos hombres rata pertenecen al clan Goldwhisker, y están buscando nuevos lugares en donde asentarse dentro de las ruinas de la antigua ciudad. Serán siempre hostiles y atacarán al grupo si no pueden huir. Usa el bloque de estadísticas del Hombre Rata en el *Manual de Monstruos* con unas cuantas modificaciones:
Los Hombres rata svirfneblin son Pequeños y tienen los siguientes rasgos adicionales.

Astucia Gnómica. El hombre rata tiene ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia Sabiduría y Carisma en las tiradas de salvación contra magia.

Lanzamiento de Conjuros Innatos. La característica innata de lanzamiento de conjuros innatos es la Inteligencia (CD 11 de Salvación). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:

A voluntad: *indetectabilidad* (solo a si mismo)
1/día cada: *ceguera/sordera*, *contorno borroso*, *disfrazarse a sí mismo*

Camuflaje Pétreo. El hombre rata tiene ventaja en los controles de Destreza (Sigilo) realizados para ocultarse dentro de terreno rocoso.

Xorn

Esta criatura dejará a los personajes solos si lo alimentan con al menos 50 po de gemas o metales preciosos.
En cualquier otro caso, los seguirá por Blingdenstone, esperando que dejen algo atrás que pueda devorar. El xorn es antisocial y no ayudará al grupo de ninguna forma.

PNJs Importantes

Cuando los personajes visiten Blingdenstone, se pueden encontrar con uno o más de los siguientes svirfneblin.

PNJs DE BLINGDENSTONE

Dorbo Diggermattock	Líder de expediciones mineras
Senni Diggermattock	Líder de los colonos
Nomi Pathshutter	Vaquero de elementales de tierra con una tarea para el grupo
Gurnik Tapfinger	Sacerdote de Callarduran Smoothhands con una tarea para el grupo
Kazook Pickshine	Alquimista y especialista en minerales que recibe y da misiones
Chipgrin Goldwhisker	Líder de la Colonia de Hombres Rata
Burrow Warden Jadger	Líder no Muerto de los guardianes de la madriguera
El Rey de los Pudines	Gnomo de las profundidades enloquecido, controlado por el señor demoníaco Juiblex

Ratas Acorraladas

Si están con el grupo, Topsy y Turvy harán lo que puedan para ocultar y resistir su maldición licantrópica si los aventureros todavía no la habían descubierto. Durante el tiempo en el que permanecieron aprisionados en Velkynvelve, es probable que los dos hayan pasado por su transformación en hombre rata al menos una vez. Cuando se tome la decisión de ir a Blingdenstone, los gemelos podrían ser sinceros acerca de por qué abandonaron su hogar debido a la maldición, o podrían abandonar a los aventureros y viajar por sí mismos. En cualquier caso, podrían acabar con el clan Goldwhisker de hombres rata, por si solos o con la ayuda de los aventureros.

Colonos, Okupas e Invasores

Los actuales ciudadanos de Blingdenstone son una raza diferente a la de sus antepasados. No son simplemente duros trabajadores y mineros resueltos, sino que también son colonos, exploradores y, por encima de todo, supervivientes.

Líderes de Blingdenstone

Por tradición de los gnomos de las profundidades, Blingdenstone es gobernada conjuntamente por un rey y una reina, pero los svirfneblins en realidad no han tenido verdaderos soberanos mientras han vivido como refugiados durante buena parte del último siglo. Dorbo y Senni Diggermatock son talentosos mineros, pero se han convertido en líderes de la comunidad mucho más capaces. Pasaron años planeando una expedición a Blingdenstone, pagando a aventureros para que exploraran y mantuvieran un ojo en el territorio mientras organizaban a su gente a lo largo de los salones enanos y las ciudades de la superficie que los recibieron.

Tras una década de cuidadosa y determinada planificación, los Diggermattock lideraron una fuerza de vuelta a Blingdenstone para reclamarla. Aunque aún no han sido coronados, todo el mundo los trata como los gobernantes de facto del asentamiento.



El jefe Dorbo dirige la industria de reconstrucción, la apertura de las minas y la organización de patrullas para explorar partes de la ciudad arruinada que permanecen deshabitadas por los svirfneblin.

Es también responsable de reconstruir y dirigir las defensas del nuevo asentamiento. Al igual que la mayor parte de los svirfneblin, Dorbo es serio y agresivo cuando trata con extraños; a pesar de todo eso, es también un amante y cariñoso marido, y un reflexivo líder de su gente, dedicado a la visión que él y su mujer comparten de una Blingdenstone reconstruida y renacida.

La intendente Senni valora todo, asegurándose de que los esfuerzos de su marido están bien apoyados y de forma eficiente. Dirige todo el tráfico de la colonia hacia Mithral Hall, Gauntlgrym, y Mantol-Derith. Ella administra y ayuda a mantener la infraestructura mágica de Blingdenstone, y está íntimamente familiarizada con las condiciones de seguridad en todo el asentamiento. Como intendente, asigna hogares a número cada vez más grande de svirfneblin que vuelven a Blingdenstone.

Grémio de Mineros

Los svirfneblin basan la mayor parte de su economía y subsistencia en extraer minerales y gemas. El asentamiento es autosuficiente en su mayor parte, pero todavía necesita de los duergar de Mantol-Derith para armas, herramientas y suministros. Dado que la economía de Blingdenstone depende de la minería, el Gremio de Mineros ostenta un gran poder en Blingdenstone. Liderado por la familia Pickshine, el Gremio de Mineros dirige todas las minas de Blingdenstone, así como la extracción, talla y encantamiento de las *gemas de conjuros* (ver apéndice B), tanto para defensa del asentamiento como para la exportación.

Enclave Corazonpétreo

Este grupo de lanzadores de conjuros svirfneblin recibió entrenamiento bajo el Enclave Esmeralda, pero al final se separaron, escogiendo centrarse únicamente en la magia elemental de tierra.

Tras haber hecho esto, absorbieron al clero superviviente de las deidades de los gnomos de las profundidades Segojan Earthcaller (el dios de la tierra profunda y la naturaleza) y Callarduran Smoothhands (el dios de la piedra y la minería).

El Enclave Corazonpétreo está a cargo de invocar elementales terrestres para que ayuden a defender Blingdenstone. También usan su magia para ayudar en tareas variadas de ingeniería, como ampliar madrigueras, cerrar túneles o establecer emplazamientos de *gemas de conjuros* y medidas defensivas.

Cuando es necesario, los lanzadores de conjuros del Enclave Corazonpétreo sirven como diplomáticos extraplanares, forjando ocasionalmente acuerdos con xorn y galeb duhr para que ayuden a Blingdenstone.

La líder del enclave es Yantha Coaxrock, una joven maga que divide su tiempo y energías entre realizar investigaciones mágicas en Blingdenstone, ayudar al enclave svirfneblin en Mantol-Derith (ver capítulo 9), y trabajar con el resto del Enclave Corazonpétreo.

Guardianes de la Madriguera

La mayor parte de los honorables protectores de los svirfneblin murieron durante la invasión drow y el resto fallecieron mientras protegían a su gente durante su huida desde Blingdenstone a MithraI Hall.

Solo quedan hoy los recuerdos de sus valientes esfuerzos; e incluso esos se están desvaneciendo debido a la tendencia de los gnomos de las profundidades a olvidar su propia historia.
Durante el último año, un puñado de jóvenes svirfneblin han estado entrenando en secreto bajo la aterradora supervisión del veterano Guardián de la Madriguera Jadger, el cual ha permanecido en la ciudad como un fantasma.
En vida, Jadger era un experto en la Infraoscuridad y sus muchos habitantes, así como en cómo luchar contra ellos. Está dirigiendo a su estudiante más prometedor, Trisk Adamantelpiece, para que comande a los nuevos guardianes de la madriguera, los cuales se están preparando para anunciar su existencia a los Diggermattock y pedir reconocimiento como los nuevos Guardianes de la Madriguera de Blingdenstone.

Fantasmas de Blingdenstone

Aunque en realidad no están organizados, los fantasmas de los svirfneblin muertos durante el ataque drow son una presencia innegable. Los colonos han sido lo suficientemente sabios como para marcar las madrigueras encantadas y mantenerlas fuera de sus planes de reclamación. Pero según van llegando más svirfneblin y van necesitan alojamiento, el espacio está empezando a convertirse en un problema.
Hay más fantasmas en el asentamiento en ruinas de lo que cualquiera podría esperar, y cada fantasma es diferente. Algunos son inofensivos, apareciendo solo como ecos del suceso que les llevó a la muerte. Otros son completamente conscientes, y a veces hostiles y peligrosos.

El Azote de Ogremoch

El Azote de Ogremoch es una nube de polvo mágico transparente que apareció por primera vez en Blingdenstone hace más de un siglo. De esta se cree que es inteligente, suele ser encontrada merodeando en el Sector del asentamiento de la Plaga de la Roca. Las criaturas elementales tocadas por la nube quedan bajo su control.
El origen de la nube sigue siendo un misterio, pero se sabe que tiene algo que ver con Ogremoch, Príncipe de la Tierra Malvada. Una medusa llamada Neheedra sirve al Azote de Ogremoch y lídera a algunas de las criaturas elementales que han sido esclavizadas por la malvada nube (ver la sección de “La Plaga de las Rocas” y el área 19 en particular).

Clan Goldwhsker

Después de la caída de Blingdenstone, una banda de hombres rata intentaron crearse un hogar en la ciudad en ruinas. El último puñado de svirfneblin que se escondían en Blingdenstone después de que los ejércitos drow abandonaran la ciudad se las arreglaron para matar o echar a los hombres rata, pero muchos de los gnomos de las profundidades se infectaron con licantropía.
A día de hoy, los hombres rata gnomos de las profundidades reclaman una gran parte de las ruinas bajo el nombre de Clan Goldwhisker, defendiendo su territorio contra los nuevos colonos y desarrollando una guerrilla urbana contra ellos.
El líder de la manada es el astuto y carismático Chipgrin, cuya preocupación por la seguridad de su manada ha hecho que desee negociar una tregua con los Diggermattock y hacer así que sus primos svirfneblin dejen de ver a su gente como peligrosos monstruos con los cuales solo vale el exterminio.
Chipgrin están también consciente de la amenaza que representa el Azote de Ogremoch y los légamos que plagan los asentamientos, y espera que el formar una causa común contra todas esas amenazas forzará a los demás svirfneblin a reconocer los derechos del clan Goldwhisker a permanecer en Blingdenstone.

La “Corte” del Rey de los Pudines

El autoproclamado Rey de los Pudines tiene su corte en las secciones más profundas de Blingdenstone. Formaba parte de la primera misión de colonos liderada por los Diggermattock, pero los otros svirfneblin pronto lo exiliaron debido a sus muchos y perturbadores hábitos, incluyendo su preocupación por capturar y estudiar légamos, y sus tendencias por robar y atesorar comida hasta que esta se pudría…. y luego hablándole a esta.
El gnomo exiliado al final acabó solo. Pasó años viviendo entre los légamos de la región, subyugando al final a un pudin negro al que llama “Princesa Ebonmire” y a un légamo gris al que llama “Príncipe Lívido”. Cuando los Señores Demonio llegaron a la Infraoscuridad, siguió inmediatamente a los légamos atraídos por la presencia de Juiblex, lanzándose inmediatamente ante el Señor sin Rostro y jurando su lealtad eterna. Su anterior nombre y existencia previa terminaron en ese momento, y ahora solo queda el Rey de los Pudines.
Juiblex otorgó al Rey de los Púdines el poder para invocar y controlar légamos, y luego le ordenó que volviera a Blingdenstone y que la reclamara como parte de los nuevos dominios del Señor sin Rostro.
El Rey de los Pudines se deslizó de nuevo hasta llegar a las zonas cerradas de Blingdenstone y creó su corte, invocando todo tipo de légamos durante el camino y convirtiendo varias partes de la ciudad en inhabitables y peligrosas para los extraños.
Completamente loco y canalizando un terrible poder, el Rey de los Pudines se sienta en su trono con sus “hijos” a sus pies, invocando cada día que pasa más leales súbditos. Cuando esté preparado, los enviará para que cubran y devoren todo, transformando Blingdenstone y a su gente en un gigantesco montón de fango y légamo formado a la imagen de su maestro, el Señor sin Rostro.

Alrededores de Blingdenstone

Las canteras, minas, campos de hongos y forjas de of Blingdenstone están situados fuera del asentamiento, accesibles a través de túneles y pasadizos más allá de la puerta principal. Las caravanas comerciales que se dirigen hacia Blingdenstone son, o bien desviadas a través de las minas, granjas, y forjas de las cercanías o bien se detienen en las puertas de la ciudad, donde su cargamento es examinado, descargado y distribuido por agentes de la Intendente Senni. Esto mantiene la chusma fuera de la ciudad propiamente dicha e incrementa la seguridad de Blingdenstone.
Los gnomos de las profundidades que trabajan en las minas, granjas, y forjas fuera del asentamiento pasan menos tiempo disfrutando del tiempo y la compañía de su familia y amigos en el hogar. La creciente locura de los Señores Demoníacos afecta a estos bravos pioneros más que a aquellos que viven en la relativa seguridad de las partes reclamadas de Blingdenstone.
Los svirfneblin en los alrededores son más secos con los extraños, y unos cuantos podrían incluso querer robarles. Los capataces en cada lugar se encuentran ahora que se dirigen a una situación de tiranía casi total, pidiendo a sus trabajadores que trabajen incluso más arduamente. Algunos mineros se guardan gemas que excavan, mientras que otros se ven atraídos a robar cosas que los aventureros estén transportando.

Problemas al Cubo

Si el cubo gelatinoso Glabbagool viaja con el grupo (ver Capítulo 2), su presencia representa unos cuantos desafíos en Blingdenstone. Los recientes ataques de légamos tienen intranquilos a los gnomos de las profundidades, y un cubo gelatinoso inteligente y telepático es algo más allá de su comprensión. Los personajes tienen que convencer a los svirfneblin de que permitan la entrada a su inusual compañero, o decirle que permanezca fuera del asentamiento. Si se le deja fuera, al final Glabbagool podría abrirse camino a través de las madrigueras de los hombres rata, dándoles a los personajes el conocimiento de cómo los légamos están entrando o apareciendo justo a tiempo para ayudar a los personajes si se encuentran en peligro.

La Bendición de Entemoch

Esta gran caverna está localizada al oeste de Blingdenstone (ver el mapa de las regiones de la Infraoscuridad y sus localidades en el Capítulo 2), y ha sido siempre un secreto férreamente guardado. La mayor parte de los svirfneblin que saben de ella murieron durante la invasión drow de Blingdenstone. Unos cuantos miembros del Enclave Corazonpétreo han escuchado hablar de su existencia, pero o bien la consideran una leyenda o bien has estado simplemente demasiado preocupados con la reclamación y reconstrucción de Blingdenstone como para buscarla.

La cueva se halla a dos días caminando del asentamiento, su entrada un pequeño túnel que lleva a una cornisa bastante alta por encima del suelo de la caverna. La cueva está forrada de estalactitas y estalagmitas, pero el rasgo dominante es el círculo de invocación que hay en su centro. El círculo fue una vez usado por los svirfneblin para invocar a Entemoch, un príncipe elemental de la tierra, y sus energías infundieron la caverna entera, potenciando las invocaciones elementales realizadas dentro de sus confines.

Si el círculo es usado para lanzar un conjuro que invoca a un elemental de tierra, la duración del conjuro pasa a ser de ld4 + 6 días y el conjuro no requiere de concentración. El elemental invocado nunca se vuelve hostil hacia el lanzador del conjuro o sus compañeros. Para ganar este beneficio, el lanzador debe proporcionar componentes materiales en forma de gemas con un valor en total de 10 po por cada Dado de Golpe del Elemental invocado.

Encontrando la Bendición de Entemoch

Localizar el túnel que lleva a la bendición de Entemoch es un gran servicio para los svirfneblin, y podría ser incluso una misión secundaria para los aventureros (ver “Unificando Blingdenstone” más adelante en este capítulo). A pesar de lo cerca que la caverna está de Blingdenstone, encontrarla no es una tarea fácil.

Los personajes pueden buscar el túnel viajando a un ritmo lento en su vecindad. Por cada día que busquen haz que los personajes realicen un control de Inteligencia (Investigación) o de Sabiduría (Supervivencia) de grupo CD 20.

Si el control de grupo tiene éxito, los personajes encontraran un curioso marcador: una pequeña pirámide de piedras cuidadosamente apiladas colocada al lado de la boca de cueva de un túnel sin ningún otro rasgo distintivo.

Tras haber localizado el marcador y haber seguido el túnel situado a su lado, el grupo puede realizar un control de Inteligencia (Investigación) o de Sabiduría (Supervivencia) de grupo CD 20. Si fallan, el grupo pierde un día buscando el siguiente marcador. Si el control de grupo tiene éxito, los personajes encuentran el siguiente marcador pasadas 2d6 horas: un túnel cuya entrada está flanqueada por los rostros esculpidos de un hombre y una mujer gnomos de las profundidades.

Este túnel tiene muchos túneles laterales ocultos por formaciones de roca. El grupo debe realizar un control de grupo de Inteligencia (Investigación), de Sabiduría (Percepción) o de Sabiduría (Supervivencia) CD 20. Si este control tiene éxito, el grupo encuentra la Bendición de Entemoch; si el control falla, el grupo pierde un día de exploración buscándola.

Encontrar la Bendición de Entemoch permite a los personajes el poder realizar un control para mejorar la actitud de los gnomos de las profundidades (ver "Cambiando la actitud de los Svirfneblin ").

Encuentros Aleatorios. Por cada día de exploración, realiza controles para encuentro aleatorios usando las tablas en el capítulo 2 y ajustando el nivel de persecución drow de la forma en que sea necesaria.

Bestias de la Bendición de Entemoch

Los personajes que exploren la caverna encontrarán trozos de estatuas rotas. Un control de Inteligencia (Investigación) CD 17 confirmará claramente que los trozos de piedra son los restos de petrificadas de alimañas como las que viven en las cuevas. A no ser que abandonen inmediatamente la caverna, los personajes serán acosados por una pareja de basiliscos que reclaman como hogar la Bendición de Entemoch.

Una vez los basiliscos hayan sido derrotados, los personajes pueden retomar su exploración de la cueva y encontraran tres huevos de Basilisco en un nido hecho con piedra pulverizada. Cada huevo es una esfera de seis pulgadas de diámetro y 20 libras de pesa con una cáscara de color gris grava tan dura como la piedra. Si se los deja solos, los huevos eclosionarán en ld4 + 1 meses. Un basilisco recién eclosionado imprimará a la primera criatura que vea, siguiendo a esa criatura como si esta fuera su padre y pidiendo que la alimenten. Si los personajes se las arreglan para mantener a los basiliscos con vida, llegarán a la edad adulta en 12 meses. Controla su crecimiento usando la tabla Maduración de Basiliscos.

MADURACIÓN DE BASILISCOS

Edad	Tamaño	Notas
Infante (hasta 3 meses)	Diminuto	CA 11; 4 (ld4+2) puntos de golpe; velocidad 10 pies; Fue 10 (+0): sin Mirada Petrificadora; mordisco +2 a impactar y produce 1 punto de daño penetrante + 1 punto de daño de veneno; Desafío 0 (10 XP)
Joven (3-12 meses)	Pequeño	CA 13; 22 (4d6 + 8) puntos de golpe; velocidad 15 pies; Fue 13 (+1); Mirada Petrificadora tiene un alcance de 15 pies; ataque de mordisco es +3 a impactar produce 3 (1d4+1) puntos de daño penetrante más 2 (ld4) puntos de daño de veneno con un impacto; Desafío 1 (200 XP}
Adulto (12+ meses)	Mediano	Ver *Manual de Monstruos*

Mina de la Cáscara Blanca

La mina de sal más grande de Blingdenstone está a medio día de camino hacia el sur. Al igual que muchos de los lugares de extracción de recursos de Blingdenstone, la carretera hacia la mina es difícil de ver para los viajeros casuales, pero los centinelas escondidos a lo largo del camino pueden reconocer a

los visitantes amistosos (aquellos acompañados por Jimjar, Topsy, o Turvy) y guiarlos a través de los túneles correctos.
La Mina Cáscara Blanca es una red interconectada de pequeñas cavernas que se abren a las vastas vetas de sal que revisten esta área de la Infraoscuridad. La mina produce suficiente sal como para proporcionar suministros a los colonos de Blingdenstone y vender en el mercado de Mantol-Derith. La mina tiene una caverna dedicada a mantener estabulados a los lagartos gigantes que los svirfneblin usan como bestias de carga.
El gnomo de las profundidades Perigrog Scrapedust dirige la mina con una justa pero exigente mano. Cree que cuando más produzca la mina, más podrán exportar, y más rápidamente podrá Blingdenstone recuperar su antigua gloria.

Minas Pickshine

Rebautizadas en honor de la más grande e influyente familia en el Gremio de Mineros, las Minas Pickshine comprenden varias minas esparcidas en un amplio círculo alrededor de Blingdenstone. Los gnomos de las profundidades han construido los túneles de acceso de tal forma que solo una entrada conocida proporciona acceso al complejo de cada mina, y esta entrada está defendida por cuatro **galeb duhr** disfrazados para parecer peñascos normales y una docena de gnomos de las profundidades.
Los conductos más grandes de las minas incluyen vetas de metales comunes como hierro y cobre, así como muchas vetas de minerales más raros como adamantina y mithral. Las minas también tienen cavernas cristalinas en donde los svirfneblin recogen todo tipo de gemas.
Todas las rutas principales hacia Blingdenstone se cruzan cerca de la entrada principal del complejo de minas, lo que significa que es probable que los personajes pasen ante este antes de llegar a Blingdenstone.
Si lo hacen, se encontrarán con Dasco Pickshine, el capataz a cargo de dirigir las operaciones generales de las minas. Dasco estará dispuesto a dejar que los personajes viajen junto a una caravana que transporta una carga de minerales de vuelta a Blingdenstone, feliz de tener un refuerzo de seguridad.

Cantera Corazonpétreo

El Enclave Corazonpétreo tiene sus cuarteles generales en esta caverna infundida con *Faerzress* y energías elementales.
Esta cantera no proporciona piedra para la construcción, ya que los constructores en Blingdenstone solo necesitan tomar un pico e irse a un muro para conseguir sus materiales de construcción. La caverna proporciona un pequeño ejército de elementales de tierra que ayudan a los colonos, y sus piedras mágicas usadas en la creación de objetos como *gemas elementales de tierra*, *anillos de comandar elementales de tierra*, y *piedras de control de elementales de tierra*.
Los elementales que entren en el Plano Material aquí, ya sea mediante un conjuro o cualquier otro medio, tendrán 2 Dados de Vida adicionales.
Normalmente, Yantha Coaxrock lidera las operaciones en la cantera. Mientras se encuentra en Mantol-Derith (ver capítulo 9), su aprendiz Nomi Pathshutter se halla a cargo de los druidas y magos del Enclave Corazonpétreo.

Curación Elemental

Nomi Pathshutter es consciente de la presencia del Azote de Ogremoch y considera la misión de su vida el proteger de su influencia a los elementales de tierra. Estudia muestras de elementales corruptos como parte de sus esfuerzos, y recompensará a los personajes que le traigan una muestra de cualquier elemental fuera de control que encuentren en las áreas inexploradas de Blingdenstone. Pagará 10 po por Dado de Golpe de la criatura de la cual se tomó la muestra.

Puertas de Blingdenstone
Unas pesadas puertas de piedra reforzadas con acero o adamantina pueden ser encontradas a lo largo del asentamiento de los gnomos de las profundidades. A no ser que se indique lo contrario, una puerta en Blingdenstone tiene CA 18, 40 puntos de golpe, un umbral de daño de 15, resistencia a daño de trueno e inmunidad veneno y daño psíquico.

Exterior de Blingdenstone

Todo en la parte exterior de Blingdenstone ha sido diseñado para obstaculizar a cualquier invasor.

1. Escaleras

Levantándose hasta una ancha terraza delante de las puertas, estas amplias escaleras están construidas para pies gnómicos. Son terreno difícil para criaturas Medianas y más grandes.

1ª. Elevador de Carros

En la parte superior de las escaleras hay una gran entrada en el muro Oeste, donde los carros son asegurados en trineos de piedra estirados con una cadena a lo largo de una empinada pendiente. El mecanismo en la parte de arriba del elevador es operado por un elemental de tierra, aunque cualquier criatura con una Fuerza de 20 o un grupo de criaturas con la fuerza combinada como para levantar 600 libras puede manejarlo.
El túnel del elevador es lo suficientemente ancho como para dejar pasar los trineos, pero tiene poco espacio por arriba. El suelo es parte del mecanismo y se considera terreno difícil. Trepar dentro o fuera de un trineo cuesta 10 pies de movimiento.

2. Puertas Principales

Las puertas principales de Blingdenstone son unas puertas hechas de acero y mithral mezcladas con una aleación secreta con resistencia a magia y panelada con adamantina. Las puertas tienen CA 23, 60 puntos de golpe, un umbral de daño de 20, resistencia a daño de trueno e inmunidad a veneno y daño psíquico. La terraza entre la parte de arriba de las escaleras y la puerta tiene una ligera pendiente hacia arriba. La pendiente impone desventaja en todos los controles realizados para golpear la puerta con un ariete.
Ocho **gnomos de las profundidades** protegen la puerta. Uno de ellos porta una *gema de conjuros* (ver apéndice B) que contiene un conjuro de *ver invisibilidad* el cual usarán en busca de criaturas invisibles cuando llegue el grupo. Los personajes que lleguen serán interrogados para determinar sus intenciones. Los guardias serán exhaustivos pero no amenazadores; siempre que los personajes se comporten de forma benévola, se les proporcionará la entrada. Cuatro de los guardias los escoltarán a través del Laberinto (área 3) y el guantelete (área 4) hasta el Interior de Blingdenstone.
El tener a Jimjar, Topsy, o Turvy en el grupo ayudará a facilitar la entrada del grupo en Blingdenstone. Esto es especialmente importante si el grupo contiene uno o más drow, cuya presencia en cualquier otro caso demandaría de una escolta armada en todo momento dentro del asentamiento. Si los personajes revelan que están huyendo de los drow, los guardias decidirán que el jefe Dorbo Diggermattock debería escuchar su historia. La escolta armada que acompañe a los personajes dentro del asentamiento les llevará a un audiencia con el jefe en el área 14.



3.

Laberinto

Entre la puerta y lo que es Blingdenstone propiamente dicha, los svirfneblin construyeron el Laberinto: un serpenteante y retorcido camino que corre entre muros de 10 pies de altura tachonados con clavos.

Trepar por un mucho tachonado de clavos requiere de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 13. Incluso sí supera el control, una criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 para evitar los clavos, sufriendo 1d4 puntos de daño penetrante si falla la tirada. El camino sube y baja, por lo que determinadas secciones pueden estar inundadas o llenas con gases venenosos.

En ciertos puntos, el camino se estrecha tanto que solo deja pasar a criaturas pequeñas, las criaturas Mediana deben apretarse para pasar, y las criaturas Grandes simplemente no caben a no ser que tengan forma amorfa.

Un segundo camino es inaccesible desde la puerta principal, viajando por encima de las murallas desde las cuales los defensores pueden disparar libremente contra todas las criaturas que intenten abrirse paso a través del camino inferior. Una carretera pavimentada recorre el muro oeste de la caverna, sobre la cual los carros y animales de tiro son izados para que puedan evitar el pasar por el laberinto. El mecanismo de izado puede ser destruido con simplemente tirar de una palanca si invasores se las arreglan para tomar el control.

4. Guantelete

La última línea de defensa de Blingdenstone es un amplio y serpenteante túnel tras una puerta similar a la del área 1.

Torres de la Puerta

Flanqueando la puerta hay dos torres de piedra incrustadas en los muros de la caverna. Atisbando a través de ventanas cerradas con postigos en cada torre hay cuatro **gnomos de las profundidades**, ocho en total. Estos gnomos operan poleas que abren y cierran la puerta. Si los personajes están viajando con una escolta de gnomos de las profundidades, las puertas se abrirán nada más comiencen a acercarse, permitiendo acceso al túnel de más allá. Si los personajes llegan sin escolta, los gnomos rehusarán abrir la puerta.

Túnel

El túnel tiene un techo a 30 pies de altura, e incrustadas en sus muros hay *gemas de conjuros* espaciadas cada 30 pies. Las gemas están insertadas en huecos y mantenidas en su lugar con *cola soberana*, y cada gema contiene un conjuro de *símbolo*. Cualquier gnomo de las profundidades que vea una gema puede activar el conjuro contenido dentro de ella usando su acción parad decir en voz alta la palabra de mando adecuada. Cualquier intento de sacar una a *gema de conjuros* del muro destruye la gema.

En el extremo norte del túnel hay una puerta más pequeña hecha de piedra reforzada con adamantina (ver la barra lateral "Puertas de Blingdenstone"). Unas cornisas a quince pies de altura en unos huecos flanquean la puerta. Las cornisas están actualmente sin proteger, y las puertas de piedra se abren fácilmente para revelar más allá las cuevas del Interior de Blingdenstone.

Interior de Blingdenstone

Población: 300 gnomos de las profundidades (svirfneblin)
Gobierno: Colectivo laboral liderado por Dorbo y Senni Diggermattock
Defensa: Milicia, elementales de tierra invocados
Comercio: Sal, gemas, y minerales raros
Organizaciones: Gremio de Mineros, el Enclave Corazonpétreo

Las defensas en el exterior de Blingdenstone dan la imagen de una gente paranoica bajo asedio, pero una vez se atraviesan las últimas puertas, el verdadero carácter del asentamiento es revelado.

Cálida, amistosa y acogedora, Blingdenstone es una rareza en la Infraoscuridad.

Lee el siguiente texto cuando los personajes lleguen por primera vez al interior de Blingdenstone, omitiendo el segundo párrafo si llegan sin escolta.

> Dejáis el oscuro túnel detrás de vosotros y dais un paso en lo que parece ser otro mundo. Estas no son siniestras cuevas drow de piedra tosca y desnuda, sino una tierra subterránea de colores cálidos y agradables olores. Los gnomos de las profundidades que podéis ver se mueven todos para realizar sus quehaceres os miran con un gesto suspicaz, pero instintivamente sabéis que aquí no estáis bajo ninguna amenaza.
>
> Uno de los guardias que os escolta abandona su serio rostro fruncido para dar paso a un gesto afirmativo mientras les invita a atravesar la puerta. "Bienvenidos a Blingdenstone, viajeros."

5. Salón de Recepción

Esta ajetreada caverna da la bienvenida a los visitantes a Blingdenstone y conecta las cámaras más importantes del nuevo asentamiento. Dos túneles sellados aquí llevan a la Guarida Goldwhisker. Uno de ellos está bloqueado por un desprendimiento provocado de forma deliberada hacia el sur, y el otro está bloqueado por una puertas reforzadas y cerradas con llave.

6. Barracones

Esta cámara se halla sobre el nivel principal de Blingdenstone, y cobija a svirfneblin que no están de servicio y asignados a la defensa de la entrada.

7. Gruta de los Comerciantes

Esta caverna sirve como mercado central de Blingdenstone. Todo tipo de hongos crecieron una vez en esta húmeda gruta, pero un conjuro lanzado de forma errónea los convirtió en piedra hace ya siglos.

Los mercaderes de Blingdenstone se reúnen aquí en tenderetes improvisados para vender sus mercancías y regatear los unos con los otros. Las caravanas que llegan bajan su carga hasta almacenes excavados bajo la gruta.

Kazook Pickshine

Si los personajes aceptaron el encargo de Werz Saltbaron en Gracklstugh (ver capítulo 4), podrán entregar el saco de gemas de Werz a Kazook Pickshine, el cual tiene un tenderete en la Gruta de los Comerciantes. Kazook es un gnomo de las profundidades.

Si los personajes se acercan de forma abierta y le presentan el saco, ahogará un respingo mientras mira intranquilo a su alrededor, luego los admitirá rápidamente mientras en voz baja les reprochará sugiriéndoles que hablen en voz baja y que no sean tan francos en sus tratos. Luego inspeccionará las gemas, las pesará a pulso mientras mira con suspicacia a los personajes, y luego les pagará por la entrega con una circonita por valor de 50 po.

Incursión de Cubo Gelatinoso

La primera vez que los personajes visiten la Gruta de los Comerciantes sin una escolta, un tañido de campaña estará sonando cerca de la entrada principal. Cuando esto ocurra, lee el siguiente texto a los personajes.

> Los gnomos de las profundidades a vuestro alrededor empuñan todos sus armas y se retiran mientras veis como un guardia tropieza y luego se eleva rápidamente en el aire.
> Un extraño brillo a su alrededor revela la superficie del cubo gelatinoso que lo ha engullido.

Dos cubos gelatinosos se han deslizado a través de un túnel colapsado entre la Gruta de los Comerciantes y el área 24 de la Guarida Goldwhisker. Ambos cubos avanzan, intentando engullir y consumir a cualquier otra criatura que se ponga en su camino hasta que sean destruidos.

El svirfneblin atrapado se llama Mev Flintknapper, usa las estadísticas del **veterano** del *Manual de Monstruos*, pero también dale los rasgos de un gnomo de las profundidades de Camuflaje Pétreo, Astucia Gnómica y Lanzamiento Innato de Conjuros.

Ya ha sufrido 10 puntos de daño por ácido y sufrirá otros 21 (6d6) puntos de daño por ácido al comienzo de cada uno de los turnos del cubo hasta que sea sacado de su interior con un control exitoso de Fuerza CD 12. El intento requiere de una acción, y cualquier criatura que haga el intento sufrirá 10 (3d6) puntos de daño por ácido mientras introduce sus manos en el cubo.

Si Glabbagool está con los personajes, intentará intimidar a los otros cubos interponiéndose entre ellos y los personajes. A tu discreción, permite a Glabbagool el usar la acción de Ayuda para apoyar los ataques de los personajes.

Tesoro. Una vez destruidos, los cubos hostiles dejan caer sus contenidos al suelo: 12 po y una *espada corta +1* de manufactura drow (ver la barra lateral “Objetos de Manufactura Drow" en el Apéndice B).

Desarrollo

Después del encuentro con los cubos gelatinosos, los svirfneblin informarán a los personajes que las incursiones a manos de légamos se están haciendo algo cada vez más frecuente. En cada caso, parece como si los légamos estuvieran intentando abrirse paso hacia la sección abandonada al Noroeste de la ciudad (etiquetada como “la Corte del Pudin” en el mapa de Blingdenstone).

Interior de Blingdenstone: Rasgos Generales

El interior de Blingdenstone cubre las áreas que los svirfneblin han recuperado de manos de ocupantes sobrenaturales y otros peligros, ahora protegidas por medios mágicos y mundanos.

Cámaras. Blingdenstone no es una única caverna, sino una red de cavernas interconectadas y salas que los svirfneblin ha ampliado y tallado para ser usadas como hogares, talleres, tiendas, templos de adoración, almacenes y muchas otras cosas.

Excepto aquellas que son usadas como los hogares privados de familias svirfneblin, todas las cámaras son lo suficientemente altas como para que criaturas de tamaño mediano las recorran sin dificultades, y las áreas comunes son incluso más grandes.

Es raro que los muros de las cavernas estén desnudos en Blingdenstone. Los muros de las cavernas grandes están llenos de escaleras y rampas que llevan a balcones y huecos que sirven como tiendas o lugares de almacenaje. Las cavernas más grandes están cruzadas por pasarelas que permiten a los svirfneblin y visitantes llegar a túneles interconectados por encima del nivel del suelo.

Luz. Las cavernas del Interior de Blingdenstone están brillantemente iluminadas con una mezcla de hongos luminiscentes, escarabajos de fuego dentro de jaulas y magia. La luz de estas cámaras se filtra a cortos túneles de interconexión que carecen de iluminación, creando zonas débilmente iluminadas. Los túneles más largos suelen tener su propia luz, normalmente producida mágicamente.

Túneles de Interconexión. Los svirfneblin y otras razas pequeñas pueden caminar fácilmente a través de estos túneles, pero las criaturas medianas o más grandes deben agacharse y encogerse para poder pasar; un rasgo que ha sido pensado para dificultar los movimientos de una fuerza invasora. La mayor parte de los túneles tienen los suelos lisos, pero aquellos cerca de la periferia están llenos de cascotes y deshechos.

Algunos de los túneles de interconexión en Blingdenstone están protegidos con trampas. Las trampas más comunes son los techos que caen y los pozos con estacas (ver “Trampas de Muestra” en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master)*. Muchos túneles descienden hacia abajo antes de volver a subir, lo que les permite a los gnomos el inundarlos. Todas las trampas de túnel en el interior de Blingdenstone están inactivas, pero los svirfneblin pueden activarlas rápidamente en caso de emergencia.

Recompensa de PX

Los personajes ganan una recompensa especial de 100 PX cada uno por entregar el saco de gemas de Werz a Kazook Pickshine. Si los personajes se las arreglaron para rescatar a Mev, o hicieron un sincero esfuerzo por hacerlo, recompensa a cada uno con 50 PX, y permíteles que hagan un control de grupo de Carisma para mejorar la actitud de los gnomos de las profundidades (ver Cambiando la Actitud de los Svirfneblin ").

8. El Rubí entre la Roca

El Enclave Corazonpétreo acepto unirse al esfuerzo de los Diggermattock de recolonizar Blingdenstone a cambio de ayuda para reclamar este templo conocido como el Rubí en la Roca. Este templo está dedicado a Segojan Earthcaller, el dios svirfneblin de la tierra profunda y la naturaleza. Los rituales y deberes diarios del templo son dirigidos por un gnomo de las profundidades llamado Glyphic Shroomlight, un nervioso y joven novicio que está haciendo todo lo que puede en una situación que requeriría de alguien mucho más mayor y experimentado (usa las estadísticas del **acólito** que aparecen en el *Manual de Monstruos*, pero también dale a Glyphic los rasgos de Camuflaje Pétreo, Astucia Gnómica y Lanzamiento de conjuros innato de un **gnomo de las profundidades**).



A pesar de la profanación durante la invasión drow y las décadas de saqueos e incursiones tras ella,

El Camino a Casa

Los svirfneblin conocen rutas desde Blingdenstone hasta Gauntlgrym. Si quieres mantener a los personajes de aventuras en la Infraoscuridad, Blingdenstone debería o bien ser su último destino después de haber explorado las otras áreas en los capítulos iniciales de la aventura, o bien deberían ser ocupados con otras tareas y misiones antes de volver al mundo de la superficie. Estas misiones podrían provenir o bien de los gnomos de las profundidades o bien de capítulos anteriores de la aventura.

Los svirfneblin no ayudarán a los personajes a volver a la superficie hasta que su actitud hacia los personajes no sea amistosa.

Los personajes pueden conseguir esto a través de acciones menores y servicios (ver "Cambiando la Actitud de los Svirfneblin" antes en este mismo capítulo), según ciertos svirfneblin les van pidiendo ayuda. Si los personajes dejan a los svirfneblin sin proporcionarles ayuda en tratar ciertos problemas, la actitud de los gnomos de las profundidades será hostil si alguna vez vuelven a Blingdenstone.

Los muertos honrados de la vieja ciudad todavía descansan de forma segura en las catacumbas bajo el templo. Un pasadizo en el lado este de la caverna lleva a esta red de pequeñas cavernas enlazadas a la cual solo se puede acceder desde el templo. Las catacumbas están construidas a lo largo de una cuadrícula más regular, lo que hace fácil para los personajes el moverse a través de estatuas y nichos funerarios. Si los personajes vienen aquí siguiendo rumores de fantasmas, es solo cuestión de tiempo antes de que se encuentren con el Guardián de la Madriguera Jadger, un fantasma de los tiempos de la invasión drow.

Si los personajes recuperaron la mano cortada de Pelek en la sección “Los Túneles de Piedraespira” del capítulo 4, podrán hacer que el espíritu de Pelek obtenga su descanso eterno colocando sus restos en las catacumbas. Si hacen esto, el fantasma del Guardián de la Madriguera Jadger aparecerá ante ellos.

Guardián de Madriguera Jadger

El **fantasma** de Jadger dará la bienvenida a los personajes pero desaparecerá a través de un muro si le atacan (el rumor se esparcirá rápidamente por todo el asentamiento acerca de la rudeza de los aventureros, empeorando la actitud de los gnomos hacia los personajes).

Jadger hablará cándidamente acerca de quién es y de lo que le ocurrió. Después de haber obtenido el dato de que los personajes buscan información de los svirfneblin, les pedirá que hagan dos

tareas que requieren de otorgarles el descanso eterno a otros dos espíritus svirfneblin:

- Destruir a Vazuk, un gnomo de las profundidades que está loco de pena y que supone una amenaza para los demás residentes de Blingdenstone. Su espectro puede ser encontrado embrujando su viejo hogar en el área 12a.
- Recuperar los restos de un gnomo de las profundidades llamado Udhask y llevarlos a las catacumbas. Jadger sabe que el gnomo de las profundidades murió en alguna parte en Plaga de Rocas, la sección al noreste de Blingdenstone.

Jadger le dirá a los personajes que responderá una pregunta por cada fantasma al que consigan dar el descanso eterno (incluyendo a Pelek de Gracklstugh, si los personajes han devuelto a este lugar su mano). Sus conocimientos de la Infraoscuridad son considerables, aunque antiguos.

Recompensa de PX

Si los personajes devuelven los restos de Pelek a las catacumbas, cada personaje ganará una recompensa especial de 100 PX.

9. Cueva de Cultivo

Este complejo de cavernas está dedicado al cultivo de hongos útiles que los svirfneblin usan en su cocina y manufactura, incluyendo los siguientes hongos comestibles y exóticos:

- 3d6 tallos de barril
- 6d6 gorros azules
- 3d6 Narices de Nilhogg
- 3d6 tallos de antorcha
- 3d6 trillimacs

Dos túneles bloqueados llevan hacia el Norte y el Noreste hasta áreas que han sido recolonizadas. Todos los elementales son mantenidos lejos de estos pasadizos ya que el enclave Corazonpétreo cree que llevan a las cavernas donde acecha el Azote de Ogremoch.

5. Área de Reunión

Esta cueva está fortificada con barricadas y defendida por ocho **gnomos de las profundidades** y cuatro **tejones cavernarios** (ver “Encuentros Aleatorios en Blingdenstone "). No hay elementales de tierra aquí reforzando la seguridad porque el pasadizo en el muro norte sellado con llave lleva a áreas donde los gnomos de las profundidades han confirmado la influencia del Azote de Ogremoch.

Maldad Ignota

El líder de los guardias es un svirfneblin irónicamente cínico llamado Sark Axebarrel, el cual advertirá al grupo de informes que hablan de la presencia de una medusa en las cavernas más allá de las puertas, en una sección de la vieja ciudad a la que los gnomos se refieren como Plaga de Rocas. Si deciden explorar Plaga de Rocas, Sark les pedirá que averigüen todo lo que puedan acerca de la medusa, y que la maten si son capaces. Ofrecerá un pago de 50 po por personaje a cambio de información útil, más un diamante por valor de 1,000 po si traen consigo pruebas de que la medusa está muerta

12. Cavernas Estrepitosas

Este racimo de cavernas en el extremo este del asentamiento sirve como taller para los armeros y forjadores de armaduras. Armas tradicionales svirfneblins, incluyendo picos, dardos, y dagas, así como cotas de anillas, de escamas, y de mallas son forjadas y vendidas aquí.

Equipos menos comunes como espadas y escudos pueden ser pedidos a medida. Los precios para armas y armaduras son el doble de los listados en el *Manual del Jugador*. Los pasadizos que llevan al área 17 están sellados por muros de acero que no pueden ser abiertos.

12. Cuevas Residenciales

Estas cavernas se ramifican en cavernas más pequeñas las cuales sirven como apartamentos para familias svirfneblin. Unos túneles llevan a cámaras secundarias que se ramifican a apartamentos más pequeños.

Los apartamentos de los gnomos de las profundidades no tienen puertas.

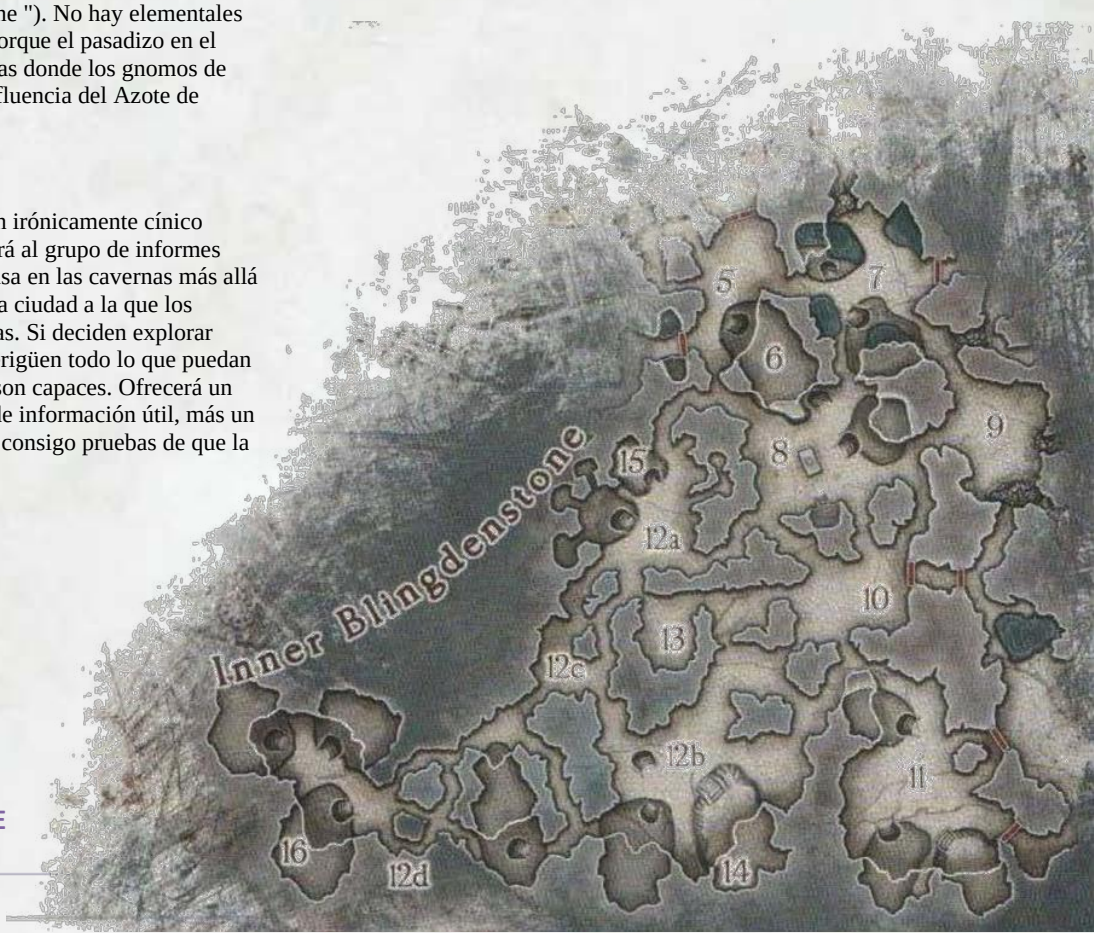
Los locales estarán dispuestos a hablar con los personajes, dirigiéndolos hacia una cueva en particular que fue recientemente evacuada. Un “fantasma” se manifestó allí y persiguió a una familia que pretendía instalarse allí (ver área 12a).

12A. Hogar de Vazuk

Vazuk era un siempre trabajador del cuero que murió durante la invasión drow. Su espíritu se despertó cuando una familia se mudó en lo que solía ser su hogar, luego se vio invadido por la furia y comenzó a aterrorizar a todas las criaturas que se acercaban.

Vazuk es un **espectro** (usa la variante de poltergeist). No puede ser ahuyentado dentro de su antiguo hogar. Atacará a los personajes nada más entren en la casa, todo ello mientras grita "Mías! Mis cosas no son tuyas!"

Tesoro. Un personaje que rebusque en el apartamento y que supere un control de Sabiduría (Percepción) CD 15 detectará un agujero oculto en el suelo. El agujero contiene un pequeño cofre de madera de zurkh con ocho rubíes por valor de 250 po cada uno.



Recompensa de PX

Además de los PX ganador por derrotar a Vazuk, cada personaje gana 50 PX más si informan al Guardián de la Madriguera Jadger (ver área 8) de que se han encargado del espíritu.

13. Piedras Parlantes

Un círculo de menhires de piedra anteriores a la fundación de Blingdenstone se levanta en el centro de esta pequeña caverna. Los gnomos creen que este henge es un grupo de galeb duhr verdaderamente antiguos, venerados como manifestaciones de los dioses. Los más religiosos entre los miembros del Enclave Corazonpétreo lanzan conjuros de *augurio* y *comunión* dentro del círculo, interpretando las respuestas a sus preguntas a través de sutiles cambios en las vibraciones del lecho de roca bajo sus pies.

Purificar la Piedra Tenaz

Gurnik Tapfinger, sacerdote principal de Callarduran Smoothhands en el Enclave Corazonpétreo, se aproximara a los personajes si estos muestran algún interés en las Piedras Parlantes (usa las estadísticas de **sacerdote** en el *Manual de Monstruos*, pero dale también a Gurnik los rasgos de Camuflaje Pétreo, Astucia Gnómica y Lanzamiento Innato de conjuros de un gnomo de las profundidades).

Les pedirá que realicen una tarea en un área cerrada de la vieja ciudad conocida como Plaga de Rocas, donde el templo de su dios permanece profanado. Si los personajes aceptan, les entregará un rubí que es en realidad una *gema de conjuros* (ver apéndice B) que contiene un conjuro de *sacralizar* y les pedirá que coloquen la gema en el menhir de Piedra Tenaz (ver área 22).

Gurnik les advertirá que una vez coloquen la gema, Azote de Ogremoch enviará a sus sirvientes para detenerlos.

Deben derrotar a estos sirvientes hasta que la gema despierte a los tres guardianes del templo, momento en el cual el templo habrá sido purificado y los personajes se podrán marchar. Una vez los personajes hayan cumplido esta tarea, Gurnik canalizará el poder del ahora purificado templo, otorgando una *bendición de protección* o una *bendición de arma* a cada uno de los personajes (a elección del jugador). Ver “Otras Recompensas” en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master* para más información acerca de las bendiciones.

14. Salón de los Diggermattock

Este es el hogar de Dorbo y Senni Diggermattock así como el “palacio” de gobierno provisional de Blingdenstone. Los personajes son escoltados aquí si revelan a los guardias en el área que están huyendo de los drow.

Dos docenas o así de svirfneblin ocupan esta caverna bien iluminada, algunos moviéndose rápidamente con bolsas de mensajes en las manos mientras otros se afanan alrededor de varias mesas de piedra cubiertas con mapas y otros papeles, hablando en susurros de tono serio. La parte de atrás de la habitación está dominada por un podio tallado en la roca de la caverna, sobre el cual descansan dos escritorios de piedra los cuales se miran el uno al otro. Dos svirfneblin, uno de ellos un hombre, el otro una mujer, están sentados detrás de los escritorios, hablando con consejeros y entre sí. Vuelven la vista hacia vosotros cuando entráis.

Los gobernantes de facto de Blingdenstone están interesados en todo lo que los personajes tengan que decir acerca de sus aventuras, especialmente si han contemplado algún otro suceso de influencias demoniacas durante sus viajes por otras partes de la Infraoscuridad.

Los Diggermattock ofrecerán a los personajes un refugio seguro a condición de que no causen ningún problema en la comunidad.

Si se les pregunta acerca de cómo llegar a la superficie, Dorbo dirá que le encantaría ayudar, pero que Blingdenstone se haya en estos momentos bajo una gran presión y que no se puede permitir que nadie les acompañe para guiarlos. Lo que es más, los gnomos no permitirán que ningún extraño compre o coja sus mapas.

Tanto Dorbo como Senni responderán con evasivas y se enfadará si los personajes insisten sobre el tema, momento en el cual los personajes deberán superar un control de grupo de Carisma CD 15 o la actitud de los svirfneblin empeorará en un grado.

Si los aventureros se ofrecen a ayudar al asediado asentamiento, los líderes svirfneblin mencionarán las cosas que los personajes pueden hacer para aliviar la presión sobre la comunidad y liberar sus recursos. Cada tarea que los personajes resuelvan con éxito cambiará la actitud de los svirfneblin en un grado (ver "Cambiando la Actitud de los Svirfneblin ").

“Operación: Hay Légamo Ahí ?”

Los Diggermattock transmitirán rumores de que algún monstruo o magia en la parte noroeste del asentamiento podría ser responsable del creciente número de légamos en Blingdenstone.

Si los personajes vuelven con información acerca de la Corte del Pudin y la amenaza que allí se está gestando, los Diggermattock les pagarán con una *gema de conjuro* vacía del nivel de conjuro más alto que un conjurado en el grupo pueda lanzar.

“Operación: Exterminio?”

Los hombres rata del Clan Goldwhisker son un punto de discusión entre los Diggermattock. Dorbo los quiere fuera de las madrigueras para liberar espacio de viviendas para los duros trabajadores svirfneblin. Tambien quiere recuperar el Centro de la Casa que cree que todavía se halla en manos de los hombres rata (ver área 28). Senni piensa que los hombres rata son descendientes de habitantes de Blingdenstone y que se merecen permanecer y reunirse con su comunidad.

Dado que los hombres rata son tan territoriales y defensivos como los svirfneblins, todos los intentos de parlamentar han sido respondidos con violencia. Senni le pedirá a los personajes que se aventuren en las madrigueras y que hablen con quienquiera que esté al mando de los hombres rata.

El informe de los personajes determinará si los svirfneblin redoblarán sus esfuerzos para eliminar a los hombres rata o si trabajarán para lograr un acuerdo.

Si Topsy o Turvy están con el grupo, querrán saber más acerca de la comunidad de hombres rata. Si su propia naturaleza de hombres rata es revelada ante los Diggermattock u otros gnomos de las profundidades, a los gemelos se les ofrecerá la opción de ir a la parte de Blingdenstone controlada por los hombres rata o ser exiliados de forma permanente del asentamiento, lo que podría empujar a los personajes a reunirse y hablar con el Clan Goldwhisker.

15. Piedras Cantantes

Esta caverna elevada cerca de una de las áreas residenciales más importantes de Blingdenstone contiene una gran variedad de rocas y cristales en mitad de su suelo con forma de cuenco. Los trovadores svirfneblin con pericia en el arte de hacer cantas las rocas pueden alterar la frecuencia de las vibraciones emitidas por las piedras (cada una de ellas individualmente), creando un efecto similar a un grupo de bardos tocando el arpa.

Cuando los personajes lleguen por primera vez aquí, una **gnomo de las profundidades** llamada Garra Songstone estará tocando

los cristales ante una apreciativa audiencia de 3d4 niños gnomos de la profundidades (no combatientes).

16. La Jarra Espumosa

La Jarra Espumosa fue construida como posada para albergar a huéspedes extranjeros que visitaban Blingdenstone. Fue abandonada después de la invasión drow, pero ha vuelto a abrir recientemente. Aunque sus suministros de bebidas y comida de la superficie son escasos, las habitaciones están construidas para huéspedes de tamaño Mediano, con lechos cómodos y dos fuentes termales separadas para tomar un baño y relajarse.

No hay otros huéspedes actualmente, por lo que los miembros del grupo que se hospeden aquí tendrán la posada para ellos solos. Muchos svirfneblin frecuentan la barra de la posada después de trabajar, manteniendo animado el lugar. La taberna sirve Fuerte del Lagoscuro, una cerveza que los svirfneblin compran a comerciantes duergar en Mantol-Derith (ver capítulo9).

Tappy Foamstrap, un aburrido gnomo de las profundidades, dirige la posada. La llegada de los personajes es la cosa más excitante que le ha ocurrido durante meses, por lo que los asaeteará con preguntas sobre sus vidas y aventuras, lanzando bebidas y comida gratis a cambio.

Rumores y Chismorreos

La comunidad svirfneblin está cercanamente relacionada, por lo que los rumores se esparcen rápidamente. Los personajes que hablen con los clientes de la taberna mientras la actitud general de los gnomos es indiferente o amistosa escuchan la siguiente información.

- El problema de los fantasmas de Blingdenstone está empeorando, y quedan incluso espíritus encantando las catacumbas.
- Hubo un svirfneblin loco durante los primeros días de la reclamación, el cual desapareció. Algunos de los exploradores dicen haberlo visto, merodeando alrededor de las áreas sin reclamar del asentamiento. (Los exploradores no saben que este gnomo es el Rey de los Pudines).
- El Enclave Corazonpétreo está cerca de encontrar una solución a la amenaza que supone el Azote de Ogremoch (falso).
  Los gnomos llaman “Plaga de las Rocas” a una gran área sin reclamar en la zona noreste del asentamiento, porque los elementales de tierra se vuelven locos cuando se acercan a ella.
- La gente está dividida en cuanto a qué hacer con los hombres ratas que viven en las cavernas del sudeste. Algunos quieren echarlos, mientras que otros proponen formar una alianza de mutuo interés.
- Un mercader de Gracklstugh dice que hay un influjo de monedas de los reinos de la superficie en la ciudad, pero nadie sabe de dónde vienen. (Ver capítulo 4 para más información).
- Una caravana svirfneblin que ha vuelto de las Minas Cáscara Blanca se encontró una procesión de micónidos que bailaban. A través de sus esporas de conversación, los micónidos dijeron a los gnomos algo acerca de una “celebración de boda”, lo que es extraño considerando que los micónidos no celebran bodas (ver capítulo 5 para más información).

Los personajes pueden pasar unas cuantas horas socializando en la barra de la Jarra Espumosa. Si lo hacen, ganarán ventaja en su próximo control de grupo de Carisma realizado para mejorar la actitud de los gnomos de las profundidades.

Plaga de las Rocas: Rasgos Generales

Al contrario que las partes reclamadas de Blingdenstone, Plaga de las Rocas está carente de todo, es fría y hostil.

Iluminación. Todas las partes de Plaga de las Rocas están a oscuras excepto por cualquier fuente de luz que traigan los personajes con ellos.

Cavernas y Pasillos. Las cavernas y túneles de conexión en esta parte de Blingdenstone son de la misma construcción que los vistos en el Interior de Blingdenstone, pero están vacíos y los suelos cubiertos de cascotes,

Humedad. Unos cuantos charcos poco profundos y riachuelos recorren el área, haciendo que el área sea húmeda y fría. Los charcos son terreno difícil.

Plaga de las Rocas

Cuando los drow atacaron Blingdenstone, Azote de Ogremoch se retiró a los rincones más lejanos de la ciudad en ruinas, esperando al momento adecuado para reemerger y buscar elementales de tierra a los que corromper. La malévola entidad no tuvo que esperar mucho, ya que los drow enviaron equipos de saqueadores para hacerse con los tesoros que los gnomos de las profundidades habían dejado atrás, trayendo consigo sus propias entidades elementales.

Azote de Ogremoch atacó a los drow con la misma insistente crueldad con la que lo había hecho con los svirfneblin, volviendo a sus sirvientes elementales contra ellos. Al final, los ejércitos drow abandonaron la ciudad, pero cuando lo hicieron, una sacerdotisa drow de Lolth llamada Neheedra Duskryn se quedó atrás.

Neheedra estaba obsesionada con conseguir *gemas de conjuros* tanto por su poder como por su belleza, con el objeto de convertirse en la hermosa y poderosa reina de su propio reino subterráneo. Dirigía una fuerza de sirvientes y soldados drow con una crueldad incomparable, empujándolos incansablemente a que buscaran *gemas de conjuros* e incrementaran su riqueza y poder.

Dominada por su propia avaricia y vanidad, Neheedra se embarcó en oscuros rituales diseñados para asegurar su poder, imaginando que Blingdenstone se convertiría un día en un enclave drow con ella como su líder inmortal.

Desafortunadamente, los pactos mágicos que forjó al final transformaron a la vanidosa sacerdotisa en una medusa. Enfurecida por su destino, Neheedra convirtió a sus sirvientes en piedra y cayó en la locura. A lo largo de las décadas, convirtió a piedra a toda criatura con la que se encontraba, atrayendo al final la atención de Azote de Ogremoch.



Ahora la medusa trabaja en conjunción con la maligna entidad, creando sirvientes de piedra animados por su poder.
Desde el retorno de los svirfneblin a Blingdenstone, los gnomos de las profundidades han evitado sabiamente las secciones de la ciudad en las que habitan Azote de Ogremoch y Neheedra, bloqueándolas del resto del asentamiento y llamándolas “Plaga de las Rocas”.

17. Residencias Abandonadas

Esta gran caverna es similar a las áreas residenciales del Interior de Blingdenstone, excepto que no hay calor o alegría, solo oscuridad y signos de una carnicería.

Cada paso resuena lanzando ecos contra las paredes más allá de vuestro círculo de luz. El aire es frio y húmedo, y podéis escuchar el sonido de una catarata en algún lugar de la negrura, junto con débiles ecos de sonidos de lucha.

Los ecos de lucha provinieren siempre de lugares en la oscuridad más allá del alcance de la luz y visión de los personajes en la oscuridad. Según los personajes se mueven hacia el origen aparente de la fuente, los ecos se van haciendo más débiles, como si se originaran en otro lugar.

A no ser que los personajes se retiren rápidamente por donde vinieron, aparecerá el **fantasma** de un svirfneblin llamado Udhask. Usará su Rostro Aterrador, luego atacará con su Toque Marchitador. Si sufre cualquier daño, el fantasma gritará “¡Se acercan! ¡Todos escóndanse!” Luego huirá. Los personajes pueden seguir al fantasma huidizo hasta una vieja madriguera, donde desaparecerá. Dentro de la madriguera, los restos esqueléticos de Udhask yacen al lado de un lecho de piedra.
No hay evidencias de que muriera de forma violenta. De hecho, cuando los drow atacaron Blingdenstone, Udhask tuvo un ataque al corazón y murió mientras buscada sus posesiones más valiosas (ver "Tesoro").

Poza y Catarata

Una catarata alimentada por una corriente subterránea de agua pura desemboca en una poza de 100 pies de diámetro y 10 de profundidad que domina el lado este de la caverna. Flanqueando la poza hay dos amplias escaleras, toscamente talladas en la piedra, que suben 30 pies hasta una cueva elevada llena de hongos y cristales (área 18). La corriente fluye a través de la cueva más alta antes de caer a esta.

Tesoro

El esqueleto de Udhask parece estar asomándose bajo el lecho de piedra. Un personaje que busque bajo la cama y que supere un control de Sabiduría (Percepción) CD 15 encontrará un compartimento secreto bajo una losa del suelo. Dentro del compartimento hay una bolsa de cuero podrida que contiene seis gemas de 100 po cada una y una *poción de invisibilidad.*

Desarrollo

Recoger los huesos de Udhask y llevarlos ante el fantasma del Guardián de la Madriguera Jadger en el área 8 completa una de las tareas de Jadger.

18. Mirador

Una corriente poco profunda y cuyas aguas fluyen rápidamente divide en dos esta caverna.

Unas formaciones cristalinas brotan del suelo en ambos lados de la corriente, y unas escaleras toscamente labradas en la parte de atrás de la caverna suben 30 pies hasta una cornisa vacía de piedra con un par de estatuas aladas apostadas sobre ella.

Las dos “estatuas aladas” en la cornisa son dos **gárgolas**. Si los personajes atacan a las gárgolas o se mueven a menos de 30 pies de su posición, los monstruos saltarán y atacarán. En el segundo asalto de combate, un **elemental de tierra** enloquecido surgirá del suelo de piedra y se unirá al combate.
La corriente que fluye a través de la cueva se origina de un manantial formado naturalmente en el muro noreste justo bajo la cornisa.
La corriente solo tiene 3 pies de profundidad. Las formaciones cristalinas a través de la cueva son lo suficientemente grandes como para que los personajes se escondan detrás de ellas, peor no son mágicas ni tienen un valor apreciable.

Tesoro

Entre los restos del elemental de tierra, los personajes pueden encontrar una *gema de elemental de tierra.* Antes de que puedan usarla, sin embargo, debe recibir un conjuro de *retirar maldición* de un sacerdote del Enclave Corazonpétreo.
En otro caso, el elemental invocado siempre será hostil hacia su invocador. Los personajes también pueden recolectar muestras de los cuerpos del elemental corrupto y las gárgolas para Nomi Pathsutther (ver “Cantera Corazonpétreo” en la sección “Alrededores de Blingdenstone”).

19. Jardín de Cristales

La luz proveniente de hongos bioluminiscentes se refracta a través de grandes formaciones cristalinas que salen del suelo, creando un caleidoscopio de colores en los muros adyacentes. Los cristales son medio transparentes, distorsionando ligeramente las imágenes vistas a través de ellos. Una estatua de un gnomo aparece acuclillada cerca de un crecimiento cristalino, manteniendo un cristal roto en sus manos.

Seis luces nocturnas (ver “Hongos de la Infraoscuridad” en el capítulo 2) iluminan esta cueva. Los túneles en esta área suben hasta el área 20, y bajan hasta el área 21, y dos juegos de escaleras talladas en los muros llevan hasta el área 22.
La estatua es en realidad un gnomo de las profundidades llamado Vort, el cual fue convertido en piedra por Neheedra la medusa. Intentó usar uno de los cristales para bloquear la mirada de la medusa pero falló. Cualquiera que examine la estatua se dará cuenta de que el gnomo parece estar intentando colocar el cristal delante de sus ojos, como si estuviera intentando mirar a través de él.
Los cristales de este lugar pueden ser usados como contramedida frente a la mirada de Neheedra. Una criatura con una mano libre que mantenga un cristal delante de sus ojos gana ventaja en las tiradas de salvación de Constitución realizadas contra la mirada de Neheedra. Sin embargo, la criatura realiza las tiradas de ataque con desventaja.

20. Guarida de Neheedra

Neheedra Duskryn formaba parte de la expedición enviada para saquear Blingdenstone y despojarla de sus *gemas de conjuros*. Su apostura refleja la riqueza y elegancia del monarca drow que anhelaba ser.

Los adornos en esta cámara serían de lo más normal en una ciudad drow. Tapices con motivos de arañas, finos muebles de madera de zurkh y armarios llenos de caros ropajes llenan el área, todo ello viejo y podrido. En el centro de la cámara, una mujer drow está sentada en un trono de madera de zurkh.

Se pone de pie, con los ojos cerrados y los brazos cruzados como si estuviera meditando o recitando para su una plegaria. Luego sus blancos cabellos se mueven y veis que están formados por siseantes serpientes pálidas.

La medusa atacará a los intrusos sin dudarlo. La maldición de Neheedra la ha vuelto loca y razonar con ella no es una opción.

Tesoro

Cinco de los vestidos en los armarios de Neheedra están hechos de seda de araña tejida gracias a la magia drow. Tienen un valor de 200 po cada uno si son vendidos en un mercado de la Infraoscuridad.
La magia drow en los vestidos desaparece si las prendas son expuestas a la luz del sol, haciendo que se deshagan.

Desarrollo

Si los personajes divulgan la localización de la medusa a Sark Axebarrel en el área 10, recibirán la recompensa prometida de 50 po cada uno. Si entregan la cabeza de Neheedra a Sark, este también les dará el diamante de 1.000 po tal y como les prometió.

Recompensa de PX

Los personajes ganan 50 PX cada uno si informan con éxito a Sark de la localización la medusa, tanto si la derrotan como si no. Al recibir esta recompensa, los personajes pueden realizar un control de grupo de Carisma (Persuasión) para mejorar la actitud de los gnomos (ver “Cambiando la Actitud de los Svirfneblin”).

21. Estatuas Drow

Esta cueva está llena con treinta estatuas de guerreros drow, todas ellas de pie, como si estuvieran montando guardia. En su locura, Neheedra convirtió en piedra a estos guerreros de su casa.
A lo largo de los años, Azote de Ogremoch ha usado sus poderes para animar estas estatuas, convirtiéndolas en criaturas elementales.
Cuando los personajes den un paso dentro de la cámara, seis de las estatuas se animarán y atacarán.
Las estatuas tienen las estadísticas de una **armadura animada**, excepto que se consideran elementales en vez de constructos.
Las estatuas atacarán hasta ser destruidas, pero no abandonarán esta área. Si los personajes permanecen un asalto o más después de haber derrotado a la última estatua, seis estatuas más se animarán. Este proceso se repetirá hasta que todas las estatuas hayan sido destruidas o hasta que los personajes abandonen el área. Una estatua también se animará y atacará si es tocada o perturbada de cualquier otra forma.

Azote de Ogremoch

Si cada estatua en esta cueva es destruida, Azote de Ogremoch aparece.

Según la última estatua cae hecha pedazos, una nube de polvo se forma a partir de sus restos y se expande hasta llenar la cueva.

La nube es Azote de Ogremoch.
Los personajes dentro de la nube pueden sentir su maldad, y un control exitoso de Inteligencia (Arcanos) confirmará que la nube es de origen extraplanar. La nube tiene una velocidad de 20 pies y es inmune a todo el daño y conjuros excepto en lo que se dice a continuación.

- Un conjuro de *ráfaga de viento* o magia similar puede obligar a la nube a moverse.
- Lanzar un conjuro de *desvanecimiento* sobre la nube la enviará de vuelta al Plano Elemental del Aire si falla su tirada de salvación de Carisma (tiene un modificador de +4 a la tirada). Un conjuro de *disipar el bien y el mal* es igualmente efectivo y no necesita de una tirada de ataque exitosa. Sin embargo, el lanzador debe estar en contacto con la nube.

Las criaturas nativas del Plano Elemental de Tierra (incluyendo elementales, galeb duhr, gárgolas y xorn) que entren en contacto con Azote de Ogremoch caerán inmediatamente bajo el control de la nube. Este efecto dura durante tanto tiempo como los elementales esclavizados y Azote de Ogremoch permanezcan en el mismo plano de existencia.

Recompensa de PX

Si Azote de Ogremoch es enviada de vuelta al Plano Elemental de Tierra, recompensa a cada personaje con 150 PX.

22. Piedra Tenaz

El que una vez fue un templo de Callarduran Smoothhands, el dios de los gnomos de las profundidades de la piedra y la minería, esta caverna fue llamada así por sus largamente perdidos protectores galeb duhr; los *dharum suhn* (los “Corazones de Piedra Tenaz”).

El suelo de esta cámara ha sido alisado por el uso, pero los muros son rugosos. Un gran menhir tallado a partir de una estalagmita permanece de pie en el centro de la caverna, marcado con docenas de agujeros vacíos que en el pasado podrían haber contenido gemas.

Los personajes con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 14 o superior se darán cuenta que las rugosidades de los muros delimitan varias formas humanoides de gran tamaño.

Purificando el Templo

Si los personajes aceptaron la tarea de Gurnik Tapfinger (ver área 13), pueden colocar la *gema de conjuros* de rubí que este les entregó en uno de los agujeros en el menhir. Cuando lo hagan, los elementales en los muros comenzarán a moverse.

Mientras el rubí comienza a brillar al ser introducido en el menhir, los muros comienzan a temblar. Parte de uno de ellos comienza a moverse, se suelta, y carga contra vosotros.

Un **elemental de tierra** se materializará a partir del muro y atacará. Cuando el elemental se vea reducido a 0 puntos de golpe, se derrumbará en cascotes, y un **galeb duhr** emergerá del suelo cerca del menhir en un espacio sin ocupar. El galeb duhr mirará hacia afuera en una postura de guardia, pero no se moverá o responderá. Otro elemental emergerá entonces del muro de la sala y atacará hasta que sea destruido, momento en el que aparecerá otro estoico galeb duhr.

El proceso de invocación se repetirá una vez más, hasta que el tercer elemental aparezca y sea destruido. Los elementales ignorarán a los galeb duhr, los cuales continuarán inmóviles durante la lucha.

Cuando los personajes reduzcan a los tres elementales de tierra a 0 puntos de golpe e invoquen a tres galeb duhr, una luz blanca brillará desde el menhir, produciendo un efecto de *sacralizar*, el cual protegerá a los galeb duhr de la influencia de Azote de Ogremoch. Los galeb duhr entonces se animarán, y reconocerán el acto de los personajes con una reverencia, antes de asumir volver a colocarse alrededor del menhir y asumir su forma de peñasco.

Gurnik entregará sus bendiciones prometidas cuando los personajes vuelvan para informarle de su éxito en el tiempo. Puede sentir si el templo ha sido o no restaurado a su antigua gloria, por lo que si los personajes no consiguen purificarlo y le dicen que han tenido éxito, sabrá que le han mentido y la actitud de los gnomos de las profundidades empeorará. Si los personajes cumplen la tarea de Gurnik, podrán realizar un control de grupo de Carisma CD 15 para mejorar la actitud de los gnomos, con todos los personajes realizando el control con ventaja.

Desarrollo

Una amplia escalera descendente termina justo ante un muro de piedras derrumbadas que bloquea el acceso a los túneles y cavernas que constituyen la Corte del Rey Pudín. Los escombros pueden ser retirados con unos cuantos días de trabajo. Sin embargo, si los personajes quieren usar este pasadizo como punto de entrada para atacar al Rey de los Pudines, pueden usar un destilado volátil preparado por Kazook Pickshine para retirar rápidamente los escombros (ver “Batalla por Blingdenstone” más adelante en este capítulo).

Recompensa de PX

Cada personaje gana 200 PX por restaurar el templo.

Madrigueras Goldenwhisker: Rasgos Generales

Una de las primeras cosas que la licantropía les quitó a los svirfneblin fue su fastidiosa pulcritud. Las madrigueras de los hombres rata están desordenadas, con varias áreas oliendo a hongos demasiado maduros como para que una persona normal se los coma.

Iluminación. Los hombres rata iluminan sus madrigueras con hongos luz nocturna y tallos de antorcha (ver "Hongos de la Infraoscuridad en el Capítulo 2).

Trampas. Los hombres rata han preparado trampas por todas las madrigueras. Todos los hombres rata saben dónde están y como evitarlas. Las trampas están marcadas con cuadrados rojos en el mapa. La primera vez que un miembro del grupo entre en una de estas áreas, activará una trampa a no ser que la trampa haya sido detectada y desarmada. Tira un d6 para determinar el tipo de trampa: 1- 2, pozo con estacas (10 pies de profundidad y cubierto con estacas de madera de zurkh); 3- 4, derrumbamiento de techo; o 5-6, dardos envenenados. Revisa “Muestras de Trampas” en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master* para ver más información sobre cada trampa.

Madrigueras Goldwhisker

Los hombres rata svirfneblin del clan Goldwhisker no recuerdan haber vivido en otro lugar que no sea Blingdenstone. Descienden de los supervivientes de la invasión drow que se infectaron de licantropía tras un desafortunado encuentro con una manada de hombres rata.

Durante décadas, los svirfneblin hombres rata han vivido y medrado en estas cavernas, evitando a los drow y a los elementales enloquecidos, y asegurando sus hogares de formas astutas y viciosas. No están dispuestos a irse simplemente porque los cobardes que abandonaron Blingdenstone cuando esta más los necesitaba hayan regresado ahora.

23. Entrada Principal

Los svirfneblin instalaron puertas para cerrar esta sección de las madrigueras. Al oeste de las puertas, los hombres rata han instalado una trampa (ver la sección “Trampas” en la barra lateral “Madrigueras Goldwhisker: Rasgos Generales).

Cuatro **hombres rata** svirfneblin (ver “Encuentros Aleatorios en Blingdenstone”) atacarán cuando los personajes activen desarmen o eviten la trampa. Los hombres rata evitarán morder a sus enemigos para minimizar el riesgo de otorgarles el “don” de la licantropía hombre rata. Si los personajes matan a dos de los hombres rata, los supervivientes se retirarán al área 25.

Desarrollo

Los sonidos de lucha en este lugar alertarán a todos los hombres rata en las madrigueras. A partir de este momento, los hombres rata no podrán ser sorprendidos.

24. Pila de Deshechos

Los personajes notarán un horrible hedor cuando se acerquen a esta área. Esta cámara solía ser una pequeña área residencial, con hogares excavados en los muros a varias alturas, pero ahora no vive nadie aquí.

La pila de residuos domina la cueva, Contiene todo tipo de materia en descomposición, incluyendo un par de cadáveres gelatinosos parcialmente digeridos de svirfneblin. Un control exitoso de Inteligencia (Investigación) CD 12 revelará que los gnomos fueron víctimas de algún tipo de légamo.

25. Salón de los Mineros

Durante el apogeo de Blingdenstone, esta caverna albergaba la antigua fundición y el mercado de minerales y gemas sin tallar. Ahora es la plaza principal de las madrigueras de los hombres rata.

Un pequeño gentío se ha reunido aquí. La mayor parte de las criaturas aquí reunidas son gnomos de las profundidades, pero algunos tienen rasgos ratoniles, incluyendo a un espécimen bastante gordo sentado en frente de los otros, sonriendo mientras os muestra sus dientes frontales dentados.

"Paz," dice el hombre rata gordo. Da un paso hacia delante, con los brazos extendidos y las manos abiertas. “Chipgrin es mi nombre.

Soy el jefe del Clan Goldwhisker. ¿Podemos hablar?”

Cuarenta **hombres rata** svirfneblin (ver “Encuentros en Blingdenstone”) se han reunido aquí, haciendo que el luchar sea una opción peligrosa, y probablemente inspirando a los personajes a que acepten la oferta de parlamento pacífico de Chipgrin

El jefe hombre rata trepara unas escaleras hasta la parte de arriba de una cornisa natural (área 26), pidiendo a los personajes que le sigan.
Chipgrin es un **hombre rata** svirfneblin con 45 puntos de golpe y CA 14 (Cuero Tachonado).

26. Podio de Chipgrin

El líder del clan Goldwhisker reclama esta cornisa como su sitial de poder y también recibe aquí a sus huéspedes.

Unas escaleras llevan a la parte de arriba de esta zona elevada, donde el suelo está cubierto por una bien cuidada alfombra de musgo verdoso. El jefe de los hombres rata se sienta en un trono de piedra, flanqueado por dos ratas gigantes. Colocado sobre el respaldo del sillón está la piel de un tejón cavernario.
"Pongámonos a claváh los clavos, pues. Os han enviáo los Diggermattock poque nos quieren fuera, ¿no?
No es asín? Bueno, pue ser que cumplan su deseo pronto, pero no en una forma de la que vayan a estar mu contentos".

Los hombres ratas se enfrentan a ataques constantes por parte de los légamos, y están cerca de abandonar el asentamiento y dejar a los otros gnomos de las profundidades para que se las arreglen por si solos. Sin embargo, Chipgrin ha sabido de la misteriosa figura que controla a los légamos y espera usar esa información para llegar a un trato. Si los personajes están dispuestos a escuchar lo que tiene que decir, Chipgrin continuará hablando para describir a la criatura a la que se refiere como "el Rey de los Pudines":

"Lo recuerdo de cuando trabajaba en los túneles, y los míos lo vieron cuando volvió. Se quién es, lo que hace, y lo más importante de to', pueo encontrarlo. Si vosotros y los Diggermattock queréis, puedo llevaros direstos hacia él, hacia el que se hase llamar Rey de los Pudines".

El líder de los hombres ratas se seguirá mostrando civilizado, pero rehusará decir nada más acerca del Rey de los Pudines hasta que se haya asegurado una reunión con los Diggermattocks.
Si hay el más mínimo indicio de violencia, pedirá ayuda.
Si los personajes deciden luchar, los cuarenta **hombres rata** svirfneblin en la caverna cercana (área 25) se apresurarán a atacar, además de Chagrin y sus dos **ratas gigantes**.
Chipgrin ordenará a sus compañeros hombres ratas a que acaben primero con los clérigos y con otros lanzadores de conjuros, y que mantengan entretenidos a los que luchan cuerpo a cuerpo. No matará a los personajes, pero se asegurará de que queden infectados con licantropía de hombre rata antes de dejarlos en el laberinto en el Exterior de Blingdenstone (área 3).
Durante cualquier negociación, Chipgrin será amigable pero firme en sus demandas. También preguntará a los personajes si han percibido algo extraño entre los svirfneblin. Los hombres rata han percibido la avaricia y agresividad crecientes entre sus primos que viven fuera de Blingdenstone (ver "Alrededores de 'Blingdenstone'"). Sin embargo, ellos no se han visto afectados debido a su naturaleza bestial.
Chipgrin no sabe nada acerca de los Señores Demonios, pero es listo, y puede ayudar a los personajes a unir los puntos, si estos han oído hablar antes de Juiblex y de su interminable hambre.
Si Topsy o Turvy están con los personajes, Chipgrin estará complacido de darles la bienvenida al Clan Goldwhisker. Los gemelos aceptarán la oferta, a no ser que su vínculo de amistad con los personajes les inspire a permanecer con el grupo.



Desarrollo

Este encuentro pone a prueba las habilidades de los personajes como diplomáticos y pacificadores. Si llevan el mensaje de Chipgrin a los Diggermattock y organizan una audiencia, Chipgrin sugerirá que se queden por allí el tiempo suficiente para ver qué es lo que resulta de "¡toda esta charla y parloteo!"

27. Túnel Secreto

Los hombres rata usan este túnel secreto para entrar y salir de sus madrigueras. Los légamos también han estado usando esta ruta para entrar en Blingdenstone y unirse a la corte del Rey de los Pudines. Las puertas secretas están bien escondidas, y se requiere de un control exitoso de Sabiduría (Percepción) para detectarlas.

La Corte del Rey Pudin

El Rey de los Pudines ha montado su corte en la esquina noroeste de Blingdenstone, deslizándose a través de las madrigueras de los hombres ratas con sus amados "hijos", la Princesa Ebonmire y el Príncipe Livid (ver la barra lateral "Légamos de la Realeza"). Desde su retorno, el Rey de los Pudines ha estado usando los poderes que le ha proporcionado Juiblex para invocar y controlar todos los légamos en la región.

28. Centro de la Casa

Esta caverna fue una vez el corazón del gobierno de Blingdenstone, un gran espacio con una esfera de roca en su centro. La esfera está hueca y contiene las cámaras reales desde las cuales los antiguos reyes y reinas gobernaban.
Toda ella ha sido transformada por la presencia del Rey de los Pudines.

Légamos de la Realeza

La Princesa Ebonmire es un pudin negro con una Inteligencia de 6 (-2) y la capacidad de lanzar glóbulos de su substancia como un ataque a distancia con un alcance de 30 pies. Este ataque tiene el mismo bono de ataque, daño y efectos que el ataque de pseudópodo de un pudin negro.

El Príncipe Lívido es un légamo gris con 30 puntos (usa la variante de légamo gris psíquico).

Los muros de esta gran caverna están cubierto de légamo, chorreante y repugnante légamo verde.
Los ecos de agua goteando también llenan la cámara, en cuyo centro hay una gran estructura esférica elevada respecto del suelo y sostenida por columnas de piedra.
Alrededor de las columnas reptan docenas de légamos vivientes, todos ellos moviéndose hacia delante mientras avanzan moviendo sus pseudópodos.
La superficie de la esfera, al igual que los muros de la caverna, está cubierta de légamo. Légamos negros se mezclan con gelatinas amarillas y grises en una sopa repugnante, los esquemas de colores como de otro mundo atentando contra vuestros ojos y atacando vuestra mente.
Una voz incorpórea llena la cueva. ¿Qué es esto, qué es esto? ¿Visitantes? ¿Ahora? ¡Aún no! ¡No estamos preparados! ¡Marchaos, alimañas! ¡Ya os llamaré a vosotros y a toda Blingdenstone para anunciar la llegada del Señor sin Rostro cuando sea el momento! ¡Abandonad este lugar!

Cientos de criaturas legamosas se congregan aquí atraídas por la voluntad del Rey de los Pudines. Estas incluyen **pudines negros**, **légamos grises,** y **gelatinas ocres**, así como el ocasional **cubo gelatinoso**.
Si los personajes planean lanzarse contra esta marea mortal, adviérteles que la retirada es una mejor opción, y que esta es una lucha a la que no es probable que sobrevivan sin una estrategia y sin ayuda. Revisa la sección "La Batalla por Blingdenstone" para ver en qué formas pueden los personajes volver aquí y tener alguna posibilidad de triunfar.
Si Glabbagool está con el grupo, intentará comunicarse con las otras criaturas legamosas, diciéndoles a los personajes que sus congéneres le están llamando para que se una a ellos. Los aventureros pueden convencer al cubo gelatinoso que no vaya, pero incluso si se va, Glabbagool puede servir como un as en la manga durante la Batalla por Blingdenstone.
La caverna está húmeda y tiene un techo a 180 pies de altura lleno de goteantes estalactitas. Los muros están cubiertos por parches de baba verde (Ver Peligros en las Mazmorras" en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*). Cualquier criatura que entre en contacto con uno de los muros, sufre daño de forma normal.

Esfera Real

La esfera ahuecada tiene 150 pies de diámetro y está elevada a 10 pies del suelo, de tal forma que la parte de arriba de la esfera está situada a no más de 20 pies por debajo del techo de la caverna. Unas rampas de piedra sin barandillas suben 30 pies hasta cuatro pequeñas puertas en los laterales de la esfera. Un parche de baba verde (Ver Peligros en las Mazmorras" en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*) cuelga sobre el dintel de cada puerta. Las cámaras que llenan el interior de la esfera han sido aseguradas por las criaturas legamosas, dejando atrás nada más que pasillos y habitaciones vacías. Incluso los objetos de metal han quedado corroídos y han desaparecido. No hay nada de interés o de valor en el interior.

29. Cercado en Ruinas

Esta caverna fue una vez un santuario para Baervan Wildwanderer, la deidad gnómica conocida como Padre de los Peces y los Hongos. Ahora pertenece al Rey de los Pudines.

El sonido del agua goteando llena esta oscura cueva, y varios légamos reptan por los muros y el suelo. Algún tipo de muro fúngico o partición dividió en el pasado la cueva, pero esa barrera ha sido destruida. Más allá de ella yacen más deshechos y escombros limpiados a fondo por los légamos.

Esta área contuvo en el pasado una cerca construida con hongos trillimac y madera de zurkh. Aquí los gnomos de las profundidades mantenían a sus rothe de las profundidades (el ganado de la Infraoscuridad). El lugar fue saqueado durante la invasión drow, y los légamos del Rey de los Pudines han disuelto la mayor parte de lo que los drow dejaron atrás, incluyendo los huesos de los rothe sacrificados.
Dos pozas de agua dulce se han formado a lo largo del muro oeste.
Docenas de criaturas legamosas: **pudines negros**, **légamos grises,** y **gelatinas ocres**, habitan esta caverna. Sin embargo, no atacarán a los intrusos a no ser que sean atacadas o se lo ordene el Rey de los Pudines.
Esta cueva es también el hogar de un **bocón arbotante** que no se halla bajo la influencia de Juiblex o del Rey de los Pudines. Se metió en esta caverna y se esconde entre los légamos, alimentándose ocasionalmente de ellos. Tiene el aspecto de un charco legamoso de color marrón rojizo en mitad de la cueva hasta que uno o más de los personajes lo toque, momento en el que abrirá los ojos y atacará.

30. Sala del Trono

Líquenes fosforescentes iluminan esta cueva, el suelo de la cual está cubierto por charcos de baba verde. Más baba verde cuelga del techo y forma horrorosos tapices a lo largo de los muros. En mitad de la cueva, mirando hacia el este, hay un trono cubierto de légamo.

El **Rey de los Pudines** (ver apéndice C) pasa aquí su corte, asistido por sus "hijos" de la realeza, la Princesa Ebonmire y el Príncipe Lívido (ver la Barra Lateral "Légamos de la Realeza"). El trono del Rey de los Pudines está construido con piedra cincelada, y esculpido con ojos sin párpados y bocas abiertas. Un parche de baba verde lo cubre(Ver Peligros en las Mazmorras" en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*). Más parches de baba verde cuelgan del techo y forman charcos en el suelo. Los charcos pueden ser evitados fácilmente, mientras que los parches en el techo no caerán a no ser que el Rey de los Pudines se lo ordene. El Rey de los Pudines puede usar una acción bonificada para hacer que un parche de baba verde caiga del techo sobre una criatura que tenga por debajo.
Delante del trono hay un taburete construido con una seta petrificada no muy grande. El sombrero de la seta puede ser retirado, revelando un compartimento hueco en el pedúnculo donde el Rey de los Pudines guarda sus tesoros.

Tesoro

El Compartimento oculto en el taburete de hongo del Rey de los Pudines contiene 55 po, 30 pe, una *poción de veneno* en una calabaza, dos *pergaminos de conjuros* escritos sobre hojas fabricadas con trillimac secos *(conjurar elementales menores* y *hablar con las plantas)* y un ojo de nothic barnizado que funciona como una *bola de cristal de visión verdadera* que solo puede ser usada una vez.

Batalla por Blingdenstone

Una vez los personajes vean lo abrumadora que es la oposición dentro de la Corte Pudin, tendrán pocas opciones aparte de retirarse e informar de sus hallazgos a los Diggermattock.
Los líderes gnomos les darán las gracias ominosamente por sus esfuerzos, pidiéndoles que esperen y que asistan a un consejo de guerra al día siguiente.
La reunión del consejo tendrá lugar en el Salón de los Diggermattock (área 14) e incluirá al Jefe Dorbo y a la Oficial de Intendencia Senni, a Nomi Pathshutter, y a Gurnik Tapfinger como representantes del Enclave Corazonpétreo, a Kazook Pickshine representando al Gremio de Mineros, y al fantasma del Guardián de la Madriguera Jadger o a Trisk Adamantelpiece como representantes de los Guardianes de la Madriguera.
Si los personajes hablaron con Chipgrin Goldwhisker y Aceptaron transmitir su oferta a los Diggermattock, Dorbo y Senni le invitarán también a asistir.
Senni pedirá a los personajes que informen a todo el mundo de todo lo que han visto, tras lo cual, el consejo debatirá qué hacer. Si nadie lo sugiere al principio, el fantasma de Jadger dirá que Blingdenstone no tiene ninguna esperanza de sobrevivir si el asentamiento afrenta esta amenaza dividido. Esto significa contar con los hombres rata del Clan Goldwhisker como aliados y reconocer su derecho de volver a formar parte de la comunidad.
Dale la oportunidad a los personajes de hacer preguntas a los svirfneblin en relación a qué es lo que cada facción puede poner sobre la mesa (ver "Facciones en Blingdenstone").

Facciones en Blingdenstone

Las siguientes secciones describen lo que cada facción puede ofrecer durante la Batalla por Blingdenstone.

Los Diggermattock

Si los personajes no lo sugieren, los líderes de los gnomos de las profundidades señalarán que puede que no sea necesario luchar contra todos los légamos. Si los aventureros pueden llegar hasta el Rey de los Pudines y destruirlo, los légamos puede que se vean reducidos a su estado normal desorganizado y carente de inteligencia. Una fuerza grande puede servir como distracción, mientras los personajes se deslizan subrepticiamente por una ruta alternativa.
Dorbo Diggermattock quiere que la fuerza principal ataque desde el templo de la Piedra Tenaz. Antes de que la batalla pueda comenzar, el templo debe ser purificado (ver área 22). Mientras tanto, Senni Diggermattock le dará a Kazook Pickshine los materiales que necesita para crear un destilado alquímico que pueda destruir la barrera de escombros que bloquea el paso a los dominios del Rey de los Pudines.

El Clan Goldwhisker

Chipgrin no sabe nada acerca del trato del Rey de los Pudines con Juiblex, pero sabe que el Rey de los Pudines puede darle órdenes a los légamos como si estos fueran inteligentes. Si los personajes convencen a Dorbo Diggermattock que el clan Goldwhisker pertenece a Blingdenstone, los hombres rata svirfneblin participarán en la batalla y probarán ser más duros que el svirfneblin típico, luchando en la vanguardia en cualquier ataque.



El Enclave Corazonpétreo

La piedra es una resistente defensa contra los légamos, haciendo de los elementales de tierra una fuerza perfecta para combatirlos. Nomi Pathshutter sugerirá que la Bendición de Entemoch puede ser encontrada y se usa su círculo de invocación, las posibilidades de victoria se incrementarían grandemente.
Gurnik Tapfinger dirá que con el Azote de Ogremoch todavía acechando en la ciudad, cualquier elemental que se traiga a la batalla corre el riesgo de enloquecer.
Nomi y Gurnik estarán de acuerdo en que si el templo de la Piedra Tenaz es purificado y se ahuyenta a Azote de Ogremoch, el Enclave Corazonpétreo podrá proteger a sus elementales durante la batalla.

El Gremio de Mineros

Kazook Pickshine puede destilar un aceite para proteger las armas y armaduras de la corrosión provocada por los ácidos, pero necesitaría para ello una gran cantidad de ingredientes que se podrían conseguir en la Arboleda de Neverlight. Si los personajes ya han estado en la Arboleda de Neverlight y han sido testigos del horror de
Zuggtrnoy, podrán descartar la idea o afrontar valientemente la vuelta al corrompido paraíso de los micónidos.
Otra opción es enviar un cargamento de sal hasta Gracklstugh para venderla a cambio de armas de gran calidad. Los personajes podrían escoltar la caravana si ya han visitado la Ciudad de las Espadas y les quedan allí asuntos por arreglar.

Espíritus Svirfneblin

Si los personajes todavía no han completado las tareas que les encargó el Guardián de la Madriguera Jadge, el hacerlo ahora convencerá al fantasma de Jadger a que dirija a los demás espíritus benévolos de Blingdenstone para que se unan a la lucha.

Lista de Tareas

El éxito de cualquier plan para liberar a Blingdenstone del Rey de los Pudines y de sus esbirros es más probable si los personajes completan las siguientes tareas:

- Convencer a Dorbo Diggermattock que el Clan Goldwhisker merece vivir en Blingdenstone.
- Encontrar la Bendición de Entemoch.
- Purificar el templo de Piedra Tenaz (área 22).

- Viajar a la Arboleda de Neverlight y cosechar un carromato de ingredientes entre sus pozos y campos de hongos.
- Escoltar un cargamento de sal hacia Gracklstugh para comerciar a cambio con armas de manufactura duergar.
- Completar una o ambas de las tareas impuestas por el fantasma del Guardián de la Madriguera Jadger (ver área 8).

Deja que los jugadores propongan nuevas ideas que puedan ayudar, como por ejemplo pedir ayuda a los gigantes de piedra de Gracklstugh o robar armas mágicas a los drow.
Algunas misiones puede que tomen algún tiempo para ser completadas, dado que requieren de cierto tiempo de viaje a través de la Infraoscuridad. Revisa la barra lateral de "Beneficios por Completar Tareas" para ver qué beneficios reciben los personajes durante la Batalla por Blingdenstone si completan ciertas tareas.

¡El Estrago del Grito!

Cuando los personajes sientan que han obtenido sus objetivos y asegurado sus recursos, podrá comenzar la batalla por Blingdenstone. Unos elementales de tierra bajo el control del Enclave Corazonpétreo liderarán la carga, seguidos por los hombres rata del Clan Goldwhisker. Otros svirfneblin bajo las órdenes del Jefe Dorbo Diggermattock formarán en retaguardia y proporcionarán apoyo a distancia. Si los fantasmas participan atacarán desde arriba y desde abajo. El plan es lograr que los personajes lleguen hasta el Rey de los Pudines mientras las demás facciones contienen a los légamos.
Para llegar al Rey de los Pudines, los personajes deben afrontar ld4+2 encuentros, menos un encuentro por cada objetivo conseguido en la sección de "Lista de Tareas". Tira un d6 y consulta en la Tabla de Encuentros de la Batalla por Blingdenstone para determinar cada encuentro.

Beneficios por Completar Tareas

Completar ciertas tareas en Blingdenstone puede proporcionarle a los personajes ciertos beneficios y aliados en la batalla final.

- Si los personajes encontraron la Bendición de Entemoch y compartieron su localización con los svirfneblin, o si purificaron el templo de Callarduran Smoothhands (área 22), un **elemental de tierra** los ayudará. Si los personajes completaron ambas tareas, el elemental tendrá 15puntos de golpe adicionales.
- Si los personajes recogieron los ingredientes de la Arboleda de Neverlight, su equipamiento de metal será inmune a los efectos corrosivos de los légamos.
- Si los personajes consiguieron armas en Gracklstugh, podrán pedir apoyo de armas de proyectiles durante la Batalla por Blingdenstone. Cada personaje producirá 2 puntos de golpe adicionales con cada ataque durante los encuentros de "¡El Estrago del Grito!", los cuales representan fuego de cobertura realizado por svirfneblin usando ballestas de manufactura duergar.
- Si los personajes completaron las tareas que les pidió el Jadger, cada personaje puede repetir una tirada de ataque o tirada de salvación durante la Batalla por Blingdenstone mientras un fantasma emerge del suelo para distraer a los enemigos.
- Si los personajes hicieron amistad con Glabbagool y lo trajeron a Blingdenstone, el **cubo gelatinoso** Inteligente se unirá a la batalla como su aliado. Si Glabbagool abandonó el grupo antes, puede reaparecer como un aliado sorpresa durante la batalla.

ENCUENTROS EN LA BATALLA POR BLINGDENSTONE

d6	Encuentro
1-2	1 **pudín negro** y 2 **légamos grises**
3	1 **cubo gelatinoso** y 1 **gelatina ocre**
4-5	3 **légamos grises** y 1 **gelatina ocre**
6	2 **pudines negros**

Durante la batalla, la voz del Rey de los Pudines podrá ser escuchada a través de las oleadas de miasmas legamosos, gritando "¡Luchad por vuestro rey!" y "¡Gloria al Señor sin Rostro!".

Realeza Legamosa

Cuando los personajes derroten al último grupo de légamos, pero antes de que lleguen al área 30, el Rey de los Pudines aparecerá.

El gnomo de las profundidades enloquecido y cubierto de légamo os señala y comienza a reír. "¡Devoradlos, mis preciosos hijos! ¡Haced que vuestro padre se sienta orgulloso!" Luego se da la vuelta y echa a correr mientras dos légamos caen del techo delante de vosotros, sus oscuras formas fluyendo en vuestra dirección con una intranquilizadora inteligencia y maldad.

Los personajes tendrán que luchar contra la Princesa Ebonmire y el Príncipe Lívido (ver la barra lateral "Légamos de la Realeza"). Estos légamos escasamente inteligentes defenderán a su maestro hasta la muerte, impidiendo a los personajes que puedan alcanzar al Rey de los Pudines mientras este se retira a su sala del trono (área 30).
La princesa Ebonmire se lanzará al cuerpo a cuerpo, protegiendo al Príncipe Lívido mientras este usa su ataque de Crujido Psíquico. El Príncipe Lívido prefiere retirarse y esconderse mientras su ataque de Crujido Psíquico se recarga.

Tesoro

Cuando la Princesa Ebonmire muera, el pudin negro dejará a la vista un par de libros de conjuros con encuadernación de piel de troglodita y páginas hechas con hongo trillimac (ver "Hongos de la Infraoscuridad" en el Capítulo 2). La encuadernación y las páginas están tratadas con un barniz mágico que las hace inmune al daño por acido, protegiéndolas de los jugos digestivos del pudín. El barniz también las protege contra el daño por agua.
Un archimago svirfneblin llamado Lesla Carrowil fue el autor de ambos libros de conjuros. Los conjuros de magos contenidos en cada libro aparecen listados a continuación: siéntete libre de cambiar cualquier conjuro por otro del mismo nivel.

El Primer libro de conjuros, titulado *Magia del País de Abajo*, contiene los siguientes conjuros:
1º nivel: *alarma, rociada de color, comprender lenguajes, encontrar familiar, grasa, identificar, saltar, risa horrible de Tasha, sirviente invisible*
2º nivel: *alterar el propio aspecto, contorno borroso, corona de locura, ráfaga de viento, invisibilidad, apertura, arma mágica, fuerza fantasmal, trepar cual arácnido*
3º nivel: *intermitencia, disipar magia, forma gaseosa, imagen mayor, protección contra la energía, ralentizar, don de lenguas, respiración acuática*
4º nivel: *marchitar, elaborar, escudo de fuego, terreno alucinatorio, localizar criatura, asesino fantasmal, polimorfar, piel de piedra*

El segundo libro de conjuros, titulado *Magia de Más allá del Espejo*, contiene los siguientes conjuros:

5º nivel: *Mano de Bigby, nube asesina, inmovilizar monstruo, conocimiento de leyendas, pasamiento, vínculo telepático de Rary, telequinesis, muro de piedra*
6º nivel: *cadena de relámpagos, desintegrar, invocación instantánea de Drawmij, mirada penetrante, carne a la piedra, baile irresistible de Otto, visión verdadera*
7º nivel: *jaula de fuerza, espejismo arcano, magnífica mansión de Mordenkainen, rociada prismática, invertir gravedad, Teleportar*
8º nivel: *campo antimagia, debilidad mental, nube incendiaria, laberinto, palabra de poder aturdir, telepatía*

El Rey de los Pudin

El svirfneblin enloquecido esperará a los personajes en su repulsivo salón del trono. Si los personajes no han visto aún la sala del trono, lee la descripción de la habitación (ver área 30) y añade lo siguiente:

> El Rey de los Pudines se agacha detrás de su trono cubierto de légamo y chasquea la lengua lleno de alegría. "¡Callooh! ¡Callay! ¡Ahora podéis uniros a la fiesta!' se carcajea. "Podéis ser uno con el Señor sin Rostro. ¡Simplemente dejad que os devoren y os vomiten!"

El Rey de los Pudines (ver apéndice C) preferirá lanzar conjuros mientras usa el trono como cobertura. Como acción bonificada durante su turno, ordenará a un parche de baba verde del techo que caiga encima de un miembro del grupo determinado al azar (Ver Peligros en las Mazmorras" en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master* para las reglas y efectos de la baba verde).
Cuando uno o más de los personajes se acerquen hasta estar dentro de alcance del Rey de los Pudines, reirá de forma maniaca mientras se deshace de su disfraz humanoide y se transforma en un légamo.
Cuando llegue a 0 puntos de golpe, aullará mientras se disuelve en un denso charco de cieno. Lee el siguiente texto cuando expire:

> "¡No habéis ganado! ¡No! ¡Nos alzaremos de nuestros hijos! ¡Renaceremos del Señor sin Rostro! ¡Juiblex consumirá el banquete de la Reina de los Hongos y...todos...nosotros ...creceremos ... ¡

Con el Rey de los Pudines muerto, los légamos perderán su organización, pero todavía habrá demasiados y los svirfneblin tocarán a retirada. Tres **galeb duhr** liderados por el fantasma del Guardián de la Madriguera Jadger llegarán para poner a salvo a los personajes. Si los svirfneblin de Blingdenstone todavía no tenían una actitud amistosa, pasarán a ser amistosos hacia los personajes al final de la batalla.

Desarrollo

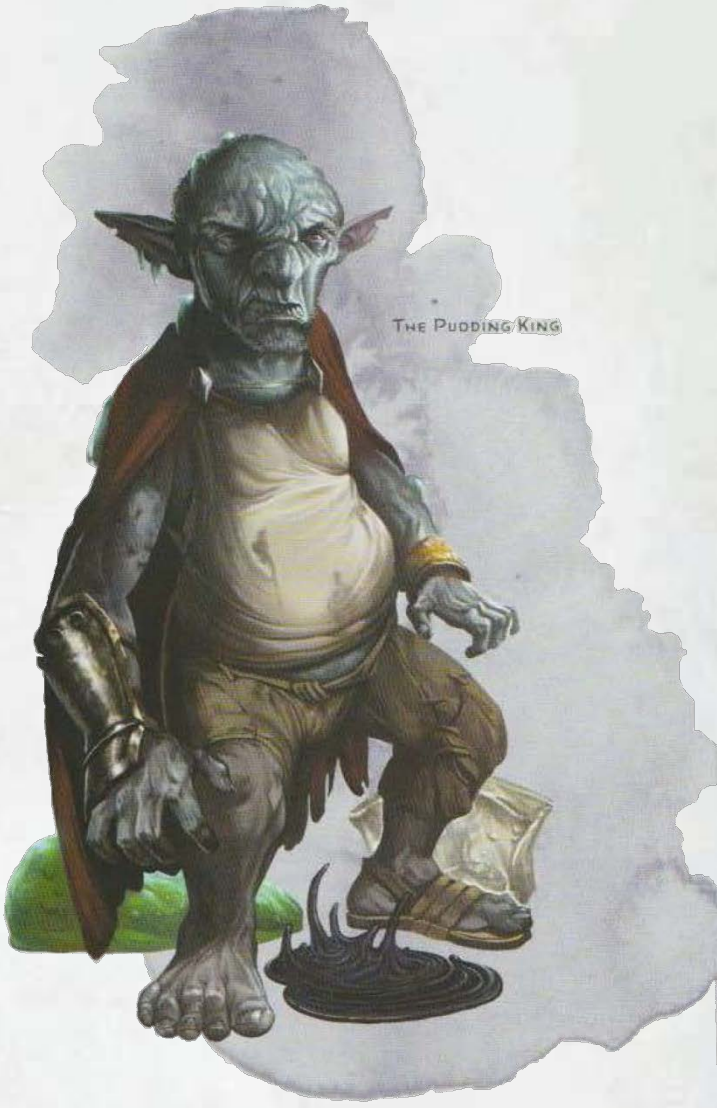
De vuelta en el Salón de los Diggermattock, los líderes de los gnomos de las profundidades cumplirán su promesa, entregando a los personajes una *piedra de controlar elementales de tierra* junto con la gratitud de su gente.

Recompensa de PX

Si los personajes participaron en la batalla, ganarán una recompensa especial de 200 PX cada uno.

Dejando Blingdenstone

Los personajes pueden abandonar Blingdenstone como héroes de los svirfneblin. Si expresan interés en visitar otros lugares en la Infraoscuridad, los gnomos de las profundidades les proporcionarán toda la ayuda que puedan, incluyendo el colocarlos en una caravana en dirección hacia Gracklstugh o la arboleda de Neverlight.
Si los personajes piden ayudar para poder llegar al mundo de la superficie, los gnomos les guiarán hasta un túnel que lleva hacia allí (tras un largo viaje, pero acabando en la superficie). También proporcionarán suficiente comida, agua y otros suministros básicos para el viaje del grupo.
Los personajes conseguirán una gran victoria si derrotan al Rey de los Pudines, pero su victoria será incompleta. La muerte del Rey de los Pudines no es más que un pequeño contratiempo para Juiblex, y el señor demoníaco podría enviar a otro esbirro para que dirigiera a los restantes légamos en Blingdenstone hasta que todos los gnomos sean destruidos.
El "banquete" al que se refirió el Rey de los Pudines es el ritual demoniaco de dominación a través del cual Zuggtmoy planea transformar la Infraoscuridad en su nuevo dominio abisal. Revisa el Capítulo 16, "La Boda Fétida" para más información.



Capítulo 7: Huída de la Infraoscuridad

Este capítulo marca el punto central de *Fuera del Abismo* y trata sobre como los personajes salen finalmente fuera de la Infraoscuridad. Antes de su viaje final hacia la libertad, sin embargo, los vengativos drow que persiguen a los aventureros los alcanzarán, con la intención de arrastrarlos otra vez de vuelta hacia sus dominios en completa oscuridad.

Si sobreviven a esta confrontación final, los personajes saldrán a la superficie en un lugar a tu elección. Después de todas sus arduas aventuras, estarán finalmente a salvo y podrán volver a sus hogares, y deberán decir adiós a muchos de los PNJs que han estado viajando con ellos. Aunque los personajes todavía no lo saben, sus hazañas en la Infraoscuridad atraerán la atención de los enanos de Gauntlgrym, preparando el escenario para el Capítulo 8 y para nuevas aventuras.

Llegados a este punto, los personajes deberían al menos ser de 7º nivel, habiéndose impuesto a incontables desafíos en sus salvajes y peligrosos viajes a través de los lugares descritos en los capítulos 1 al 6. También deberían haber llegado a una terrible conclusión: varios señores del Abismo andan sueltos en la Infraoscuridad y pronto podrían amenazar el mundo de la Superficie.

La Forma de Huir

Desde su huía de Velkynvelve en el capítulo 1, los personajes han buscado una forma de salir de la Infraoscuridad. Dada la naturaleza más o menos abierta de los Capítulos 2 a 6, los cuales los personajes pueden llevar a cabo en cualquier orden, queda a tu criterio el determinar cómo y dónde encuentran finalmente los aventureros su ruta de escape, de la forma que mejor se adapte a la historia de su viaje a través de la Infraoscuridad.

Encontrando el Camino

Escapar de la Infraoscuridad no es un algo sencillo. Los personajes que lo intenten solos pueden vagabundear durante años sin dar con la serie correcta de pasadizos que les lleve hacia la superficie. Como DM tú determinas cómo y cuándo encuentran la salida. Los personajes pueden visitar los lugares descritos en los capítulos 3 a 6, usando el material de conexión en los capítulos 2 y 3, en cualquier orden virtualmente. Esto hace que sea problemático el colocar la salida hacia el mundo de la superficie en un lugar determinado, ya que los aventureros podrían fácilmente haberlo pasarlo de largo o darse de bruces con él de forma prematura. Por el contrario, la huida de los personajes se hace posible cuando se cumplen una serie de condiciones que tú puedes controlar cuando llegue el momento.

Blingdenstone

El asentamiento de los Gnomos de las Profundidades (ver Capítulo 6) es el que tiene más tratos con el mundo de la superficie que cualquier otra comunidad en esta región de la Infraoscuridad, y los aventureros pueden encontrar allí los recursos para que guiarse hacia afuera. Sin embargo, los gnomos de las profundidades están tratando con una serie de terribles amenazas para su asentamiento, y no se pueden permitir el ayudar a los personajes a no ser que estos les ayuden a ellos primero. Dado que Blingdenstone es el lugar más obvio y digno de confianza en donde encontrar una forma de salir de la



Infraoscuridad, podrías querer dirigir la campaña hacia otros lugares en primer lugar. Esto puede ser hecho tratando otros capítulos como aventuras secundarias en el viaje principal de los personajes, con muchas de estas aventuras secundarias centradas en los personajes y en la ayuda que le prestan a sus compañeros PNJs para que estos vuelvan a su hogar en la Infraoscuridad.

Gracklstugh

Los duergar de Gracklstugh tienen menos tratos con el mundo de la superficie en comparación con otras razas de la Infraoscuridad, confiando más en el comercio que fluye a través de Mantol-Derith (ver capítulo 9). Los paranoicos duergar son reacios a compartir rutas conocidas hacia el mundo de la superficie, por lo que los personajes necesitarán cultivar una considerable influencia con los enanos grises para poder acceder a ese gran premio.

Los Culebreos de Gusano

Los drow de Menzoberranzan conocen varios túneles en esta región de la Infraoscuridad que llevan al mundo de la superficie. Los personajes suficientemente afortunados podrían encontrar al final uno que les hiciese emerger en el Bosque del Acecho, un bosque al sur de las montañas del Espinazo del Mundo. Para más información acerca de los Culebreos de Gusano, revisa el Capítulo 13.

Más Lejos Todavía

Otros túneles y pasadizos serpentean su camino hasta la superficie en lugares alrededor de los Páramos Eternos o lugares incluso más remotos. Puedes colocar estos donde quieras, si surge oportunamente un momento para el que los personajes partan antes de explorar cualquier otra de las anteriores opciones.

Portales

Un cierto número de antiguos portales puede ser encontrado en la Infraoscuridad. Un portal funcional es una puerta mágica que lleva a otro lugar específico en Faerûn. Si las elecciones de los personajes les dejan incapaces de poder lograr escapar durante la aventura con la ayuda de los PNJs con los que se han encontrado, puedes colocar un portal cerca o dentro de una de las localizaciones exploradas en los capítulos 2 a 6. Si el portal está dañado, los personajes necesitarían repararlo. Los personajes también necesitarían el figurarse como activar el portal o encontrar la llave o conjuro específico necesario para activarlo. Un portal puede ser solo de una sola dirección y enviar a los personajes a cualquier lugar que desees.

Obteniendo Acceso

Cuando llegue el momento en el que hayan visitados las localizaciones detalladas en los capítulos anteriores, los personajes deberían poseer información acerca de una ruta hacia el mundo de la superficie y un mapa o un guía que les ayude a navegar. Estos dos objetivos deberían ser usados como herramienta para motivar a los jugadores a lo largo de los primeros capítulos de la aventura. Como recompensa en uno de los capítulos, los personajes podrían obtener información acerca de la existencia de una ruta potencial que les lleva a la superficie, lo que les puede llevar a otro lugar en la Infraoscuridad donde supuestamente esta se encuentra.

Después necesitan encontrar un mapa o guía para esa potencial ruta, lo que podría meterlos de lleno en lo que está ocurriendo en esa nueva localización. Para complicar más las cosas, podrían luego descubrir que una ruta o guía no es lo que habían esperado, sino que por el contrario les lleva a nuevas opciones prometedoras.

Como ejemplo, los personajes podrían escuchar algo acerca de una ruta potencial hacia la superficie desde Gracklstugh. Van a la ciudad duergar y se ven inmersos en sucesos que allí se desarrollan solo para ver como allí se les deniega el permiso por los enanos grises.

Sin embargo, al reunirse con un grupo de micónidos vagabundos en la ciudad, se les revela que los micónidos de la Arboleda de Neverlight conocen muchas cosas acerca de los caminos ocultos de la Infraoscuridad. Las pistas y los indicios deberían ser más completos y concretos según los personajes se vayan acercando al 7º nivel, llevándolos finalmente hacia su eventual ruta de huida, junto con muchas aventuras y encuentros ocurriendo a lo largo del camino. Si entregas pistas y oportunidades cuidadosamente, el camino de los personajes a través de la Infraoscuridad debería sentirse como una serie de descubrimientos que van subiendo suavemente de importancia, sin importar en qué orden escojan explorar estas localizaciones y tratar con los desafíos de los capítulos anteriores.

Diciendo Adiós

Cuando los personajes lleguen finalmente a la superficie, es probable que algunos de sus compañeros subterráneos escojan permanecer en la Infraoscuridad antes que afrontar los peligros del mundo de la Superficie.

Nativos de la Infraoscuridad

El saber que muchos de sus compañeros PNJs tiene sus hogares en la Infraoscuridad puede ser una importante parte del proceso de decisión que guíe a los personajes a través de los primeros capítulos de esta aventura. La Infraoscuridad es un peligroso lugar, y los personajes podrían ser reacios a dejar que sus recién encontrados amigos se las arreglen por sí mismos. Ayudar a algunos de ellos a que vuelvan a su hogar podría ser un buen incentivo para visitar localizaciones en la Infraoscuridad. Shuushar, Topsy, Turvy, Taburete, Rumpadump, y Glabbagool preferirían permanecer en la Infraoscuridad antes que estar bajo la luz de sol.

Habitantes de la Superficie

Compañeros como Eldeth y Ront, los cuales prefieren vivir en o cerca de la superficie, seguirán gustosos a los personajes durante todo el camino si pueden. Eldeth desea volver a Gauntlgrym, y su presencia allí puede proporcionar una conexión a los personajes cuando visiten el asentamiento enano en el capítulo 8. Si Eldetzh no ha sobrevivido, podría haber encargado a los personajes el devolver su cuerpo o efectos personales a Gauntlgrym. Ront podría desear volver con su tribu o crear un nuevo hogar, dependiendo de cómo se hubieran desarrollado las cosas en capítulos anteriores y como estas le hubieran influenciado. Dependiendo de cómo se le hubiera tratado, lo más probable es que el orco parta en paz dejando a los personajes, aunque solo sea por el respeto que siente hacia ellos por sus habilidades en el combate.

Con Amigos como Estos

Buppido, el Príncipe Derendil y Sarith podrían haberse ido mucho antes de que los personajes estén preparados para volver a la superficie, habiendo ya revelado sus oscuros secretos y traicioneras naturalezas. Si Buppido o Sarith están todavía por ahí, cualquiera de los dos PNJs podría volverse loco e intentar matar a los aventureros antes de que alcancen el mundo de la superficie. Derendil podría todavía aferrarse a su locura de ser un príncipe elfo de la superficie que quiere volver a su reino del bosque. Sin embargo, el quaggoth está pobremente preparado para viajar por la superficie, necesitando cobijo de la luz del sol durante el día. Se volverá cada vez más irracional y errático, viendo enemigos en todos lados, hasta que al final acusará a los personajes de estar confabulados con sus enemigos y atacará, invadido de una locura furiosa.

Enfrentándose a los Drow

Lo drow de Velkynvelve han perseguido a sus prisioneros durante la primera mitad de la aventura. Durante el camino, podrían haberse enfrentado en combate contra los personajes, o haber tenido unos cuantos encuentros en donde casi los atrapan.
En algunos momentos, los personajes pueden haber creído que han

COMPLICACIONES EN LA PERSECUCIÓN DROW

d20	Complicación
1	Un suelo irregular amenaza con enlentecer tu paso. Realiza un control de Destreza (Acrobacias) CD 10 para atravesar el área. Si se falla el control, el terreno cuenta como 10 pies de terreno difícil.
2	Una fisura, crecimiento rocoso o montón de deshechos amenaza con hacerte tropezar. Realiza un control de Destreza (Acrobacias) CD 10. Si fallas el control, quedas tumbado en el suelo.
3	Molestas a un enjambre de murciélagos que realiza un ataque contra ti antes de dispersarse.
4	Una colonia de perforadores cuelga a 20 pies por encima. Mientras pasas por debajo, uno de ellos se deja caer y realiza una tirada de ataque contra ti.
5	Tienes que rodear estalagmitas y columnas. Realiza un control de Destreza (Acrobacias) CD 10. Si fallas el control, sufres 1d4 puntos de daño contundente por chocar contra un obstáculo.
6	Una masa de telarañas bloquea tu camino. Evitarla requiere de un control de Destreza (Acrobacias) CD 12. Si fallas el control, quedas atrapado en la red e inmovilizado. Como acción, puedes realizar un control de Fuerza CD 12, rompiendo las telarañas si lo superas. Las telarañas también pueden ser atacadas (CA 10; pg 5; vulnerabilidad al daño de fuego; inmunidad al daño de veneno y psíquico).
7	Un parche de baba verde cae del techo, lo que requiere realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si fallas, sufres 5 (1d10) puntos de daño por ácido. Sufres otros 5 (1d10) puntos de daño por ácido al comienzo de cada uno de tus turnos hasta que la baba verde sea rascada o destruida (ver "Peligros de las Mazmorras" en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master).*
8	El suelo debajo de ti es liso y resbaladizo por la humedad, lo que requiere de superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 para poder avanzar. Si fallas la tirada de salvación quedas tumbado.
9	El suelo bajo tus pies está lleno de afiladas rocas y desperdicios, y debes superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 para cruzarlo. Si fallas, sufres 1d4 puntos de daño perforante y el suelo cuenta como 10 pies de terreno difícil.
10	La persecución libera una nube de polvo, arena o esporas. Debes superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 para pasar a través de la nube. Si fallas, quedas cegado hasta el final de tu turno. Mientras estás así cegado, tu velocidad se reduce a la mitad
11-20	Ninguna Complicación

despistado finalmente a sus perseguidores, solo para que los drow aparezcan de forma inesperada. La partida de los personajes de la Infraoscuridad ofrece la oportunidad final para que se enfrenten contra sus perseguidores y ajusten las cuentas.
La posibilidad de que sus presas escapen ha empujado a Ilvara a continuar. Así, ha presionado sin piedad a aquellos bajo su mando a que redoblen sus esfuerzos para atrapar a los personajes.
Llegados a este punto, el nivel de persecución explicado en el Capítulo 2 deja de ser relevante. Ilvara y sus guerreros atraparán a los personajes justo antes de que lleguen al nivel menos profundo de la Infraoscuridad. Los aventureros pueden escoger despistar a los drow en una arriesgada persecución o quedarse y luchar.

Persecución Drow

Si los aventureros huyen de los drow, usa las reglas de persecución en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master* para jugar la persecución. Los drow van a pie. Si se acerca lo suficiente, Ilvara intentará cortarle el camino al grupo lanzando *telaraña* a lo ancho del túnel por delante de ellos. Además de perseguirlos, los drow que los están persiguiendo les lanzarán dardos de ballesta de mano envenenados, esperando que algunos de ellos caigan inconscientes.

COMPLICACIONES EN LA PERSECUCIÓN
Cada participante en la persecución tira un d20 al final de su turno y consulta la tabla complicaciones en la Persecución Drow.
El resultado afectará al siguiente participante en orden de iniciativa.
Si los personajes escapan de los drow, podrán abandonar la Infraoscuridad sin oposición. Ilvara volverá a Menzoberranzan caída en desgracia, sin nada que mostrar por sus considerables esfuerzos, aunque ella y otros de Velkynvelve podrían reaparecer cuando los personajes vuelvan a la Infraoscuridad (ver capítulo 15, "La Ciudad de las Arañas").
Si quieres extender la persecución, los drow podrían perseguir a los personajes hasta la superficie, lo que les pondrá en seria desventaja una vez salga el sol (ver "Equilibrando las Posibilidades").
Cuando los drow alcancen a los personajes, la persecución se convertirá en un combate (ver "Quedarse y Luchar").

Quedarse y Luchar

Si los personajes se quedan y luchan, o si los drow los atrapan, estarán metidos en un duro combate. Ilvara por ella misma es un desafío para un grupo de personajes de 8º nivel, y está acompañada por sus sirvientes más poderosos. La fuerza de ataque drow consiste en lo siguiente:

- Ilvara , **sacerdotisa drow de Lolth**, armada con un *cetro de tentáculos* además del equipamiento normal.
- Asha, sacerdotisa novicia drow (usa el bloque de estadística del **sacerdote** en el *Manual de Monstruos*, pero dale a Asha los rasgos de Ancestros Feéricos, Lanzamiento Innato de Conjuros y Sensibilidad a la luz del Sol de un drow típico)
- Shoor y Jorlan, **guerreros drow de élite** (Jorlan sufre desventaja en las tiradas de ataque, controles de Destreza y tiradas de salvación de Destreza)
- Cuatro **guerreros drow**.

Si cualquiera de los drow con nombre resultó muerto durante el capítulo 1, habrá sido reemplazado por otro drow con similares estadísticas.
Durante su primer turno, Ilvara lanzará *conjurar animales* para invocar dos **arañas gigantes** para que luchen del lado de los

drow, mientras que Asha lanzará *espíritus guardianes* sobre sí misma y se concentrará para mantenerlo. Los otros drow lanzarán *oscuridad* para perjudicar a los que les ataquen a distancia mientras se acercan al combate cuerpo a cuerpo. Shoor protegerá a Ilvara, mientras que Jorlan no hará ningún esfuerzo por proteger a sus compañeros drow. Ilvara preferirá atacar desde la distancia con su *cetro de tentáculos* o lanzar conjuros como *rociada de veneno* y *rayo de enfermedad.*
i Ilvara pierde más de la mitad de sus puntos de golpe, intentará invocar un demonio **yokhlol**.

Equilibrando las Posibilidades

Los personajes podrían tener un puñado de compañeros PNJs que les ayudaran a derrotar a los drow (ver "Diciendo Adiós"), pero si necesitan más ayuda considera las siguientes opciones:

- Habiéndose esforzado para atrapar a sus presas, todos los drow tienen un nivel de agotamiento.
- llvara y Asha ya han gastado algunos de sus espacios de conjuros.
- Los personajes han llegado a la superficie antes de ser interceptados por los drow, y los elfos oscuros les han seguido bajo la luz del día. Bajo la luz del sol, los drow sufren desventaja en sus tiradas de ataque y en sus controles de Sabiduría (Percepción) basados en la visión. Los drow perseguirán a los personajes durante una hora antes de que sus armaduras y armas resulten destruidas por la luz del sol.
- Asha escogerá la confusión del combate para traicionar a Ilvara, mientras la sacerdotisa más veterana le da la espalda. Ilvara centrará inmediatamente su atención en eliminar a la traidora, distrayéndose y debilitando al bando de los drow si tiene éxito.
- Queriendo negarle a Ilvara el triunfo de volver a capturar a los aventureros, Jorlan se volverá contra sus compañeros drow, atacándolos hasta caer muerto. Si sobreviven se volverá contra los personajes, sumido en una furia autodestructiva, una vez todos los drow hayan muerto.
- Uno o más de los compañeros PNJs a los que los personajes habían dejado en la Infraoscuridad aparecerán para ayudar, habiendo visto a los perseguidores drow y habiéndolos seguido.

Tesoro

Los personajes pueden reclamar todo el equipo y tesoro llevado por los drow, aunque los objetos de manufactura drow no sobrevivirán a su exposición a la luz del sol (ver "Objetos de Manufactura Drow" en el Apéndice B). Además, si los personajes dejaron Velkynvelve sin recuperar sus objetos mágicos específicos u otros objetos valiosos, Ilvara podría estar llevándolos, lo que permitiría a los aventureros reclamar finalmente su propiedad.

Recompensa de PX

Cada personaje obtiene 300 PX si el grupo llega a la superficie.

Más Aventuras

El final de este capítulo de *Fuera del Abismo* forma una brecha entre la primera mitad de la aventura y la segunda mitad, la cual comienza cuando los personajes son llamados a una audiencia con el Rey Bruenor Battlehammer de Gauntlgrym (ver capítulo 8). Puedes usar esta brecha entre las dos mitades de la aventura para tratar con cualquiera o todos los siguientes asuntos.

Viaje por Tierra

Una vez lleguen a la superficie, los personajes todavía deben viajar cierta distancia hasta llegar a la civilización. La mayor parte de los túneles que conectan con la Infraoscuridad en esta región acaban en o cerca de los Páramos Eternos o el Bosque del Acecho; zonas salvajes llenas de ruinas y monstruos.
Puedes escoger narrar tanto del viaje por la superficie como quieras, colocando encuentros durante la ruta. Si Eldeth está todavía con los personajes, querrá partir hacia Gauntlgrym tan pronto como sea posible. Si los personajes la acompañan, este viaje puede formar fácilmente parte del material puente entre este capítulo y el Capítulo 8.

Recuperación y Drow

Después de sus escalofriantes experiencias en la Infraoscuridad, los personajes podrían necesitar tiempo para recuperarse, librarse de la locura y encontrar la forma de romper maldiciones y curarse de enfermedades.
También son posible otras actividades en período de inactividad libre (de la forma determinada por ti, el Dungeon Master). Para más información acerca de actividades en periodo de inactividad, revisa "Actividades en Periodo de Inactividad" en el Capítulo 8 del *Manual del Jugador* y el Capítulo 6 de la *Guía del Dungeon Master*.

Obtener Suministros

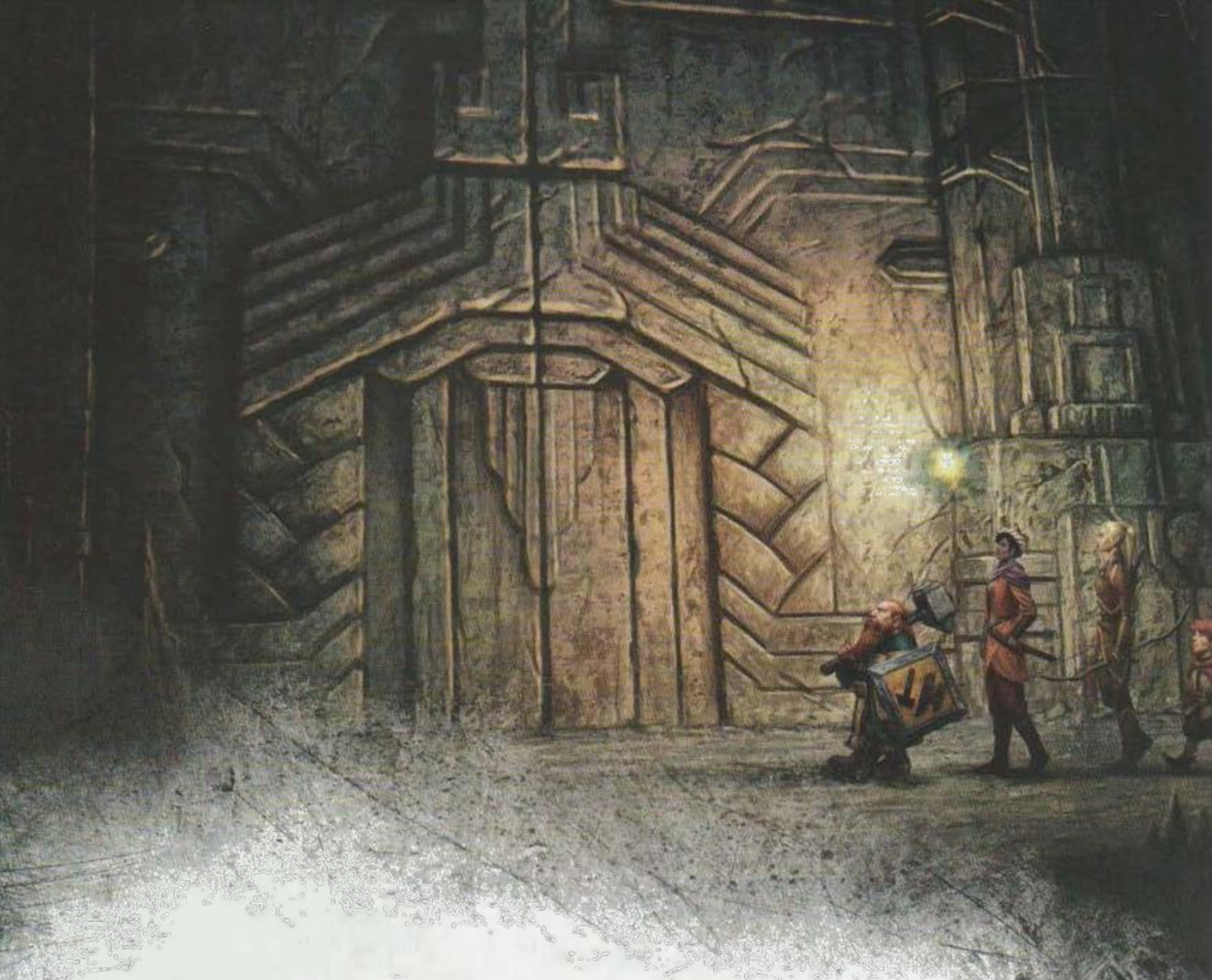
Los personajes pueden visitar comunidades de la superficie o centros comerciales para adquirir equipamiento adecuado y suministros a cambio de algunos de los tesoros que han traído de la Infraoscuridad. Para cuando comiencen el capítulo 8, deberían estar completa y adecuadamente equipados por primera vez desde el comienzo de la aventura.

Advertencias

Con los sucesos de los que los personajes han sido testigos durante sus escalofriantes huidas es probable que quieran avisar al mundo de que los señores demonios están en la Infraoscuridad. Es solo cuestión de tiempo antes de que estos demonios encuentren su propia forma de salir de las profundidades, amenazando así la existencia del mundo de la superficie.
Los personajes que pertenezcan a facciones podrían sentirse obligados a informar a sus superiores. Otros pueden compartir lo que han descubierto con PNJs bien conectados los cuales pueden transmitir la información. La atención ganada por los personajes dará como resultado los sucesos del capítulo 8.

Avance de Nivel

Los personajes deberían estar en el 8º nivel para cuando comiencen el siguiente capítulo. Si todavía no han llegado allí, planea encuentros adicionales para que sus personajes puedan ganar más puntos de experiencia durante su viaje por tierra hacia Gauntlgrym.
Si quieres saltarte los encuentros y continuar directamente en el capítulo 8, asume que los personajes sobreviven a unos cuantos encuentros durante la ruta (los cuales puedes describir o no) y ganan suficientes puntos de experiencia para llegar al 8º nivel para cuando lleguen a Gauntlgrym.



Capítulo 8: Audiencia en Gauntlgrym

Después de su huída de la Infraoscuridad en el Capítulo 7, los aventureros tienen tiempo para descansar, recuperarse y reorientarse de vuelta en el mundo de la superficie del cual fueron secuestrados. Unos tres meses después de su retorno, recibirán una llamada para viajar al reino enano de Gauntlgrym, en el Norte. El Rey Bruenor Batllehammer desea una audiencia con ellos para hablar de sus experiencias en la Infraoscuridad. También asistirán representantes de varias facciones con grandes intereses en lo que está ocurriendo en la Infraoscuridad. A continuación de la audiencia, Bruenor extenderá una oferta a los personajes, a los cuales se les encargará que vuelvan una vez más a la Infraoscuridad con una peligrosa misión.

Llamados por Bruenor

El Rey Bruenor ha escuchado hablar de las hazañas de los personajes de boca de mercaderes enanos y mensajeros que han vuelto recientemente de la Infraoscuridad. (Si Eldethl Feldrun formó parte del grupo de aventureros que escapó con éxito y volvió a salvo a Gauntlgrym, la mención de las heroicidades del grupo llegó a Bruenor a través de ella. Ver "Conexiones en Gauntlgrym.")

El Rey Bruenor llamará a los personajes mediante cualquier método que se adapte a la historia, dependiendo de a donde vayan y lo que estén haciendo tras su vuelta al mundo de la superficie. Puede ser bajo la forma de un mensajero que les entrega una carta manuscrita con el sello del rey, o incluso un mensajero animal o conjuro de enviar centrado en uno o más de los aventureros. Sin importar como les llegue, el mensaje será simple y claro:

> *Venid inmediatamente a Gauntlgrym para una audiencia con el Rey Bruenor Battlehammer, para discutir asuntos de grave importancia relacionados con vuestras experiencias en la Infraoscuridad.*

Los personajes que pertenezcan a alguna de las facciones que intervienen en la reunión en Gauntlgrym (ver "Forjando una Alianza") podrían recibir también una llamada de su facción, e incluso podrían viajar con el representante de esa facción hasta el enclave enano si las condiciones lo permiten. En cualquier otro caso, la elección de hacer el viaje queda a criterio de los personajes, aunque ignorar la petición de Bruenor lleva al enano a enviar mensajes más insistentes.

Conexiones en Gauntlgrym

Si Eldeth Feldrun sobrevivió y escapó de la Infraoscuridad con los personajes, estará ansiosa por volver a casa hacia Gauntlgrym, y eso es lo que hará a la primera oportunidad. En ese caso, la llamada del Rey Bruenor podría venir bajo la forma de un mensaje de ella o incluso una visita en persona, y es probable que el Rey Bruenor haya escuchado todo acerca de sus hazañas en la Infraoscuridad de boca de Eldeth.
Si Eldeth no sobrevivió, podría haber encargado a los personajes o bien el entregar sus restos mortales o bien su martillo de guerra y su escudo en su hogar. Esta tarea podría llevar a los personajes hacia Gauntlgrym por propia voluntad incluso antes de la llamada de Bruenor.
Bien el ayudar a la vuelta de Eldeth o bien el honrar su memoria mejorarían la reputación del grupo ante los enanos de Gauntlgry. También reforzaría la opinión del Rey Bruenor de que estos aventureros son la gente adecuada para el trabajo de investigar los sucesos en la Infraoscuridad.

Llegada

Una vez los personajes lleguen a las puertas de Gauntlgrym, serán bienvenidos como huéspedes del Rey y escoltados hasta la ciudad subterránea, a través de la Bóveda de los Reyes (ver más adelante) y se les mostrarán los aposentos de huéspedes. Los enanos de Gauntlgrym se toman con seriedad los temas de la hospitalidad, asegurándose de que a los aventrueros se les ofrezca comida, bebida y una oportunidad de descansar y recuperarse antes de su audiencia con el Rey (ver “Audiencia con Bruenor” bajo la sección “Sucesos en Gauntlgrym”).
La llegada de los personajes es algo notorio, y los enanos de Gauntlgrym los tratarán de una forma adecuada a la que se trataría a grandes dignatarios. También puedes hacer que uno o dos de los representantes de las facciones, descritos bajo la sección “Forjando una Alianza” se encuentren con los personajes en los pasillos de la ciudad, lanzándoles curiosas miradas, y quizás incluso presentándose formalmente, antes de continuar.

Gauntlgrym

En eras pasadas, la ciudad subterránea de Gauntlgrym fue la capital del antiguo Imperio Enano de Delzoun. Sus cavernosos salones, algunos de ellos lo suficientemente grandes como para albergar aldeas de la superficie al completo, han sido tallados con una precisión infalible, sus techos descollando a cientos de pies por encima de las cabezas de sus ocupantes.
Descomunales estatuas de dioses y héroes enanos montan guardia sobre cámaras y avenidas, de las cuales las más pequeñas son lo suficientemente grandes como para que marchen columnas de cincuenta enanos de ancho.
Las minas de Gauntlgrym producían interminables mareas de hierro, plata, oro y mithral, y un floreciente comercio traía bienes y riqueza a la ciudad desde todo Faerûn.
Pero era la Gran Forja lo que realmente era el ardiente corazón y verdadero tesoro de la ciudad. En las profundidades bajo los niveles habitados de Gauntlgrym la artesanía enana y la magia élfica ataron al durmiente primordial Maegera, una entidad de fuego y destrucción, domando sus increíbles poderes para dar calor a la forja.
Sobre yunques de adamantina bendecidos por los sacerdotes de Moradin, grandes objetos de poder fueron forjados, sus materiales infundidos con una chispa del poder de Maegera.
Las incesantes maravillas que fluían de estas forjas convirtieron a Gauntlgrym en una de las ciudades más magníficas que Faerûn haya conocido nunca.

Las relaciones entre los grandes imperios de los elfos, enanos y humanos se amargaron según fueron pasando los siglos. Y así, cuando incontables hordas de orcos aplastaron el norte, cada imperio resistió solo. La guerra fue brutal y devastadora. Gauntlgrym fue invadida por un enjambre de saqueadores orcos, y el Imperio de Delzoun fue conquistado en la terrible lucha.
Al final, los enanos de Delzoun hicieron retroceder a los orcos, pero pagando un gran precio. El que una vez fuera un poderoso imperio enano quedó gravemente tocado, para no recuperarse nunca, y la gran ciudad de Gauntlgrym quedó bajo el control de una horda de orcos.
Fueron los humanos de la cercana lllusk quienes al final echaron a los orcos de Gauntlgrym, pero su dominio de la ciudad fue corto, ya que terribles criaturas de la Infraoscuridad surgieron en gran número de las profundidades para reclamar Gauntlgrym para si.
A lo largo del siguiente milenio, la historia se convirtió en leyenda, y la poderosa Gauntlgrym fue olvidada por todos en el mundo de la superficie.
Illithids. Duergar, drow y abolezh lucharon por el control de la ciudad caída, sus tesoros, y el primordial todavía atado en su núcleo.
La Casa drow Xorlarrin conquistó al final Gauntlgrym, estableciendo una nueva ciudad a la que llamaron Q'Xorlarrin, produciendo armas en la forja con las que comerciaron y que usaran para pagar sus tributos a Menzoberranzan.
En años recientes, el héroe enano Bruenor Battlehammer fue capaz de arrancar la fabulosa ciudad de las garras de sus amos drow. Bruenor, junto con sus compañeros Wulfgar, Catti-brie, Regis, y Drizzt Do'Urden, reunieron muchos aliados del mundo de la superficie y comunidades cercanas de la Infraoscuridad y retomaron la ciudad.
Impidieron que Maegera fuera liberado sobre Faerûn, y se embarcaron en una cruzada para restaurar la ciudad a su antigua gloria. Bruenor se sienta ahora sobre el Gran Trono de Moradin, trabajando para reconstruir la ciudad y mantenerla a salvo, todo ello mientras una nueva amenaza acecha en las profundidades de la Infraoscuridad.
Las siguientes áreas dentro de Gauntlgrym podrían ser de cierta importancia durante esta parte de la aventura, aunque no representan la ciudad en su conjunto, de ninguna de las formas. Una descripción detallada de cada nivel, cámara y bóveda de Gauntlgrym requeriría por si sola de un volumen entero, y los personajes tienen un tiempo limitado para contemplar las maravillas de la ciudad enana.

La Bóveda de los Reyes

Lo suficientemente grande como para albergar en su interior una pequeña aldea, esta enorme cámara de altos techos se levanta sobre una red de puentes, torres de piedra y robustos muros tallados en la roca y cubiertos de hierro y mithral.
Docenas de cámaras más pequeñas se abren desde la Bóveda de los Reyes, incluyendo extensas áreas residenciales no ocupadas todavía por los nuevos ocupantes de Gauntlgrym.
La bóveda se halla en el mismo nivel que las puertas principales de la ciudad, y se puede alcanzar fácilmente desde estas, aunque un sistema de puertas más pequeñas y puntos de control ha sido colocado para impedir que potenciales invasores lleguen tan lejos como para alcanzar la sala del trono. En esta sección de la bóveda es donde el rey pasa una parte considerable de su tiempo, un gran salón con columnas y bancos, que se pensó para que fuera usado tanto como lugar de reunión como sitial del gobierno.
El Gran Trono de Moradin está protegido por una magia poderosa, y hará salir despedido a cualquiera excepto al legítimo rey, que intente sentarse sobre él.

Mientras se halla sentado sobre él, Bruenor tiene ventaja en todos los controles de Inteligencia, Sabiduría y Carisma; una bendición divina otorgada al Rey de Gauntlgrym por Moradin y el resto de los dioses enanos.
La mayor parte de los actuales habitantes de la ciudad viven y trabajan en la bóveda, felices de compartir historias de la reclamación de la ciudad, y loan el liderazgo de Bruenor en cada ocasión que tienen. Aquí es donde los personajes estarán alojados como huéspedes de Bruenor, y donde es probable que se encuentren a los representantes de las cinco facciones.
Aquí, residentes y huéspedes disfrutan del acceso a pasadizos bien iluminados, confortables aposentos y sustanciales cantidades de comida y bebida.

GAUNTLGRYM: RASGOS GENERALES

Gauntlgrym es una ciudad tallada en la roca viva, con salones y pasadizos lo suficientemente grandes como para que incluso los dragones más grandes puedan andar por ellos. Hay cientos de niveles, serpenteantes escaleras, ascensores funcionando, y un sistema de vagonetas mineras que entran y salen del centro de conexión principal que es el tabernáculo de Hierro.
Los jugadores deberían sentir que sus personajes se hallan en un lugar de gran antigüedad, en ciernes de reclamar su antigua gloria. En ningún caso está la ciudad completamente ocupada. De hecho, dado el tamaño relativamente pequeño de las fuerzas de ocupación de Bruenor, llevar la cuenta de todos los que están en esos momentos en Gauntlgrym es casi imposible.
Iluminación. En los niveles superiores y alrededor del Tabernáculo de Hierro y la Bóveda de los Reyes, Gauntlgrym está brillantemente iluminada. *Globos errantes,* hongos fosforescentes y enormes braseros llenos de carbones encendidos llenan la mayor parte de pasillos y cámaras.
Las luces en muchas partes de la ciudad son atenuadas un poco durante las horas nocturnas, de tal forma que sus habitantes puedan marcar el paso del tiempo en la superficie.
En las secciones más profundas, cerca de la Gran Forja, la luz no es tan frecuente. Mas abajo aún, y en las partes de la ciudad que todavía no han sido reclamadas, no hay otra luz que la que los visitantes traigan consigo.
Vagonetas Mineras. La minería era una de las principales fuentes de riqueza y materiales de Gauntlgrym. Para facilitar el movimiento de los minerales, así como de las grandes cantidades de piedra usada para construir y expandir la ciudad, los enanos colocaron millas de vías férreas para que fueran recorridas por vagonetas mineras propulsadas por encantamientos entretejidos en sus ruedas. Incluso tras miles de años, las vías férreas siguen en su mayor parte intactas, y la magia de las vagonetas no se ha desvanecido. Donde las vagonetas pasan por la ciudad, los habitantes de Gauntlgrym las usan para viajar, saltando y subiendo a lo largo de la extensa variedad de rutas sistema de rutas de vías férreas. Mientras se hallen en Gauntlgrym, los personajes pueden hacer uso de este cómodo sistema de transporte.
Al final, todas las vías llevan a una estación de intercambio en el Tabernáculo de Hierro. Allí, unos operarios apostados manipulan palancas y engranajes para transferir las vagonetas de una vía férrea a otra.
Fantasmas. Las sombras de los habitantes de la ciudad muertos hace muchísimo tiempo, de la era de los Delzoun de Antaño, permanecen aún hoy en día en muchos de los túneles y salones de Gauntlgrym. Estos restos espectrales pueden ser vistos pasando a través de secciones en ruinas de la ciudad, conversando sin voz los unos con los otros, y generalmente manteniéndose lejos de los vivos. De vez en cuando, los personajes pueden encontrarse con un **fantasma** enano que les avise de que se alejen de un lugar de peligro, o enfrentarse con una criatura menos benévola como una **sombra** o un **espectro**. El Rey Bruenor ha decretado que los muertos deben ser dejados en paz a no ser que causen problemas.

La Bóveda de los reyes están fuertemente patrullada y protegida por **veteranos** enanos escudo que viajan en pelotones de a seis. Es el área más segura de la ciudad, y los personajes pueden confiar en su seguridad lo suficiente al menos como para poder descansar en uno de los alojamientos para invitados que les proporcionen los enanos, siempre que no se produzca ningún suceso inusual (ver “Sucesos en Gauntlgrym").

El Tabernáculo de Hierro

El Tabernáculo de Hierro es tanto el centro espiritual y cultural de Gauntlgrym como su punto central físicamente hablando.
Más que un templo, el Tabernáculo es una sección entera de la ciudad más grande que muchas aldeas de la superficie, dedicada a la fe del antiguo Imperio Delzoun y de los enanos que respondieron a la llamada de Bruenor para reclamar la ciudad.
Vastas catedrales de piedra resonaron una vez con los coros de miles de voces cantando a la vez. Grandes esculturas en honor de una multitud de dioses miraban hacia una vasta colección de santuarios y altares.
Los sacerdotes permanecían preparados de día y de noche para atender a las necesidades espirituales de su gente, y cientos de tablas de piedra recogían las palabras sagradas de Moradin.
Al igual que muchas de las otras cosas de la antigua Gauntlgrym, el Tabernáculo de Hierro no es lo que otrora fue.
Los intrincados adornos y tallas se han borrado de los muros, algunas de las estatuas se han comenzado a derrumbar, y muchos pasadizos están bloqueados con escombros.
Los diabólicos duergar, que una vez tuvieron el control de las minas de los niveles inferiores se tomaron la molestia en profanar todos los iconos sagrados de los ausentes enanos. Destruyeron estatuas, hicieron pedazos los altares y tallaron obscenidades en las sagradas tablas de piedra.
Cualquier cosa de valor, como las incrustaciones de plata o mithral, iconos de oro y armas bendecidas, ha sido completamente saqueada.

Reconstruyendo la Fe

Los **sacerdotes** enanos escudo han comenzado la larga tarea de reconstruir, revitalizar y restaurar el Tabernáculo de Hierro a su antigua gloria. El área es vasta y sus salones son numerosos y separados en varios niveles. Los sacerdotes enanos han restaurado muchos santuarios y altares, y han limpiado caminos a través de los agrietados y rotos salones que llevan hasta la Bóveda de los reyes para que Bruenor puede realizar visitas en persona a los santuarios principales y dar gracias a los dioses.
Esta procesión con frecuencia incluye a visitantes de Bruenor o a aquellos embajadores de reinos vecinos de la superficie que han venido a Gauntlgrym para buscar consejo con el rey.
Bruenor lidera esta procesiones no solo para mostrar la ciudad y su enorme tamaño, sino para tomar la medida de la resistencia y paciencia de sus huéspedes en los asuntos espirituales.

Todos los Caminos Llegan Aquí

Como corazón de Gauntlgrym, el Tabernáculo de Hierro es el punto de conexión central de los pasadizos y vías férreas de la ciudad.
Anchos pasillos, serpenteantes escaleras y vías férreas talladas en la piedra, casi todas las vías principales de la ciudad pasan a través del tabernáculo.
Cada parte de Gauntlgrym puede ser alcanzada desde esta área, aunque a veces de forma indirecta. Notablemente, la Bóveda de los Reyes está a casi una milla al Norte del Tabernáculo de Hierro, y la Gran Forja está varios cientos de pies por debajo y media milla hacia el Sur.

El Sueño de los Antiguos

El nivel más inferior del Tabernáculo de Hierro es una aparentemente interminable colección de criptas, colocadas de acuerdo a patrones o tradiciones ahora perdidas en el tiempo, cuyas tumbas contienen miles de los honrados muertos de Gauntlgrym.

Algunas criptas son simples nichos, otras son intrincados sarcófagos. Todas ellas incluyen nombres, títulos y antepasados tallados en la piedra. Un cierto número de estudiosos han venido a Gauntlgrym en respuesta a las llamadas de Bruenor, esperando recopilar un árbol genealógico completo de las grandes familias de Gauntlgrym, incluyendo sus posibles conexiones con linajes modernos, a través de un exhaustivo estudio de los registros tallados en las piedras de las criptas.

Al contrario que el resto del Tabernáculo de Hierro, las tumbas están intactas.

Los enanos espectrales son comunes en esta área, aunque sus espíritus permanecen quietos siempre que los visitantes respeten a los muertos. Si cualquier criatura intenta perturbar o saquear uno de los sarcófagos, una masa de **fantasmas** enanos atacará inmediatamente. Comienza con un número total de fantasmas igual al número de intrusos presentes, y luego añade dos nuevos fantasmas por cada fantasma destruido.

Encuentros Aleatorios en el Tabernáculo de Hierro

El Tabernáculo de Hierro está lo suficientemente cerca de los túneles inferiores y de conexiones a la Infraoscuridad como para que ocasionalmente algún monstruo se abra paso y establezca su guarida en un santuario u otro. Los enanos comentarán con énfasis a los personajes que permanezcan en guardia, o que se lleven guardias con ellos, si visitan la zona. De vez en cuando, el sonido de lucha resuena a través de los túneles del Tabernaculo, un contraste con las voces lanzando cánticos de los sacerdotes y un signo manifiesto de que algo que no es bienvenido se ha abierto pasa hasta este, el más sagrado de los lugares en la ciudad.

Realiza un control para determinar un encuentro aleatorio una vez cada hora que los personajes estén viajando por el Tabernáculo de Hierro, para ello tira un d20 y consulta la tabla a continuación para determinar con qué, si es con algo, se encuentran los personajes.

IRON TABERNACLE ENCOUNTERS

d20	Encuentro
1-12	Ningún Encuentro
13	1 **manto**
14	1d2 **drarañas**
15	1 **fantasma** enano (amistoso a no ser que sea atacado)
16	Patrulla consistente en seis **veteranos** enanos escudo
17	1 **sacerdote** enano escudo y 1d4+1 **acólitos** enanos escudo
18	1d6+1 **gárgolas**
19	1 **grick alfa** y 1d4+1 **gricks**
20	1d4 **monstruos corrosivos**

La Gran Forja

La Gran Forja es una cavernosa cámara dividida en secciones más pequeñas que albergan fundiciones y yunques. Algunas áreas de la caverna están elevadas sobre podios de piedra, mientras que otras yacen en pozos poco profundos. Capas y capas de pasarelas de piedra cruzan la cámara, proporcionando no solo un punto de visión inmejorable, sino también un soporte para que varios sistemas de poleas transporten barreños llenos de mineral y agua a través de la forja.

La Gran Forja se halla a una media milla al Sur del Tabernáculo de Hierro y varios cientos de pies por debajo, y puede ser alcanzada usando una vagoneta minera o viajando a pie.

Se decía antaño que el Tabernáculo de Hierro era el corazón de Gauntlgrym, la Bóveda de los Reyes su mente, y la Gran Forja sus poderosas manos. En este lugar, sobre yunques de adamantita bendecidos por los sacerdotes de Moradin, maravillas eran forjadas a partir de hierro, mithral, plata y acero.

Cuando Gauntlgrym se hallaba en la cúspide, la forja resonaba con el martilleo de cientos de herreros trabajando al mismo tiempo. Con el tiempo, podría resonar otra vez.

Eran las fundiciones de la Gran Forja lo que hicieron de este lugar la cúspide del arte de los herreros enanos, ya que sus fundiciones recibían su calor del poder de Maegera, el Titán del Alba, un primordial aprisionado bajo ella. Durmiendo dentro de la piedra, Maegera exuda un calor antinatural que los enanos absorben tejiendo a través de la forja hilos de cobre y adamantina, y usándolos como conductos para transferir el calor mágico hacia sus fundiciones. Unas runas de poder talladas en los muros y grabadas en los hilos les permiten resistir la tremenda energía.

Los metales se funden casi instantáneamente en las fundiciones de la Gran Forja, y las herramientas forjadas a partir de esos metales están encantadas con chispas del poder del primordial.

Cuando Maegera se despertó hace un siglo, la tierra tembló y muchos de los conductos de las forjas resultaron seccionados. A día de hoy, largas secciones de metal cuelgan rotas y partidas dentro de los escombros que hay en la Gran Forja, los cuales yacen también sobre los huesos de aquellos que no fueron capaces de escapar del colapso de los muros y los puentes. Otros permanecen incólumes, y las fundiciones a las que están conectados arden tan calientes como lo hicieron hace tantos siglos.

El Pozo Ígneo

Calor y una luz rojiza emanan de un pozo en las profundidades de Gauntlgryrn. Varias cámaras y túneles salen de esta fisura a diferentes alturas. A pesar de la existencia de canales construidos en los muros para que lleven agua hasta el magma de abajo, el calor que emana del pozo es insoportable. Chorros de vapor emanan de grietas en la piedra para llenar las cámaras por encima de este área, y la tierra tiembla en pulsos, como una respiración profunda.

El Pozo Ígneo es la prisión del Primordial conocido como Maegera, el cual duerme tranquilo en sus profundidades. El único signo de la presencia de la entidad es un remolino de magma candente que parece un gran ojo, situado en el centro del lago de roca fundida situado en el fondo del pozo. Maegera duerme y sueña, medio consciente de lo que le rodea y sumido en delirios, sean los que sean los que obsesionan a un ente de pura destrucción.

Cuando los magos de la Hermandad Arcana accedieron por primera vez al poder de Maegera, usaron magia de agua para vincular elementales de agua que refrescaran la furia del primordial y que lo mantuvieran dormido. Estos vínculos duraron siglos, hasta que los canales de agua fueron cerrados mediante engaños por parte de agentes de Zhay. Con el sistema de refrigeración del pozo inactivo, Maegera se revolvió entre sus sueños, y su sueño de destrucción y ruina fue suficiente para destruir Gauntlgrym.

En los años siguientes, Maegera se despertó desorientado varias veces, causando terremotos a través de la región. Al final, el primordial fue devuelto a su sueño mediante los esfuerzos de Bruenor, Drizzt Do'Urden, Jarlaxle y otros héroes. Ahora que Maegera vuelve a dormir, el intenso calor que vuelve a generar prende una vez más los fuegos de la Gran Forja de Gauntlgryrn.

De Nuevo en Funcionamiento

Bajo el atento gobierno de Bruenor, la Gran Forja ha comenzado una vez más a producir trabajos del metal. Si los personajes están en el mercado para adquirir cualquier objeto de metal (incluyendo armas y armaduras) o tienen algún objeto de ese tipo necesitado de ser reparado o reemplazado, los enanos de la Gran Forja estarán encantados de hacerlo. No hay armas o armaduras mágicas disponibles para su venta, aunque los objetos mágicos dañados pueden ser reparados.

El rey ha dejado la dirección del día a día de la Gran Forja a un par de herreros experimentados: Helgrim Candlewick y Rollo Summergold (ambos **veteranos** enanos escudo).

Encuentros Aleatorios en la Gran Forja

La Gran Forja está siempre ocupada bien por Helgrim, bien por Rollo, sus aprendices y asistentes (2d4 **plebeyos** enanos escudo), y **veteranos** enanos escudo que trabajan en pelotones de a seis para proteger las forjas en activo. Los personajes también podrían encontrarse con otras criaturas si exploran las áreas sin ocupar de la Gran Forja. Realiza un control para determinar un encuentro aleatorio una vez cada hora que los personajes estén viajando por la Gran Forja, para ello tira un d20 y consulta la tabla a continuación para determinar con qué, si es con algo, se encuentran los personajes.

Si los héroes piden ayuda cuatro **veteranos** enanos escudo llegan en 1d4+1 asaltos para ayudarlos.

Encuentros en el Tabernáculo de Hierro

d20	Encuentro
1-14	Ningún Encuentro
15	1d4+1 **doppelgangers** disfrazados como enanos escudo
16	1d2 **elementales de fuego** y 3d6 **magmins**
17	1 **salamandra** y 1d4 +1 **serpientes de fuego**
18	1 **naga** espíritu
19	3d6 **trogloditas**
20	1 **aparecido** liderando a 1d6+1 **espectros**

Sucesos en Gauntlgrym

Este capítulo está centrado en la negociación, actividad social y diplomacia; primero dirigido hacia los personajes, luego dirigido por ellos. Los aventureros primero escucharán lo que el Rey Bruenor tiene que decir mientras les pide que se dirijan de vuelta hacia la Infraoscuridad para descubrir más cosas acerca de la creciente amenaza de los Señores Demonios. Luego los personajes deberán convencer a las demás facciones que han sido llamadas a Gauntlgrym para que les ayuden en su misión. Esta sección de la aventura tiene algunas oportunidades de acción, pero los personajes que disfruten de intrigas, hacer planes y hacer que los PNJs se enfrenten entre si pueden destacar aquí.

Anota las preferencias de tus jugadores. Si no disfrutan de largos periodos de conversación, puede que quieras mover las cosas más rápido. Por otro lado, puedes darle vida no solo a los representantes de las facciones y al rey enano en este capítulo, sino también resaltar las personalidades y objetivos de los personajes y de cualquier PNJ que quede con ellos.

Audiencia con Bruenor

Después de que los personajes lleguen y se les lleve a los aposentos de huéspedes, se les dejará algo de tiempo para que descansen y se refresquen. Luego serán llamados a una audiencia con Bruenor Battlehammer, rey de Gauntlgrym. Lee o parafrasea lo siguiente:

> Sois llevados a un magnífico salón done un enano pelirrojo de aspecto fiero y orgulloso está sentado sobre un gigantesco trono de piedra, flanqueado por un cierto número de guardias y consejeros.
>
> Aunque se ha apartado una larga mesa de piedra con refrigerios, no parece haber ningún otro huésped.
>
> “Bienvenidos, amigos,” dice el rey. “Tengo que conocer lo que sepáis acerca de los rumores y cosas que suceden en las profundidades fuera de mi ciudad. Si me relatáis lo que sabéis, podremos hablar acerca de lo que vais a hacer a continuación”.

El Rey Bruenor escuchará cuidadosamente lo que los aventureros tienen que decir. Una vez los aventureros hayan contado su historia, es probable que Bruenor tenga unas cuantas preguntas, particularmente concernientes a la amenaza que suponen los señores demonios.

El Rey enano responderá a las preguntas de los personajes, si es que tienen algunas. Sin embargo, si se le pregunta acerca de sus planes, dirá simplemente que tiene que considerar toda la información que le han presentado y debe consultar también con sus consejeros.

Con la audiencia llegada a su fin, Bruenor le dirá a los personajes que considerará todo lo que le han contado y que volverán a hablar durante el festín de bienvenida esa misma noche.

Invitados al Festín

Después de que los personajes hayan tenido una oportunidad de hablar con Bruenor y encargarse de cualquier asunto personal, la Bóveda de los Reyes albergará un festín memorable.

Asistiendo a él se encontrarán representantes de las diferentes facciones del mundo de la superficie, los cuales han acudido a Gauntlgrym siguiendo rumores de extraños sucesos en la Infraoscuridad.

Si cualquiera de los aventureros pertenece a una facción, representantes de esa facción podrían incluso estar viniendo en base a la información presentada por los mismos personajes. Ver “Forjando una Alianza” para más información.

La celebración sirve tanto para dar la bienvenida a los aventureros, los cuales se hallan sentados en la mesa con Bruenor, como para proporcionar una oportunidad para que los representantes de las diferentes facciones se reúnan y sean presentados oficialmente a los aventureros.

Además del rey y sus aliados, un cierto número de enanos de la corte de Bruenor y ciudadanos importantes de Gauntlgrym estarán también presentes. El festín es también una oportunidad de introducir PNJs a tu elección que podrían provenir de Gauntlgrym o estar visitándola, o formar parte del séquito de uno de los representantes.

Esta es una escena abierta, que puedes jugar de la forma que mejor se adapte a tu grupo.

Puede variar desde una sesión de interpretación, con los personajes mezclándose y conversando con sus potenciales aliados y con miembros de la sociedad de Gauntlgrym, hasta

simplemente una breve descripción del suceso y unas cuantas impresiones de los representantes de las facciones, antes de sus posteriores esfuerzos para negociar con dichos representantes la ayuda que van a aportar las facciones.
Si quieres añadir algo de intriga o acción, considera añadir una de las opciones de “Enemigos entre Nosotros” tal que esa interrumpa el festín, dándole a los personajes una oportunidad de demostrar sus habilidades delante de potenciales patronos y aliados.
Unos cuantos **elementales de fuego** descontrolados o un **asesino** disfrazado que envenena a uno o más de los representantes puede cambiar completamente la escena.

El Plan de Bruenor

Una vez el festín termine, Bruenor se excusará mientras los huéspedes parten. Poco después, un sirviente llegará con los personajes y les llevará a una cámara privada donde el Rey de Gauntlgrym les espera. Sus modales anteriormente amistosos se han tornado serios.

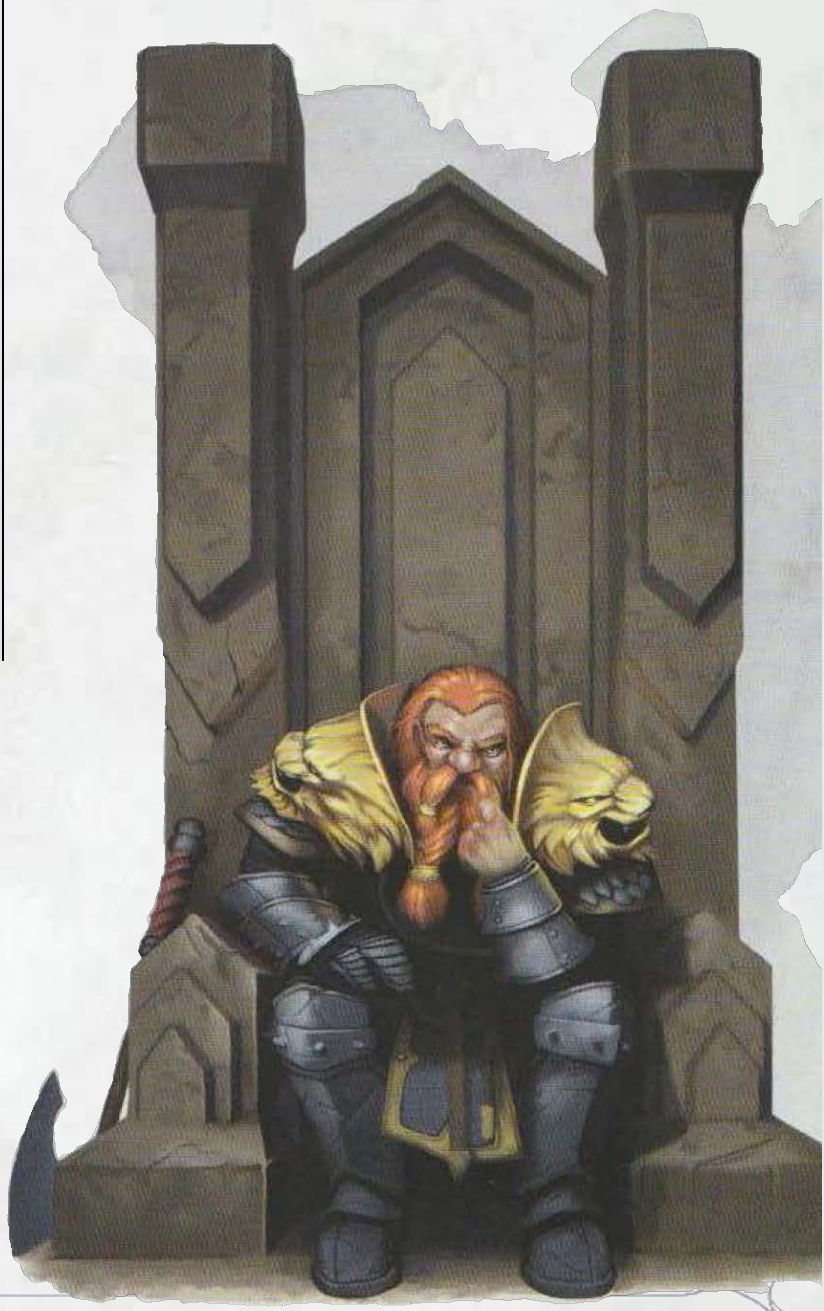
“Ya he contado a mis aliados lo que anoche me constasteis," dice. “Les he invitado aquí para descubrir lo que está ocurriendo, para compartir lo que sabemos, y para obtener respaldo para lo que propongo. Habéis desafiado a la Infraoscuridad y habéis vivido para contarlo. Sabéis, mejor que ningún otro, a qué nos enfrentamos, pero necesitamos saber más.”
“Los Zhentarim tiene una participación en un puesto mercantil secreto en la Infraoscuridad llamado Mantol-Derith. Si podéis ponerlos de nuestro lado, os guiarán hasta allí, donde os podréis reunir con uno de sus agentes, Ghazrim Du Loc. Puede proporcionaros un mapa hasta Gravenhollow. Este es un lugar legendario, construido por los gigantes de piedra hace eras, del cual se dice que contiene todo el saber de las profundidades. Si hay alguna respuesta a lo que hay ocurrido, es probable que la encontréis allí. Si estáis dispuestos a volver, claro está”.
“No estoy proponiendo enviaros de vuelta a la Infraoscuridad sin preparación, y espero que causéis una buena impresión sobre aquellos aquí reunidos, de tal forma que apoyen nuestra causa y vuestra misión.” “Por todo lo que he visto y oído, no hay nadie mejor que vosotros para hacer lo que hay que hacer.”
“Así que, ¿qué decís?”

Parafrasea el discurso de Bruenor de la forma que sea necesaria para manejar las interrupciones por parte de los personajes. El rey proporcionará respuestas honestas a las preguntas de los personajes. Cree sinceramente que los personajes representan la mejor opción para descubrir algo más acerca de la amenaza demoníaca, a no ser que le hayan dado alguna razón para pensar lo contrario.
Bruenor asegurará a los aventureros que tendrán su gratitud y la de Gauntlgrym, de hecho, de todo Faerûn, si tienen éxito. Si los personajes presionan o intentan negociar algún tipo de compensación por sus servicios, el Rey señalará que Gauntlgrym tiene considerable espacio y que les puede ofrecer títulos, propiedades y productos de la Gran Forja como recompensa. Este tipo de negociación mercenaria rebajará un poco la opinión de Bruenor acerca de los aventureros, pero nunca perderá sus educados modales.

Bruenor Battlehammer

El legendario Bruenor Battlehammer es un buen enano, y siempre lo ha sido, teniendo en su corazón los mejores intereses para su gente y su hogar. Se verá atraído hacia los personajes con fuertes códigos morales y éticos, y a veces buscará a cambio su ayuda. Usa su buen humor y carácter llano para ayudarte a presentarlo a los jugadores. Cuanto más le guste a los jugadores, más fácil les será a ellos respetar su consejo y aceptar su propuesta, y a cambio, más recursos y ayuda ganarán.

Si los personajes acceden, el rey les dirá que el siguiente paso es traer al redil a las diferentes facciones. Una de las razones por la que espera que los personajes lideren la misión hacia la Infraoscuridad, además de por su experiencia, es porque espera que sirvan como conciliadores entre los diferentes representantes de las facciones, enfatizando la importancia de conseguir que los Zhentarim otorgen acceso a Mantol-Derith. En caso contrario, es probable que el viaje para localizar Gravenhollow sea mucho más largo y dificultoso.



Bruenor Battlehammer

Enemigos entre Nosotros

Ni siquiera Gauntlgrym es completamente seguro ni tampoco es inmune a la influencia de los señores demonio. Durante el tiempo que los personajes permanezcan en la ciudad, puedes implementar una o más de las siguientes amenazas para proporcionarles un desafío, y para potencialmente perturbar sus negociaciones con las facciones.

- Uno de los compañeros de viaje de los personajes es revelado como traidor o sucumbe a la locura. Este PNJ sirve en secreto a uno de los señores demonios y se vuelve contra los aventureros.
- Si alguno de los perseguidores drow de los anteriores capítulos sobrevivió podría introducirse subrepticiamente en Gauntlgrym e intentar acabar con su presa.
- Un **asesino** enano perteneciente a un culto adorador de demonios se ha introducido en Gauntlgrym para matar a uno o más de los representantes de las facciones. Esperando crear sospechas sobre los aventureros, el asesino los inculpará como agentes demoníacos.
- Un espía **doppelganger** se hace pasar por uno de los representantes de las facciones e intentará organizar una reunión privada con uno o más de los personajes, esperando descubrir información adicional acerca de la amenaza en ciernes. El doppelgander podría servir a una facción de la Infraoscuridad o a otra del mundo de la superficie a la cual Bruenor no haya invitado (como por ejemplo la Hermandad Arcana o los Magos Rojos de Zhay), o puede ser simplemente un oportunista que busca vender información al mejor postor.
- Maegera ruge dentro de su prisión, intranquilo por la locura y el caos crecientes dentro de las profundidades de la Infraoscuridad. Como una reacción natural a esta nueva fuente de estrés, el primordial engendra un trío de **elementales de fuego** que atacan la bóveda de los reyes, prendiendo fuego a los puestos del mercado y desatando el caos entre los residentes enanos. Si son derrotados o convencidos de alguna forma a que vuelvan al Pozo Ígneo, los elementales se disiparán pacíficamente y Maegera caerá en un profundo sueño una vez más… por ahora.

Forjando una Alianza

El Rey Bruenor ha llamado a representantes de los Arpistas, la Orden del Guantelete, el Enclave Esmeralda, la Alianza de los Señores y los Zhentarim hasta Gauntlgrym para escuchar los informes acerca del estado de las cosas en la Infraoscuridad y para solicitar su ayuda a la hora de averiguar más cosas acerca de la situación.

Los representantes de cada facción recibirán una breve explicación acerca de lo que los personajes relataron a Bruenor, y todos ellos tendrán una oportunidad de conversar con los aventureros antes de tomar sus decisiones, y de decidir si apoyarán los planes del Rey Bruenor.

Para jugar estas reuniones, usa las reglas de interacción sociales recogidas en el Capítulo 8 “Jugando al Juego” de la *Guía del Dungeon Master*. Algunos representantes se sienten cómodos reuniéndose con los aventureros en la Bóveda de los Reyes, pero podrías hacer que otros solicitaran reunirse con ellos en privado, o incluso de forma clandestina, a lo mejor en los aposentos de los personajes, en una recóndita cámara del tabernáculo de Hierro o en la Gran Forja.

El Rey Bruenor es el primer soporte para que los personajes vuelvan a la Infraoscuridad para recoger información adicional, pero sabe que para lograr el éxito se requiere del apoyo de las demás facciones; y en particular de los Zhentarim.

No tiene, sin embargo, el poder de ordenar a las facciones que cooperen, y en algunos casos, no puede siquiera negociar abiertamente con ellas. Como Rey de Gauntlgrym, no puede ser visto favoreciendo abiertamente a una facción sobre las demás. Confía por tanto en que los personajes hagan el trabajo duro de hacer que las diferentes facciones se sumen al plan.

Si los personajes ya están relacionados con una o más de las facciones, y especialmente si han contactado con las facciones informándolas de los sucesos de la Infraoscuridad, ajusta la información aquí presentada de la forma que sea necesaria.

Los Arpistas



Los miembros de esta red clandestina de lanzadores de conjuros y espías se enorgullecen de ser defensores incorruptibles del bien supremo y campeones de los oprimidos. Los agentes Arpistas están entrenados para trabajar solos y confiar en sus propios recursos. Cuando se meten no problemas, no cuentan con que sus compañeros Arpistas los rescaten. A veces, los agentes Arpistas deben luchar juntos para enfrentarse contra oponentes que suponen una amenaza a escala global, momento en el cual las profundas amistades entre ellos forjan el tipo de fuerza combatiente que se necesita para deponer a la tiranía y erradicar el mal.

Exploradores Arpistas encargados de cartografías y bloquear túneles de la Infraoscuridad que llevan hacia la superficie habrían traído recientemente las terroríficas noticias de la incursión de los Señores Demoníacos en la Infraoscuridad. Los rumores se han esparcido rápidamente a través de la red, y los mejores magos en sus filas están investigando como derrotar a los Señores Demoníacos y los de su raza.

Durante largos años, los Arpistas han jurado poner fin al mal en todas sus formas, en especial a los malvados practicantes de la magia oscura. Saben que los Señores Demoníacos se ceban en los débiles y corrompen a los inocentes. Los Arpistas sienten que este es el momento para el cual se han entrenado, y su consciencia les lleva ahora a actuar.

Lord Zelraun Roaringhorn

Legal Neutral hombre humano mago
Ideales: Libertad, oportunidad, civilización
Personalidad: Orgulloso, seguro de si mismo, voluble, derrochador
Recursos Potenciales: Guardián escudo

Lord Roaringhorn proviene de una familia noble de Aguas Profundas, con toda la seguridad en si mismo y orgullo que eso conlleva.

Persiguió su talento para las artes arcanas, pero nunca olvidó sus raíces o su afición por gastar los considerables recursos económicos de su familia en las cosas buenas de la vida.

Es un tipo confiado al que le gusta apostar.

Ganarse a Roaringhorn requiere de una voluntad de comer, beber y potencialmente apostarse dinero con él.

Lord Roaringhorn va acompañado por un guardián escudo, y siempre lleva puesto su amuleto de control. El guardián escudo tiene actualmente almacenado un conjuro de *rayo relampagueante*.

Un personaje puede ganarse el uso del guardián escudo ganando un juego de ajedrez contra el mago Arpista.

Zelraun sugerirá jugar una partida después de cenar. Un juego de ajedrez toma 1 hora para resolverse, y el resultado es determinado por quien es el mejor de tres controles enfrentados de Inteligencia.

La experiencia de Zelraun le otorga un modificador de +9 a sus controles de Inteligencia. Zelraun prestará el guardián escudo y su amuleto de control al primer personaje que lo venza en el juego.

Si Zelraun prueba ser imbatible, puedes decidir que es un triunfador generoso. Prestará el Guardián Escudo y el amuleto de control al grupo con la condición de que los personajes juren redimirse con una partida de revancha cuando vuelvan de la Infraoscuridad.

Si un personaje obtiene el Guardián Escudo de Zelraun y su amuleto de control, fotocopia la tarjeta de las estadísticas del **Guardián Escudo** al final de este capítulo y dásela al jugador cuyo personaje porte el amuleto. Si el amuleto cambia de manos, igual lo hará el Guardián Escudo y su tarjeta de estadísticas.

Si los personajes atacan a Zelraun, usa las estadísticas de **archimago** en el *Manual de Monstruos* para representarlo.

La Orden del Guantelete



La orden del Guantlete es un dedicado y férreamente unido grupo de cruzados sagrados empujados por un finamente aguzado sentido de la justicia y el honor.

La amistad y la caramadería son importantes para los miembros de la orden, y verdaderamente comparte una confianza reservada normalmente para los hermanos.

Buscan hacer cumplir a justicia de la mejor forma que pueden, y prueban constantemente su tenicidad luchando contra las fuerzas del mal. Hay pocos, si hay algunos, agentes solitarios en esta organización. Trabajar en parejas y grupos pequeños refuerza los vínculos de amistad y ayuda a impedir que los miembros se extravíen del camino de la verdad y la justicia.

La Infraoscuridad ha sido siempre un campo de pruebas para los candidatos de la orden, así como un frecuente destino para los veteranos, paladines, monjes y clérigos que buscan acabar con el mal.

No ha tomado mucho tiempo para que llegue a oídos de la orden los informes de nuevas amenazas alzándose en la Infraoscuridad.

Los señores demoníacos personifican el tipo de mal que la Orden del Guantelete ha jurado destruir. Todos los miembros de la orden ven la situación que se está desarrollando como una oportunidad de propinar un fuerte golpe a las fuerzas del Abismo. Quieren enviar a los señores demoníacos aullando de vuelta a los pozos abisales de los que surgieron, probando la valía de la orden así como su propio valor y valentía.

Sir Lanniver Strayl

Legal bueno, hombre humano guerrero
Ideales: Fe, devoción, justicia, deber
Personalidad: Paciente, determinado, astuto
Recursos Potenciales: Veteranos de la Orden del Guantelete

Un devoto seguidor de Tyr y miembro de la Orden del Guantelete, Sir Lanniver es la figura más respetada entre las facciones en Gauntlgrym.

Pocas cosas lo sorprenden llegados a este punto de su vida, y acepta lo que le viene con un ingenio irónico y una inquebrantable fe de que las cosas al final irán bien; siempre que aquellos con buenas intenciones hagan lo que debe hacerse.

Si la mayor parte de los personajes en el grupo son de alineamiento bueno, Sir Lanniver los apoyará en su misión y querrá que tengan éxito. Sin embargo, un grupo compuesto en su mayor parte por personajes neutrales o malvados tendrán que esforzarse mucho para obtener su apoyo.

Si se encuentra con ganas para proporcionar ayuda, Sir Lanniver proporcionará a la misión la ayuda de cinco veteranos humanos de la orden.

Los nombres de los veteranos son Thora Nabal, Sylrien Havennor, Olaf Renghyi, Elias Drako y Tamryn Tbarke. Sir Lanniver también puede ofrecer a un miembro del grupo un *martillo de guerra +1*, uno del puñado de tesoros mantenidos por la orden. Preferirá entregar este arma a un clérigo de alineamiento bueno o neutral o a un paladín.

Siéntete libre de cambiar este arma mágica por otro objeto mágico que pueda ser más útil a los aventureros.

Si los veteranos acompañan al grupo, haz cinco fotocopias de la carta de estadísticas del **Veterano del Guantelete** que se encuentra al final de este capítulo. Si no quieres controlar tu mismo a los veteranos, puedes distribuir las cartas de estadísticas entre los jugadores y dejar que ellos manejen a los PNJs.

En caso de que Sir Lanniver cayera bajo ataque, usa las estadísticas de un **Caballero** del *Manual de Monstruos* para reprsentarlo.Además de los veteranos arriba mencionados, Sir Lanniver viaja con una joven pero capaz escudera (mujer humana **Guardia**) llamada Rhiele Vannis.

El Enclave Esmeralda



Los miembros del Enclave Esmeralda están extendidos a lo largo y ancho de la Costa de la Espada y el Norte. Normalmente operan en solitario, confiando en sus propias habilidades e instintos para sobrevivir. Vivir en las profundidades de la espesura requiere de gran fortaleza y el dominio de ciertas habilidades de combate y supervivencia.

Abajo en la Infraoscuridad, lejos de las tierras salvajes, el Enclave Esmeralda debe permanecer siempre vigilante para evitar quedar cegado por fuerzas innaturales.

Algunos miembros del Enclave se presentan a las gentes del mundo como protectores, emergiendo de la espesura para ayudar a otros a que sobrevivan a sus peligros. Algunos han sido encargados con defender arboledas sagradas y con preservar el equilibrio natural. A veces, sin embargo, todos los miembros de la orden son llamados para unirse con el objeto de combatir contra enemigos lo suficientemente poderosos como para perturbar o destruir el equilibrio de la naturaleza. Los Señores Demoníacos son una de estas amenazas.

Los druidas y exploradores del Enclave Esmeralda han sido testigos recientemente de la corrupción que se está extendiendo a través de la flora y la fauna de la Infraoscuridad. En particular, han rastreado la fuente de esta corrupción hasta Zuggtmoy y Juiblex, con ambos señores demoníacos infectando con su corrupción diferentes partes del reino subterráneo.

El Enclave Esmeralda lucha de forma incansable contra la corrupción de la naturaleza. Sus miembros son bien conscientes

de que la recientemente vista corrupción demoníaca no quedará contenida dentro de la Infraoscuridad durante mucho tiempo. Al final se abrirá paso hasta la superficie y amenazará a todo Faerûn; y para cuando lo haga, podría ser demasiado tarde como para detenerla.

Morista Malkin

Neutral bueno explorador enano escudo
Ideales: Lealtad, naturaleza, el pueblo enano
Personalidad: Seria, tenaz, reflexiva
Recursos Potenciales: Exploradores del Enclave Esmeralda y lagartos gigantes de monta

Morista Malkin es la única representante de facción que reside actualmente en Gauntlgrym. Originaria de las Marcas Argénteas, escuchó la llamada de Bruenor para reclamar la gloria del antiguo linaje de Delzoun y lo siguió a Gauntlgrym. Aquí, compagina sus deberes hacia el Enclave Esmeralda con la lealtad a su gente y su causa.

Seria y tenaz, Morista ve como su deber el proteger a la gente de Gauntlgrym de la a veces salvaje naturaleza de la Infraoscuridad, y el recordarle su belleza natural. Sirve al Rey Bruenor como consejera y también lo admira y respeta.

Morista pasa parte de su tiempo entrenando a los exploradores de élite a reconocer pasadizos de la Infraoscuridad cerca de la ciudad.

Hace unos cuantos meses, una de sus exploradores, un elfo Silvano llamado Sladis Vadir, desapareció durante una misión en la Infraoscuridad. Esperanzada con que los personajes puedan encontrarse con Sladis y traerlo sano y salvo de vuelta a Gauntlgrym, ofrecerá a un equipo de tres exploradores enanos escudo para que los acompañe, junto con un lagarto gigante de monta para cada explorador del enclave y para cada personaje jugador.

Los exploradores se llaman Brim Coppervein, Thargus Forkbeard y Griswalla Stonehammer.

Si los personajes aceptan el apoyo del Enclave Esmeralda haz tres fotocopias de la carta de estadísticas del **explorador del Enclave Esmeralda** al final de este capítulo así como fotocopias de la carta de estadísticas del **Lagarto Gigante de Monta** (una por cada explorador del enclave y personaje jugador).

Si no quieres controlar a los exploradores y lagartos gigantes, puedes distribuir las cartas de estadísticas entre los pesonajes y dejarlos que manejen a los PNJs.

Si Morista se viera bajo ataque, usa las estadísticas del **Explorador** del *Manual de Monstruos* para representarla.

La Alianza de los Señores



La Alianza de los Señores es una coalición política y económica de ciudadaes extendida por todo el Norte y la Costa de la Espada. La Alianza debe su éxito a una cooperación efectiva y diplomacia entre sus miembros, los cuales trabajan para alinear sus asentamientos separados en pos de un propósito mutuo. Esta cooperación es más fácil durante tiempos de crisis, haciendo de la Alianza de los Señores una fuerza poderosa cuando las alianzas requieren de un frente unido. Los agentes de la Alianza de los Señores trabajan para mantener la delicada red de información y diplomacia que sostiene su orden, alerta ante cualquier cosa que pudiera amenazar a los intereses de la Alianza. Los recientes informes de actividad inusual desde la Infraoscuridad podrían marcar una amenaza como esta.

La Alianza ha tomado nota de cuantos lugares en la Infraoscuridad cerca de sus asentamientos han quedado en silencio. Los reconocimientos de rutina e incursiones sobre el mundo de la superficie se han detenido, al igual que lo han hecho los flujos de información. Han llegado rumores a la Alianza de los Señores acerca de cultos de adoradores de demonios y caos alrededor de lugares como Blingdenstone y Menzoberranzan, aunque no tienen mucha confirmación.

La posibilidad de que los Señores Demoníacos del Abismo estén activos en la Infraoscuridad es una amenaza que la Alianza de los Señores no puede ignorar.

Lord Eravien Haund

Legal Neutral semielfo
Ideales: Orden, sociedad, paz, estabilidad
Personalidad: Encantador, astuto, experimentado
Recursos Potenciales: Guardias y espías de la Alianza de los Señores

El representante de la Alianza de los Señores es un noble de linaje mezclado entre Tethyrio y elfo de la luna, con su juvenil apariencia contradiciendo su edad y experiencia reales.

Aunque proviene de Aguas Profundas, Lord Eravien viaja a veces hasta otros asentamientos miembros de la Alianza.

Es un cortesano encantador y astuto, capaz de valorar inmediatamente cualquier situación social, pero su aprecio por las actividades sociales le distrae a veces de lo que es importante.

Como resultado, Eravien ha escuchado relativamente poco acerca de los eventos recientes en la Infraoscuridad, e incialmente no estará nada convencido de la importancia de la misión del grupo.

Si lo pueden convencer de lo contrario, Lord Eravien organizará las cosas para que algunos agentes de la Alianza de los Señores se unan a la expedición:

- Cinco guardias enanos de la ciudad de Mirabar, miembro de la Alianza. Sus nombres son Nazrok Blucaxe, Kirsil Mantlehorn, Anzar el Brazen, Gargathine Truesilver, y Splinter Darkmorn.
- Tres espías humanos de la ciudad de Yartar, miembro de la Alianza. Sus nombres son Farryl Kilmander, Zilna Oakshadow y Hilvius Haever.

Si el grupo acepta a estos PNJs en sus filas, haz cinco fotocopias de la carta de estadísticas de **Guardia de la Alianza de los Señores** y tres fotocopias de la carta de estadísticas de **Espía de la Alianza de los Señores** del final de este capítulo.

Si no quieres controlar a estos PNJs tú mismo, puedes distribuir sus cartas de estadísticas entre los jugadores y dejar que ellos controlen a los PNJs.

Eravien sabe que la Alianza de los Señores tiene un agente encubierto en la Infraoscuridad. Khelessa Draga, una alta elfa de Lunárgentea, fue enviada hacía más de un año a espiar a los drow. Eravien sabe que Khelessa usa magia para disfrazarse como una elfa oscura y advertirá a los personajes de que no ataquen directamente a todo elfo oscuro con el que se encuentren hasta que puedan confirmar que no es Khelessa disfrazada.

La Alianza de los Señores perdió contacto con Khelessa hace meses, por lo que Eravien no sabe donde está.

Si Lord Eravien resulta atacado en algún momento, usa las estadísticas del **noble** en el *Manual de Monstruos* para representarlo. Viaja con tres sirvientes (**plebeyos** medianos corazonfuerte) y tres **guardias** humanos bien pagados.

Los Zhentarim



Los miembros de la sombría Red Negra se consideran parte de una extensa familia, y confían en la organización para obtener recursos y seguridad. Los Zhentarim reconocen y recompensan la ambición, proporcionando a sus miembros la autonomía para perseguir sus propios intereses y ganar un cierto de grado de poder e influencia personales. De esta forma, la organización es una meritocracia. Los Zhentarim dan la bienvenida a los tiempos peligrosos y a las oportunidades. Cuando una caravana mercantil necesita escolta, un noble necesita guardaespaldas o una ciudad necesita soldados entrenados, los Zhentarim proporcionan las fuerzas de combate mejor entrenadas que el dinero puede comprar.

Agentes Zhentarim que viajaban desde y hacia Mantol-Derith han transmitidio recientemente información y rumores concernientes a actividad demoníaca en la Infraoscuridad. Los miembros de la organización todavía tienen que darse cuenta del verdadero alcance de la amenaza, ya que la corrupción y la locura ya se han infiltrado en su puesto avanzado secreto desde que empezaron a llegar esos rumores (ver capítulo 9). Sin embargo, incluso el miembro más cauto de los Zhentarim sabe que unos demonios campando por el mundo es algo malo para el negocio. Por tanto, la organización ve la posible presencia de los Señores Demoníacos en la Infraoscuridad con la misma preocupación que cualquier otra amenaza externa contra su forma de vida.

Los vínculos de juramentos y honor de los Zhentarim mantienen la integridad de la red negra y galvanizan a sus miembros para que luchen con un propósito conjunto.

Lo que es más importante, estos vínculos reflejan el esquema de rígido control que los líderes de los Zhentarim esperan que algún dia se imponga en el Norte y más allá. Por tanto, la organización está dispuesta a dedicar sus recuros a impedir que los Señores Demoníacos lleguen a la superficie, sabiendo que un destino así destruiría los planes de los Zhentarim de controlar Faerûn.

Davra Jassur

Legal Malvada mujer humana asesina
Ideales: Orden, disciplina, ambición
Personalidad: Decidida, centrada, despiadada
Recursos Potenciales: Matones Zhentarim

Llena de gracia y elegante como una espada, Davra Jassur aparentemente recluta talentos prometedores para los Zhentarim, pero también se ocupa de tratar con problemas internos, asegurándose de que esos problemas son arrancados cuando están brotando, antes de que puedan revelar cualquier debilidad de dentro de la organización. La pragmática Davra valora el orden y la disciplina, al igual que la decisión, y ella personifica de forma ejemplar todos esos rasgos.

Los recursos de captación de inteligencia de los Zhentarim y el acceso a un puesto comercial ya establecido en la Infraoscuridad le dan la mejor mano de la baraja de todas las facciones, y Davra lo sabe. El acceso a Mantol-Derith es clave para el plano, y aunque al final no impedirá el acceso al puesto comercial a los aventureros, se asegurará de que esto no les salga tampoco gratis. Davra tratará con los aventureros directamente, y de forma privada si es posible, pidiendo una parte completa de cualquier tesoro que los personajes reclamen durante su próxima incursión en la Infraoscuridad, así como un informe completo de toda la información que se le haya dado a Bruenor y a los demás líderes de facción. Si alguno de los personajes es miembro de los Zhentarim, Davra intentará llegar a un trato acerca de esa información con ese personaje a solas.

Además del acceso al puesto comercial oculto de Mantol-Derith, Davra Jassur puede proporcionar unos cuantos mercenarios Zhentarim para que se unan a la expedición. Estos ocho matones humanos portan orgullosamente el emblema de la Red Negra sobre su armadura. Si estos PNjs se unen al grupo, haz ocho fotocopias de la carta de estadísticas del **Matón de los Zhentarim** del final de este capítulo. Si no quieres controlar a estos PNJs tú mismo, puedes distribuir sus cartas de estadísticas entre los jugadores y dejar que ellos controlen a los PNJs. Los nombres de los matones son Nero Kelvane, Lenora Haskur, Aligor Moomwhispcr, Gorath Torn, Saliyra Dalnor, Primwin Halk, Landro Alathar y Lhytris Ilgarn. Todos ellos conocen la ruta a Mantol-Derith.

Davra es una **asesina**. Además de sus armas, porta *polvo de desaparición* y viste unos *anteojos nocturnos* mientras recorre los oscuros salones de Gauntlgrym.

El Camino por Delante

Dependiendo de como vayan las negociaciones, los personajes serán o bien una fuerza avanzada para explorar y desgastar a la oposición en la Infraoscuridad mientras buscan valiosa información estratégica, o bien una fuerza expedicionaria de distracción enviada para ganar tiempo suficiente como para que el mundo de la superficie organice una respuesta más potente.

Los representantes de las facciones que no hayan quedado impresionados por la causa de los aventureros podrían volver con sus facciones convencidos de que los personajes tienen escasa posibilidades de tener éxito, o incluso de sobrevivir. Los demás tendrán confianza de que los personajes podrán llegar a cumplir las expectativas que demostraron al escapar de los drow y de la Infraoscuridad.

El Rey Bruenor organizará una última reunión de su círculo interno de consejeros junto con los aventureros, dándole a los personajes las gracias por su compromiso en la lucha contra los Señores Demoníacos.

> "Todos vosotros conocéis los peligros y amenazas del mundo de abajo, y habéis adquirido los conocimientos para afrontarlo con valentía y astucia. Lo que es más, con diplomacia habéis forjado los primeros contacos que harán que el Norte se prepare para lo que puede que esté por llegar.
>
> Si sobrevivimos la lucha que está por venir, tendremos que daros las gracias, y ningún enano de Gauntlgrym olvidará esto pronto.
>
> Todos vosotros teneis el coraje y convicción de unos verdaderos héroes. Si, incluso diré que me recordáis a otros héroes que he conocido. En una vida anterior."

Los personajes tendrán al menos unos cuantos días antes de que deban aventurarse de nuevo en la Infraoscuridad, tiempo suficiente como para que puedan organizar sus planes, recoger suministros y prepararse para las amenazas que van a tener por delante. Cuando estén preparados para desafiar la Infraoscuridad una vez más, podrán comenzar el largo y peligroso viaje hacia Mantol-Derith (ver Capítulo 9).

GUARDIAN ESCUDO
Constructo Grande, No Alineado

Categoría de Armadura 17 (armadura natural)
Puntos de Golpe 142 (15dl0 + 60)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (- 1)	18 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	*3* (-4)

Sentidos Visión Ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 10
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, envenenado
Lenguajes comprende órdenes dadas en cualquier lenguaje, pero no puede hablar
Desafio 7 (2,900 XP)

Vinculado. El guardián escudo está mágicamente vinculado a un amuleto. Durante tanto tiempo como el guardián y su amuleto estén en el mismo plano de existencia, el portador del amuleto puede llamar telepáticamente al guardián para que viaje hacia allí, y el guardián conoce la distancia y dirección al amuleto. Si el guardian se halla a menos de 60 pies del portador del amuleto, la mitad de todo el daño que sufra el portador del amuleto (redondeando hacia arriba) es transferido al guardián.
Regeneración. El guardián escudo recupera 10 puntos de golpe al comienzo de cada turno si tiene al menos 1 punto de golpe.
Almacenamiento de Conjuros. Un lanzador de conjuro que lleve el auleto de control del guardián escudo puede hacer que el guardián alamacene un conjuro de 4º nivel o inferior. Para hacerlo, el lanzador debe lanzar el conjuro sobre el guardián. El conjuro no tendrá efecto pero quedará almacenado dentro del guardián. Cuando se le ordene hacerlo por el portador del amuleto o cuando surga una situación predefinida por el portador del amuleto, el guardián lanzará el conjuro almacenado con todos los parámetro establecidos por el lanzador original, sin requerir de ningún componente material. Cuando el conjuro es lanzado o se almacena uno nuevo, cualquier conjuro almacenado previamente se pierde.

Acciones

Multiataque. El guardián escudo realiza dos ataques de puñetazo.
Puño. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Golpe:*11 (2d6 + 4) daño contundente.

Reacciones

Escudar. Cuando una criatura realiza un ataque contra el portador del amuleto del guardián, el guardián otorga un bono de +2 a la CA del portador del amuleto si el guardián se halla a menos de 5 pies del portador del amuleto.

NOMBRE:

VETERANO DEL GUANTELETE
Humanoide Mediano (humano), legal bueno

Categoría de Armadura 17 (bandas)
Puntos de Golpe 58 (9d8 + 18)
Velocidad 30 pies

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

Habilidades Atletismo +5, Percepción +2
Sentidos percepción pasiva 12
Lenguajes Común, Enano
Desafio 3 (700 XP)

Acciones

Multiataque. El veterano hace dos ataques de Espada larga. Si tiene una espada corta desenvainada, también puede realizar un ataque con espada corta.
Espada Larga. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Golpe:* 7 (ld8 + 3) daño cortante, o 8 (ldl0 + 3) daño cortante si se usa con las dos manos
Espada Corta. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Golpe:* 6 (1d6 + 3) daño perforante.
Ballesta Pesada. *Ataque de Arma a Distancia:* +3 a posibilidad de golpe, rangos 100/400 pies, un blanco. *Hit:* 5 (ldl0) daño perforante.

NOMBRE:

EXPLORADOR DEL ENCLAVE ESMERALDA
Humanoide Mediano (enano), Legal Neutral

Categoría de Armadura 16 (coraza)
Puntos de Golpe 19 (3d8 + 6)
Velocidad 25 pies

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

Skills Naturaleza +4, Percepción +5, Sigilo +6, Supervivencia +5
Resistencias al Daño veneno
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 15
Lenguajes Común, Enano
Desafio 1/2 (100 XP)

Resiliencia Enana. El explorador tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno.
Oído y Visión Agudos. El explorador tiene ventaja en los controles de Sabiduría (Percepción) basados en la vista o el oído.

Acciones

Multiataque. El explorador realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.
Pico de Guerra. Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo: +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Golpe:* 7 (ld8 - 3) daño perforante
Ballesta Pesada. Ataque de Arma a Distancia: +3 a posibilidad de golpe, rango: 100/ 400 pies, un blanco. *Golpe:* 5 (ldl0) daño perforante.

NOMBRE:

GUARDIA DE LA ALIANZA DE LOS SEÑORES

Humanoide Mediano (enano), caótico bueno

Categoría de Armadura 16 (cota de mallas, escudo)
Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)
Velocidad 30 pies

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

Habilidades Percepción +2
Resistencias al Daño veneno
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 12
Lenguajes Común, Enano
Desafio 1/4 (50 PX)

Resiliencia Enana. El guardia tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno.

ACCIONES

Alabarda. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +4 a posibilidad de golpe, alcance 10 pies, un blanco. *Golpe:* 7 (ldl0 + 2) daño cortante.

NOMBRE:

ESPÍA DE LA ALIANZA DE LOS SEÑORES

Humanoide mediano (humano) , neutral

Categoría de Armadura 13 (cota de cuero)
Puntos de Golpe 27 (6d8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+l)	14 (+2)	16 (+3)

Habilidades Engañar +5, Intuición +4, Investigación +5, Percepción +6, Persuasión +5, Juegos de Manos +4, Sigilo +4
Sentidos percepción pasiva 16
Lenguajes Común, Enano
Desafio 1 (200 PX)

Acción Astuta. En cada uno de sus turnos, el espía puede usar una acción bonificada para realizar las acciones de Carrera, Retirada o Esconderse.

Ataque Furtivo (1/Asalto). El espía produce 7 (2d6) puntos de daño extra cuando golpea a su blanco con un ataque de arma y tiene ventaja en la tirada de ataque o cuando el blanco se halla a menos de 5 pies de un aliado del espía que no esté incapacitado y el espía no sufra desventaja en la tirada de ataque.

ACCIONES

Multiataque. El espía realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Espada Corta. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Golpe: 5* (1d6 + 2) daño perforante.

Ballesta de Mano. *Ataque de Arma a Distancia:* +4 a posibilidad de golpe, rangos 30/ 120, un blanco. *Golpe:* 5 (1d6 + 2) daño perforante.

NOMBRE:

MATÓN ZHENTARIM

Humanoide Mediano (humano), neutral

Categoría de Armadura 11 (cota de cuero)
Puntos de Golpe 32 (5d8 + 10)
Velocidad 30 ft

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Habilidades Intimidación +2
Sentidos percepción pasiva 10
Lenguajes Común
Desafio 1/2 (100 PX)

Tácticas de Manada. El matón tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del matón está a menos de 5 pies de la criatura y no está incapacitado.

ACCIONES

Multiataque. El matón realiza dos ataques de arma cuerpo a cuerpo.

Maza. *Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo:* +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Golpe: 5* (1d6 + 2) daño contundente.

Ballesta Pesada. *Ataque de Arma a Distancia:* +2 a posibilidad de golpe, rangos 100/400 pies, un blanco. *Golpe: 5* (ldl0) daño perforante.

LAGARTO GIGANTE DE MONTA

Bestia Grande, no alineada

Categoría de Armadura 12 (armadura natural)
Puntos de Golpe 19 (3dl0 + 3)
Velocidad 30 pies, trepando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+l)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sentidos visión en la oscuridad 30 pies, percepción pasiva 10
Lenguajes -
Desafio 1/4 (50 PX)

Trepar cual Arácnido. El lagarto puede trepar por superficies difíciles, incluyendo colgar boca abajo de techos, sin necesidad de realizar controles de característica.

ACCIONES

Mordisco. Ataque de Arma natural cuerpo a cuerpo: +4 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. *Golpe:* 6 (ld8 + 2) daño perforante.

Capítulo 9: Mantol -Derith

Mantol-Derith ha resistido durante siglos como puesto avanzado neutral donde los drow, duergar, svirfneblins y habitantes de la superficie pueden reunirse y comerciar sin temer por sus vidas. A pesar de su utilidad y de la seguridad de que disfruta,

Mantol-Derith nunca se ha convertido en un asentamiento propiamente dicho, ya que como centro de comercio ha resistido cualquier tentación de expandirse, aparte de lo que es instalar una infraestructura básica que ayudara con las actividades comerciales.

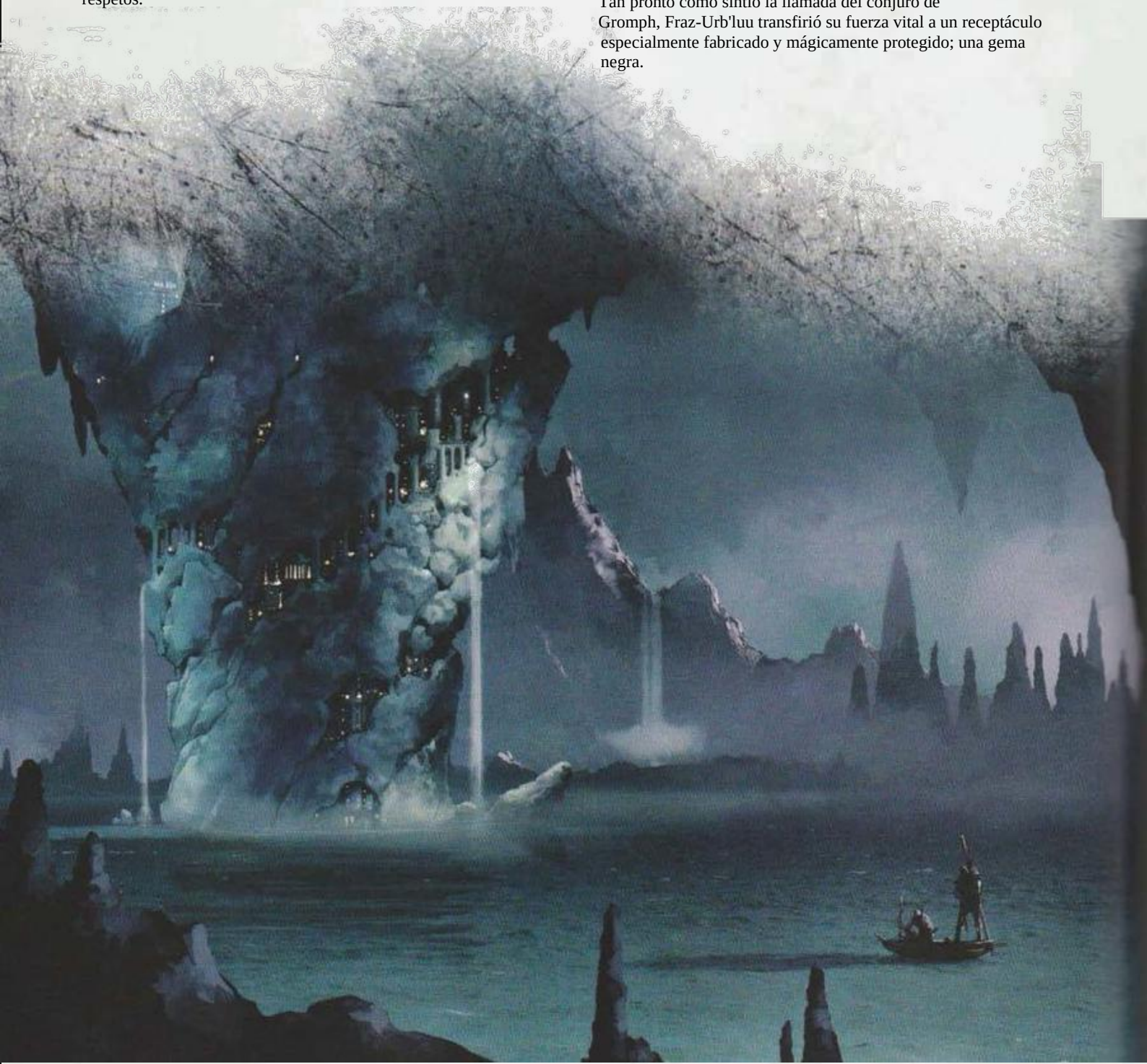
Los Zhentarim se hicieron con parte de las instalaciones donde los comerciantes de la superficie llevaban a cabo sus negocios y rápidamente acapararon el mercado de bienes de la superficie, proporcionado a la organización una cabeza de puente en la Infraoscuridad. Esta presencia creció hasta convertirse en una base de poder que en la actualidad sirve muy bien a la Red Negra, y que ahora pasa a estar a disposición de los personajes.

Tras su llegada sin embargo, los personajes descubrirán que ya no existe ningún refugio seguro en ningún lugar de la Infraoscuridad con los Señores Demoníacos campando por sus respetos.

La seguridad de Mantol-Derith ha sido hecha añicos por el Señor Demoniaco Fraz-Urb'luu, el cual ha vuelto a las diferentes facciones del puesto avanzado comercial las unas contra las otras. Los personajes deben navegar e imponerse a la locura que domina Mantol-Derith para poder encontrar a su contacto Zhentarim, Ghazrim DuLoc. Tiene los medios para que ellos puedan llegar a la biblioteca de los gigantes de piedra de Gravenhollow (ver capítulo 11), cuyos vastos depósitos de saber podrían albergar alguna pista acerca de lo que ha llevado a los Señores Demoníacos hasta la Infraoscuridad.

La Gema de Fraz-Urb'Luu

Habiendo sido aprisionado previamente durante muchas vidas mortales en el Plano Material, Fraz Urb'luu había tomado precauciones para vincularse a si mismo con su capa del Abismo. Tan pronto como sintió la llamada del conjuro de Gromph, Fraz-Urb'luu transfirió su fuerza vital a un receptáculo especialmente fabricado y mágicamente protegido; una gema negra.



Sin embargo, el conjuro demostró ser irresistible, y el preciado receptáculo fue lanzado a la Infraoscuridad. Como indignidad todavía mayor, Fraz-Urb'luu se encontró atrapado dentro de la gema, incapaz de escapar mientas esté en el Plano Material.

Cualquiera que toque la gema se arriesga a ser presa de una locura alucinatoria. Un mercader de cerveza llamado Krimgol Muzgardt encontró la gema y la llevó a Mantol Derith.

Para cuando llegó, Krimgol había sucumbido a la alucinación de ser un *calassabrak;* un duergar sin honor. Pagó a Yantha Coaxrock, una honesta maga svirfneblin, para que tasara la gema, esperando que podría usarla para comprar de vuelta la aceptación de su clan.

Tocada por la locura de la gema, Yantha mintió a Krimgol y le dijo que la gema carecía de valor. Ofreció una bolsa de oro a cambio, momento en el que Krimgol sospechó que estaba siendo traicionado y pidió la devolución inmediata de la gema.

Mientras Krimgol y Yantha discutían, uno de los aprendices de Yantha intentó esconder la gema para su señora pero sucumbió a su malvado poder. El aprendiz, Flink, se llevó la gema al enclave drow, esperando intercambiarla por algún raro componente de conjuros que imaginaba que Yantha necesitaría para alejar a Krimgol. Una gárgola asignada a vigilar ladrones avistó la gema y se la arrebató a Flink, el cual se escondió por miedo a incurrir en la ira de Yantha. Poco después, la gárgola, afectada por las alucionaciones, puso sus ojos sobre una asesina llamada Kiuyel Druu'giir y quedó inmediatamente encandilada por ella. La gárgola le dio la gema negra como muestra de su devoción, la cual, en su locura, la confundió como un pago del enclave drow por asesinar a Lorthuun, un contemplador lisiado aliado con los Zhentarim.

El robo de la gema por parte de Yantha llevó a Krimgol a irse y a volver con refuerzos duergar. Atacaron el enclave svirfneblin y capturó a Yantha, desatando un conflicto abierto entre los dos enclaves. Con la frágil tregua en Mantol-Derith finalmente rota, los drow se están preparando para acabar con las debilitadas fuerzas duergar y svirfneblin. Mientras tanto, Druu'giir se ha infiltrado en una delegación drow enviada para reunirse con representantes del enclave Zhentarim para discutir como dividirse Mantol-Derith de mejor forma entre ellos.

Encontrar y destruir la gema impedirá que otros caigan presa de la locura de Fraz-Urb'luu. Mientras este aprisionado dentro de la gema, Fraz-Urb'luu retiene su alineamiento y sentidos (ver apéndice D), pero pierde todos sus otros atributos y no puede tomar acciones. La gema tiene el tamaño de un puño humano y tiene CA 10, 1 punto de golpe e inmunidad al daño de veneno y psíquico, e inmunidad al daño contundente, cortante y perforante proveniente de armas no mágicas. También es inmune a cualquier efecto de conjuros que requiere de una tirada de salvación. Mientras esté dentro de la gema, el Señor Demoníaco no puede ser atacado, dañado, coaccionado o escuchado. Sin embargo, puede ser contactado via telepática. Hacer añicos la gema libera la fuerza vital de Fraz-Urb'luu, la cual retorna inmediatamente al cuerpo del Señor Demoniaco en el Abismo.

Cualquier criatura que toque la gema debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 23C o sucumbir ante una forma de locura indefinida, determinada tirando en la tabla de Locura Indefinida de Fraz-Urb'luu en el apéndice D.

Una criatura que supere la tirada de salvación es inmune al efecto inductor de locura durante las próximas 24 horas. La locura permanece hasta que sea curada.

Si los personajes destruyen la gema de Fraz-Urb'luu, recompensa a cada uno de ellos con 1.000 PX.

Mantol-Derith: Rasgos Generales

Los personajes se encontrarán con los siguientes rasgos dentro de Mantol-Derith.

Clima. El ambiente en Mantol-Derith es helado y húmedo gracias a las cataratas y arroyos que fluyen dentro de la caverna y hacia el Lagoscuro.

Iluminación. Mantol-Derith está brillantemente iluminado por conjuros de llama continua y cristales en los muros que reflejan la luz. Una red de pasarelas y pequeñas plazas atraviesan el suelo rocoso del puesto comercial, pavimentadas con cristales aplastados que también reflejan la luz.

Llegando a Mantol-Derith

Si los personajes llegaron a un acuerdo con Davra Jassur en el capítulo 8 pueden viajar a Mantol-Derith a lo largo de una de las muchas rutas que los Zhentarim usan para mover mercancías hasta el centro de comercio desde el mundo de la superficie.

La Red Negra no revelará la ruta más corta por razones de seguridad. Por el contrario, sus representantes llevarán a los aventureros a una remota cueva en las Colinas Surbrin, a unas 180 millas al este de Gauntlgrym. Unos centinelas de la Red Negra (seis **veteranos** humanos) protegen la cueva, la cual lleva a una serie de túneles. Estos túneles descienden abruptamente mientras serpentean durante otras doscientas millas. Realiza controles para encuentros aleaorios según la expedición del grupo avance hasta Mantol-Derith usando las tablas en el Capítulo 2.

Si los personajes están viajando con representantes de las facciones (ver Capítulo 8) estos PNJs ayudarán a los personajes a superar encuentros aleatorios. Cuando un resultado de encuentro aleatorio de como resultado "ningun encuentro", usa esa oportunidad para interpretar a algunos de estos PNJs y desarrollar sus personalidades como creas oportuno.

Mantol-Derith se levanta en la orilla del Lagoscuro y se halla aproximadamente a seis días de viaje de Blingdenstone y Menzoberranzan, y a 22 días de Gracklstugh a través de las presas del Lagoscuro (ver el mapa general de la Infraoscuridad del Capítulo 2).

Los personajes acompañados por Zhentarim guiarán la aproximación a Mantol-Derith via una grieta subterránea. Un estrecho camino rodea uno de los laterales de la grieta, terminando en una puerta secreta en la esquina noroeste del centro de comercio (área lA).

Mantol-Derith

Población: Aproximadamente 140 (drow, duergar, humanos y svirfneblin)
Gobierno: Consejo informal compuesto por cuatro jefes negociadores (uno por enclave), recientemente disuelto
Defensa: Guardias privados
Comercio: Bienes raros y exóticos; ver cada enclave para una descripción acerca de los bienes comerciados por los duergar, los drow, los svirfneblin, y los Zhentarim
Organizaciones: Los enclaves drow, duergar, svirfneblin y Zhentarim

Miles de años de agua fluyendo han tallado la caverna donde los drow, los duergar, y los svirfneblin establecieron Mantol-Derith. Cuatro almacenes han sido excavados en las esquinas de la caverna, cada uno de ellos controlados por un enclave y conteniendo oficinas y alojamientos temporales para su mercaderes.

Pocos de los ciudadanos de Mantol-Derith son sus habitantes permanentes. Incluso los jefes negociadores de cada enclave vuelven a su centro de poder de forma periódica, dejando a representantes para que se encarguen de los negocios. Todo el

mundo en Mantol-Derith está aquí para comerciar, negociar y, por supuesto, espíar a sus contrapartes en los demás enclaves.
La llegada de Fraz-Urb'Luu ha alterado en equilibrio de poder en Mantol-Derith (ver “La gema de Fraz-Urb'luu”), lo que ha tenido como consecuencia un conflicto abierto entre los duergar y los svirfneblin. Los drow están preparándose para eliminar a ambos, por tanto reduciendo en dos el número de enclaves en Mantol-Derith.
Los drow, simultáneamente, esperan preservar la tregua con sus vecinos Zhentarim, sin embargo, un asesino drow con alucinaciones, amenaza con enfrentar entre si a los enclaves drow y Zhentarim.
La localización de Mantol-Derith es un secreto bien protegido, y la influencia y el poder que los mercaderes ganan gracias al acceso que tienen a él es algo no que no quieren compartir.
Normalmente, la vida en Manto-Derith está gobernada por tres simples reglas: no robar mercancías a compañeros mercadres, no disfrazar mercancías de ninguna forma y no usar la magia durante las negociaciones o los regateos. El castigo por romper cualquiera de los preceptos de este pacto es igualmente sencillo: el ofensor es encadenado y lanzado al Lagoscuro. Unos recientes sucesos en Mantol-Derith han hecho que estas reglas queden sobrepasadas.

PNJs Importantes

Los siguientes PNJs tienen papeles importantes en este capítulo de la aventura.

PNJs DE MANTOL-DERITH

Sladis Vadir	Druida elfo alto del Enclave Esmeralda
Rystia Zav	Espía humana de los Arpistas
Peebles	Svirfneblin que trabaja para Xazax el Traficante de Ojos
Zilchyn Q'Leptin	Mago drow cleptómano
Yantha Coaxrock	Mago svirfneblin y líder del Enclave Corazonpétreo
Flink Thunderbonk	Aprendiz svirfneblin de Yantha
Cabble Dripskillet	Jefe Negociador Svirfneblin
Ghuldur Flagonfist	Duergar y jefe negociador de Gracklstugh
Sirak Mazelor	Drow y jefe negociador de Menzoberranzan
Kinyel Druu'giir	Asesino Drow
Ghazrim Duloc	El contacto de los personajes y jefe negociador de los Zhentarim
Lorthuun	Contemplador Lisiado



Encuentros Fijos

Los siguientes encuentros están asociados a localizaciones fijas en el mapa de Mantol-Derith.

1. Entradas Secretas

Mantol-Derith está escondido tras unas puertas secretas de 10 pies de anchura talladas para que se parezcan a muros naturales de piedra. Una criatura a menos de 5 pies de una puerta secreta puede realizar un control de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarla. Cada puerta secreta tiene un conjuro de *cerradura arcana* lanzado sobre ella. Decir la palabra clave adecuada a menos de 5 pies de una puerta secreta hace que esta se abra. Abrir una puerta secreta por cualquier otro medio diferente a la palabra clave secreta activa una trampa que dispara un efecto de desintegración mágica sobre cualquiera de los lados desde el que se esté intentando abrir la puerta.

Todas las criaturas en el área de 20 pies directamente enfrente de la puerta deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 55 (l0d10) puntos de daño de fuerza si falla la tirada o la mitad de daño si la supera. Una criatura reducida a 0 puntos de golpe por esta trampa es desintegrada, dejando atrás solo sus posesiones.

1A. Entrada Noroeste

Los personajes guiados por representantes de los Zhentarim llegarán a Mantol-Dcrith a través de esta ruta, una grieta subterránea con un camino toscamente labrado en uno de los muros. Esta entrada es también la usada por los svirfneblin de Blingdenstone y los drow de Menzoberranzan. El escarpado camino termina en la puerta secreta cuya palabra clave es "im'yat". Una palabra svirfneblin que significa "oscuridad".

1B. Entrada Norte

La palabra clave para abrir esta puerta secreta es "belaern" una palabra drow que significa "riqueza". Si los personajes están siendo guiados por miembros de la Red Negra, serán llevados a través de esta puerta secreta hasta la trinchera que parte en dos Mantol-Derith (área 2).

1C. Entrada Noreste

Esta puerta secreta se abre en la parte de atrás de una cornisa formada de forma natural que mira al Lagoscuro. La palabra clave para abrirla es "ssussun", una palabra drow que significa "luz". Cuando los personajes miren por primera vez a la cornisa, lee el siguiente texto.

> Un elfo con largos cabellos rojizos y una mochila aparece sentado ante vuestros ojos en el borde de una cornisa que mira a una vasta caverna llena de agua.
> El elfo está vestido con ricos ropajes y mojando sus pies en las oscuras aguas. "¿Os unís a mi?" pregunta con una irónica sonrisa.

La figura que se está mojando los pies en el agua es Sladis Vadir, un druida elfo alto y miembro del Enclave Esmeralda. Usa las estadísticas de **druida** que aparecen en el *Manual de Monstruos* para representarlo, con las siguientes modificaciones:

- Sladis es neutral bueno.
- Tiene visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies.
- Habla común, élfico e Infracomún.
- Sus ancestros feéricos le proporcionan ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizado y la magia no puede hacer que duerma.



- Puede lanzar el truco *prestidigitación* y lo usa para hacer que sus machados ropajes parezcan estar limpios.

Sladis Vadir ha sentido siempre una extraña atracción por la Infraoscuridad, pero la incursión demoníaca ha roto su cordura. Mata y se come a otros humanoides con los que se encuentra o, como el lo llama, "sacrifica a algunos ejemplares del rebaño para mantener el orden natural". Esto es considerado una forma de locura indefinida (ver Locura en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master).*

Sladis acompañará de buen grado al grupo y ofrecerá graciosamente sus servicios. Sabe como llegar a la Arboleda de Neverlight Grove, a Blingdenstone, Gracklstugh y Menzoberranzan, pero no como llegar a Gravenhollow. Si los personajes invitan a Sladis a que los acompañe, él les dará las gracias invitándoles a algo de "comida" (ver "Tesoro").

Tesoro. Además de su bastón y sus componentes de conjuros, Sladis porta un cuchillo de pedernal manchado de sangre que usa para cortar a sus víctimas, así como un *Morral Práctico de Heward* lleno hasta los topes de miembros cercenados y órganos eviscerados; los restos crudos de sus víctimas svirfneblin, grimlock, quaggoth y drow.

Recompensa de PX. Si los personajes curan la locura de Sladis Vadir, recompensa a cada uno de ellos con 100 PX. Si es devuelto sano y salvo con Morista Malkin en Gauntlgrym (ver capítulo 8), recompensa a cada personaje con 150 PX.

1D. Entrada Sur y Orilla

Esta puerta secreta a Mantol-Derith se halla a mitad de camino de un túnel sin salida que se abre en una orilla rocosa que rodéa el Lagoscuro. Los comerciantes duergar de Gracklstugh usan esta entrada. La palabra clave para abrir la puerta secreta es "groht", una arcaica palabra enana que significa "piedra".

Cuando los personajes miren por primera vez la orilla, leeles a los jugadores el siguiente texto.

> Alguien ha colocado una pequeña tienda de campaña en esta playa de guijarros que mira a un vasto lago subterráneo.
> Por encima del sonido del agua golpeando las rocas podéis escuchar una suave voz femenina tarareando una melodía que no os resulta familiar. La voz proviene del interior de la tienda, la cual está iluminada desde dentro.

La tienda pertenece a la figura que se puede ver dentro de ella: una mujer humana llamada Rystia Zav. Rystia es una **espía** Arpista caótica buena oriunda de Nesme que descendió a la Infraoscuridad hace dos años para encontrar Mantol-Derith e infiltrarse allí en el enclave Zhentarim.

Se perdió en las profundidades y no tiene ni idéa de lo cerca que está de encontrar lo que estaba buscando. Tampoco tiene ni idea de como volver a la superficie. El miedo, la soledad y la invasión demoníaca la han vuelto loca. Ahora cree que todos los que se encuentra quieren matarla. Esto es considerado una forma de locura indefinida (ver Locura en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master).*

Trampas. Rystia ha colocado cuatro trampas de caza bajo los guijarros que rodean su tienda. Una criatura a menos de 15 pies de la tienda puede detectar las trampas escondidas si supera un control de Sabiduría (Percepción) CD 15. Cualquier criatura que se acerque a menos de 10 pies de la tienda y que no sea consciente de la presencia de las trampas pisará una (ver capítulo 5, "Equipamiento" en el *Manual del Jugador* para ver las reglas de las trampas de caza).

Tesoro. Además de sus armas y trampas, Rystia posee una mochila hecha con piel de reptador carroñero, dentro de la cual hay diez libras de hongos comestibles. También transporta una bota llena de agua y tres tallos de antorcha (ver "Hongos de la Infraoscuridad"), uno de los cuales ya ha sido encendido.

Recompensa de PX. Si los personajes curan la locura de Rystia, recompensa a cada uno de ellos con 100 PX.

1E. Puerta Secreta Zhentarim

La palabra clave para abrir esta puerta secreta es "mirada penetrante". El túnel que lleva lejos de Mantol-Derith serpentea permanentemente hacia arriba y los cruces que llevan a otras áreas de la Infraoscuridad han sido sellados con conjuros de *muro de piedra*, dejando un único pasadizo navegable. Este pasaje está libre de monstruos, pero los Zhents han instaldo alambres a nivel de los tobillos y planchas de presión a intervalos irregulares. Estos son los mecanismos de activación de trampas de techos que se colapsan, dardos envenenados y esferas rodantes (ver "Muestras de Trampas" en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*). El pasadizo termina en un complejo subterráneo bajo una torre de vigilancia en ruinas que mira el río Surbrin al Norte de los Páramos Eternos.

Los Zhentarim tienen guardias estacionados por todo el Dungeon para impedir que cualquier morador de la superficie encuentre su camino para llegar a Mantol-Derith usando esta ruta. Si los personajes encuentran esta puerta secreta y la usan para ir de vuelta al mundo de la superficie, diseña y puebla el Dungeon Zhentarim de la forma que consideres oportuna.

2. Trinchera

Esta trinchera de 20 pies anchura y 50 de profundidad divide en dos Mantol-Derith en dirección Norte-Sur, con una puerta secreta en cada extremo (áreas lB y ID, respectivamente). Una plataforma de cristal hecha pedazos descansa en mitad de la trinchera; un viejo dispositivo mágico que en el pasado se usaba para elevar caravanas hasta la caverna principal del puesto de comecio y para descenderlas hasta la parte de debajo de la trinchera. Ahora yace roto en el suelo, su magia, agotada.

Los duergar y drow colaboraron para reemplazar el elevador cristalino con un sistema de cuatro elevadores mecánicos, dos en cada lado de la trinchera. Estos elevadores utilizan magia para dar potencia a sus cabestrantes y poléas y reducir la carga de los elevadores.

Cada elevador ha sido diseñado para poder ser usado fácilmente y puede ser manejado con una acción, simplemente moviendo una palanca.

Los muros de la trinchera tienen muchas zonas rugosas que pueden ser usada como asideros y pueden ser trepados con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 10.

3. Caverna Principal

Cuando los personajes salgan de la trinchera, encontrarán el normalmente tranquilo puesto de comercio sumido en el caos.

La trinchera divide una enorme caverna con un techo a 30 pies de altura soportado por columnas naturales de piedra. Conjuros de *Llama Continua* lanzados sobre postes de piedra para lámparas se reflejan en los cristales embebidos en los muros y el techo, iluminando una miríada de fuentes, cataratas, arroyos y pozas. El agua cae de las estalagtitas sobre lonas y paraguas que cubren los tenderetes de mercancías colocados al este y al oeste de la trinchera. Más allá de estos tenderetes hay jardines bien cuidados de mohos y hongos, passarelas de cristal y puentes de piedra. La tranquila belleza de Mantol-Derit, sin embargo, se ve perturbada por ruidos de combate hacia el noreste, desde donde os llega el resonar de choques de metal contra metal y veis aterrados svirfneblin huyendo de duergars de 8 pies de altura.

Los mercados de Mantol-Derith han permanecido cerrados desde el ataque duergar sobre los svirfneblin. Los duergar están acabando con cualquier svirfneblin con el que se encuentran e intentan penetrar en el almacén de los svirfneblin (ver área 6a).

3A. Mercado Oeste

Los mercados drow y Zhentarim están apelotonados aquí, en el lado oeste de la trinchera. Sin embargo, las tiendas, tenderetes y cercados permanecen vacíos, habiéndose retirado los mercaderes a sus respectivos enclaves con sus mercancías y ganado.

Una corriente fluye en las cercanías, cruzada por dos puentes de piedra que llevan respectivamente a los enclaves drow y zhentarim.

Esta corriente tiene 5 pies de profundidad y está alimentada por el Lagoscuro. El agua no es potable.

3B. Mercado Este

Los mercados svirfneblin y duergar están arracimados en el lado este de la trinchera. La mayor parte de sus tiendas y tenderetes han sido derribados, y varias mercancías (ver "Tesoro") yacen desperdigadas sobre el suelo de la caverna entre los cadáveres sacrificados de lagartos gigantes y tarántulas gigantes de monta.

Los personajes que se aproximen al mercado verán dos **duergar** agigantados persiguiendo a un par de **gnomos de las profundidades** que han lanzado conjuros de *contorno borroso* sobre si mismos. Un tercer **gnomo de las profundidades** desarmado está escondido a plena vista bajo los restos de un tenderete hecho con madera de zurkh. Lleva una pálida bolsa de cuero metida bajo un brazo.

Si los personajes recatan a los svirfneblin borrosos, revelarán que más duergar están intentando abrirse paso dentro del almacén svirfneblin (área 6B), y que Yantha Coaxrock, una maga svirfneblin, ha sido capturada y llevada al almacén de los duergar (área 5B). Los svirfneblin no saben por qué los duergar han roto la paz en Mantol-Derith.

Si un duergar es capturado e interrogado, revelará que Yantha robó una valiosa gema de un mercader duergar y rehúsa devolverla.

Peebles. El svirfneblin que porta la bolsa se llama Peebles. Vino a Mantol-Derith para investigar los rumores que hablaban de un contemplador viviendo aquí. Dice estar fascinado por las aberraciones, y por los contempladores en particular.

Ha confirmado que no hay contempladores en los enclaves duergar o svirfneblin, pero todavía no ha sido capaz de explorar los enclaves drow y Zhentarim.

Peebles es el desquiciado sirviente neutral malvado de Xazax el Traficante de ojos, un contemplador que caza a otros contempladores, les arranca sus pedúnculos oculares y los implanta en su propio cuerpo.

Peebles es el cirujano privado de Xazax. Una vez haya confirmado la presencia de un contemplador en Mantol-Derith, Peebles planéa compartir la información con su "maestro" acerca de su descubrimiento.

Sugerirá a los personajes que lo lleven a los enclaves drow o Zhentarim, bajo el pretexto de que posee información acerca del ataque duergar. Una vez haya encontrado a Lorthuun el contemplador, Peebles intentará abandonar Mantol-Derith inmediatamente. Si los personajes retrasan su partida, se enfadará con ellos, y dirá ser un experto guía de la Infraoscuridad, prometiendo llevarles a cualquier lugar que le sigan. Si aceptan su oferta, les llevará hasta Xazax el Traficante de Ojos (ver capítulo 10 para más información).

La bolsa de Peebles está fabricada con piel de quaggotzh cosiada, y contiene un par de afilados cuchillos de pedernal, un rollo de hilo hecho de tripa de laceador, una fina aguja de hierro, dos libras de pulpa de hongo tallo de barril, y una cantina de cobre con medio galón de agua.

Poza. La gran poza al este del marcador está alimentada por pequeñas cataratas que desaguan en la caverna a través de unas cuantas grietas en el techo de la caverna.

El agua es fresca y potable. Creciendo a lo largo de la orilla hay 3d6 Orbes Acuosos (ver "Hongos de la Infraoscuridad" en el Capítulo 2).

Tesoro. Los personajes que busquen en el mercado encontrarán un total de 2d6 gemas esparcidas por el suelo.

4. Enclave Drow

Los drow usan Mantol-Derith para comerciar con objetos exóticos y exquisitos de acuerdo con sus raros gustos. Raros perfumes, pociones, bebidas destiladas y otros productos alquímicos son algunas de sus mercancías regulares., así como objetos mágicos comunes y poco comunes.

La Casa Banere controla el flujo de mercancías en este lugar, colocando y retirando jefes negociadores según su eficiencia va disminuyendo.

Sirak Mazelor es el actual representante drow. Un sofisticado mercader, negocia con bienes de lujo de artesanía drow, gemas de gran valor, incienso, objetos de arte, varios tesoros mágicos y exóticas especias y licores exclusivos de la Infraoscuridad.

4A. Arboleda de Hongos Drow

Aquí es donde los drow cultivan hongos comestibles y venenosos. En el corazón de la arboleda de hongos hay un achaparrado hongo madera de zurkh, de 20 pies de altura, con un grueso tallo y un amplio sombrero que forma una bóveda, manteniendo seca el área bajo él. Los elfos oscuros usan esta seta como un pabellón, y aquí es donde Sirak Mazelor realiza sus negocios con los mercaderes de visita.

Seis **gárgolas** están encaramadas en cornisas naturales que miran a la arboleda de hongos. Atacarán a cualquier criatura que no esté acompañada por un drow que se aproxime a las puertas dobles de piedra que llevan al almacén drow (área 4b). De pie delante de las puertas dobles de piedra hay dos mujeres **guerreros de élite drow** que hacen lo mismo.



Zllchyn Q'Leptin. Sentado en un banco de madera de zurkh hay un **mago drow** llamado Zilchyn Q'Leptin. Entrenado como mago en Menzoberranzan, "Zilch" se vió forzado a huir de la ciudad drow despúes de una oleada de robos de componentes de conjuros que fue rastreada hasta él. No puede controlar su cleptomanía, la cual se considera una forma de locura indefinida (ver Locura en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master).* Esta locura ya aquejaba a Zilch mucho antes de que los señores demoníacos llegaran, pero solo ha ido a peor desde entonces.

Zilch perdió su libro de conjuros durante su huída de Menzoberranzan, y un desafortunado encuentro con un pudin negro le dejó marcado con cicatrices de ácido cubriendo el lado izquierdo de su cuerpo, incluyendo su rostro.

Además de su bastón, el cual también usa como bastón para caminar, el drow transporta una bolsa de color púrpura hecha con cuero de piel de kuo-toa que contiene mapas de la Infraoscuridad dibujados a mano sobre hojas de fibra de trillimac, componentes materiales para todos los conjuros preparados de Zilch y 1d4+3 Baratijas (tira en la tabla de Baratijas en el Capítulo 5 del *Manual del Jugador).* Los personajes pueden usar los mapas de Zilch para llegar a Menzoberranzan, Gracklstugh, o los Culebreos de Gusano desde Mantol-Derith.

Zilch no sabe qué causó el ataque duergar, pero sabe que los mercaderes drow se han retirado al almacén y que los drow están esperando a ver como se desarrolla este brote de violencia. Si los personajes parecen accesibles, Zilch se ofrecerá a ayudarlos para entrar dentro del almacén drow.

Si los personajes se toman un descanso largo o corto y Zilch está con ellos, intentará robar algo de un miembro al azar del grupo. Lejos de ser un ladrón habilidoso, Zilch debe superar un control de Destreza en oposición contra la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de cada personaje con línea de visión hacia él. Si supera el control, Zilch esconderá el objeto robado dentro de su bolsa y fingirá ignorancia acerca de la desaparición del objeto.

Flink Thunderbonk. Agazapado contra una columna de piedra situada en el borde de la arboleda de hongos hay un acobardado **gnomo de las profundidades** llamado Flink. Sufre una forma de locura indefinida (ver Locura en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*) que le hace querer complacer a su maestra, Yantha Coaxrock, y también hacer que esté mortalmente asustado de ella. Usa su rasgo de Camuflaje Pétreo para mezclarse con el terreno rocoso, temeroso de que los drow y las gárgolas le ataquen. Si ve a los personajes, romperá a correr hacia ellos, balbuciendo acerca de una gema robada.

Un control exitoso de Carisma (Intimidación o Persuasión) CD 15 o un conjuro de *calmar emociones* permitirá a Flink hablar de forma coherente, donde revelará la siguiente información:

- Un mercader de cerveza duergar llamado Krimgol Muzgardt pidió a la maestra de Flink, Yantha Coaxrock, que tasara una gran gema negra. Por razones desconocidas para Flink, Yantha no quizs devolverle la gema al duergar y por el contrario, le ofreció un montón de oro a cambio. A continuación, comenzó una fuerte discusión.

- Yantha confió la gema a Flink. Se la llevó al enclave drow para comprar pestañas encapsuladas en goma arábiga (el componente material de un conjuro de *invisibilidad*) sabiendo que eso es lo que Yantha quería que hiciera. Antes de que pudiera completar su tarea, una gárgola arrancó la gema de las garras de Flink. Flink está asustado de que Yantha lo castigue por perder la gema.
- Flink ha estado espiando a las gárgolas para encontrar a la que le robó la gema, pero esa gárgola no se encuentra entre las que están actualmente protegiendo el enclave drow.

4B. Almacén Drow

El enclave drow es tanto una fortaleza como una residencia. Las puertas dobles de piedra que llevan a él tienen un conjuro de *cerradura arcana* lanzado sobre ellas, el cual solo pueden evitar Sirak Mazelor y sus guardias guerreros de élite.
Los personajes que ganen su entrada encontrarán que el almacén está ocupado por dos mujeres **guerreros de élite drow**, dieciocho mercaderes **drow**, nueve esclavos **quaggoth** y seis **lagartos gigantes** equipados con sillas de montar (usa las estadísticas de Lagarto Gigante de Monta que aparecen en el Capítulo 8).
Los techos a 30 pies de altura del almacén están cubiertos por espesas telarañas que ocultan a una docena de **arañas gigantes** leales a los drow.
Los habitantes el almacén atacarán al grupo a no ser que vayan acompañados por un drow. Los mercaderes han sido ordenados que permanezcan en el almacén hasta que vuelva Sirak Mazelor.
El negociador jefe drow y su séquito han ido al enclave Zhentarim (área 7) para reunirse con los representantes de la Red Negra, con la esperanza de forjar una alianza contra los rebeldes enclaves de los duergar y los svirfneblin.
Los drow duermen en camastros dispuestos en ordenadas filas, mientras que los mercaderes almacenan sus valiosas mercancías en tres edificios de piedra. Las puertas de cada edificio están protegidas cada una de ellas por un *glifo de salvaguarda* (CD 14 de salvación) que activa un efecto de runas explosivas (5d8 puntos de daño de trueno) cuando sean abiertas por una criatura que no sea un drow.
Tesoro. Cada edifico de almacenaje contiene:

- 2d6 viales de cristal con exóticos perfumes con un valor de 100 po cada uno.
- 3d6 botellas de cristal de bebidas destiladas con un valor de 25 po cada una.
- 1d4 objetos mágicos (determinados tirando en Tabla A de Objetos Mágicos en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*)
- 2d6 viales de moco de reptador carroñero (ver "venenos" en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*).

Los personajes también encontrarán ld10 *x* 10 libras de comida y 1d10 x 5 galones de agua potable almacenados en cada edificio.

5. Enclave Duergar

Los enanos grises comercian en su mayor parte con armaduras y armas de artesanía superior, pero su enclave trata también con otros objetos de metal, minerales en bruto y gemas sin tallar.
El jefe negociador duergar es Ghuldur Flagonfist, el cual vende armaduras, puntas de flecha, cerraduras, equipamiento de minería y herrería y pescado ahumado del Lagoscuro.
Ghuldur es amigo de Krimgol Muzgardt, un enano gris que vende la espumosa cerveza "Fuerte del Lagoscuro".

5A. Arboleda de Hongos Duergar

Una verja de hierro forjado cierra esta arboleda de hongos, a través de la cual los duergar han abierto estrechos senderos.
La arboleda contiene un puñado de hongos comestibles y está iluminada por seis setas de luz nocturna (ver "Hongos de la Infraoscuridad" en el Capítulo 2). Un túnel en el muro sur lleva a un juego de puertas dobles de piedra.
Protegiendo la arboleda de hongos hay cuatro **duergar** invisibles que atacarán a cualquier intruso nada más verlo. Cuatro **duergar** invisibles más montan guardia delante de las puertas dobles y atacarán a cualquier no duergar que aparezca ante su vista.

5B. Almacén Duergar

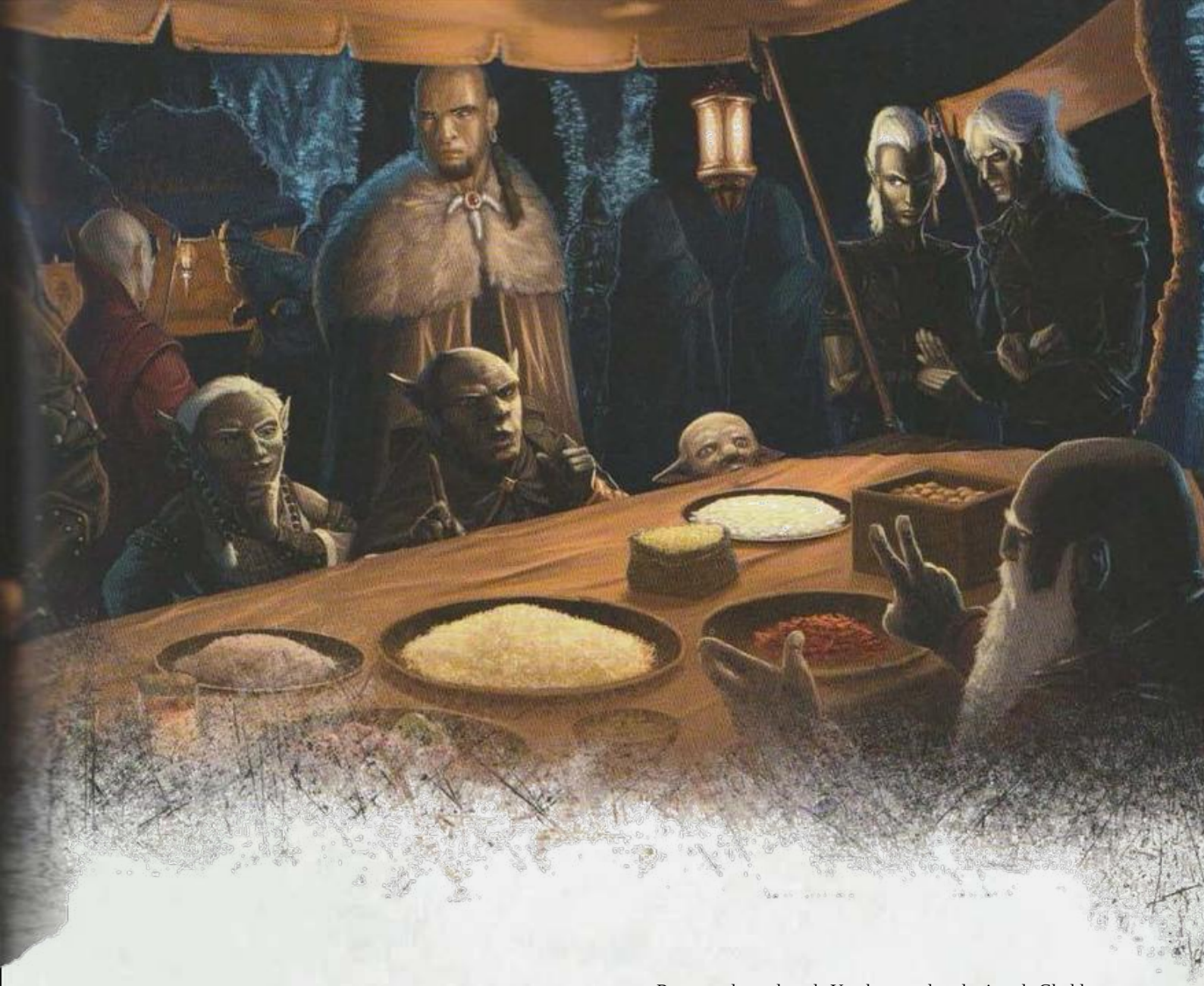
Las puertas dobles de piedra que conducen al almacen no están cerradas con llave, y si se abren revelarán una cámara de piedra toscamente tallada con techos a 40 pies de altura que contiene a treinta mercaderes **duergar** y doce **tarántulas gigantes macho** (ver apéndice C) que son usadas como animales de carga.
Estos duergar no están ansiosos por luchar y parlamenterán con cualquier intruso, compartiendo la siguiente información:

- Una maga svirfneblin robó una gema de un mercader de cerveza duergar llamado Krimgol Muzgardt. Krimgol es un buen amigo del jefe negociador duergar en Mantol-Derith, Ghuldur Flagonfist.
- Cuando la maga svirfneblin rehusó devolverle la gema robada, Flagonfist envió a duergar invisibles hasta el enclave svirfneblin para capturarla y traerla ante él para ser interrogada.

Otros svirfneblin intentaron liberar a la maga, lo cual llevó a la primera de varias confrontaciones armadas. Flagonfist ha enviado desde entonces a sus guardias duergar para que asalten el enclave vecino y acaben con todos los gnomos de las profundidades.
Un edificio de piedra de 20 pies de altura se levanta en la esquina noreste del almacen. Dentro de este edificio sin cerrar, Ghuldur Flagonfist y Krimgol Muzgardt (un par de hombres **duergar**) están interrogando a Yantha Coaxrock, una mujer **gnomo de las profundidades** desarmada que sufre una forma de locura indefinida (ver Locura en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*) que le hace no decir más que mentiras, incluso arriesgándose a dañarse a si misma y a otros. Los duergar la han ataviado con un vestido con gemas cosidas, y la han suspendido sobre la boca de la hambrienta "mascota" de Ghuldur, un famélico xorn. Ghuldur sostiene la cuerda de la que cuelga y amenaza con dejar que el xorn la devore a no ser que divulgue la localización de la gema que robó a Krimgol.
Yantha Coaxrock. Yantha es la líder del enclave Corazonpétreo en
Blingdenstone (ver capítulo 6). Está atada con cuerdas y contando una elaborada mentira acerca de como los drow deben haber le hechizado y haberse llevado la gema de Krimgol.
Tiene una inteligencia de 16 (+3) y el siguiente rasgo adicional:

Lanzamiento de Conjuros. Yantha es una lanzadora de conjuros de 5º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia (CD 13 de salvación de conjuros). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:
Trucos (a voluntad): *luces danzantes, amigos, remendar, prestidigitación*
1º nivel (4 espacios): *comprender lenguajes, detectar magia, disco flotante de Tenser*
2º nivel (3 espacios). *Detectar pensamientos, paralizar persona*
3º nivel (2 espacios): *recado*

Tesoro. El edificio de almacenaje contiene ldl0 x l0 libras de comida, 1d10 x 5 galones de agua, treinta barriles de madera de Zurkh llenos de cerveza Fuerte del Lagoscuro por valor de 50 po cada uno y una plétora de objetos de metal finamente construidos:



- 2d6 hachas de batalla
- 2d6 glaives
- 2d6 lanzas
- 2d6 espadas largas
- 2d6 luceros del alba
- 2d6 picos de guerra
- 2d6 martillos de guerra
- 1d6 armaduras de semiplacas
- 1d6 armaduras de cota de malla
- ld6 armaduras de bandas
- ld6 armaduras de placas

Una caja fuerte de hierro se levanta en una esquina del edificio de almacenaje. La caja pesa 1.000 libras, está cerrada y contiene 1d4 objetos mágicos (determinados tirando en la tabla B de Objetos Mágicos en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*).

Ghuldur conoce la combinación para desbloquear la caja fuerte, lo que en otro caso requiere de un conjuro de *apertura* o de magia similar. El vestido tachonado de gemas que viste Yantha tiene un valor de 750 po.

Desarrollo. Si los personajes curan la locura de Yantha, esta confesará haberle dado la gema negra de Krimgol a su aprendiz, Flink Thunderbonk. No sabe donde se encuentra actualmente Flink, pero puede usar un conjuro de *recado* para contactarlo, momento en el cual descubrirá que está "atrapado" en el enclave drow (área 4). Luego pedirá a los personajes que le rescaten.

Restaurar la cordura de Yantha no aplaca las iras de Ghuldur o Krimgol. Los personajes solo podrán aplacar a Krimgol encontrando su gema y devolviéndosela. Si él y su mascota son derrotados en combate, Ghuldur puede ser persuadido para retirar a los duergar que están atacando el enclave svirfneblin (ver área 6a).

Recompensa de PX. Si los personajes rescatan a Yantha, recompensalos con 100 PX a cada uno. Si la curan de su locura, recompensalos con 150 PX a cada personaje.

6. Enclave Svirfneblin

Los gnomos de las profundidades buscan cualquier oportunidad para hacerse con el mercado de cualquier mercancía de la que sus competidores dispongan en escasa cantidad. Gabble Dripskillet, la jefa negociadora svirfneblin, solía vender sal, gemas y raros minerales desde un tenderete en el mercado del este (área 3B), pero ella y otros mercaderes svirfneblin se vieron forzados a retirarse hasta su almacén (área 6b) cuando los duergar atacaron.

6A. Arboleda de Hongos Svirfneblin

La arboleda de hongos en el enclave de los gnomos de las profundidades ha sido dejada para que cezca de forma salvaje. Tirados por en medio de la arboleda se hallan los cadáveres de una docena de svifneblin muertos, todos los cuales fueron matados por los duergar.

Abiertas en el muro noreste hay un juego de puertas dobles de piedra que los svirfneblin han atrancado desde dentro. Cuatro

duergar agigantados están golpeando las puertas con picos de guerra y es solo cuestión de tiempo que reduzcan las puertas a escombros. Otros ocho **duergar** permanecen cerca, invisibles, preparados para asaltar el almacén svirfneblin tan pronto como las puertas caigan.

Tesoro. Cada svirfneblin muerto porta una bolsa de cinturón que contiene ld4 gemas con un valor de 50 po cada una.

Además de varias especies de hongos comestibles (tal y como aparecen descritos en la sección "Hongos de la Infraoscuridad" en el capítulo 2) esta arboleda contiene los siguientes hongos exóticos:

- 2d6 tallos de barril
- 3d6 gorros azules
- 3d6 narices de Nilhogg
- 2d6 lenguas de locura
- 2d6 tallos antorcha
- 2d6 trillimacs

6B. Almacén Svirfneblin

Veintidós **gnomos de las profundidades**, incluyendo a Gabble Dripskillet, están recluidos en esta cámara, la cual tiene aspecto de cubo. El techo tiene 100 pies de altura, y los muros están llenos de nichos, los cuales sirven como residencias y espacios de almacenamiento. Unas plataformas de cristales levitantes por todo el almacén permiten a los gnomos llegar a estos compartimentos.

Cada plataforma puede moverse hacia arriba o hacia abajo, o de lado a lado con una orden, pero solo los gnomos de las profundidades conocen las palabras clave para activarlas.

La mayor parte de los svirfneblin se han retirado a los nichos residenciales. Gabble Dripskillet es la única que está a nivel del suelo, y está preparada para negociar con quien quiera que entre en el almacén. Si los personajes tratan con los duergar, Gabble estará agradecida y ofrecerá una recompensa (ver "Tesoro" más adelane).

Gabble no sabe qué es lo que ha provocado a los duergar atacar su enclave, pero es amiga de Yantha Coaxrock y querría ver que la maga svirfneblin regresa sana y salva.

Tesoro. Almacenados por todo el almacén hay sesenta sacos de sal con un valor de 5 po cada uno, treinta sacos de minerales preciosos con un valor de 25 po cada uno, veinticuatro gemas de cuarzo con un valor de 50 po cada una, una docena de amatistas con un valor de 100 po cada una, y seis peridotos por valor de 500 po cada uno.

A mitad de altura del muro sudeste hay un compartimento oculto. Encontrarlo requiere de un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 19. El compartimiento contiene 1d4 objetos mágicos (determinados tirando en la tabla C de Objetos Mágicos en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*).

Gabble tiene un cofre de cristal en su nicho. El cofre tiene un valor de 100 po y contiene un zafiro negro montado en un colgante de plata con un valor de 5.000 po. Ofrecera al grupo el colgante de zafiro como recompensa por haber salvado su enclave.

7. Enclave Zhentarim

Los Zhentarim obtienen grandes beneficios en Mantol-Derith trayendo productos imposibles de obtener en la Infraoscuridad. Cosas tan sencillas como el azúcar y las especias frescas son tesoroso muy demandados aquí.

Los habitantes de la superficie comercian casi exclusivamente con materiales en bruto, como madera, tejidos finos y cueros, pero también mantienen stocks de perfumes, bebidas alcohólicas, dulces, papel y ropajes fabricados por artesanos de la superficie con materiales de la superficie.

El humano Ghazrim Du'Loc lidera el enclave Zhentarim en Mantol-Derith y también posee la clave para encontrar la biblioteca de Gravenhollow.

7A. Campamento Zhentarim

Los comerciantes Zhentarim talaron y cortaron la mayor parte de la arboleda de hongos que crecía delante de la entrada de su almacén, manteniendo solo unos pocos jardines como decoración. En su lugar, erigieron un enorme pabellón y varias tiendas más pequeñas El agua que cae del techo y gotea desde las tiendas forma charcos por todos lados.

El pabellón es donde Ghazrim Du'Loc realiza sus negocios, mientras que las tiendas más pequeñas han sido puestas aparte para quince mercaderes de la Red Negra (todos ellos **plebeyos** humanos).

Encaramada en una cornisa por encima del pabellón hay una **gárgola** tocada por la gema de Fraz-Urb'Luu's. Los personajes con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 13 o más avistarán a la criatura. Está esperando a que Kinyel Druu'giir, su "verdadero amor", emerja del pabellón.

Dentro del pabellón hay cuatro drow: Sirak Mazelor (una mujer **drow mago** y la jefe negociadora del enclave drow), dos mujeres **guerrero drow de élite**, y una mujer drow **asesino** que se hace pasar por otra guerrero drow de élite.

La asesina, Kinyel Druu'giir, porta consigo la gema de Fraz-Urb'luu. Tambien tiene los rasgos de Ascendencia Feérica, Lanzamiento Innato de Conjuros y Sensibilidad a la Luz del Sol de un guerrero drow de élite.

Estos drow esperan la llegada del jefe negociador de los Zhentarim, Ghazrim Du'Loc. Una mesa cubierta con comida y vino se levanta en mitad del pabellón, aunque los drow rehusarán participar en el refrigerio.

Desarrollo. Si los personajes mantienen la distancia y espían desde lejos el enclave Zhentarim durante unos minutos, Ghazrim Du'Loc, Lorthuun, y seis **matones** humanos emergerán del cercano almacén (área 7B) para reunirse con la delegación drow. Antes de que Sirak pueda negociar una alianza, Kinyel atacará al contemplador. A no ser que los personajes intervengan, Kinyel escapará con 19 puntos de golpe. Todos los demás resultarán muertos en el cruce de fuego.

Si los personajes se enfrentan a la drow antes de que lleguen Ghazrim y Lorthuun, Sirak les ordenará marcharse inmediatamente.

Si rehúsan ella y las guerreras atacarán mientras Kinyel hace un corte en la lona de la tienda con su espada y encuentra un lugar donde esconderse hasta que aparezca el contemplador.

Si los personajes persiguen a Kinyel, la gárgola les atacará para protegerla. Ghazrim y su séquito aparecerán ld4 + 2 asaltos después de que comience la batalla.

Kinyel se vio forzada a dejar Menzoberranzan, caída en desgracia tras haber fallado al intentar asesinar a un rival de otra casa. La gema de Fraz-Urb'Luu la ha afligido con una forma de locura indefinida (ver "Locura" en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*). Está convencida de que la gárgola que le entregó la gema es una mensajera de la Casa Druu'giir, y que matar a Lorthuun la redimirá.

7B. Almacén Zhentarim

Las puertas dobles que llevan al almacén Zhentarim están hechas con planchas de madera de zurkh reforzadas con bandas de hierro. Una mirilla al nivel de los ojos permite a dos **veteranos** estacionados dentro el vigilar lo que pasa en la caverna.

No abrirán la puerta a ningún extraño si no es con el permiso de Ghazrim Du'Loc. Las puertas están atrancadas desde el interior. Tienen CA 15, 80 puntos de golpe y un umbral de daño de 10. También pueden ser derribadas si se supera un control de Fuerza CD 25.

El almacén Zhentarim contiene una docena de cobertizos de almacenaje de hierro llenos de mercancías cuidadosamente ordenadas. Dos cobertizos más sirven como alojamientos para Ghazrim Du'Loc (un **noble** humano) y sus guardias. Diez **matones** humanos (menos cualquiera que resultara muerto en el área 7ª) están dormidos en sus camastros, pero se levantarán rápidamente si el almacén resulta atacado.

Lorthuun, un **contemplador** lisiado, también protege el almacén. Hace años, Lorthuun se embarcó en una terrible lucha con un behir y perdió cuatro de sus pedúnculos oculares. Su cuerpo esférico está también lleno de cicatrices de las garras y el arma de aliento del behir. Lorthuun tiene las estadísticas de un contemplador normal, excepto que no tiene sus rayos de sueño, petrificación desintegración o muerte. El ratio de desafío ajustado del contemplador es de 9 (5.000 PX).

Ghazrim y Lorthuun sirven ambos a los Zhentarim, pero rara vez se ven cara a cara. Se burlan e insultan entre si, como si fueran una pareja casada desde hace muchos años, y solo su dedicación a la Red Negra impide que se vuelvan el uno contra el otro.

Nacido en una familia potentada, Ghazrim tiene el típico comportamiento adulador de la aristocracia Amniana junto con un mordaz sentido del humor que usa para desarmar situaciones tensas.

No tiene miedo de meterse en una lucha dura, pero es reticente a atacar a una fuerza superior. Si se entera que los personajes trabajan junto a la Red Negra, les ofrecerá comida, vino y cualquier otra cosa que necesiten para completar su misión (ver "Tesoro").

Cobertizo de Ghazrim. La puerta de este cobertizo está cerrada con llave y ghazrim porta la única llave. Además de su confortable lecho, Ghazrim tiene una morbosa colección de diminutas criaturas malformadas metidas en frascos, colocada en una estantería.

Puerta Secreta. Una puerta secreta en el muro oeste se abre para revelar un ancho túnel (área lE). La puerta secreta hace mucho ruido cuando es abierta, lo que alertará a los ocupantes del almacén.

Cobertizos de Almacenaje. Los contenidos de los doce cobertizos de almacenaje aparecen descritos a continuación:

Cobertizo 1 Este contiene los suministros de los Zhent, que consisten en 2dl0 x 10 libras de comida en forma de carne seca, pollos desplumados, fruta y vegetales frescos y rebanadas de pan horneado. También hay seis barriles de vino, cada uno con un valor de 50 po.

Cobertizo 2 este contiene 1dl0 mochila, 2d10 sacos de dormir, 2d10 mantas, 2d6 equipos de escalada y 2d6 equipos de curandero.

Cobertizo 3 este contiene 3d6 lámparas sordas, 3d6 frascos de aceite, 3d6 rollos de cuerda de esparto de 50 pies de longitud cada uno, 3d6 arpeos y 3d6 cajas de cerillas.

Cobertizo 4 este contiene cinco cajones de suministros, cada uno de los cuales contiene raciones de campaña como para 1d20 días.

Cobertizo 5 este contiene 2d10 botellas de cristal vacías, 2d6 fundas de pergaminos, 2dl0 picheles de cobre, 2d10 frascos de hierro, 2dl0 sacos vacíos y 2dl0 pellejos de agua vacíos.



Cobertizo 6 este contiene 2d10 cofres de madera con refuerzos de hierro vacíos, así como 2d10 cerraduras con sus correspondientes llaves.

Cobertizo 7 este contiene 2d6 jarras de tinta, 3dl2 hojas en blanco de pergamino, 3d6 cajas de velas (12 velas por caja) y 2d6 plumas de escritura.

Cobertizo 8 este contiene 3d6 palanquetas, 3d6 martillos y 3d6 picos de minería.

Cobertizo 9 este está cerrado, y Ghazrim Du'Loc porta la única llave. La cerradura está también protegida con una trampa de aguja envenenada (ver "ejemplos de trampas" en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master).* El cobertizo contiene 250 pl, 1.800 po, 3.300 pp, 6.000 pc, y treinta gemas de 100 po cada uno metidas dentro de una bolsa de terciopelo.

Cobertizo 10 este contiene 3d6 jarras llenas de especias por valor de 10 po cada una, 2d6 sacos de canela de 10 libras cada uno, con un valor unitario de 20 po cada uno y 3d6 cajas de jabón (12 pastillas de jabón por caja).

Cobertizo 11 este contiene cuatro jaulas de madera con gallinas en su interior, cada una de las cuales contiene ld6 + 1 pollos vivos. Unos cuantos sacos de pienso para las gallinas están almacenados en una estantería encima de las jaulas.

Cobertizo 12 este está vacío en estos momentos.

Tesoro. Ghazrim porta una llave que abre el cobertizo 9. También porta un anillo de oro con un rubí de estrella montado sobre él (valor de 1.000 po). Un conjuro de *detectar magia* revelará que la gema irradia un leve aura de adivinación. El núcleo en forma de estrella de la gema es un compás mágico que guía al portador del anillo por la ruta más corta en dirección a Gravenhollow.

Ghazrim conoce la propiedad del anillo y se lo entregará a los personajes si estos dicen querer dirigirse hacia allí.

Abandonando Mantol-Derith

Si Ghazrim Du'Loc muere, los personajes podrán recoger el anillo de la mano de su cadáver y usarlo para encontrar el camino hacia Gravenhollow. Si los personajes deducen que la gema de Kinyel es la responsable del caos en Mantol-Derilh e informan a los jefes

Pedúnculos Oculares de Contemplador

Si Lorthuun resulta muerto, ld4 de sus pedúnculos oculares sobrevivirán intactos. Si Peebles viera los restos mortales del contemplador, usará inmediatamente un cuchillo de pedernal para extirpar los pedúnculos intactos, para luego guardarlos en su bolsa y entregarlos con seguridad a Xazaz el Traficante de Ojos (ver "Otros Encuentros").

negociadores de este hecho, los que queden con vida estarán lo suficientemente agradecidos como para compartir perturbadoras noticias acerca de la situación en sus asentamientos natales de Blingdenstone, Gracklstugh y Menzoberranzan respectivamente (ver Capítulo 10 “Descenso a las Profundidades”).

Otros Encuentros

El tener a Sladis Vadir (ver área lE), a Peebles (ver área 3B) o a Zilchyn Q'Leptin (ver área 4A) dentro del grupo puede llevar a otros encuentros especiales en la vecindad de Mantol-Derith, de la forma en que se describe a continuación.

Cazador de Grillos

Si Zilchyn Q'Leptin está con el grupo mientras este abandona Mantol-Derith, insistirá en visitar una cueva cercana para recuperar su escondrijo secreto de pociones.

La cueva de Zilch se halla a un día de viaje hacia el Oeste de Mantol-Derith, a lo largo de la misma ruta que los personajes deben recorrer para llegar a Gravenhollow. La cueva está llena de murciélagos e infestada con docenas de grillos gigantes albinos cavernarios, los cuales se alimentan del guano de los murciélagos.

Los grillos son tan grandes como medianos pero son inofensivos. Un **kuo-toa** feliz de la vida llamado Ougalop vive también aquí, atrapando a los grillos gigantes con una red improvisada. Cuando vea a otros intrusos, Ougalop los saludará y continuará feliz con su caza de grillos.

No supone ninguna amenaza y no tiene interés alguno en unirse al grupo. El kuo-toa vive en Sloobludop (ver capítulo 3) y permanece felizmente ignorante de los recientes sucesos que han acaecido allí.

Tesoro. En una cornisa a 30 pies de altura que mira hacia el centro de la cueva hay un viejo nido de grillos. Escondidas allí hay tres *pociones de vitalidad.* Trepar por el muro para llegar a la cornisa requiere de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 10.

El Zoo de Amarith

Si Sladis Vadir se unió al grupo y todavía está con ellos cuando los personajes estén listos para irse de Mantol-Derith, se ofrecerá a guíarlos hasta una caverna situada aproximadamente a unos ocho días de viaje hacia el Oeste de Mantol-Derith, en la misma ruta que los personajes deben recorrer para llegar a Gravenhollow.

Sladis dirá que la cueva es el hogar de otro miembro del Enclave Esmeralda: una enana llamada Amarith Coppervein.

Estas noticias interesaran a los personajes que busquen a Amarith en nombre de Morista Malkin (ver capítulo 8).

Amarith Coppervein es una mujer **veterano** enana escudo con las siguientes modificaciones en sus estadísticas:

- El alineamiento de Amarith es neutral bueno.
- Tiene visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies.
- La resiliencia enana de Amarith le proporciona ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y tiene resistencia contra el daño de veneno.
- Empuña un martillo de guerra en vez de una espada larga (ld8 + 3 puntos de daño contundente si impacta, o 1d10 + 3 puntos de daño contundente si usa el arma con las dos manos).

La caverna de Amarith contiene una docena de estalagmitas que han sido ahuecadas y cerradas con barrotes de hierro para que sirvan como jaulas para monstruos. Encerrados en tres de estas jaulas hay un **monstruo corrosivo**, un **kobold alado** y una **serpiente de fuego**.

Amarith pide 3 pc por persona para visitar su ”zoo”.

Si los personajes le piden a Amarith que se una a ellos, recogerá sus pertenencias y hará justo eso, lamentándose de que “¡el negocio de un zoo es difícil!” Su equipo incluye una mochila, un saco de dormir, una linterna sorda sin aceite, una caja de cerillas, un frasco de hierro, diez días de raciones (hongos comestibles), una bolsa con tres pc, un rollo de cuerda de cáñamo de 50 pies de longitud con un arpeo en un extremo, y una pértiga de 10 pies de longitud.

Xazax el Traficante de Ojos

Si Peebles o los personajes cosechan los pedúnculos oculares de Lorthuun' (ver la barra lateral “Pedúnculos de Contemplador”), Peebles les pedirá unirse al grupo cuando abandonen Mantol-Derith.

Después de viajar con ellos durante diez días, Peebles urgirá a los personajes a que se desvíen de su ruta escogida, diciendo que se hallan peligrosamente cerca de un nido de gusano púrpura. Peebles contará esta mentira para proponer usar otra ruta alternativa. Si los personajes siguen este desvío, Peebles los llevará a la caverna de Xazax el Traficante del Ojos, un terrorífico **contemplador** que mata a otros de los suyos y se implanta en su cuerpo sus pedúnculos oculares. Peebles se dirigirá a la cueva de Xazax sin importar si los personajes lo siguen o no.

La caverna de Xazax tiene un techo a 30 pies de altura y no tiene ningún elemento destacable excepto por una chimenea de 20 pies de altura y 100 de alto excavada en mitad del suelo.

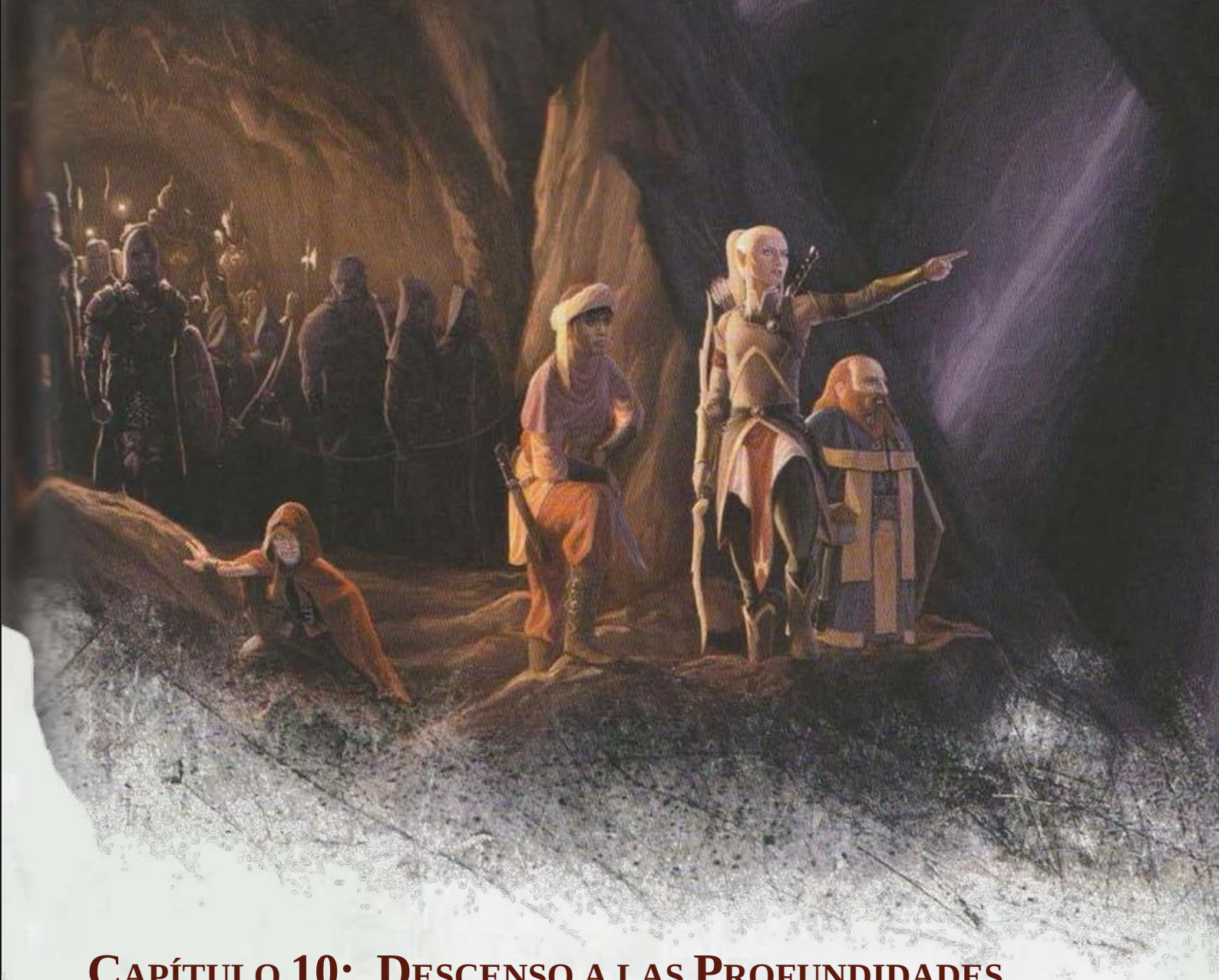
Al llegar, Peebles gritará, "¡Maestro! ¡He vuelto!'

Momentos después, Xazax se alzará desde la chimenea. Xazax tiene ocho pedúnculos extra implantados en su cuerpo, proporcionándole así un total de dieciocho, pero no puede lanzar rayos desde los ojos injertados. Si los personajes tomaron uno o más de los pedúnculos de Lorhuun, Peebles exigirá a los personajes que los entreguen inmediatamente.

Ya lo hagan o no, Xazax se enfurecerá y atacará. Tanto Xazax como Peebles lucharán hasta la muerte.

Tesoro. En el fondo de la chimenea del contemplador, enterrada entre los restos destrozados de enemigos petrificados, hay una espada larga *lengua de llama*. Escalar por la chimenea requiere de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 10.





Capítulo 10: Descenso a las Profundidades

Habiendo sobrevivido a Mantol-Derith y habiendo obtenido el anillo de Ghazrim Du'Loc, los aventureros y sus aliados continúan a través de la Infraoscuridad. Esta vez, en vez de prisioneros fugados que buscan la manera de salir, se hayan a la cabeza de una fuerza expedicionaria, listos para desafiar lo que la Infraoscuridad les pueda ofrecer.

Gran parte de la parte intermedia de esta aventura tiene una estructura libre, dictada en su mayor parte por los decisiones y acciones de los personajes. El destino inmediato de los aventureros es la legendaria biblioteca de Gravenhollow (ver capítulo 11), donde obtendrán información que es probable que les lleve a la torre de Araj, hogar del misterioso archimago drow Vizeran DeVir.

Sin embargo, los personajes son libres de explorar y visitar diferentes lugares antes y después de explorar Gravenhollow y desentrañar sus secretos.

Los sucesos descritos en los capítulos 13 a 16 aparecen dispersos a lo largo del material en esta parte de la aventura, mientras los personajes trabajan para comprender de forma completa las amenazas que han aparecido en la Infraoscuridad, buscan nuevos aliados e información y al final intentan crear un plan para contrarrestar la amenaza que representan los señores demoníacos.

El avance de los personajes a través de esta sección es importante. El viaje desde Mantol-Derith hasta Gravenhollow debería incluir suficientes encuentros aleatorios para que los personajes alcancen el 10º nivel para cuando visiten la biblioteca de los gigantes de piedra. Mientras los personajes viajen de un lugar a otro, realiza controles de la forma normal para determinar si se producen encuentros aleatorios (ver Capítulo 2), pero cambia los encuentros de criaturas con los presentados en este capítulo.

Idealmente, los personajes deberían haber alcanzado el 14º nivel para cuando interrumpan la "Boda de Zuggtmoy" (ver Capítulo 16, "La Boda Fétida"), y 15º nivel para cuando llegue el momendo de ajustar las cuentas definitivamente con los Señores Demoníacos (ver capítulo 16, "Contra los Señores Demoníacos").

Compañeros de Viaje

Los personajes viajaron inicialmente a través de la Infraoscuridad como un pequeño grupo, quizás acompañados con algunos de sus compañeros prisioneros de Velkynvelve y otros aliados con los que se encontraron a lo largo del camino.

Ahora, vuelven al reino subterráneo a la cabeza de un grupo de aliados que podrían superar a los aventureros en una proporción de cuatro a uno, dependiendo de cuantos PNJs fueran reclutados de entre las facciones en Gauntlgrym (ver capítulo 8). Esto cambia algunas de las condiciones descritas en "Viaje por la Infraoscuridad" en el Capítulo 2.

Atacando en Gran Número

Cuando trates con combates entre grandes número de criaturas, bien aliados de los aventureros o su enemigos, podrías querer usar las guías descritas bajo la sección "Manejando Multitudes" en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*.

En algunos casos, puedes simplemente equiparar fuerzas en un bando con las de otro y asumir que se neutralizan mutuamente. Por ejemplo, una banda de Enanos Escudo luchando por los aventureros contra una banda de orcos. Durante un combate así, las fuerzas del bando perdedor son masacradas mientras que el bando ganador sufre unas cuantas bajas; de entre el 10 al 50 por ciento, dependiendo de la dificultad que juzquez que tiene el combate para ellos.

Orden de Marcha

Los túneles y pasadizo de la Infraoscuridad no son rutas fáciles a través de las cuales guiar a un gran grupo de PNJs.

Cuando los personajes partan, haz que los jugadores describan como están dispuestos los miembros de su fuerza expedicionaria mientras viajan; en hilera, fila de a dos o en formación abierta si están en espacios amplios. Pregunta también a los jugadores si alguno de los PJs está explorando o vigilando la retaguardia (ver "Explorando" más adelante) o si este grupo más grande permanece en todo momento en formación cerrada.

El orden de marcha afecta dónde y cómo se pueden producir los encuentros, particularmente si los personajes están marchando en hilera o en fila de a dos.

Una amenaza que se aproximara desde arriba, abajo o los flancos podría golpear la mitad de la fuerza, haciendo difícil para que los personajes en cualquiera de los extremos de la formación pudiera alcanzar fácilmente el lugar.

De igual forma, los lanzadores de conjuros deben ser conscientes de los aliados que tienen a su alrededor cuando lancen conjuros de área de efecto que no afectan solamente a sus enemigos.

Ritmo de Viaje

El ritmo de viaje a través de la Infraoscuridad sigue siendo el mismo que aparece descrito en el Capítulo 2, y los personajes no se moverán más lento por viajar en un grupo más grande.

Aunque una parte de la fuerza expedicionaria podría viajar montada sobre lagartos gigantes, los lagartos viajan al ritmo de resto del grupo a no ser que se adelantes.

De la forma señalada en el capítulo 2, un ritmo rápido de viaje hace más difícil para los personajes el detectar emboscadas u objetos de interés, e impide que los personajes forrajeen. Un ritmo lento mejora las probabilidades de forrajear. Sin embargo, incluso viajando a un ritmo lento, los personajes y los PNJs no podrán usar el sigilo, ya que forman un grupo demasiado grande como para pasar desapercibido. El sigilo es una opción solo para grupos de exploración más pequeños que se adelanten a la fuerza principal (ver "Explorando").

Navengando

Mientras viajan como parte de un grupo más grande, los personajes lo tendrán más fácil para navegar a través de la Infraoscuridad que cuando lo hicieron después de su huida inicial. La propia experiencia de los personajes, más la de sus seguidores, junto con mapas y otras informaciones que hayan podido adquirir en Gauntlgrym u otros lugares, le dan a los miembros de grupo expandido ventaja en todos los controles de Sabiduría (Supervivencia) para evitar perderse (ver Capítulo 5, "Ambientes de Aventura" del la *Guía del Dungeon Master).*

Explorando

Una parte del grupo expandido podría separarse para viajar por delante a una cieta distancia, explorando y buscando el camino correcto mientras permanecen atentos ante potenciales peligros. Un grupo más pequeño también podría permanecer un poco retrasado, vigilando ante amenazas que puedan venir desde atrás de los personajes mientras viajan. Los PNJs pueden servir como exploradores o miembros de la retaguardia si los personajes lo desean. Algunos de los aventureros también podrían desear hacerlo.

Un grupo de exploración más pequeño podría hacer uso del sigilo para viajar sin ser detectado. Si se produce un encuentro aleatorio durante el viaje, los miembros del equipo de exploración podrían descubrirlo con anteriroridad y escoger si evitar el encuentro o tratar con él.

Si los personajes en el grupo de exploración detectan el encuentro sin ser ellos mismos detectados, pueden retirarse de vuelta a la fuerza principal para informar a los otros personajes. De igual forma, si un encuentro aleatorio escapa a la vista de los personajes exploradores, las criaturas del encuentro podrían esperar a escondidas a que llegaran los personajes para poder emboscarlos.

Al Mando

Habiendo dejado de ser una desharrapada banda de supervivientes y prisioneros, los aventureros se hallan ahora al mando de una dedicada fuerza de seguidores PNJs. Además de las ventajas que esto supone, los personajes también tienen que asumir papeles de liderazgo mientras tratan con sus aliados, los cuales pueden no confiar o respetarse completamente entre si. Si añadimos los peligros de la Infraoscuridad, junto con la impredecible influencia de la locura demoníaca, los personajes tendrán varios nuevos desafíos a los que enfrentarse.

Personalidades

Aunque los PNjs a los que los personajes lideran son supuestamente aliados, puede que pertenezcan a muchas facciones, y las viejas rencillas y diferencias en las creencias no son cosas que se puedan dejar de lado fácilmente.

Los conflictos de personalidad pueden surgir entre los seguidores del grupo expandido, y a los aventureros se les recomendaría que prevengan los problemas potenciales. Por ejemplo hacer que las tropas de la Alianza de los Señores actúen como exploradores mientras se mantiene cerca a los mercenarios de los Zhentarim podrían impedir que hubiera peleas entre los miembros de esas dos facciones.

En el Corazón de la Oscuridad

Es esta fase de la campaña, los personajes se están moviendo hacia los Señores Demoníacos y su influencia, en vez de huir de ellos incluso en estos momentos en los que la Infraoscuridad se hunde más y más en la locura y el caos.

Los personajes tendrán que hacer tiradas de salvación para evitar adquirir niveles de locura, de la forma en que se recoge en los diferentes encuentros y cuando lo consideres oportuno (ver capítulo 2 de la aventura para más información acerca de la locura).

Los PNJs que siguen a los personajes en la Infraoscuridad son igual de vulnerables a la locura demoníaca.

Sin embargo, en vez de realizar tiradas de salvación o registrar los niveles de locura de cada individuo, usa las tablas de Sucesos Aleatorios de este capítulo para determinar cuando aparece la locura entre esos seguidores.

Cuando aparezca la locura entre los PNJs, usala no solo por sus efectos mecánicos, sino para crear complicaciones reales para los aventureros. Por ejemplo, si la tabla de Sucesos Aleatorios indica que un miembro del grupo expandido sufre locura a largo plazo, podrías decidir que se manifiesta una paranoia extrema en ese PNJ. Además del efecto en los controles de Sabiduría y Carisma, ese personaje podría creer que los aventureros son en realidad agentes de un Señor Demoníaco y que intentan llevar a los PNJs a su muerte.

Lealtad

Hacer que los aventureros lideren un grupo expandido te proporciona la oportunidad de usar las reglas opcionales de lealtad en el Capítulo 4 "Creando Personajes No Jugadores" de la *Guía del Dungeon Master*. Puedes registrar la lealtad de los grupos de PNJs, como por ejemplo los que pertenecen a cada una de las diferentes facciones, en vez de registrar de forma individual la de cada PNJ.
Los personajes deben equilibrar los objetivos y vínculos de sus seguidores con el objeto de mantener y mejorar su lealtad.

Provisiones

Las facciones en Gauntlgrym se han ocupado de que la fuerza expedicionaria esté bien aprovisionada con lo que los personajes de ella puedan cargar. La comida y el agua no son fáciles de encontrar en la Infraoscuridad, como los personajes bien saben, así que los suministros deben ser bien controlados y protegidos.
Si la fuerza expedicionaria necesita suplementar o reemplazar suministros mientras viaja, las cantidades que los personajes podrán encontrar serán algo más importantes dado el grupo más grande al que tienen que dar apoyo. Revisa las reglas de "Forrajear" en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*, así como las guías en el Capítulo 2 de esta aventura.

Tesoro

De la misma forma que deben asegurarse de proporcionar suministros suficientes para todos los PNJs, los personajes necesitan pensar cómo compartir mejor los despojos obtenidos durante los encuentros y la aventura con sus seguidores.
Aunque todos los PNJs acompañan a los aventureros por lealtad a sus facciones, y siguiendo las órdenes de sus seguidores en Gauntlgrym; el como los personajes traten a los PNJs influirá sobre la lealtad de esos seguidores durante la misión en la Infraoscuridad.
Los personajes deberían pensar en alguna forma de dividir los tesoros obtenidos por la expedición entre los PNJs. Siempre que la división sea razonablemente justa, la mayor parte de los PNJs estarán contentos. Sin embargo, los PNJs se quejarán si todas las piezas buenas de tesoro acaban en manos de los aventureros.
Los personajes deberían también necesitar tratar con los problemas de robos, ya sean PNJs robando de los despojos que todavía no hayan sido divididos entre todos, robando a los aventureros, o robándose entre si.
Esos robos podrían estar motivados por simple avaricia, podrían ser algo más grave, como la forma de manifestar la locura.
Un brote de locura a largo plazo podría fácilmente llevar a una obsesión con un tipo específico de tesoro; especialmente objetos mágicos, por lo que podría darse que uno de los PNJs se obsesionara e intentara robar o incluso matar para obtenerlos.

Manteniendo el Orden

Los aventureros se hallan al mando de sus seguidores PNJs, y eso significa que son responsables de unir todas juntas a fuerzas muy diferentes las unas de las otras y de mantener la disciplina entre ellas. Los personajes tienen un poco de ventaja a este respecto, en el sentido de que los PNJs que han sido colocados bajo sus órdenes son todos agentes de la facciones, todos ellos bien entrenados, no reclutas bisoños ni mercenarios.
Sin embargo, algunos de estos curtidos veteranos podrían cuestionar el derecho que tiene a comandarlos una variopinta banda de aventureros, incluso aunque sus superiores hayan confiado en los personajes jugadores. De igual forma, aunque individualmente las diferentes facciones mantienen típicamente la disciplina entre sus propias filas, los miembros de cualquier facción suelen sentirse hondamente heridos en su orgullo por tener que trabajar al lado de (y muchos menos recibir órdenes de) miembros de otras facciones.

Cadena de Mando

Además de decidir cómo los miembros de la fuerza expedicionaria van a ser organizados y distribuidos (ver "Orden de Marcha"), los personajes deben establecer una cadena de mando clara.
Uno o más de los aventureros deben ser los comandantes de campo del grupo expandido, mientras que otros deben servir como lugartenientes. De igual forma, los aventureros podrían nombrar a PNJs para que mandaran en determinadas posiciones.
Sin una cadena de mando clara, la información podría no llegar a la gente que toca, y las decisiones podrían no tomarse lo suficientemente rápido o no tomarse en absoluto.
Añadido al desafío de mantener la disciplina se halla la omnipresente amenaza de la locura demoníaca creciendo entre las filas, creando problemas incluso entre tropas curtidas y profesionales (ver "En el Corazón de la Oscuridad").
Si la fuerza expedicionaria está formada por miembros de diferentes facciones, los personajes tendrían también que decidir qué grado de libertad otorgar a cada facción. Por ejemplo, los Zhentarim podrían estar ansiosos de torturar prisioneros para sacarles información a no ser que los personajes pongan fin a estas prácticas, y los miembros del Enclave Esmeralda podrían colocar como prioridad más alta el mantener el equilibrio natural en la Infraoscuridad antes que el meterse en intrigas políticas.

Sucesos Aleatorios

Los aventureros podrían tener que lidiar con una variedad de sucesos mientras lideran sus fuerzas a través de la Infraoscuridad.
En cada día de marcha o acampada en la Infraoscuridad se produce automáticamente un suceso. Tira un d20 y consulta la Tabla de Sucesos Aleatorios o escoge un suceso adecuado.
Para las reglas sobre locura, revisa el Capítulo 2 de esta aventura y el Capítulo 8 "Jugando el Juego" de la *Guía del Dungeon Master*.

Dividiendo el Grupo

Puedes cambiar las sensaciones de juego de estos últimos capítulos de Fuera del Abismo permitiendo a los jugadores que asuman los papeles de sus aliados de las facciones además de los de sus personajes regulares.
Esto puede ir desde dejar que cada personaje controle las acciones generales de los PNJs de una única facción, a crear múltiples subgrupos de tal forma que los personajes se puedan dividir y tengan sus propias aventuras. Aunque esto requiere de un grado mucho mayor de coordinación entre el mismo grupo, también puede añadir muchos más detalles, intriga e interacción a la campaña.

SUCESOS ALEATORIOS

d20	Suceso
1-2	Tras la batalla
3-6	Encuentro de Criatura
7-9	Encuentro de Demonio
10-11	Problema de Disciplina
12-13	Enfermedad
14-15	Locura
16-17	PNJs envenenados
18-19	Suministros echados a perder
20	PNJs desaparecidos

Tras la Batalla

El grupo se da de bruces con los restos de una o más criaturas muertas por demonios errantes. Tira un d10 y consulta en la tabla de cadáveres para determinar qué es lo que se encuentra. Una concienzuda búsqueda del área da como resultado no encontrar ningún tesoro.

CADÁVERES

d10	Cadáver presente
1	1 behir muerto
2-3	ld4 drow muertos y 1d4 - 1 lagartos gigantes muertos
4-5	3d8 escarabajos gigantes de fuego muertos (sus glándulas ya no funcionan)
6-7	2d4 gricks muertos
8-9	2d4 kuo-toa muertos
10	1 gusano púrpura

Tira un d6 y consulta la tabla de Carroñeros para determinar qué carroñeros, si es que hay, se están dando un festín con los restos.

CARROÑEROS

d6	Carroñeros
1-2	ld3 **pudins negros**
3-4	ld4 **reptadores carroñeros**
5	1d6 **gnolls** y ld6 **hienas**
6	1 **otyugh**

Encuentro de Criatura

Tira en la tabla de Encuentros de Criaturas del Capítulo 2 o en la Tabla de Encuentros de Criaturas del Lagoscuro del Capítulo 3 dependiendo de por donde esté viajando el grupo.

Encuentro de Demonios

Tira un d20 y consulta la tabla de Encuentros de Demonios para determinar qué es lo que aparece. Si los personajes se dan de bruces contra Juiblex y huyen inmediatamente, el Señor Demoníaco no los perseguirá o atacará.

DEMON ENCOUNTERS

d20	Encuentro
1-4	ld4 **bar-iguras**
5-8	ld4 **chasmes**
9-10	ld2 **hezrous**
11-14	ld4 **demonios sombríos**
15-18	1d3 **vrocks**
19-20	**Juiblex** (ver Apéndice D)

Problemas de Disciplina

Un problema de disciplina se produce entre los PNJs.
Tira un d6 y consulta la tabla de Problemas de Disciplina para determinar qué es lo que ha sucedido.

PROBLEMAS DE DISCIPLINA

d6	Problema
1-2	Una sonora discusión que tiene un 50 por ciento de probabilidades de atraer a monstruos cercanos (tira en la tabla de Encuentros de Criaturas del Capítulo 2)
3-4	Robo o disputa acerca del reparto de tesoros
5-6	Pelea u otro brote de violencia

Enfermedad

Uno o más de los PNJs miembros del grupo contrae una enfermedad.
Tira un d4 para determinar cuando PNJs resultan afectados, luego tira un d6 y consulta en la Tabla de Enfermedades para determinar qué enfermedad se ha contraído. Revisa el Capítulo 8 “Jugando el Juego”, en la *Guía del Dungeon Master* para ver las descripciones de la fiebre hilarante, plaga de alcantarilla y putridez de vista.

ENFERMEDADES

d6	Enfermedad
1-2	Fiebre Hilarante
3-4	Plaga de Alcantarilla
5	Putridez de Vista
6	Esporas de Zuggtmoy (ver Capítulo 5 ”La Arboleda de Neverlight”)

Locura

Un PNJ miembro del grupo se vuelve loco. Para determinar el tipo de locura, tira un d6 y consulta la tabla de Locura a continuación.
Para determinar el efecto de locura, tira un dado porcentual y consulta la tabla apropiada en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*.

LOCURA

d6	Locura
1-3	Locura a corto plazo
4-5	Locura a largo plazo
6	Locura Indefinida

PNJs Envenenados

Uno o más PNJs miembros del grupo quedan envenenados durante ldl0 x 10 horas por haber comido comida en mal estado u hongos de la Infraoscuridad venenosos. Tira un d12 para determinar cuantos PNJs resultan envenenados de esta forma.

Suministros Echados a Perder

Las provisiones del grupo quedan infestadas por sabandijas de la Infraoscuridad o infectadas por esporas que las vuelven tóxicas. A no ser que los personajes tengan acceso a conjuros de *purificar agua y comida* o magias similares, el grupo deberá deshacerse de 3d6 días de raciones.

PNJs Desaparecidos

Uno o más PNJs miembros del grupo desaparecen y no se les vuelve a ver. Tira un d4 para determinar cuántos PNJs se desvanecen de esta forma. Los esfuerzos para encontrarlos o contactar mágicamente con ellos no muestran ni rastro de ellos.

Puestos Avanzados en la Infraoscuridad

Los personajes pueden limpiar áreas de la Infraoscuridad y crear puestos avanzados defendibles donde ellos y sus seguidores puede almacenar suministros y refugiarse. Para asegurarse de que un puesto avanzado no es asaltado y saqueado, se deben asignar guardias al puesto avanzado mientras los personajes están lejos. Los puestos avanzados no solo permiten a los exploradores volver por sus propios pasos en la infraoscuridad, portando mensajes e información a los personajes, sino también permitir que suministros adicionales y refuerzos alcancen a la fuerza expedicionaria con relativa facilidad. Los personajes sin puestos avanzados deben confiar en la magia para enviar mensajes o recibir suministros y refuerzos una vez su fuerza expedicionaria se halle a más de una dekhana de viaje de Mantol-Derith.

Periodo de Inactividad: Establecer Puesto Avanzado

Establecer un puesto avanzado en la Infraoscuridad es una nueva actividad en periodo de inactividad que está disponible para personajes en esta aventura.

Un puesto avanzado requiere de un total de 150 horas de trabajo para ser construido, asumiendo que su localización esté libre de criaturas y peligros.

Múltiples personajes pueden combinar sus esfuerzos para reducir el tiempo necesario para su finalización.

Cada puesto avanzado en la Infraoscuridad es básicamente un campamento fortificado.

Puede tomar una de las siguientes formas:

- Una pequeña cueva, de aproximadamente unos 20 pies cuadrados, con una o más salidas cerradas con puertas o barricadas.
- Un complejo vallado, de hasta 20 pies cuadrados, dentro de una caverna más grande.
- Una isla con botes o balsas.
- Una cornisa a la que es difícil acceder, o un promontorio al que se accede con escalerillas o cuerdas.

Volviendo por los Propios Pasos

Esta sección se ocupa de ver qué ocurre si los personajes visitan lugares por los que no pasaron durante su huida de la Infraoscuridad, y qué es lo que podría haber cambiado durante su ausencia.

Blingdenstone

Si los aventureros se encontraron con el Rey de los Pudin y descubrieron evidencias de la presencia de Juiblex cerca de Blingdenstone, podrían querer volver allí para confirmar que el asentamiento svirfneblin sigue a salvo de la influencia del señor demoníaco. Alternativamente, si los personajes no visitaron anteriormente Blingdenstone, noticias de los desafíos a los que se enfrentan los gnomos de las profundidades podrían llegar a sus oídos mientras viajan a través de la Infraoscuridad. Unos mercaderes gnomos de las profundidades que se dirigen hacia Mantol-Derith podrían informarles de la presencia de légamos que infestan el asentamiento, lo que daría a los personajes una oportunidad de enfrentarse contra el Rey de los Pudins.

En algún momento después de que haberse encargado del Rey de los Pudins, Juiblex y sus sirvientes se pondrán en marcha hacia las cavernas de Araumycos para interrumpir la boda de Zuggtmoy (ver Capítulo 16 “La Boda Fétida”). Si el Rey de los Pudins se halla entre los supervivientes, liderará la loca procesión de légamos para enfrentarse contra Zuggtmoy y sus seguidores fúngicos.

Refuerzos

Los gnomos de las profundidades de Blingdenstone son valiosos aliados. En gratitud por la ayuda prestada por los aventureros, se ofrecerán a reforzar las fuerza expedicionaria del grupo con doce **gnomos de las profundidades**.

El jefe Dorbo Diggermattock también podría ser persuadido para proporcionar ayuda y tropas adicionales, si los personajes presentan una petición de ayuda convincente. Usa la información en el Capítulo 6 como guía para cualquier negociación o tratos que los personajes podrían intentar llevar a cabo con los svirfneblin.

El Lagoscuro

Para mover su fuerza expedicionaria a través del Lagoscuro, los personajes deberán construir botes o balsas improvisadas a partir de materiales de la Infraoscuridad, o buscar barqueros duergar o kuo-toa que los llevan tras un pago. Cada ferry que encuentren podrá transportar hasta a ocho miembros de la fuerza expedicionaria.

El Capítulo 3 contiene información acerca de navegar por el Lagoscuro. Si la fuerza expedicionaria se divide, realiza controles de encuentro aleatorio para cada grupo de forma separada.

Sloobludop en Ruinas

Si los personajes visitan Sloobludop, encontrarán la comunidad Kuo-toa en ruinas. Demogorgón aplastó e hizo pedazos todas las estructuras del asentamiento, matando aproximadamente a la mitad de los kuo-toa de la comunidad durante el proceso.

Desde entonces, los supervivientes han caído presa de la locura y de los ataques de los monstruos de la Infraoscuridad.

Obscenos altares y santuarios han sido levantados por todas partes. Muchos de ellos muestran obscenos elementos de la retorcida iconografía de Demogorgon: espirales y formas de “Y”, criaturas de dos cabezas, mantarrayas y tentáculos. Otros santuarios muestran la influencia de otros señores demoníacos, como montones de cráneos y huesos, extraños esquemas laberínticos, montículos de esporas y fétidos charcos de cieno.

Los conflictos están creciendo rápidamente entre las varias “sectas” que han surgido.

Si Shuushar el Despertado (ver capítulo 1) no resultó muerto en un capítulo anterior de la aventura, los personajes lo encontrarán entre los supervivientes de Sloobludop. Él es el único punto de calma y razón en el arruinado asentamiento, y las varias facciones de los Kuo-toa le muestran respeto. Shuusbar media entre las disputas de los kuo-toa y supervisa el reparto de sus recursos cada vez más escasos. Incluso así, el monje kuo-toa no está seguro de cuanto tiempo podrá sostener a su gente y mantenerlos lejos de la destrucción.

Gracklstugh

Si los personajes visitaron anteriormente Gracklstugh, los duergar responderán a su vuelta dependiendo de las anteriores experiencias de los duergar con los personajes. Los duergar serán cautos, incluso se sentirán alarmados, por la vista de una fuerza expedicionaria del mundo de la superficie ante sus puertas. Probablemente rechazarán permitir la entrada al grupo entero, permitiendo que solo unos cuantos personajes entren en el distrito de Lagoscuro. Unos guardias invisibles duergar los mantendrán

vigilados en la ciudad en todo momento, y pueden incluso intentar infiltrarse en la fuerza expedicionaria, intentando escuchar conversaciones para descubrir las intenciones de los aventureros.

Caos en la Ciudad

La influencia de los Señores Demoníacos crece cada vez más fuerte en Gracklstugh. La paranoia y el miedo están por doquier. Con los duergar encerrándose en sus hogares y fortalezas, asustados de aventurarse en las calles, incluso “invisibles”.

Abundan los rumores de criaturas activas en el Lagoscuro, y de secretos rituales y ofrendas realizados a las oscuras aguas para apaciguarlas. Un cierto número de extranjeros ha desaparecido, y el comercio que entra en la ciudad se ha reducido con todos los extranjeros partiendo de la ciudad o manteniéndose alejados de ella.

El conflicto entre los Guardianes de la Llama y la cofradía de ladrones de los Fantasmas Grises está en plena ebullición.

Cada bando culpa a otro por los recientes sucesos en la Ciudad de las Espadas y cree que puede usar la situación en su propio beneficio. Los Guardianes aparecen muertos, asesinados por misteriosos asaltantes, mientras que los agentes de esa orden usan métodos cada vez mas brutales para encontrar y eliminar a los Fantasmas Grises; o a cualquiera que se crea asociado con ellos.

Debido a la intervención de los aventureros, los recientes sucesos en la Infraoscuridad, o ambos, Themberchaud el Herrero Dragón sabe que los Guardianes están oprimiéndolo de forma deliberada, y conspira para reducir sus filas y debilitar su poder.

Aunque el dragón sabe que está efectivamente atrapado en las cavernas de Gracklstugh, incluso aunque pueda ganarse su libertad, ansía tenerla, al igual que ansía vengarse de aquellos que se le oponen.

Tratos Oscuros

Si los personajes pasaron mucho tiempo en Gracklstugh, se vieron enredados en una oleada de sucesos destructivos. Una alianza secreta de facciones dentro del Consejo de los Eruditos y de los Guardianes de la Llama, empujados por la locura demoníaca, ha llegado a la conclusión de que la salvación de Gracklstugh reside en eliminar a Themberchaud antes de que se convierta en una amenaza mayor. Durante el proceso, ambas facciones planean adquirir un patrón nuevo y más poderoso.

Los duergar y derro han desarrollado un plan para sacrificar a Themberchaud como ofrenda a Demogorgon, atrayendo el Príncipe Demonio a su ciudad y ofreciéndose a si mismos ante el Príncipe de los Demonios. Unos cuantos incluso tienen alucinaciones de que de algún modo podrán vincular o acceder al poder del Señor Demoníaco, o de que el señor demoníaco los liderará para conquistar toda la Infraoscuridad. Mientras tanto han surgido rumores de que los Drow de Menzoberranzan se hallan detrás de la incursión demoníaca. Las historias varían de entre que los drow están reclutando un ejército de demonios hasta que un conjuro de invocación que salió realmente mal. Se dice que una invasión demoníaca casi ha destruido la Ciudad de las Arañas, y los personajes que conozcan la situación actual de Menzoberranzan supondrán una fuente de interés para todas las facciones en Gracklstugh. Cualquier evidencia de que los drow son responsables de la presencia de los Señores Demoníacos azuzará las ya ardientes brasas de la animosidad contra los elfos oscuros, con las facciones más militantes de Gracklstugh pidiendo una guerra renovada de venganza contra Menzoberranzan.



Menzoberranzan

Los personajes podrían decidir visitar Menzoberranzan antes de ir a Gravenhollow, para descubrir qué es lo que conocen los drow acerca de la llegada de los Señores Demoníacos o para valorar su grado de participación en los recientes sucesos.

Marcha hacia Menzoberranzan

Si los personajes avanzan su fuerza expedicionaria hacia la ciudad drow, rumores de su llegada alcanzarán Menzoberranzan dos días antes de que lleguen y los drow enviarán una fuerza de defensa para destruir a los habitantes de la superficie. Adelantándose antes de esta fuerza drow se halla una elfa alta de Lunargénte llamada Khalessa Draga.

Una agente encubierta de la Alianza de los Señores, Khalessa ha estado espiando a los drow durante años, tanto tiempo, de hecho, que sus superiores están empezando a preguntarse si es una desertora.

Khalessa es una **espía** de la Alianza de los Señores con las siguientes modificaciones en sus estadísticas:

- El alineamiento de Khalessa es neutral.
- Tiene visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies.
- Habla Común, Élfico e Infracomún.
- La ascendencia feérica de Khalessa le proporciona ventaja en todas las tiradas de salvación contra ser hechizada y no puede ser dormida mediante la magia.
- Puede lanzar el truco *luces danzantes* a voluntad y posee un *sombrero de disfraz*, el cual usa para adoptar la apariencia de una mujer drow cuando se halla en compañía de otros drow, y viste *piwafwil* (ver apéndice B).

Khalessa urgirá a los personajes a que den marcha atrás. Si no lo hacen, teme que la fuerza de defensa drow los aniquile. Habiendo estropeado su cobertura para advertir a los personajes, pedirá quedarse con ellos hasta llegar a Gauntlgrym o a un asentamiento de la Alianza de los Señores.

Los líderes de la fuerza drow son una **guerrero de élite drow** llamada Ryzliir Symryvvin y su consorte, un hombre **mago drow** llamado Velgor Zolond. Están acompañados por un prisionero encadenado y despojado de sus armas y armadura, un hombre humano **caballero** perteneciente a la Orden del Guantelete Aljanor Keenblade.

Sir Aljanor fue capturado durante una incursión en la superficie hace ya meses, y los drow lo han torturado tanto que solo le quedan 3 puntos de golpe. Los miembros de la Orden del Guantelete que viajen con la Fuerza Expedicionaria reconocerán inmediatamente a Sir Aljanor y quedarán sorprendidos; habían asumido que había muerto.

Ryzliir jurará ejecutar a Aljanor a no ser que los personajes retiren su fuerza expedicionaria inmediatamente. Bajo ninguna circunstancia liberará a su prisionero.

Si los personajes rehúsan retirarse, Ryzfiir matará a Aljanor y ordenará a sus fuerzas que ataquen. Si los personajes dejan atrás a Aljanor y permiten que muera, los miembros de la fuerza expedicionaria pertenecientes a la Orden del Guantelete volverán inmediatamente hacia Gauntlgrym e informarán del Incidente a Sir Lanniver Strayl (ver Capítulo 8).

Ryzliir y Velgor están montados sobre lagartos gigantes de monta (ver el final del capítulo 8 para sus estadísticas), y Aljanor monta detrás de Velgor. Ryzliir manda una fuerza de seis guerreros **drow**, doce esclavos **osgos**, y sesenta esclavos **goblin**. Si todos los drow mueren, los goblinoides huirán al perder la moral.

Sir Aljanor ha hecho las paces con Tyr y espera morir. Quedará decepcionado si algunas vides se pierden en un estúpido intento de rescatarlo. Si sobrevive, aceptará unirse a la fuerza expedicionaria del grupo y asumirá rápidamente un papel de liderazgo.



Arboleda de Neverlight

Si los personajes vuelven a la Arboleda de Neverlight, los micónidos leales a la Soberana Basidia (incluyendo a Taburete y Rumpadum, si se quedaron atrás) intentaran interceptarlos antes de su llegada y les advertirán . Los micónidos les dirán que la situación se ha vuelto mucho más grave y de que deben evitar a cualquier precio ir a la arboleda.

Si los aventureros no se marchan inmediatamente, seis micónidos adultos, cuatro sirvientes de las esporas quaggoth y cuatro medras de zurkh despertados (ver Apéndice C) leales al Soberano Phylo les cortarán la retirada. Rodearán a los personajes y a sus seguidores, ofreciendo escoltarlos antes el Soberano Phylo como honrados huéspedes del Soberano.

El soberano Phylo será amable, ofreciéndoles comida y bebida; sin embargo, sus ofrendas están envenenadas. Cada criatura que consuma la comida o bebida debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o quedar envenenado durante 8 horas. La criatura queda también inconsciente mientras esté envenenada de esta forma. Cualquier criatura que quede inconsciente en la arboleda durante más de 1 hora quedará infectada por las esporas de Zuggtmoy, de la forma descrita en el Capítulo 5.

Si los personajes siguen el consejo de Basidia y retroceden, la soberano micónida prometerá contactarles otra vez cuando llegue el momento adecuado de oponerse a Zuggtmoy (de la forma descrita en el Capítulo 16 “La Boda Fétida”).

Velkynvelve

Si los aventureros vuelven al puesto avanzado drow donde fueron mantenidos en prisión, encontrarán que Velkynvelve se halla bajo el mando de un **mago drow** llamado Servan Llarabbar.

Seis hombres **drow** informan ante él, mientras que tres hombres **drow** más y una mujer **guerrero drow de élite** han sido encerrados en la jaula de los esclavos.

Los prisioneros están todos afligidos con varias formas de locura indefinida (tira en la tabla de Locura Indefinida en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master).* Incluso Servan está comenzando a mostrar una acentuada megalomanía y paranoia, viendo enemigos en todas partes.

Tiene delirios de grandeza y fantasía acerca de declarar Velkynvelve como asentamiento independiente de Menzoberranzan, atrayendo seguidores a su causa y al final destronando al matriarcado de las grandes casas.

Capítulo 11: Gravenhollow

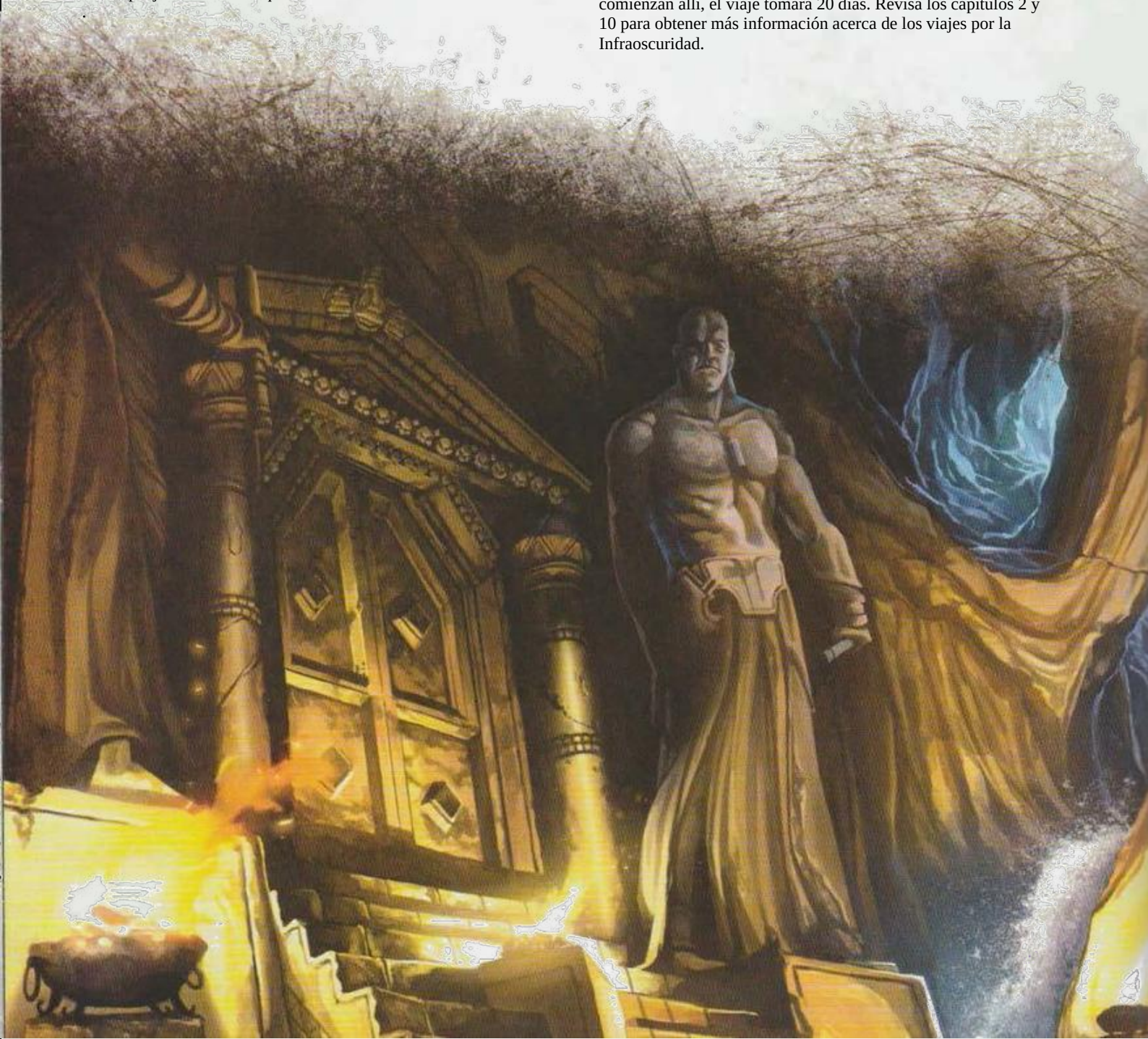
La biblioteca de Gravenhollow es un bastión de paz y orden en una Infraoscuridad inmersa en la locura. Tallada hace mucho tiempo en los huesos del mundo y protegida por antigua y potente magia, la biblioteca posee un cierto tipo de consciencia. Bloquea y desvía a aquellos que no son dignos de alcanzar sus puertas, mientras que facilita el encontrar el camino a aquellos que lo necesitan.

Los aventureros necesitan encontrar la biblioteca en su misión para descubrir qué es lo que ha ocurrido en la Infraoscuridad. Antes de encontrar las respuestas que buscan, sin embargo, deben llegar a entender Gravenhollow y a sus guardianes, tres gigantes de piedra que residen dentro de la biblioteca.
Estos bibliotecarios han sido encargados con la tarea de registrar y mantener el saber de los suyos, así como todos los ecos del pasado, presente y futuro que hechizan los salones de la biblioteca.
Gravenhollow es un lugar donde los visitantes encontrarán, casi con toda seguridad, respuestas. Sin embargo, esas respuestas podrían no ser las que los personajes querían, o incluso pueden ser cosas que jamás hubieran querido saber
.

Yendo a Gravenhollow

El objetivo del retorno de los aventureros a la Infraoscuridad es encontrar Gravenhollow. Las antiguas leyendas dicen que todos los eventos que jamás hayan ocurrido en la Infraoscuridad, aparecen recogidos en las incontables tablillas y cilindros de los salones de Gravenhollow. Por tanto, podría ser la clave para descubrir la llegada de los Señores Demoníacos.

La biblioteca se encuentra al Oeste de los Culebreos de Gusano, a 360 millas de Mantol-Derith y 120 millas de Gauntlgrym. Un único túnel lleva a la biblioteca, y la magia que rodea Gravenhollow puede hacer que cambie el lugar donde aparece la entrada del túnel entre los pasadizos cercanos, incluso aunque la magia permita a los visitantes localizar su entrada. Por fortuna para los personajes, la consciencia de la biblioteca está en sintonía con los sucesos de la Infraoscuridad; la biblioteca sabe que vienen. Por tanto, el anillo que obtuvieron de los Zhentarim en Mantol-Derith (ver capítulo 9) les permitirá encontrar el secreto lugar. El viaje desde Mantol-Derith a Gravenhollow lleva 60 días. Si los personajes se teleportan de vuelta a Gauntlgrym y comienzan allí, el viaje tomará 20 días. Revisa los capítulos 2 y 10 para obtener más información acerca de los viajes por la Infraoscuridad.



Encontrando el Camino

Los personajes pueden encontrar la ruta a Gravenhollow usando el anillo de Ghazrim Du'Loc. Si no tienen el anillo, hay un otras opciones disponibles para ellos.

El Anillo de Ghazrim

El rubí de estrella del anillo de Ghazrim tiene una luz blanca en forma de estrella que guía a su portador por la ruta más corta y segura hacia Gravenhollow.

La Sociedad de la Resplandor

Si uno o más miembros de la Sociedad del Resplandor están viajando con el grupo (ver el encuentro aleatorio de la "Sociedad del Resplandor" en el capítulo 2), podrán encontrar el camino hacia Gravenhollow (no es la primera vez que lo hacen). Cualquier miembro de la Sociedad del Resplandor que llegue a menos de un día de camino de la biblioteca puede realizar un control de Inteligencia CD 15 para localizar el pasadizo que lleva hacia Gravenhollow. Si su control falla, puede volver a intentarlo tras 8 horas de búsqueda y meditación.

Guía de los Gigantes de Piedra

Si los personajes no tienen consigo el anillo que los puede guíar, un PNJ duergar (por ejemplo, Ghuldur Flagonfist en Mantol-Derith) podría sugerir que hablaran con el Portavoz de las Piedras Hgraam en Gauntlgrym. Si los personajes ayudaron a los gigantes de piedra a poner fina a los horribles rituales derro en los Túneles de Piedraspira (ver capítulo 4), el Portavoz de las Piedras Hgraam estará dispuesto a asignarles un guía, un gigante de piedra llamado Jaal, quien les podrá llevar hasta Gravenhollow. Mientras guíe a la fuerza expedicionaria a través de la Infraoscuridad, Jaal se detendrá periódicamente y colocará sus manos sobre antiguas piedras, como si se comunicara con ellas. Si mística conexión con la Infraoscuridad le permite encontrar la ruta más corta y segura hacia la Biblioteca de piedra.

Veldyskar el Basilisco

Cuando los personajes se hallen a menos de un día de viaje de Gravenhollow, escucharán a alguien cantando extrañas tonadas en varios idiomas, el eco de las voces resuena por los túneles. Al aproximarse a los ruidos, aparecerá un **basilisco** llamado Veldyskar descansando en una bifurcación. Para nada un basilisco ordinario, Veldyskar tiene una inteligencia de 10 (+0) y habla Común, Enano, Gigante e Infracomún.

Un pequeño grupo que estén explorando pueden acercarse sigilosamente a Veldiskar con un control de grupo exitoso de Destreza (Sigilo). Cualquier personaje que observe al basilisco podrá notar que dirige sus ojos mirando hacia el suelo, como si estuviera intentando de forma consciente controlar su mirada petrificadora.

Cuando Veldyskar sea consciente de la presencia de los personajes, les llamará, hablando en todos los idiomas que conoce, hasta determinar que los personajes comprenden el Común.

Un reptil con muchas patas se despereza como si hubiera estado sentado mucho tiempo, evitando vuestras miradas mientras dirige la vista hacia el suelo de rocas bajo vuestros pies.

"¡Ya era hora de que vuestro grupo llegara! ¡Venid! La biblioteca me dijo que os guíara hasta las puertas, y ya os he esperado demasiado tiempo."

Después de su saludo inicial de bienvenida, Veldyskar solo hablará si se le habla, e incluso entonces sus respuestas serán breves. Con el basilisco como guía, les llevará a los personajes otras ocho horas alcanzar las puertas de Gravenhollow.

Hace incontables años, un druida gigante de piedra errante presentó a los bibliotecarios un regalo: Veldyskar, un basilisco inteligente entrenado para servir a los bibliotecarios como guardián y ayudante.

El basilisco se adaptó rápidamente a la intemporal naturaleza de la biblioteca y abrazó sus deberes con una gran dedicación.

Veldyskar está dedicado a la protección de la biblioteca y sus bibliotecarios. Si surgen problemas, su filosofía es la de petrificar primero y hacer luego las preguntas. Al principio, esto presentó un problema para los bibliotecarios gigantes de piedra. Al principio, el basilisco tuvo problemas para reconciliar su naturaleza bestial con la necesidad de reconocer qué aspecto podían tener las situaciones problemáticas. Los bibliotecarios gigantes de piedra le enseñaron a Veldyskar como lanzar *restauración mayor*, conjuro que el basilisco puede lanzar una vez al día para restaurar a cualquiera que se cruce con él.

Puertas de Gravenhollow

Un par de enormes puertas de basalto marcan la entrada de Gravenhollow, flanqueadas por estatuas de gigantes de piedra que en realidad son **golems de piedra**. Las puertas pueden ser abiertas simplemente empujando, tras lo cual la fuerza expedicionaria al completo podrá entrar junto con los personajes. Los golems de piedra girarán las cabezas para mirar a los recién llegados, pero por otro lado, permanecerán quietos. El basilisco Veldyskar guiará a los personajes a través de las puertas, les instruirá para que continúen recto y rápidamente desaparecerá por un pasillo lateral.

Caminar a través del umbral de Gravenhollow es como dar un paso a otro mundo. Las opresivas tinieblas de la Infraoscuridad se ven remplazadas por luz y una sensación de espacio abierto que os trae recuerdos del mundo de la superficie.

El pasillo tras las puertas es lo suficientemente ancho como para que diez personas caminen de lado a lado, y la altura de los techos or recuerda a los grandes salones de Gauntlgrym.

El pasillo se abre a un pozo central, con pasarelas que lo atraviesan de lado a lado. Casi no alcanzais a ver el final del nivel a vuestra izquierda y derecha, con puertas que se abren a tantas habitaciones que dudáis que pudiérais explorarlas todas en un solo día. El techo brilla con arco iris atrapados en cientos de formaciones de cristales que se combinan para crear una cálida y acogedora iluminación. Mirar hacia abajo es una experiencia vertiginosa. Unas escaleras conectan con los diferentes niveles que hay hacia abajo, y pronto perdeis la cuenta de cuan lejos se pierden en el fondo.

Una robusta criatura rocosa se despega del muro perfectamente liso a vuestra izquierda, dejando un hueco con la forma de su cuerpo que rápidamente se alisa y desaparece de la vista.

"Viajerrrossss. Soy Hourm. Los maestrrrosss essstán ocupados. Hay habitacionessss para todos. Escoged la que querrrais. Los rrrecursssos de Grravenhollow essstán a vuestrrrra dissssposssición. Sssolo necesssitaisss prrrreguntarrr."

Hourm, un amistoso **galeb duhr,** responderá a cualquier pregunta que los personajes tengan acerca de Gravenhollow, hasta el máximo de sus posibilidades, incluyendo cómo navegar por sus niveles y cómo acceder al saber de la biblioteca. Después de llevar al grupo a un nivel por debajo del nivel principal de la biblioteca, se fundirá con otro muro y desaparecerá.

La Biblioteca de Piedra

Cuando los personajes entren por primera vez en Gravenhollow, la biblioteca parecerá ser un simple conjunto de grandes salones cavernosos excavados en la piedra de la Infraoscuridad. Sin embargo, la biblioteca está infundida con magia que distorsiona el espacio dentro de ella, y que hace de la orientación y la exploración un desafío único (ver la barra lateral “Gravenhollow: Rasgos generales). Cada habitación de cada nivel de Gravenhollow forma parte o bien de los Archivos del Pasado, de los Archivos del Presente o de los Archivos del Futuro. Los ayudantes Galeb-duhr recogen las tablillas a medida que los tres gigantes de piedra bibliotecarios de Gravenhollow las van tallando y catalogando, pero el sistema de clasificación que los gigantes usan para organizar la información de la biblioteca es solo conocido por ellos.



Residentes

La biblioteca es silenciosa y pacífica, y los visitantes son libres de moverse por ella como quieran. Si alguien necesita encontrar a otro personaje dentro de Gravenhollow (incluyendo a uno de los bibliotecarios) la biblioteca sutilmente dirigirá al personaje hacia su objetivo en pocos minutos.

Los tres **gigantes de piedra** que sirven como bibliotcarios de Gravenhollow no dan la bienvenida específicamente a los visitantes, —incluso perciben sus idas y venidas—, a no ser que la biblioteca los empuje para hacerlo. Los personajes necesitarán buscar a los guardianes del saber.

Ulthar

Ullhar es el Guardián del Pasado. Cataloga y rellena antiguos textos, manteniendo el inconmensurable y vasto catálogo que los organiza. Cuando no está cruzando refrencias en su cada vez más extensa colección, compone poesía épica y es responsable de recuperar y restaurar tallas por toda la biblioteca. Ulthar es infinitamente paciente, y siempre aprovecha cualquier oportunidad para hablar de la historia con los visitantes. De los tres bibliotecarios, él es el más abierto y el que probablemente pase más tiempo con los huéspedes de la biblioteca. Tratará a los habitantes de la superficie como ilusiones provenientes de un sueño. Pero será obvio que para él, esos sueños tienen sabiduría que compartir.

Urmas

Urmas, el Guardián del Presente, es el más ocupado de los bibliotecarios. Lidera una vasta red de bestias subterráneas mágicamente aumentadas que usa como mensajeros, trayendo y enviando noticias a gigantes por toda la Infraoscuridad, y a veces desde el “sueño” del mundo de la superficie.

Urmas intercambia mensjes con el Portavoz de las Piedras Hgraam (ver Capítulo 4) mantiniendose informado de los sucesos que afectan a la comunidad de los gigantes de piedra en la ciudad duergar de Gracklstugh.

Aunque Urmas es paciente, rápidamente será obvia su incomodidad ante las preguntas de los personajes y su presencia, que la tolera por responsabilidad y educación, pero buscando volver al trabajo. El gigante está preocupado por las cada vez más inquietantes noticias que le traen sus mensajeros, gigantes de piedra místicos, así como servidores elementales como galeb duhr y xorn.

Sin embargo, si los personajes traen noticias acerca de los Señores Demoníacos en la Infraoscuridad, tendrán la inmediata y completa atención de Urmas.

Ustova

El Guardián del Futuro, Ustova es una profetisa que pasa la mayor parte de su tiempo en constante meditación, transcribiendo sus visiones en tablillas de piedra, mientras las experimenta.

Al igual que Urmas, centra sus esfuerzos en el destino de las diferentes comunidades y clanes de los gigantes de piedra, sorteando entre las diferentes bifurcaciones del destino y las posibilidades, en busca de signos que presagien el resurgir de la otrora gran civilización de los gigantes.

La irrupción de los Señores Demonio en la Infraoscuridad ha lanzando poderosas oleadas de caos indescifrable en las visiones de Ustova. Todo lo que ve en el futuro es fuego, sangre y muerte, enviados a través de signos y portentos relacionados con la naturaleza de los Señores Demoníacos, las espirales sangrientras y símbolos bifurcados de Demogorgon, la podredumbre y los hongos de Zuggtmoy, visiones oscurecidas por el cieno de Juiblex y demás. Ayudará con gusto a cualquier personaje que pueda ofrecer algo de claridad en lo que ve, tratando esa información como visiones benéficas del sueño que es el mundo fuera de la Infraoscuridad.

Ayudantes Galeb-Dhur

La biblioteca atrae espíritus elementales para animar piedra y roca, formando **galeb-duhr** para que sirvan como ayudantes a los guardianes. Estas criaturas son serias pero amables.

Ecos

Gravenhollow "recuerda" a todos aquellos que han caminado por sus salones, así como aquellos que visitarán la biblioteca en el futuro. Mientras los personajes exploran la biblioteca, unas apariciones se mostrarán durante unos segundos ante sus ojos: los ecos de aquellos que han venido o vendrán a Gravenhollow en busca de saber.

Los ecos desplazados en el tiempo en Gravenhollow son una buena oportunidad para Introducir a grandes PNJs de Faerûn de una forma que no impactará negativamente en la historia que quieres contar. Los ecos ofrecen a los personajes la oportunidad de recibir consejo de experimentados aventureros y héroes, y sirven también para que los personajes interactúen con algunos de sus personajes favoritos de los Reinos Olvidados.

Un eco es un duplicado cuasi real de la criatura original excepto que solo tiene 1 punto de golpe y no puede atacar o lanzar conjuros. Un eco reducido a 0 puntos de golpe es destruido.

Es imposible saber a primera vista si un eco proviene del pasado o el futuro. Las ropas y equipo pueden ayudar, o los personajes pueden simplemente preguntar. Interactuar con un eco es como hacerlo con la criatura original. La mayor parte de ecos están inmersos en sus propias investigaciones y prefieren ser dejados a solas.

Los ecos aparecen de forma tan frecuente que los personajes encontrarán uno cada vez que busquen cualquier información en la biblioteca.

Usa la tabla de Ecos en Gravenhollow para determinar con quién se encuentran los personajes, o coloca héroes de la forma que consideres oportuna.

ECOS EN GRAVENHOLLOW

d20	Eco
1-2	Alustriel Mano Argéntea
3-4	Andarin Zarith
5-6	Bruenor Battlehammer
7-8	Elminster
9-10	Graz'zt
11-12	Hgraam
13-14	Jalynfein Oblodra
15-16	Sociedad del Resplandor
17-18	Xetzirbor
19-20	Yauln

Visitantes Ilustres

Los ecos desplazados en el tiempo de Gravenhollow son una excelente oportunidad para presentar a algunos de los grandes aventureros y personalidades de Faerûn de una forma que ni impactará negativamente en tu campaña ni robará el protagonismo a los personajes.

Los ecos ofrecen a los personajes la oportunidad de recibir consejo de experimentados aventureros y héroes, y sirven para que los personajes interactúen con algunos de sus personajes favoritos de los Reinos Olvidados.

Los ecos pertenecen a aquellos que se la arreglaron para encontrar Gravenhollow, viniendo aquí para buscar conocimientos importantes para cumplir cualquier propósito o misión que los trajera aquí. Cada eco es de un momento específico del tiempo (posiblemente del futuro).

Alustriel Mano Argéntea

Esta legendaria líder y maga tiene el aspecto de una mujer humana de cabellos plateados de veintipocos años. Interactuará con los personajes con amabilidad y flirteo, pero no dejará caer de cuando viene, excepto que reñirá a los personajes que intenten aprender mucho del pasado o del futuro.

Andarin Zarith

Este Mago Rojo de Thay visitará Gravenhollow casi dentro de un siglo. Tratará a los personajes como molestas apariciones y rehusará tratar con ellos.

Bruenor Battlehammer

Los cabellos rojos del rey enano han encanecido casi totalmente. Y se apoya en un grueso bastón de cristal. Es viejo, frágil y bastante senil, y no puede recordar por qué vino a Gravenhollow o qué es lo que está buscando.

Elminster

Este eco del futuro dice estar buscando un conjuro largo tiempo olvidado. Si los personajes le preguntan al venerable archimago humano, Elminster les revelará que la invasión demoníaca fue el resultado inesperado de un conjuro lanzado por Gromph Baenre, un antiguo archimago de la ciudad drow de Menzoberranzan.

Elminster no revelará mucho más ni qué le ocurrió a Gromph, reacio a divulgar demasiada información acerca del futuro. Si los personajes lo presionan, Elminster dirá que muchos grandes héroes cayeron ante la marea demoníaca, pero que varios poderosos Señores Demoníacos fueron al final enviados de vuelta al Abismo.

Graz'zt

Este eco de Graz'zt (ver apéndice D) está recogiendo toda la información que puede acerca de la Infraoscuridad. El Príncipe Oscuro preguntará a los personajes de qué parte de la Infraoscuridad proceden. Si mencionan el mundo de la superficie, Graz'z1 quedará impresionado, picándole la curiosidad por saber más.

Hgraam

Esta versión más joven del Portavoz de las Piedras Hgraam (ver Capítulo 4 "Gracklstugh") tratará a los personajes como espíritus, y les preguntará cosas acerca de la naturaleza de los sueños. Si los personajes hablan con él, les dirá adiós con estas palabras, "Os recordaré".

Jalynfeyn Oblodra

Este joven hombre drow fue exiliado de Menzoberranzan después de haber perdido la vista, y sin embargo se las arregló para llegar aquí. El drow ciego vino a la biblioteca esperando sobreponerse a su ceguera y vengarse de su familia.

Los personajes familiarizados con la historia, o con los drow, sabrán con un control exitoso de Inteligencia (Historia) CD 14 que la Casa Oblodra fue exterminada hace algo más de un siglo.

Sociedad del Resplandor

Los personajes encontrarán ecos de los cinco miembros de la Sociedad del Resplandor (ver el encuentro aleatorio de la "Sociedad del Resplandor" en el Capítulo 2). Cualquier miembro de la Sociedad que viaje con el grupo sabrá que estos son todos ecos del pasado.

La Sociedad del Resplandor vino a Gravenhollow hace años en una peregrinación buscando aquí la iluminación. Si los personajes mencionan la incursión demoníaca, y postulan una teoría acerca de la intervención de los drow, los ecos de la Sociedad del Resplandor confirmarán que un suceso así era algo inevitable, dada la propensión de los drow a las invocaciones demoníacas y a la inherente impredicibilidad del *faerzress*. Estos ecos no tienen mucho más que ofrecer, aunque pueden explicar cómo funciona la Biblioteca (ver la barra lateral "Gravenhollow: Rasgos Generales").

Xetzirbor

Este desuellamentes mirará a los personajes con interés. Xetzirbor rehusará decir el momento temporal del que viene, pero dejará caer pistas acerca de que sabe cosas de la incursión demoníaca. El desuellamentes intentará sonsacar a los personajes para que digan lo que saben, pero de sus propósitos, Xetzirbor solo revelará que ha venido a Gravenhollow para encontrar una forma de salvar a un moribundo cerebro anciano al que llama Cyrog.

Yauln

Un hombre gigante de piedra de un antiguo pasado, Yauln vino a Gravenhollow para buscar respuestas acerca de si su clan debía entrar en una alianza con el portador de la corona de Cairngorm (ver Capítulo 4 "Gracklstugh").

Aposentos Residenciales

Cada nivel de Gravenhollow dispone de salas reservadas para ser usadas como aposentos. Los galeb duhr las mantienen limpias, y pueden proporcionar comida y bebida creada mágicamente por la biblioteca, si se lo solicitan.

Aposentos de los Bibliotecarios

Urmas y Ustova viven en el nivel más alto de la biblioteca, ocupando todos los aposentos de ambos extremos de ese nivel. Sus habitaciones reflejan sus deberes y personalidades.

Los aposentos de Urmas contienen una colección de tablillas talladas, así como libros y pergaminos que no pueden ser encontrados de ninguna forma en ningún otro lugar de la biblioteca.

Los aposentos de Ustova muestran una colección de instrumentos musicales y útiles de adivinación, incluyendo un orbe de cristal, bolsas de huesos y una gran palangana de mithral.

Ulthar vive en un nivel más bajo que dice que está "cerca del fondo de la biblioteca" aunque esa distinción carece de sentido debido a la distorsión de distancia y dirección que se produce en la biblioteca (ver la barra lateral "Gravenhollow: Rasgos Generales"). Sus aposentos son una obra de arte, cubiertos con murales y tallas hechos por él, junto con talleres donde se dedica a la artesanía.

Aposentos de Huéspedes

Los aposentos de huéspedes aparecen desnudos hasta que un personaje escoja una habitación.

La próxima vez que entre en esa habitación, aparecerá completamente equipada de acuerdo a los gustos y necesidades de ese personaje.

Los personajes no necesitan realizar ningún control para encontrar sus aposentos de huéspedes después de explorar la biblioteca, solo necesitan pensar que quieren volver, y el próximo tramo de escaleras que recorran les llevará al nivel apropiado.

Pasarelas

Las pasarelas que recorren el pozo central son anchas y están casi del todo vacías, excepto porque ocasionalmente algún galeb-duhr o algún eco vagabundea por ellas. Cada nivel consiste en un amplio espacio vacío rodeado por una ancha pasarela que conecta con las habitaciones excavadas en los muros que la rodean. Unos puentes cruzan el pozo a intervalos regulares, y también conectan con escaleras que conducen a los niveles por debajo y por arriba. Sin importar cuanto desciendan los personajes, parece que siempre haya más niveles por debajo de ellos

Archivos

Los archivos de Gravenhollow están organizados por habitaciones sintonizadas con el pasado, presente o futuro. Cada nivel tiene un número aleatorio de habitaciones, organizadas sin ningún sistema aparente, excepto la intuitiva habilidad de la Biblioteca para dirigir a los visitantes hacia donde quieren ir, o hacia donde la Biblioteca piensa que necesitan ir.

Accediendo a los Registros

La biblioteca mantiene sus registros en losas de cristal o piedra, ordenadamente colocadas en nichos tallados en las paredes de cada habitación. Gracias al efecto de *comprender lenguajes* de la Biblioteca, todo el mundo puede descifrar y entender fácilmente las runas y glifos tallados en la piedra.

Estos registros contienen solo lo que los bibliotecarios fueron capaces de escribir. Incluso con su red de mensajeros e informantes, y las visiones que reciben usando los poderes de la biblioteca, los gigantes de piedra siguen siendo criaturas mortales. Por tanto la propia comprensión de los gigantes podría limitar la capacidad de los personajes de encontrar información en la Biblioteca.

Los registros escritos de la Biblioteca solo tratan los sucesos en la Infraoscuridad y aquellos pertenecientes a la historia de los gigantes.

Al igual que la mayor parte de los Gigantes de Piedra, los bibliotecarios consideran el mundo de la superficie como un reino de sueños, y lo que allí ocurre se considera menos importante que lo que sucede en la Infraoscuridad.

Para adquirir información no escrita en los registros (incluyendo cualquier suceso acaecido fuera de la Infraoscuridad), los personajes necesitan un *cristal del portavoz de la piedra* (ver apéndice B), tras lo cual deben encontrar un archivo apropiado al pasado, presente o futuro.

Archivos del Pasado

Cada sala dedicada a los registros del pasado tiene la misma inscripción tallada encima de la puerta, en runas que todo aquel que entienda Enano o Gigante comprenderá.

> *El pasado es un cristal, porque puede ser visto desde muchas de sus facetas, pero sigue siendo siempre igual.*

Estas habitaciones contienen cristales de muchos colores.

Ulthar y sus ayudantes mueven periódicamente tablillas, cilindros y piedras talladas de los Archivos del Presente hasta estas habitaciones. Algunos de los registros aquí guardados datan de los míticos tiempos de los primeros dioses de los gigantes.

Anales de la Historia. Los personajes pueden investigar los trasfondos de los principales asentamientos de la Infraoscuridad y de cualquier personaje importante que viva allí. Esto les dejará saber qué esperar si visitan esos lugares en el futuro, o cómo entender mejor algunos de los sucesos que se produjeron durante una visita anterior.

Por ejemplo, pueden descubrir más información acerca de Themberchaud, del asedio drow y el asalto demoníaco de Blingdenstone o sobre cualquier otro capítulo de la historia bien conocida de Faerûn.

Archivos del Presente

Estas salas que contienen las obras de Urmas tienen inscripciones talladas encima del dintel de la puerta que cualquiera que entienda Enano o Gigante puede traducir:

> *El presente es como la arena, siempre fluyendo y escapándose de la mano de quien la coge, sin misericordia o respiro.*

Los registros en estas salas detallan el actual estado de la Infraoscuridad y sus reinos.

Asuntos Actuales. Leer las tablillas en estos archivos proporciona una buena idea de qué es lo que está ocurriendo en la Infraoscuridad en estos momentos. Las últimas noticias tienen un retraso de, como mucho, unos cuantos días, y por tanto son incompletas, haciéndose cada vez más detallada según Urmas va obteniendo información de sus mensajeros e informantes. Los informes acerca de la Invasión demoníaca son fragmentarios e incompletos, pero los personajes puede hacerse una idea básica acerca de qué Señor Demoníaco ha llegado a dónde. Pueden descubrir que Zuggtmoy puede estar moviéndose hacia un lugar desconocido, o seguir los devastadores pasos de Yeenoghu y Baphomel mientras reúnen y unen bajo su mando a las razas que los adoran. Al contrario que las migajas y trozos de información sobre los demás Señores Demoniacos, se conoce una significativa cantidad de información acerca de los cultos de Demogorgon que crecen como pústulas en Gracklstugh, ya que los sucesos que allí se producen afectan directamente al clan de Gigantes de Piedra que allí residen.

Archivos del Futuro

Las salas con los escritos proféticos de Ustova tienen todas ellas inscripciones sobre el dintel, que cualquiera que sepa Enano o Gigante puede descifrar:

> *El futuro es una canción que recordamos, pero no podemos apresurarnos en ir hacia ella, porque si no destruiremos su melodía.*

Al contrario que las demás salas en la biblioteca, estos archivos resuenan con el sonido de agua fluyendo.

Los nichos en los muros que contienen los cilindros de piedra en los que Ustova gusta de escribir, están situados al lado de fuentes, donde el agua lanza destellos sobre cristales mientras cae.

Visiones Proféticas. La información en los archivos del futuro es incierta, no solo porque Ustova se centra en profecías, sino también porque sus visiones detallan futuros potenciales, no certidumbres.

GRAVENHOLLOW: RASGOS GENERALES

Ni siquiera los actuales bibliotecarios saben quien construyó Gravenhollow. Todo lo que saben es que la Biblioteca ha existido desde los albores de la raza de los gigantes.

Nodo de Poder. Gravenhollow fue tallado en el interior de una geoda colosal cuyos cristales están imbuidos de una magia que concentra el *faerzress*. La magia que permea la biblioteca altera profundamente el tiempo y el espacio, alterando las percepciones y realidad de todos los seres que se encuentran en su interior.

Más Grande en el Interior. La noción de espacio funciona de forma extraña en Gravenhollow. El interior de la Biblioteca se expande continuamente según más conocimientos son añadidos, pero los visitantes siguen pudiendo atravesar todos sus salones y cámaras con facilidad. Solo los más despistados y de mente más débil pueden perderse en su interior.

Lenguaje Universal. Mientras estén dentro de Gravenhollow, todas las criaturas ganan el beneficio de un conjuro de *comprender lenguaje*.

Oculta a los Magos. Gravenhollow es una ventana en el paso del tiempo y de la historia, y la magia que perméa la biblioteca la separa del mundo real a su alrededor. Aunque la magia de adivinación funciona normalmente dentro de la biblioteca, ningún conjuro de adivinación usado fuera de la biblioteca puede localizar a ninguna criatura, objeto o lugar que esté dentro de ella.

Un lugar de Paz. De los visitantes que entren en la Biblioteca de Gravenhollow se espera que se comporten con decoro, y que se refrenen de mantener discusiones o usar la violencia. Las criaturas que inciten un conflicto atraerán rápidamente la atención del basilisco Veldyskar, el cual será rápido en utilizar su mirada petrificadora sobre cualquier alborotador.

Si surge una amenaza que Veldyskar no pueda manejar, la biblioteca generará 3d6 galeb duhr para ayudarlo.

Orientarse mediante la Voluntad. Encontrar cualquier cosa en Gravenhollow es un esfuerzo de voluntad. Cuando un personaje busque un lugar específico en la biblioteca (un piso o período de historia en particular, por ejemplo), el personaje debe realizar un control exitoso de Sabiduría CD 14 para encontrar dicho lugar. Si falla, se equivocará de camino y deberá realizar controles adicionales hasta que tenga éxito. Si es llevado por uno de los guardias de la biblioteca, el personaje no necesitará realizar controles para encontrar el lugar que busca.

Urmas y Ustova comparan notas a menudo para validar sus visiones.

Las profecías en estas salas están limitadas al futuro de las razas de los gigantes, y las penurias que les quedan por sufrir a las que otrora fueron grandes razas, porque estas son el único centro de interés para Ustova.

El Enemigo de mi Enemigo

Mientras los personajes exploran la biblioteca, idealmente tras haberse encontrado ya con un eco o dos, se encontrarán con el venerable archimago Vizeran DeVir, acompañado por Kleve, un guardaespaldas **Slaad de la muerte** en su forma natural. Vizeran es un **archimago** con las siguientes modificaciones en sus estadísticas:

- El alineamiento de Vizeran es neutral malvado.
- La ascendencia feérica de Vizeran le proporciona ventaja en todas las tiradas de salvación contra ser hechizado y no puede ser dormida mediante la magia.
- Vizeran puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales: *luces danzantes* a voluntad, *oscuridad* una vez al día, *fuego feérico* una vez al día (CD 15 de salvación del conjuro), y *levitar* (solo él mismo) una vez al día.

- Mientras se halle bajo la luz del sol, Vizeran sufre desventaja en las tiradas de ataque, así como en los controles de Sabiduría (Percepción) basados en la visión.

Cuando los personajes se encuentren por primera vez con Vizeran y Kleve, lee el siguiente texto a los jugadores.

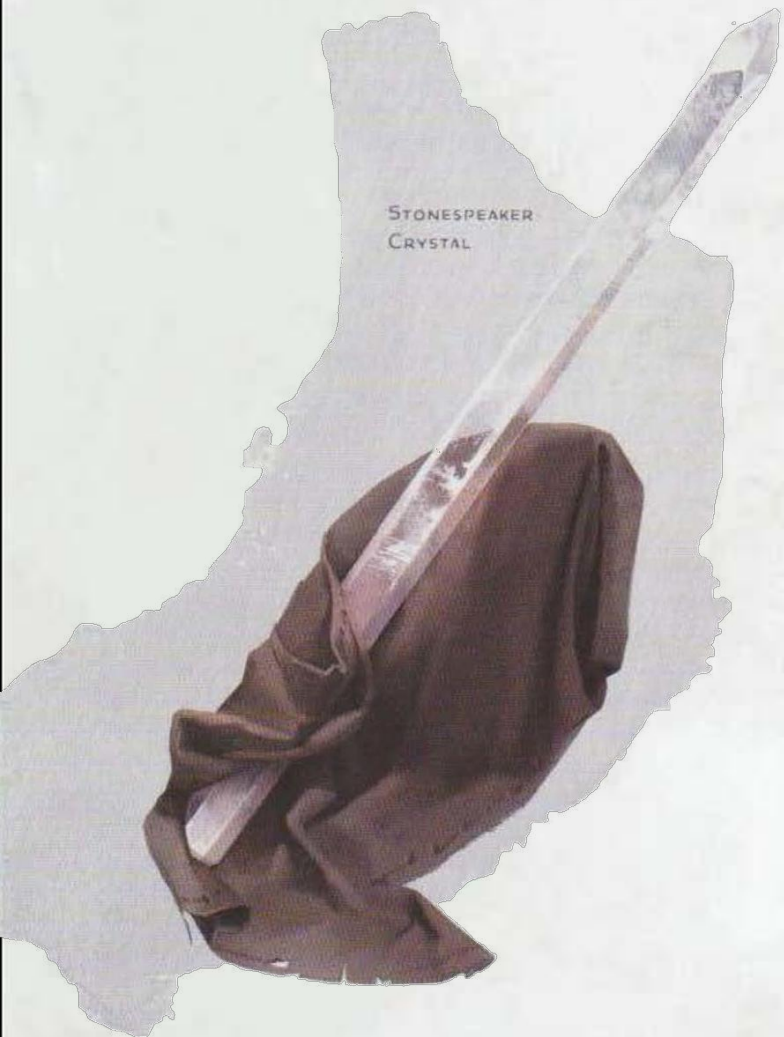
> Dos figuras se aproximan, un marchito drow vestido con una larga túnica oscura, y un imponente monstruo de piel grisácea que se parece a un sapo de aspecto humanoide con púas sobresaliendo de su cuerpo; su amplica boca está llena de afilados dientes. La cara consumida y llena de arrugas del drow revelan su avanzada edad, y sus ojos rojos se entrecierran y os examinan mientras se aproxima.

Vizeran saludará cautelosamente a los aventureros, presentándose a sí mismo y a su compañero, y preguntará qué asunto les trae a Gravenhollow. Permanecerá frio y educado, intentando evitar cualquier tensión por miedo de incitar la violencia en este lugar.

Si los personajes están dispuestos a hablar con él, Vizeran les dirá que se han opuesto a la tiranía de Lolth y sus sacerdotisas durante siglos. Cree que algún tipo de invasión demoníaca de la Infraoscuridad está en marcha, y ha venido a Gravenhollow para confirmar sus sospechas y planear mejor cómo combatirla.

El archimago drow sugerirá que los aventureros hagan sus propias pesquisas, y insinuará que investiguen en particular Menzoberranzan y a su archimago, Gromph Baenre.

Vizeran volverá luego a sus aposentos, diciéndoles a los aventureros que busquen a los biblitotecarios si todavía no lo han hecho.



Durante el tiempo que estén en la biblioteca, los personajes se podrán reunir con Vizeran varias veces para intercambiar notas.

El archimago drow ya conoce una gran parte de todo lo que ha ocurrido desde que los Señores Demoníacos llegaron. No está usando la biblioteca, sin embargo, para obtener información sobre sucesos específicos, por lo que dará la bienvenida a lo que le transmitan los personajes, mientras permanece callado acerca de sus propias intenciones y objetivos.

Si los personajes amenazan a Vizeran, Kleve se acercará ominoso, incluso aunque el archimago intentará mantener la situación controlada, señalando que no se ganará nada luchando. Si los personajes le atacan a él o a Kleve, Vizeran lanzará *detener el tiempo* y partirá antes de que Veldyskar aparezca (ver "Un lugar de Paz" en la barra lateral "Gravenhollow: Rasgos Generales").

Kleve se volverá invisible y seguirá a su maestro para salir de Gravenhollow. A pesar de su ataque, el archimago contactará otra vez con los personajes con la intención de forjar una alianza (ver capítulo 12, "La Torre de la Venganza").

Aproximándose a los Bibliotecarios

Si los personajes se deciden a buscar a un bibliotecario, Ulthar es al primero que encontrarán. Él y Urmas están de acuerdo en que los sucesos actuales en la Infraoscuridad son una séria fuente de preocupación, pero sus papeles como depositarios del saber les impiden actuar de otra forma que no sea la de proporcionar información. Ulthar especulará que es probable que esa sea la razón por la que la Biblioteca haya permitido a Vizeran y a los personajes localizarla tan fácilmente.

Urmas ha estado siguiendo los recientes eventos que podrían haber llevado a la actual crisis. Les pedirá a los personajes que le relaten sus propias experiencias en la Infraoscuridad, y específicamente sus encuentros con los señores demoníacos.

Ulthar ofrecerá a los personajes uno de los *cristales del portavoz de las piedras* de la biblioteca si no tienen ya uno, instruyéndolos acerca de cómo sintonizarse con él. Advertirá a los personajes para que no se pierdan en las visiones que experimentarán.

Cristales del Portavoz de la Piedra

Una criatura sintonizada con un *cristal del portavoz de las piedras* (ver apéndice B) gana la capacidad de atisbar a través del velo del tiempo y recibir visiones acerca del pasado, presente y futuro, pero únicamente mientras esté en Gravenhollow.

Una criatura sintonizada con un *cristal del portavoz de las piedras* gana los siguientes beneficios adicionales mientras esté en la biblioteca:

- Mientras esté en los Archivos del Pasado con un cristal en la mano, la criatura puede escoger experimentar una visión del pasado. Después de recibir esta visión, la criatura no podrá experimentar otra visión del pasado hasta que no finalice un descanso largo.
- Mientras esté en los Archivos del Presente con el cristal en la mano, la criatura puede escoger recibir una visión de algo que esté ocurriendo en ese mismo momento. Después de recibir esta visión, la criatura no podrá experimentar otra visión del presente hasta que no finalice un descanso largo.
- Mientras esté en los Archivos del Futuro con el cristal en la mano, la criatura puede escoger recibir un atisbo de lo que podría ocurrir si los Señores Demoníacos no son detenidos. Después de recibir esta visión, la criatura no podrá experimentar otra visión del futuro hasta que no finalice un descanso largo.

- Mientras esté en uno de los Archivos del tipo apropiado, la criatura puede gastar dos cargas del cristal para realizar una pregunta perteneciente al pasado, presente o futuro y recibir una respuesta sincera en forma de una visión.

Los personajes pueden gastar cargas para confirmar sus sospechas, llenar lagunas de lo que ya saben y ver por si mismos los sucesos que trajeron al mundo a los Señores Demoníacos. Una investigación así podría llevar varios días. Ulthar no les dará otro *cristal del portavoz de las piedras*, pero los personajes podrían intentar robar uno, ya que el confiado bibliotecario los guarda en un estante dentro de sus aposentos. El gigante descubrirá el robo en 1d4 días, momento en el cual los personajes serán llamados por Veldyskar y un grupo de galeb duhr, los cuales les pedirán educadamente que abandonen Gravenhollow inmediatamente.

Posibles Visiones

Las siguientes con las visiones más relevantes que los personajes podrían recibir como respuestas a sus preguntas.
Elabora o modificalas tal y como lo necesites, e improvisa visiones para otras preguntas que los personajes hagan de acuerdo con la información de la aventura.

La Locura de Gromph

Si los personajes preguntan acerca de Gromph Baenre o de la llegada de los Señores Demoníacos, recibirán una visión sobre cómo empezó todo.

Un impetuoso archimago drow con una túnica de seda de araña está lanzando un poderoso conjuro de invocación. Mientras el ritual se acerca a su conclusión, una telaraña de energía de *faerzress* comienza a expandirse hacia el exterior. El mago parece alarmarse por esto, sus esfuerzos por completar el conjuro se hacen cada vez mayores, mientras se da cuenta de que ha perdido el control del conjuro.

Y después, ¡¡la locura!!Unas fisuras se abren en la telaraña de energía a su alrededor. Estos vórtices se alargan y ensanchan, y a través de ellos aparecen horribles demonios que gritan, chillan y aúllan mientras son arrancados del Abismo y lanzados a la Infraoscuridad

Una risa de mujer, profunda y oscura resuena en vuestra mente mientras el mago drow se aleja de las hordas demoníacas que ha desatado involuntariamente.

Si un personaje que recibe esta visión y tiene una puntuación de Sabiduría (Percepción) de 13 o más, verá una insignia drow en los ropajes del mago. Si el personaje es un drow o está familiarizado de otra forma con la iconografía de las casas de Menzoberranzan, reconocerá el símbolo como perteneciente a la casa Baenre. El personaje también puede recordar el símbolo lo suficientemente bien como para dibujarlo, de tal forma que otro personaje con más conocimientos pueda discernir su significado.

La Llegada de Zuggtmoy

Los personajes pueden inquirir sobre Zuggtmoy o incluso sobre los sucesos acaecidos en la Arboleda de Neverlight.

Una caverna de una peculiar belleza se abre ante vosotros, con luces de todos los colores brillando con la pura esencia de la luz, difundida y amplificada por el brillo del *faerzress*. El fulgor pulsa, y podéis ver cómo la vida en la caverna se va pudriendo, hinchándose con una infección. Un hongo brilla en el centro de la cueva, cada vez más grande y más alto, formándose pústulas y derramando fluídos mientras su pedúnculo se va ensanchando y su sombra crece hasta alcanzar el techo de la caverna, formando una vasta torre fúngica.

Dos micónidos se aproximan asombrados al lugar, sin importarles la alfombra de podredumbre bajo sus pies. Sentís como sus mentes se maravillan, mientras se arrodillan en señal de adoración, y sabéis que están condenados. Una voz resuena entre nubes de esporas que caén como si fuera nieve. La voz les dice a los micónidos que se preparen para un regalo como jamás han conocido

Si los perosnajes visitaron la Arboleda de Neverlight, reconocerán a uno de los micónidos como el Soberano Phylo, mientras que, de alguna forma, sabran que el otro es Yestabrod antes de que mutara.

Juiblex y el Rey de los Puddin

Sin importar lo mucho que descubrieran los personajes mientras lucharon con el Rey de los Pudin en Blingdenstone, pueden decidir buscar más conocimientos acerca del svirfneblin loco o de su demoniáco maestro, Juiblex, el Señor sin Rostro.

Un gnomo de las profundidades despreciado por los demás de su raza llora mientras vagabundéa por los profundos túneles, hablando a las cosas que reptan y fluyen de entre los muros. Veis cómo adopta a dos pegajosos charcos de légamo, sintiendo su poder innato sobre ellos. Juega con ellos como si fueran niños, persiguiéndolos a través de las tenebrosas profundidades.
Algo cambia y los légamos se alejan fluyendo. El gnomo de las profundidades corre tras ellos, temeroso de estar solo de nuevo. Sentís cómo un gran hambre lo atrapa. Experimenta unas visiones que pasan raudas ante vosotros, mostrando lo que parece ser un paraíso para él, pero una pesadilla legamosa para todos los demás. La gran hambre le habla, su mente está quebrada contra el devastador poder del hambre. El poder parece reconocer y ver algo en el gnomo que le servirá bien.
El gran hambre tien un nombre: Juiblex. Y su poder… ¡Oh, qué poder más grande y terrible!. Otorga al gnomo la capacidad de dominar a las pequeñas hambres, sus hijos, de tal forma que pueden volver al lugar donde sus congéneres lo exiliaron ¡y devorarlo por completo!

Espadas Rotas

La corrupción en Gracklstugh va pudriendo lentamente la sociedad duergar, llevándola hacia un destino brutal.

Ves un círculo de pequeñas figuras embozadas, sus cuerpos encorvados y demacrados. Sus gestos son convulsivos, indicativos de la locura que los posee.
Están cantando, moviéndose al compás de sus propias palabras. Y entonces se detienen mientras el brillo del *faerzress* se eleva a su alrededor, susurrándoles sonidos ininteligibles. Los derro ríen y bailan, sus manos brillan con un poder que no es suyo. La visión cambia, y de repente unos enanos grises miran al metal al rojo que golpéan sobre sus yunques. El constante ritmo de su golpetéo de martillos se detiene. De repente, el hermano se vuelve contra el hermano, mientras sus mentes se retuercen dentro de si mismas. Las chispas vuelan y una ciudad arde…

El Altar de Demogorgon

Uno de los primeros roces que los personajes podrían haber tenido con los Señores Demoníacos puede haber ocurrido en Sloobludop, donde fueron testigos del auge de Demogorgon, el también llamado “Padre Profundo” de los locos kuo-toa.

Ves a un kuo-toa nadando, desorientado, en las tenebrosas profundidades de un oscuro lago subterráneo. Mira a izquierda y derecha, intentando encontrar algo, incluso mientras es rodeado por unas criaturas llenas de colmillos parecidas a mantarrayas.
El kuo-toa sonríe, sus dientes como agujas brillan, incluso en la oscuridad. Ha visto algo. Comprende un nuevo secreto, y su ya desencajada mente se sumerge todavía más en la locura.
El kuo-toa se hace un ovillo, los brazos extendidos en una especie de adoración. Entonces de dentro del círculo formado por las rayas, dos tentáculos energen, seguidos por dos aullantes cabezas de babuino.

Fraz-Urb'Luu y la Gema

Los personajes podrían sentir curiosidad por saber más acerca de la fuente de la discordia que se produjo en Mantol-Derith, lo que les llevaría a una revelación acerca de Fraz-Urb'luu.

Una grieta planar formada por el *faerzress* se abre, iluminando un oscuro túnel. La grieta escupe una gema negra que resuena mientras rebota sobre el suelo del túnel. La gema es recogida por un enano de piel gris, el cual la inspecciona cuidadosamente.
La visión cambia a una caverna brillantemente iluminada llena de toscos tenderetes de mercader, donde el duergar entrega la gema a una svirfneblin para que la tase. La gnomo rehusa devolverle la gema, entregándosela por el contrario a uno de sus aprendices svirfneblin.
El joven aprendiz se escabulle con la gema en sus manos, pero es emboscado por una gárgola. La gárgola se hace con la gema, se marcha volando y se la entrega a una mujer drow. La drow mira en la gema negra y ve un horrible rostro demoníaco mirándola. Pensamientos de asesinatos y matanzas llenan su mente, mientras esconde la gema en sus ropas, desenvaina su espada corta y cubre su hoja con veneno.

¡Cyrog Vive! ¡Salve a Orcus!

Aunque Orcus no juega un papel significativo en esa aventura, los personajes podrían preguntarse qué es lo que está haciendo el Señor Demoníaco de los No Muertos.

En el corazón de una caverna de aspecto alienígena cubierta de légamo, varias docenas de desuellamentes se reúnen alrededor de un enorme cerebro que descansa en una poza. El cerebro está muerto. Podeis escuchar los incomprensibles pensamientos de los illithids mientras lamentan su muerte.
Una palabra resuena con más fuerza que las demás: Cyrog.
De repente, el *faerzress* baña el oscuro y retorcido salón con una luz purpúrea. Una grieta se abre y una imponente figura astada que hiede a putrefacción se manifiesta, empuña una varita rematada con un cráneo humano y la apunta hacia el cerebro anciano muerto. El cerebro anciano comienza a despedir una luz pulsatil, y veis destellos intermitentes de luz purpúrea bajo su carne podrida. Los desuellamentes quedan anonadados cuando el cerebro anciano comienza a hablarles una vez más, diciéndoles que Orcus ha salvado a Cyrog, y ordenándoles que lo sigan en la no muerte.

Los bibliotecarios de Gravenhollow saben que Cyrog es el nombre de un distantes asentamiento de los desuellamentes. Vizeran DeVir y cualquier miembro de la Sociedad del Resplandor también saben que Cyrog recibe su nombre en honor a un antiguo cerebro anciano que dirige el asentamiento, el cual yace en las profundidades de la Infraoscuridad, a miles de millas hacia el este.

Baphomet, el Rey Astado

El Señor Demoníaco Baphomet no juega ningún papel significativo en esta aventura. Sin embargo, un personaje que busque pistas acerca de la situación de Rey Astado, recibirá la siguiente visión.

El olor de la sangre llena vuestra nariz mientras vagabundeas por un laberinto de túneles de la Infraoscuridad, moviéndote de forma definida mientras tus imponentes pezuñas aplastan las piedras bajo ellas. La luz del f*aerzress* revela que tu sombra es monstruosa, suguriendo la figura de una enorme bestia con una corona de cuernos. Con tu sangriento glaive, talas una trecho a través de un bosque de imponentes hongos de madera de zurkh que se alzan en tu camino. Los túneles más allá confundirían a una mente ordinaria, pero tú, instintivamente, conoces el camino que debes recorrer. Cada paso te lleva más cerca de una fisura llena de magma, encajada en la cual hay un enorme dispositivo de metal y piedra, un arma capaz de rehacer la mismísima Infraoscuridad.

Esta visión proporciona un breve vistazo al Motor Laberíntico, un dispositivo arcano Localizado en el corazón del laberinto (ver capítulo14).

Engendros de Yeenoghu

Un personaje que intente descubrir algo más sobre Yeenoghu, el Señor Demoníaco de los Gnolls, recibirá la siguiente visión intranquilizadora.

Una criatura podrida y encorvada, con la cabeza de una horrible hiena, empuña un mayal de tres cabezas contra un contemplador, aplastándolo. Mientras el ojo tirano cae al suelo, una manada de hienas salta sobre el cadáver y arranca los pedúnculos oculares mientras el demonio lame los restos de su arma. Mientras las hienas se alimentan, van transformándose ante tus ojos en aullantes gnolls.

Lolth, Reina Demoníaca de las Arañas

Si los personajes preguntan por Lolth, recibirán una visión de su hogar en los Pozos de Telaraña Demoníaca, confirmando que al menos uno de los Señores demoníacos no ha escapado del Abismo.

Contempláis la verdadera forma de la Reina Demoníaca de las Arañas, la de un hinchado arácnido negro con la cabeza de una mujer drow. Colocados en las telarañas a su alrededor hay miles y miles de huevos grises.

Lolth sabe que está siendo espiada, su furia es tangible mientras su mente se mueve para alcanzaros. Su aullido de cólera resuena mientras es ahuyentada por las poderosas salvaguardas de Gravenhollow. La visión se torna repentinamente en oscuridad.

La visión ofrece un atisbo de los planes de Lolth de echar a sus rivales del Abismo y repoblar sus capas con su propia progenie arácnida. Los personajes que experimenten la visión deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o ganar un nivel de locura (ver “Locura” en el Capítulo 2).

Otras Visiones

Las otras visiones que los personajes puedan tener dependerán de lo que hayan experimentado durante su huída de la Infraoscuridad, y de en qué quieras central la aventura (incluyendo las actividades de los demás Señores Demoníacos).

Volviendo con Vizeran

Cuando los personajes hayan descubierto todo lo que querían saber, pueden ir con Vizeran. Si no lo hacen, él les buscaráa ellosm, habiendo terminado su propia investigación.

Ese estúpido de Gromph trajo a los señores demoniacos sobre nosotros, con su Reina Demoníaca tirando de los hilos durante todo el rato. Le ha dado a Lolth rienda suelta en el Abismo. Mis propias investigaciones me llevan a creer que Gromph usó el *faerzress* para conseguir esa invocación, aunque estoy seguro de que no planeaba este resultado. Imbecil!

"Puedo ahorraros meses de tiempo de investigación, tiempo del que clramente no disponemos. La información que he encontrado aquí ha confirmado mis teorias, y se como exiliar a los Señores Demoníacos de vuelta al Abismo. Solo podemos lograr esto si trabajamos juntos, si sois lo suficientemente voluntariosos y valientes como para enfrentaros directamente a los Señores Demoniacos. O quizás estúpidos es una palabra mejor".

Si los personajes parecen dudar acerca trabajar con Vizeran, este les recordará que es solo cuestión de tiempo que los Señores Demoníacos escapen de la Infraoscuridad.

Si los personajes acusan a Vizeran de tener sus propios motivos, el drow sonreirá irónicamente y asentirá. Aún así, insistirá que su objetivo es el mismo que el de los personajes, y no les pedirá que le ayuden en sus demás planes. Señalará que él es, con mucho, el menos importante de los males con los que los personajes tendrán que enfrentarse.

Vizeran invitirá a los aventureros y a sus seguidores PNJs a Araj, su torre y fortaleza, donde podrán discutir el asunto en más profundidad. Allí puede demostrar lo que planéa hacer y por qué necesita la ayuda de los aventureros. Rehusará discutir los planes de forma detalla en Gravenhollow, diciendo: "los muros tienen aquí, literalmente, oídos, y los ecos resuenan durante toda una eternidad”. Solo su hogar es suficientemente seguro como para servir de lugar en donde planear la derrota de los Señores Demoníacos.

Abandonando Gravenhollow

Siempre que los personajes sigan siendo respetuosos huéspedes, a los bibliotecarios no les importará que permanezcan en Gravenhollow durante tanto tiempo como quieran. Sin embargo, la biblioteca dejará de mostrarles nuevas visiones después de que los personajes descubran la información más esencial. Si los personajes persisten más allá de este punto, sus esfuerzos de obtener nueva información serán baldíos, y los bibliotecarios o sus ayudantes sugerirán que ya no hay nada más que puedan aprender en la biblioteca en ese momento.

Los personajes pueden viajar con Vizeran, o este les proporcionará un mapa e indicaciones precisas para guiarlos hasta Araj si quieren tratar primero con otros asuntos en la Infraoscuridad. Enfatizará sin embargo que el tiempo es esencial. Cada día que los personajes no actúan permite que el poder e influencia de los Señores Demoníacos en la Infraoscuridad crezca. Ver el capítulo 12, “La Torre de la venganza” para obtener más información acerca de Araj.

El último favor que la biblioteca le proporcionará a los aventureros es hacer que el túnel de salida de esta conecte con alguna ruta que lleve directamente hacia el destino elegido por los personajes, ya sea Araj, Blingdenstone, Menzoberranzan, Gracklstugh, Mantol-Derith, la orilla del Lagoscuro o cualquier otro lugar.

Recompensa de PX

Los personajes deberían abandonar Gravenhollow con una idea clara de lo que está ocurriendo en la Infraoscuridad bajo la influencia de los Señores Demoníacos, y los papeles que Grornph Baenre y Lolth ha jugado en crear la crisis.

Cada personaje gana 5.000 PX por descubrir la verdad.



Capítulo 12: La Torre de la Venganza

Habiéndoles ofrecido una alianza el archimago drow Vizeran DeVir, los aventureros viajan hacia su torre en las profundidades de la Infraoscuridad. Allí, aprenderán más acerca de lo que él conoce de la amenaza que suponen los Señores Demoníacos, y puede ser que forjen un pacto con él para lidiar con esa amenaza. Tienen que ser cautos, sin embargo, porque su potencial aliado tiene sus propios intereses y sus propios planes en lo que concierne a sus congéneres drow.

Si los personajes rechazaron el ofrecimiento de Vizeran de llegar a la alianza que les hizo en Gravenhollow (ver Capítulo 11), el archimago drow enviará a continuación a Grin Ousstyl (ver más adelante en este capítulo) como enviado de paz, renovando la oferta y llevando a los personajes hasta Araj si aceptan. Continuar explorando por si solos la Infraoscuridad debería convencer a los aventureros de que al menos deberían escuchar lo que Vizeran tiene que decir. Si encuentran los medios para comunicar su oferta a sus aliados en el mundo de la superficie, estos mismos aliados los empujarán para que forjen una alianza con el archimago drow.

Llegando a la Torre

La torre de Vizeran yace en los límites de los Culebreos de Gusano, a unos díez días de Menzoberranzan. El mapa y las indicaciones que el archimago entregó a los aventureros en el Capítulo 11 les permitirá encontrar la caverna donde se alza la torre sin temor a perderse. Usa los encuentros del Capítulo 13 "Los Culebreos de Gusano" para ver con qué se encuentran durante el viaje hasta la torre.

La etapa final para llegar a la torre discurre a través de un estrecho paso de un túnel lateral, oculto por una puerta secreta mágicamente protegida. Si el mapa de Vizeran pasa a estar a menos de 10 pies de la puerta, una suave luz purpúrea resaltará la palabra "Araj", un vocablo drow que significa "venganza", en élfico encima de su superficie. Colocar el mapa contra la puerta hace que esta se abra durante 1 minuto, o hasta que el mapa se aleje más de 100 pies de ella. Si los personajes acompañan a Vizeran, la puerta secreta se abrirá bajo sus órdenes.

Los aventureros pueden viajar hasta Araj con el grupo completo de su fuerza expedicionaria. Vizeran solo permitirá la entrada en la torre a los personajes jugadores, aunque la caverna a su alrededor ofrece espacio para acampar y ningún riesgo de encuentros. Sin embargo, si los personajes están cabalgando lagartos gigantes, estas monturas no serán capaces de atravesar la estrecha ruta hasta la torre, y se deberá establecer un campamento separado más lejos de la torre.

> El pasadizo tras la puerta secreta es lo suficientemente estrecho como para que tengáis que moveros en fila india, ocasionalmente colocándoos incluso de lado para poder pasar. Lleva casi una hora navegar a través de su completa oscuridad, y el viaje está lleno de un eco constante de sonidos distantes. El pasadizo luego se ensancha, abriéndose a una caverna cuyos muros y techos no se alcanzan a ver en la oscuridad. Trozos de cuarzo y mica en la roca brillan cuando la luz los alcanza, mostrando un camino abierto en el suelo de piedra. Al final del sendero, se alza una vasta forma oscura; una enorme estalagmita tallada hasta formar una ominosa torre negra.

La Torre de Vizeran

La torre de Vizeran es una enorme estalagmita, tallado su interior con una serie de cámaras dispuestas en espiral que llegan hasta su cúspide. El centro de la torre de piedra ha sido ahuecado para formar una chimenea vertical abierta. Una escalera de piedra en espiral rodea la chimenea, con unos rellanos que llevan a las cámaras en los niveles superiores:
El **Nivel 1**contiene una ancha antecámara y un salón de audiencia.
El **Nivel 2** contiene cocinas, almacenes y aposentos para el servicio que actualmente no están siendo utilizados.
El **Nivel 3** contiene aposentos para huéspedes y una sala de tortura para "huéspedes especiales".
El **Nivel 4** contiene la biblioteca y el laboratorio de Vizeran.
El **Nivel 5** contiene los aposentos privados de Vizeran.
El **Nivel 6** es el sancta sanctórum de Vizeran, en la cúspide de la torre donde pasa su tiempo inmerso en meditación y estudio.

El sancta sanctórum dispone de un *círculo de teleportación* permanente que Vizeran puede usar para volver a su hogar si la necesidad es grande (lo usará solo como último recurso, sin embargo, dados los riesgos de teleportarse en la Infraoscuridad, ver "*Faerzress*" en el Capítulo 2). Vizeran no revelará la existencia del círculo a extraños a no ser que sea estrictamente necesario, y nunca dará su secuencia de sigilos.

Reuniéndose con Vizeran

Asumiendo que los aventureros lleguen como huéspedes de Vizeran, encontrarán la puerta de la torre abierta ante ellos. Si llegan en otras circunstancias, ver "Infiltrándose en Araj", al final de este capítulo.

> Pasada la pesada puerta de hierro que es la única entrada visible de la torre, un corto túnel se extiende cinco pies a través de roca sólida hasta llegar a una fresca y oscura cámara. Mientras entráis, un orbe de pálida luz violeta se enciende ante vosotros, revelando una apertura en el techo abovedado y una escalera de piedra en espiral, sin pasamanos, que sube hacia la oscuridad.
>
> Alrededor de las escaleras, la luz revela una sala de audiencias circular, con frías lámparas sin encender colgando de antorcheros insertados en el muro de piedra, gruesas alfombras cubriendo el liso suelo de piedra y una silla de piedra parecida a un trono colocada sobre un podio elevado a la izquierda de la entrada.
>
> La bola de luz violeta flota hasta detenerse bajo el centro de la chimenea abierta, más allá de la parte inferior de las escaleras. Luego se queda allí flotando, como si os estuviera esperando.

El orbe de luz mágica intenta guíar a los personajes hacia la parte alta de la chimenea hasta el sancta sanctórum de Vizeran en la cúspide de la torre. Los personajes pueden subir por las escaleras si quieren, pero cualquier criatura que evite las escaleras y que ande hasta el espacio abierto bajo la chimenea activará un efecto mágico de levitación imbuido en la chimenea (ver la barra lateral "La Torre de Vizeran: Rasgos Generales"). Si los aventureros llegan con Vizeran, este les informará de las palabras de mando para el efecto de levitación.

Vizeran DeVir

Vizeran DeVir es uno de los mayores talentos mágicos producidos por la ciudad drow de Menzoberranzan. Desafortunadamente para él, su llegada al poder llegó al mismo tiempo que la de uno de los otros mayores talentos arcanos de la Ciudad de las Arañas, Gromph Baenre. Heredero de la Primera Casa y tan dotado como intrigador así como conjurador arcano, Gromph organizó la caída en desgracia de Vizeran y su exilio como apóstata de Lolth.
Irónicamente, esto puede que salvara la vida de Vizeran, ya que la Casa DeVir fue aniquilada no mucho tiempo después por su rival, la Cada Do'Urden.
Enviado a la soledad en la Infraoscuridad, Vizeran no murió, como muchos asumieron que había hecho, por el contrario, dedicó sus poderes arcanos a crearse un refugio para si mismo, y pasó en soledad los siguientes siglos, aumentando su dominio de las artes mágicas.
Ha contemplado desde lejos como incontables sucesos se han desarrollado en la Infraoscuridad y en todo Faerûn, recogiendo información y realizando planes para su eventual retorno. Después de haber esperado durante siglos, Vizeran cree ahora que el momento ha llegado.
Vizeran alberga una terrible sed de venganza contra su único rival vivo: Gromph Baenre, el archimago drow de Menzoberranzan. Como seguidor del Ojo Anciano Elemental, Vizeran también desprecia a Lolth y a su influencia sobre los drow. No le gustaría nada más que mostrarse ante Gromph y probar a los drow que Lolth los ha vuelto a usar en su propio beneficio. Por supuesto, también quiere aprender cualquiera de los secretos arcanos que le hayan permitido a Gromph acceder a magia lo suficientemente poderosa como para invocar y traer a la Infraoscuridad a los Señores Demoníacos.
Vizeran es un poderoso aunque peligroso aliado. Sus planes y objetivos son todos completamente interesados, y sacrificará a los personajes sin dudarlo para conseguir sus propósitos. Lo que es más, Vizeran no es tan inmune como cree a la locura demoníaca que se extiende por la Infraoscuridad, la cual ha estado alimentando su megalomanía y su sed de venganza contra sus congéneres drow.
Vizeran es un **archimago** con las siguientes modificaciones en sus estadísticas:

- El alineamiento de Vizeran es neutral malvado.
- La ascendencia feérica de Vizeran le proporciona ventaja en todas las tiradas de salvación contra ser hechizado y no puede ser dormido mediante la magia.
- Vizeran puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales: *luces danzantes* a voluntad, *oscuridad* una vez al día, *fuego feérico* una vez al día (CD 15 de salvación del conjuro), y *levitar* (solo él mismo) una vez al día.
- Mientras se halle bajo la luz del sol, Vizeran sufre desventaja en las tiradas de ataque así como en los controles de Sabiduría (Percepción) basados en la visión.

Kleve

Vizeran posee la gema de control de un **slaad de la muerte** al que llama "Kleve". El slaad sirve como guardaespaldas del archimago y se mantiene cerca de él en todo momento. Kleve puede cambiar su forma para aparentar el aspecto de cualquier humanoide Pequeño o Mediano, a veces tomando la apariencia de un sirviente gnomo de las profundidades o de un ayudante drow de Vizeran si quiere guardar las apariencias. También puede lanzar *invisibilidad* para observar silenciosamente desde un escondite, y suele usar su verdadera forma cuando quiere intimidar a otras criaturas. Aunque cruel por naturaleza, Kleve no tomará ninguna acción contra ninguna criatura sin el permiso de Vizeran.
La gema de control de Kleve es un cristal ahumado que Vizeran porta en una cadena alrededor de su cuello, bajo su túnica. Mientras Vizeran posea la gema, el slaad de la muerte le obedecerá y no podrá ser hechizado.

Grin Ousstyl

La única otra persona en Araj es Grin Ousstyl, el **mago drow** aprendiz de Vizeran. Un astuto buscavidas de una casa caída en desgracia, Grin se abrió camino hasta la alianza de magos drow fuera de la ley conocida como el Concilio de las Arañas, pero fue descuidado y casi fue ejecutado por su ambición.

Exiliado de Menzoberranzan, fue acogido por Vizeran, el cual juega el papel de patrón en las sombras del Concilio de las Arañas, el joven mago ha continuado su entrenamiento en la magia bajo la tutela del archimago.

Grin es leal a su maestro, pero no está bien adaptado a una existencia tan solitaria. Ansía un oportunidad de volver a Menzoberranzan, apoyando la idea de organizar una revuelta para derrocar del poder a las madres matronas y terminar con su gobierno.

Está menos entusiasmado acerca del potencial de convertir su antiguo hogar en un campo de batalla para los Señores Demoníacos, sin embargo, y al final, traicionará la confianza de Vizeran ante los aventureros con un loable esfuerzo para prevenir ese final (ver Capítulo 15: “La Ciudad de las Arañas”).



Otros Habitantes

Ninguna otra criatura viva habita en Araj, pero la torre contiene un cierto número de habitantes mágicos con los que los aventureros podrían interactuar.

Cada nivel de la torre dispone de un efecto permanente de *sirviente invisible* para ayudar a Vizeran, Grin y a los huéspedes del archimago.

Docenas de armaduras decorativas aparecen colocadas de muestra por toda la torre, todas las cuales son trajes de armaduras animales que se mueven y atacan bajo las órdenes de Vizeran. Entre uno y tres trajes de armadura protegen cada sala y pasillo de la torre. Si Vizeran es amenazado, los usará para crear una distracción, dándole tiempo para que escape o contraataque.

Un personaje que explore la torre y supere un control de Sabiduría (Percepción) CD 15 notará signos que señalan que otras criaturas humanoides estuvieron presentes hace relativamente poco tiempo en Araj, incluendo ropas desechadas, restos mohosos de comida y cadenas y grilletes encajados en las paredes de algunas de las habitaciones de la torre.

Vizeran dejará de lado cualquier pregunta relacionada con esos asuntos, pero Grin comentará luego en privado con los personajes que Vizeran alguna vez mantuvo en la torre pequeños demonios vinculados y esclavos humanoides bajo su servicio.

Vizeran explusó a los demonios tras la llegada de los Señores Demoníacos a la Infraoscuridad, temiendo la existencia de alguna conexión oculta entre las criaturas del Abismo.

Los esclavos mantenidos por el archimago drow (la mayor parte de ellos comprados en Gracklstugh) están todos muertos, o bien presa de la locura y muertos por Vizeran o bien sacrificados como parte de los preparativos para el oscuro ritual del archimago. Grin Ousstyl no hablará directamente del segundo destino, diciendo solo que las tareas encargadas por Vizeran pueden ser duras para sus ayudantes.

Torre de Vizeran: Rasgos Generales

Los siguientes rasgos se encuentran en toda la torre:

Iluminación. La caverna fuera de la torre está a oscuras, porque los habitantes de Araj no necesitan la luz. Dentro de la torre, ocasionales *globos flotantes* irradian una luz ténue, estando el resto del lugar en completa oscuridad.

Guardas y Custodias. El interior de la torre está bajo los efectos de un conjuro permanente de *guardias y custodias* colocado para protegerse ante los intrusos. Vizeran suspende los efectos del conjuro para sus huéspedes, permitiéndoles entrar sin problemas, pero aquellos que se infiltren en la torre deberán lidiar con los efectos del conjuro (ver “Infiltrándose en Araj”). Además la torre está protegida contra todo escrutinio. Los conjuros de adivinación lanzados desde fuera no pueden cruzar los muros a no ser que Vizeran lo permita, y este sabrá inmediatamente cuando las salvaguardas de la torre han bloqueado un conjuro de adivinación.

Chimenea de Levitación. La chimenea central de la torre tiene en efecto un conjuro permanente de *levitar* tal que cualquier criatura que se coloque en el espacio de la chimenea (o que caiga de las escaleras) quedará suspendida en el aire. Una criatura que diga la palabra clave *aluhal'kafion* ("desciende") bajará 20 pies por ronda hasta llegar al fondo. Si la palabra dicha es *ku 'lam* ("sube"), una criatura subirá 20 pies por ronda hasta llegar al nivel superior. El movimiento se detiene si la criatura dice *ilkalik* (“alto”). Mientras está dentro de la torre, Vizeran puede activar o desactivar el efecto de levitación con una acción.

El Esquema de Vizeran

Vizeran DeVir invitará a sus huéspedes a su estudio, mientras unos
Sirvientes invisibles traen bandejas de hongos secos, carne de roté ahumada y copas de un licor especiado.
El archimago tomará él mismo una copa y hará el gesto de beber primero, aunque se reirá ante la idea de querer envenenar a sus huéspedes, después de todos los problemas que se ha buscado para organizar esta reunión.
Dentro del seguro refugio que es su torre, Vizeran continuará la discusión con los personajes que se inició en Gravenhollow, diciendo más cosas acerca de lo que sabe acerca de los Señores Demoníacos.

> "El único de los míos que jamas podría alcanzarme en el dominio del Arte es Gromph Baenre. Creo que desde el momento en el que nos encontramos estábamos predestinados a ser rivales, pero mientras que yo solo buscaba dominar el Arte, Gromph era también un astuto manipulador político.
>
> No más devoto que yo en el servicio a la Reina Araña, organizó mi caída en desgracia y mi exilio. Despojada de mis considerables habilidades, mi casa cayó ante nuestra rival, la Casa Do'Urden.
>
> Gromph se convirtió en el Archimago de Menzoberranzan bajo los auspicios de su propia casa, la Primera Casa del Consejo Regente."
>
> "Gromph y yo solo teníamos dos cosas en común: nuestra pasión por el Arte y nuestro odio por la manera en la que nuestros compañeros magos sufren a manos de las madres matronas y las damas de los drow. Gromph siempre había ansiado el poder, y ni siquiera el convertirse en Archimago de Menzoberranzan era lo suficiente como para satisfacerlo."
>
> "Desde esta torre en el exilio, he mantenido guardia vigilando las actividades de Gromph. Esto no ha sido una tarea fácil dada su naturaleza suspicaz y circunspecta. Sin embargo, mis observaciones han revelado que estaba desarrollando un ritual único; uno que de alguna forma absorvía las energías del *faerzress* para canalizar un incalculable poder arcano. Cuando Gromph realizó este ritual, los muros entre los planos temblaron.
>
> Luego, como ahora ya os habréis dado cuenta, los Señores Demoníacos fueron arrancados de sus capas en el Abismo y lanzados aquí en la Infraoscuridad. Lo que todos nosotros hemos contemplado en Gravenhollow confirma esto."

Vizeran responderá las preguntas de los personajes lo mejor que pueda, y luego hará su propuesta. Usa los puntos señalados en las secciones siguientes para jugar las negociaciones, utilizando cualquier combinación de controles de habilidad e interpretación de la forma que quieras. Vizeran es sincero en su voluntad de ayudar, incluso aunque sus motivos sean completamente interesados. Por lo tanto, está inclinado a llegar a un acuerdo con los personajes.

Lo Que Vizeran Sabe

Los personajes pueden descubrir la siguiente información de boca de Vizeran si hacen las preguntas correctas; da información con cuentagotas, pero un control exitoso de Sabiduría (Intuición) CD 20 podría proporcionar información adicional si el archimago se pone receloso:

- Lolth se halla detrás del plan para traer a los Señores Demoníacos a la Infraoscuridad a través de su manipulación de Gromph Baenre. La reina Araña está usando a los drow como peones para deshacerse de sus rivales demoníacos y hacerse con el poder en el Abismo.
- Los Señores Demoníacos del Abismo; junto con muchos de sus sirvientes y ejércitos menores, campan sueltos por la Infraoscuridad tras el ritual de Gromph.
- La presencia de los demonios está alterando el tejido de la realidad en la Infraoscuridad. El *faerzress* que permea tantas partes del reino subterráneo se ha convertido en un conducto a través del cual fluye la locura que los Señores Demoníacos esparcen.
- Gromph Baenre se desvaneció después del ritual. Vizeran no ha sido capaz de encontrar ningún rastro de su rival archimago aún habiendo usado todos los recursos de los que dispone.
- Demogorgon, el Príncipe de los Demonios, llegó a la Grieta de la Garra de Menzoberranzan y se movio por la ciudad destruyéndolo todo a su paso antes de escapar a la Infraoscuridad.
- El propósito original de Gromph no está claro, pero Vizeran cree que su rival intentaba invocar a un Señor Demoníaco específico. Vizeran cree difícil de creer que incluso Gromph fuera lo suficientemente arrogante como para creer que podrían vincular a todos los Señores del Abismo a la vez.
- El hecho de que la invocación se haya originado en Menzoberranzan es algo que sigue sin ser conocido de forma general. Si las demás razas de la Infraoscuridad lo supieran, ya se habrían movido en contra de los drow. Los elfos oscuros casi con toda seguridad desean mantener en secreto esa información, asumiendo, claro está, que lo sepan ellos mismos.
- Vizeran no conoce ningún medio a través del cual se pueda revertir el ritual de Gromph Baenre. Sin embargo, cree que podría haber una forma diferente de enviar a los Señores Demoníacos de vuelta al Abismo (ver "El Plan de Vizeran").

Lo Que Vizeran Quiere

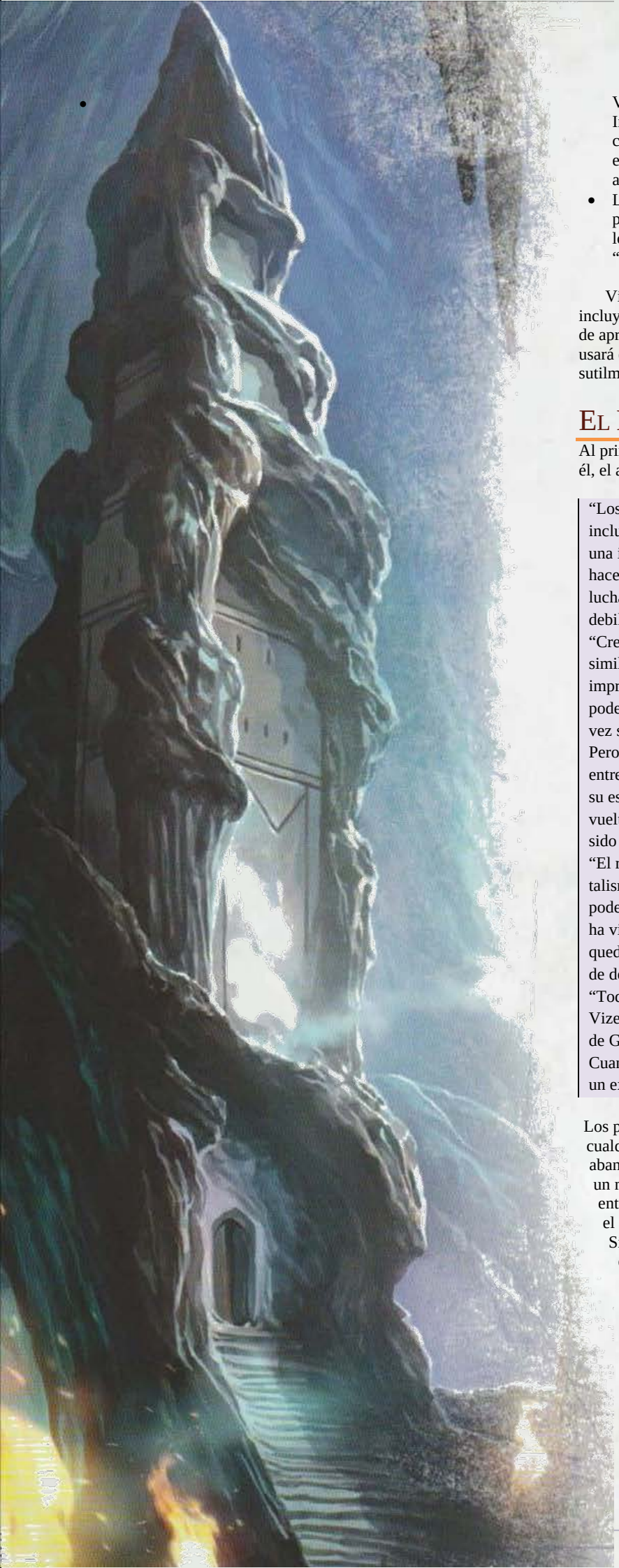
Al igual que cualquier otra criatura cuerda, Vizeran no tiene ningún deseo de ver como la Infraoscuridad se convierte en el hogar de los habitantes del Abismo. Señalará que una vez que los Señores Demoníacos establezcan aquí sus dominios nada impedirá que surjan hacia arriba para extender la locura y el caos por todo Faerûn. En verdad, un final así es inevitable si se les deja suficiente tiempo.

Vizeran ansía desesperadamente destruir a su viejo rival. Pero por encima de eso, el archimago sueña con desbaratar los planes de Lolth y mostrar a la Reina Demoníaca de las Arañas ante los drow como la traicionera criatura que es. Su deseo más ardiente y profundo es ver Menzoberranzan destruida por una invasión demoníaca. Luego, los desharrapados supervivientes drow se alejarían de Lolth y buscarían la guía de Vizeran dejando así que él asuma su legítimo lugar como sabio líder entre los de su gente.

Lo Que Vizeran Ofrece

Vizeran DeVir ofrecerá a los aventureros su agudo intelecto, su afinada intuición, su poder arcano y varios recursos mágicos que pueden ayudarles a luchar contra los Señores Demoníacos.
Esto incluye los siguientes beneficios:

- Vizeran ofrecerá a cada personaje un *piwafwi* drow (ver apéndice B).
- A cada personaje se le proporcionará un amuleto que puede ser usado una vez como un *pergamino de protección contra demonios.*



- Vizeran ofrecerá el uso de Araj como refugio seguro en la Infraoscuridad, durante tanto tiempo como dure su alianza con los personajes. El archimago no permitirá tener un ejército albergado dentro de su hogar, pero lo abrirá a los aventureros y a sus aliados de la forma que estos necesiten.
- Lo mas importante de todo. Vizeran puede ofrecer un plan para derrotar a los Señores Demoníacos, pero necesita que los aventureros le ayuden para poder llevarlo a término (ver "El Plan de Vizeran").

Vizeran estará dispuesto a negociar otros acuerdos razonables, incluyendo el enseñar a magos y proporcionarles oportunidades de aprender conjuros de su biblioteca. Sin embargo, el archimago usará esas oportunidades de enseñanza para intentar corromper sutilmente a sus estudiantes.

El Plan de Vizeran

Al primer signo de que los personajes están abiertos a trabajar con él, el archimago drow explicará su plan:

> "Los demonios son criaturas gobernadas por la locura y el odio, incluso los más grandes y poderosos entre ellos. Luchan entre si una incesante guerra en el Abismo, y ahora han comenzado a hacer aquí lo propio. Podemos enfrentarlos entre si, y luego luchar contra los que resulten victoriosos, ya que quedarán muy debilitados."
> "Creo que tengo la capacidad de diseñar y lanzar un ritual similar al de Gromph, pero ni de lejos tan poderoso o imprudente, que atraerá a los Señores Demoníacos más poderosos, juntándolos en el lugar de la invocación original. Una vez se junten todos, intentarán destruirse entre si.
> Pero incluso aunque los Señores Demoníacos puedan destruirse entre si sus manifestaciones físicas aquí en este nuestro mundo, su esencia no puede ser extinguida. Por tanto, serán lanzados de vuelta al Abismo, con la misma efectividad como si hubieran sido expulsados."
> "El ritual necesita de ciertos componetes para producir el talismán que atraerá a los demonios. Luego un ritual para darle poder y activarlo. Luego sangre y lucha como este mundo jamás ha visto. Cualquier superviviente entre los Señores Demoníacos quedará seriamente debilitado y debería de ser mucho más fácil de destruir."
> "Todo lo que necesito son los ingredientes necesarios", dice Vizeran. "Y de forma ideal, una mirada a los grimorios y notas de Gromph en su sancta sanctórum."
> Cuando el archimago drow os mira, una delgada sonrisa curva un extremo de su boca.

Los personajes pueden rehusar las peticiones de Vizeran en cualquier momento, caso en el cual el archimago les dirá que abandonen su hogar y les deseará buena suerte sobreviviendo en un mundo dominado por los Señores Demoníacos. Dirá entonces que encontrará otros medios con los cuales tratará con el problema por si mismo.

Si los aventureros están dispuestos a aliarse con él, Vizeran detallará más sus necesidades. Explicará que el ritual recibirá su poder de un talismán único al que llama "el Corazón Oscuro".

La creación del talismán requiere de un cierto número de componentes únicos:

- Un huevo intacto y sin eclosionar de un gusano púrpura, para canalizar un gran poder físico.
- El ojo central de un contemplador, para romper la resistencia mágica y derrotar a fuerzas mágicas.
- Seis plumas de seis ángeles diferentes; la autoridad de los reinos celestiales y una fuerza que haga enfurecer a las criaturas infernales.
- El corazón de un goristro, para alcanzar e influenciar los corazones de otros demonios.
- Trece timmasks, también conocidos como "hongos del diablo", que hayan brotado en las huellas de una marilith, un balor o un goristro, un cebo para atraer a los demonios.
- Una pocas gotas de sangre o icor de un Señor Demoníaco, para conectar con los demonios a los que el ritual va a llamar.
- Los grimorios y notas del ritual de Gromph Baenre, para ayudarse así a comprender mejor el poder que invocó a los Señores Demoníacos.

Durante su investigación, Vizeran ha localizado fuente potenciales para todos esos recursos, y puede dirigir a los personajes para que los obtengan, de las formas detalladas en los siguientes capítulos. El huevo de gusano púrpura y el ojo del contemplador pueden ser encontrados en los Culebreos de Gusano (ver capítulo 13). Las plumas de ángel y el corazón de demonio pueden ser reclamados en el Laberinto (ver capítulo 14).
El grimorio está en Menzoberranzan, la Ciudad de las Arañas (ver Capítulo 15). Ser capaz de conseguir los hongos inmask y la sangre de un señor demoníacos depende de la capacidad de improvisación de los aventureros y de las oportunidades encontradas en otros capítulos de la aventura.
Puedes modificar los componentes listados si los deseas, usando los encuentros en los capítulos 13 a 15 como guías y oportunidades. Unos encuentros adicionales pueden ser fácilmente integrados en los Capítulos 13 y 14 para suministrar cualquier otro elemento que quieras añadir al ritual
Vizeran proporcionará los medios a los aventureros y sus aliados para que recojan los componentes del talismán y los exhortará para que partan en su busca inmediatamente. Revisa los capítulos 13 a 15 para ver las fuentes de los ingredientes que Vizeran ha encontrado, y luego los capítulos 16 y 17 para las batallas finales contra los Señores Demoníacos.

Victoria sin Vizeran

Queda a tu criterio el si los aventureros pueden tener éxito contra los Señores Demoníacos sin la ayuda de Vizeran. Podrían ser capaces de llevar a cabo su plan por si solos, particularmente una vez les haya suministrado los componentes e información necesarios. El talismán del Corazón Oscuro que debe ser fabricado para el ritual (ver capítulo 5) puede ser colocado en cualquier lugar para que atraiga hacia él a los demonios.
De la misma forma, el ritual puede ser realizado en cualquier lugar de la Infraoscuridad que esté imbuido de *faerzress.* Vizeran ha ocultado esta información a los aventureros solo porque ve el ritual como su única oportunidad de destruir Menzoberranzan y cobrarse así su venganza de los drow que lo exiliaron.
Un poderoso personaje lanzador de conjuros podría ser capaz de reproducir el trabajo de Vizeran para crear y realizar el ritual, colocando el escenario en el Capítulo 17, "Contra los Señores Demoníacos".

Sin embargo, sin importar como se desarrolle el plan, los aventureros deberían tener la oportunidad de escoger qué es lo que harán con Vizeran cuando descubran que el archimago drow no ha sido completamente sincero con ellos. Ver el Capítulo 15: "La Ciudad de las Arañas" para más detalles.

Infiltrándose en Araj

Si los personajes no aceptan de forma amistosa la oferta inicial de Vizeran, podrían querer entrar en Araj de forma encubierta en vez de habiendo sido invitados por el archimago. De igual forma, una vez se den cuenta de que están siendo usados por Vizeran para hacer avanzar sus planes de destruir Menzoberranzan, los personajes podrían decidir robar los secretos y recursos del archimago, o incluso acabar con él, simplemente por el placer de saquear el lugar.

Salvaguardas

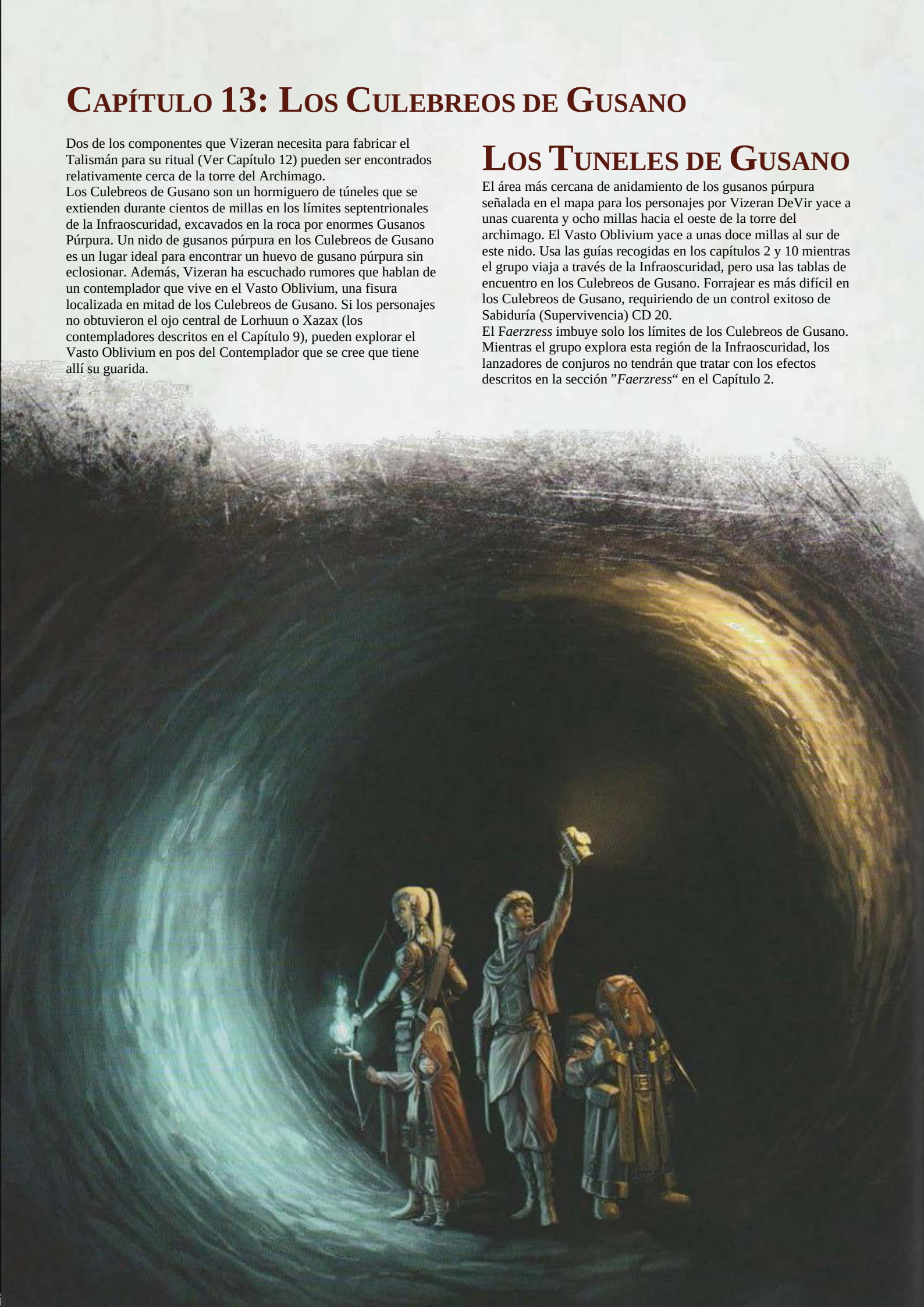
Entrar en la torre sin ser detectado es casi imposible.
Vizeran sabe cuando se abre la puerta secreta que otorga acceso al pasadizo que conduce hacia Araj, mediante un efecto mágico permanente similar a un poderoso conjuro de *alarma*. Los intrusos deben también lidiar con el conjuro de *Guardias y Custodias* activado y en funcionamiento en el interior de la torre, lo que coloca una *cerradura arcana* en todas las puertas y una *telaraña* a lo ancho de la chimenea central y las escaleras. Las puertas en el interior de la Torre de la Venganza (incluyendo la puerta principal) tienen CA 16, 25 puntos de golpe, un umbral de daño de 5, resistencia al daño de trueno, e inmunidad al daño por veneno y psíquico.
Un conjuro de *boca mágica* en la entrada de la torre se activará cuando unos intrusos intenten abrir la puerta, gritando:"¿Osáis entrar aquí sin ser invitados? ¡Huid por vuestras vidas, mientras aún podéis!"
Otra *boca mágica* colocada fuera del sancta sanctórum de Vizeran gritará de forma repetida: "¡Intrusos! ¡Alerta!" cuando cualquier intruso se acerque a menos de 20 pies de la puerta del sancta sanctórum.
Las veinticuatro **armaduras animadas** atacarán a cualquiera que entre en Araj sin el permiso de Vizeran, y continuarán atacando hasta que sean destruidas o este las desactive. Al primer signo de problemas, el **slaad de la muerte** Kleve acechará invisible e intentará atacar por sorpresa. Si Kleve es reducido a la mitad de sus puntos de golpe, se retirará al lado de su maestro.
Vizeran lanzará sus conjuros protectores antes de entrar en combate, junto con *invisibilidad* (renovando la *invisibilidad* del Slaad de la muerte si tiene tiempo). Como último medio de escape, Vizeran lanzará *detener el tiempo* y usará la oportunidad para huir o realizar una arriesgada *teleportación* hacia un refugio escondido que ha ocultado en otro lugar de la Infraoscuridad a tu elección.
En el caso de que los personajes tengan la oportunidad de saquear Araj, encontrarán los objetos listados en la sección "Lo que Vizeran Ofrece" junto con cualesquiera otros tesoros que sean adecuados para un oponente del poder del archimago. Ver el Capítulo 7: Tesoro de la *Guía del Dungeon Master* para ver guías acerca de como crear el tesoro de Vizeran, teniendo en cuenta que el astuto drow probablemente haya protegido con trampas sus objetos mágicos más poderosos. Si sobrevive y escapa, Vizeran añadirá a aquellos que lo hayan amenazado y saqueado su hogar a las lista de gente que sufrirá su venganza.

Capítulo 13: Los Culebreos de Gusano

Dos de los componentes que Vizeran necesita para fabricar el Talismán para su ritual (Ver Capítulo 12) pueden ser encontrados relativamente cerca de la torre del Archimago.
Los Culebreos de Gusano son un hormiguero de túneles que se extienden durante cientos de millas en los límites septentrionales de la Infraoscuridad, excavados en la roca por enormes Gusanos Púrpura. Un nido de gusanos púrpura en los Culebreos de Gusano es un lugar ideal para encontrar un huevo de gusano púrpura sin eclosionar. Además, Vizeran ha escuchado rumores que hablan de un contemplador que vive en el Vasto Oblivium, una fisura localizada en mitad de los Culebreos de Gusano. Si los personajes no obtuvieron el ojo central de Lorhuun o Xazax (los contempladores descritos en el Capítulo 9), pueden explorar el Vasto Oblivium en pos del Contemplador que se cree que tiene allí su guarida.

Los Tuneles de Gusano

El área más cercana de anidamiento de los gusanos púrpura señalada en el mapa para los personajes por Vizeran DeVir yace a unas cuarenta y ocho millas hacia el oeste de la torre del archimago. El Vasto Oblivium yace a unas doce millas al sur de este nido. Usa las guías recogidas en los capítulos 2 y 10 mientras el grupo viaja a través de la Infraoscuridad, pero usa las tablas de encuentro en los Culebreos de Gusano. Forrajear es más difícil en los Culebreos de Gusano, requiriendo de un control exitoso de Sabiduría (Supervivencia) CD 20.
El F*aerzress* imbuye solo los límites de los Culebreos de Gusano. Mientras el grupo explora esta región de la Infraoscuridad, los lanzadores de conjuros no tendrán que tratar con los efectos descritos en la sección "*Faerzress*" en el Capítulo 2.



Los túneles creados por los gusanos púrpura son tubulares y aproximadamente de uno 10 pies de diámetro. Un túnel típico tiene 1d6 millas de longitud antes de cruzarse con otro túnel o una caverna de origen natural.

Encuentros Aleatorios

Mientras los personajes exploran los Culebreos de Gusano, realiza controles para encuentros aleatorios una vez al día. Tira un d20 y consulta la tabla de encuentros de los Culebreos de Gusano para determinar con qué, si es con algo, se encuentran los personajes y su fuerza expedicionaria.

Cuando se produzca un encuentro, tira un d6 para determinar si el área está iluminada. Un resultado de 1 indica que el área está tenuemente iluminada por líquenes fosforescentes, mientras que un resultado de 2-6 indica que el área está a oscuras. Los retorcidos túneles de los Culebreos de Gusano proporcionan a las criaturas la oportunidad de sorprender a los personajes (ver "Percibiendo Amenazas" en el Capítulo 2).

ENCUENTROS EN LOS CULEBREOS DE GUSANO

d20	Encuentro
1-10	No hay encuentro
11	1 **draraña**
12	Grupo de caza drow
13	3d6 **plebeyos** enanos
14	ld6 **ettins**
15	3d6 **flumphs**
16	Nido de Gricks
17	**1 gusano púrpura**
18	2d6 **trogloditas**
19	ld4 **trolls**
20	1 **masa** sombría

Draraña

Esta criatura está agarrada al techo y prefiere realizar ataques a distancia contra el grupo. Hay un 25 por ciento de probabilidades de que la draraña pueda lanzar conjuros (usa la variante lanzadora de conjuros del *Manual de Monstruos).* La draraña huirá si se ve reducida a 30 o menos puntos de golpe.

Grupo de Caza Drow

Un drow mago de la Casa Melarn lidera a un grupo de 1d6 drow y 2d6 esclavos osgos a través de los túneles en busca de un nido de gusanos púrpura, en donde espera encontrar un huevo de gusano púrpura como regalo para su madre matrona. Si los personajes se hallan claramente en posesión de un huevo, el grupo drow intentará cogerlo. En cualquier otro caso, el drow mago estará feliz de dejar paso, sin molestarlos, a los personajes y a su fuerza expedicionaria.

Plebeyos Enanos

Hay un 75 por ciento de probabilidades de que estos enanos escudo sean prospectores de Mithral Hall, en busca de gemas y minerales. En cualquier otro caso, son refugiados que se perdieron en la Infraoscuridad después de que los orcos saquearan su hogar y los persiguieran bajo tierra. Estos enanos están buscando una ruta hacia la superficie.

Tesoro.Cada enano porta 1d10 libras de comida, 1d4 galones de agua (almacenados en cantinas) y 1d6 gemas por valor de 10 po cada una.

Ettins

Estos ettins solían ser orugas hasta que el *Faerzress* y la influencia corruptora de Demogorgon los transformara en gigantes de dos cabezas. Su transformación no puede ser revertida. Están hambrientos y atacarán al grupo nada más verlo.

Flumfs

Un círculo de flumphs flota a través de los túneles. Estas pacíficas criaturas han sido perturbadas por los poderosos pensamientos de los señores demoníacos. Advertirán a los personajes que estos pensamientos malvados han corrompido la Infraoscuridad, y que los actos de bondad son la única respuesta ante esta maldad.

Nido de Gricks

Los personajes se dan de bruces contra una oquedad formada de forma natural en una de las paredes del túnel. Un grick alfa y 2d4 gricks están usando la oquedad como muro, atacando a cualquier cosa que se acerque.

Tesoro **.**Las paredes de la oquedad tienen valiosos cristales creciendo en ellas. Los personajes pueden recoger estos cristales, obteniendo 3d6 cristales intactos, con un valor de 50 po cada uno.

Gusano Púrpura

Tira un d6 y consulta la tabla Dirección del Gusano Púrpura para ver desde donde viene el gusano.

DIRECCIÓN DEL GUSANO PÚRPURA

d6	Dirección
1-2	El gusano púrpura viene desde detrás de los personajes, viajando en la misma dirección y ocupando el túnel entero. El grupo debe permanecer por delante del gusano o darse la vuelta y luchar. Si permanecen por delante del gusano, el túnel se bifurcará tras 1d6 millas.
3-4	El gusano púrpura se está moviendo por el túnel en dirección contraria a los personajes y aparece por delante de ellos. El grupo debe o volver atrás o luchar contra el gusano. Si dan marcha atrás, el túnel se bifurca pasadas 1d6 millas
5-6	El gusano púrpura está excavando a través de la roca sólida en una trayectoria que se cruza con el túnel del grupo. El gusano sale de la pared del túnel por detrás del grupo y luego continúa su camino, dejando atrás un nuevo túnel. El paso del gusano provoca un desprendimiento en el túnel del grupo, y cada miembro del grupo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o sufrir 10 (3d6) puntos de daño contundente por la caída de escombros.

Trogloditas

Estos trogloditas se dirigen hacia su guarida (ver "Guarida Troglodita") y atacarán a primera vista a cualquier otra criatura con la que se encuentren.

Trolls

Estos hambrientos y enloquecidos trolls atacarán al grupo nada más verlo.

Masa Sombría

Esta criatura está escondida detrás de una pared y usa su sentido de las vibraciones para detectar presas de paso, atravesando una pared cercana para atacar al miembro más cercano del grupo. Determina al azar quién es atacado, teniendo en cuenta a cualquier PNJ que esté viajando con los personajes.

Guarida Troglodita

Aproximadamente a medio camino entre Araj y el nido de los gusanos, la ruta de los personajes se verá cortada por una violenta batalla entre dos facciones de una tribu troglodita.

Un terrible hedor y una cacofonía de débiles voces siseantes viene de delante vuestra.
El túnel se inclina bruscamente hasta abrirse a una vasta caverna abierta, iluminada por hongos luminiscentes y dividida por un arroyo subterráneo. Unos altos humanoides reptilianos permanecen de pie a ambos lados del arroyo, empuñando armas improvisadas y aullándose amenazas mutuamente en un idioma siseante.
El grupo de criaturas más cercano a vosotros tiene un cautivo atado entre dos estalagmitas encima de una baja elevación sobre el suelo de la caverna. El suelo se halla a unos veinte pies por debajo de vosotros, bajando por una empinado pero accesible túnel cuyos muros están cubiertos de cascotes. Las criaturas están preocupadas por su conflicto y todavía no parecen haberos visto.

Los humanoides reptilianos son trogloditas que adoran a una deidad menor llamada Laogzed- un horror reptiliano del Abismo. Aunque Laogzed no es un Señor Demoníaco (y por tanto no ha sido invocado desde el Abismo), los trogloditas están siendo atraídos desde toda la Infraoscuridad hasta donde los Señores Demoníacos se han manifestado.
Cualquier personaje que comprenda lo que dicen los trogloditas entenderá rápidamente la naturaleza del conflicto. En cualquier otro caso, un control exitoso de Sabiduría (Intuición) CD 13 proporcionará una buena idea de lo que está sucediendo. Los trogloditas emboscaron y acabaron con un grupo de exploradores drow cuyo líder empuñaba una espada mágica que S'slaar, el caudillo troglodita, reclamó como trofeo. Sin embargo, el mariscal de guerra de S'slaar, H'slaat, fue el que acabó con el líder de los drow, y ahora reclama el derecho de empuñar la espada.
El desacuerdo creció hasta convertirse en un conflicto a gran escala, y los otros trogloditas rápidamente escogieron bando.
En un lado del arroyo, los partidarios leales a H'slaat secuestraron a la pareja de S'slaar, y la están amenazando, esperando forzar al caudillo a que ceda. En su lado del arroyo, S'slaar está gritando moviendo salvajemente la espada mágica, mientras los trogloditas que le son leales lanzan pullas e insultos a los del otro lado.
Los personajes pueden volver atrás sin ser avistados, para encontrar otra ruta que esquive a los trogloditas, pero hacerlo añade cuarenta y ocho millas (y una probabilidad incrementada de encuentros) a la distancia que deben recorrer para llegar al nido de los gusanos púrpura. Si los personajes se quedan simplemente contemplando cómo se desarrolla la confrontación, revisa la sección “Resolviendo el Conflicto” más adelante.

1. Túnel de Entrada

El túnel de gusano por el que los aventureros están viajando se abre encima de una abrupta ladera que baja 15 pies hasta llegar al suelo de la caverna abierta. La ladera se considera terreno difícil. Mientras los aventureros no llamen la atención, podrán permanecer aquí sin ser vistos de forma indefinida. Los trogloditas están demasiado distraídos por su conflicto como para poder detectarlos.

Un montón de cascotes está apilado contra las paredes en ambos lados del túnel. Los cascotes en el lado este del túnel ocultan un pasadizo oculto. Cualquier personaje con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o más detectará el pasadizo oculto. Cualquiera que registre activamente la pila de cascotes lo encontrará con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD10.
Los aventureros que avancen por el pasadizo más allá de los cascotes descubrirán la entrada al área 5 al final del túnel.

2. Suelo de la Cueva

H'slaat, un **troglodita campeón de Laogzed** (ver apéndice C), y veintidós **trogloditas** están dispuestos en una tosca línea de batalla a lo largo de la orilla sur de un arroyo de aguas puras que casi divide en dos la caverna. La corriente fluye de oeste a este, cayendo por una baja cascada y formando una pequeña poza (área 9). La corriente tiene 15 pies de anchura y 3 de profundidad en su punto más profundo. Puede ser cruzada vadeando a pie, pero se considera terreno difícil.
Los trogloditas están tan distraídos que es posible avanzar por esta caverna siempre que los personajes se mantengan pegados a los muros de la caverna. Cada personaje debe superar un control de Destreza (Sigilo) CD 10 o será avistado por los trogloditas.

Desarrollo

Cualquier criatura herida que entre en la corriente atraerá la atención de los quippers del área 11.

3. Elevación

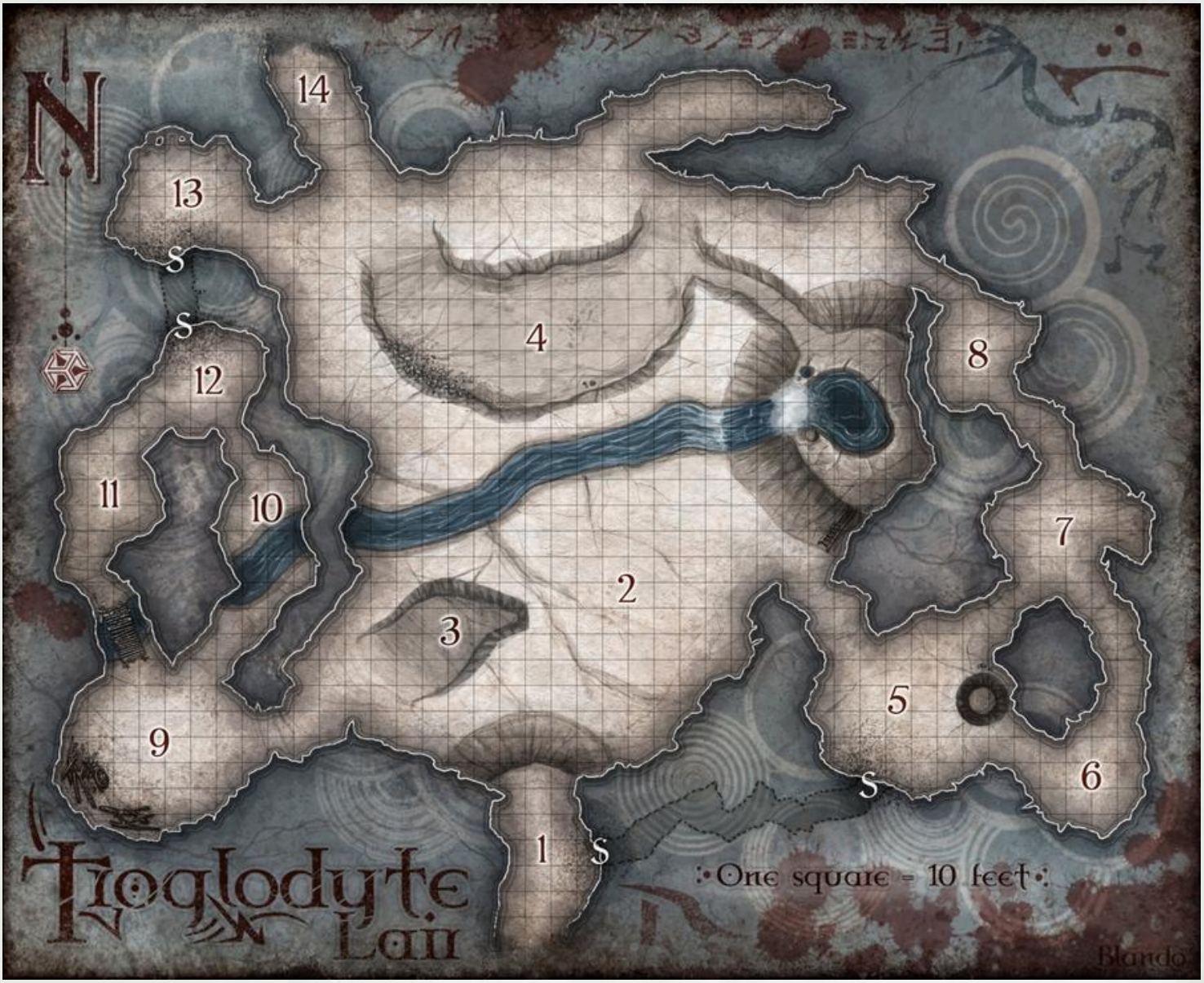
Esta sección elevada de la caverna está limitada por unas abruptas laderas en el sudoeste y por unos desniveles de 6 pies de alto en todas las demás partes. Los desniveles requieren de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 11 para ser escalados.
Cinco **trogloditas** leales a H'slaat están estacionados aquí. Además de sus ataques normales, están armados con jabalinas que cogen de una pila con veinticinco jabalinas que tienen al lado de ellos, sobre el suelo de la caverna.

Jabalina. *Ataque de arma Cuerpo a Cuerpo o a Distancia:* +4 a impactar, alcance 5 pies o rango de 30/120 pies, un blanco. *Al golpear:* 3 (ld6) puntos de daño perforante.

H'hoort, una **troglodita** y pareja del caudillo S'slaar, está atada aquí entre dos estalagmitas.
Otro **troglodita** monta guardia a su lado. Liberar a H'hoort no hará que los aventureros consigan un respiro por parte de los trogloditas, pero si los personajes la toman cautiva, ambos bandos dudarán antes de atacar.

4. Depresión

El área al norte del arroyo está dominada por una depresión de 5 pies de profundidad. Un surco de 10 pies de anchura en el lado este de la depresión baja en pendiente hacia el área 9.
El caudillo troglodita ha desplegado sus fuerzas a lo largo de la estrecha franja de terreno alto entre la depresión y el arroyo.
El caudillo S'slaar es un **troglodita** con 20 puntos de golpe que empuña una *espada larga +2*. Mientras empuña la espada, S'slaar gana la siguiente opción de acción:



Espada larga +2. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo;* +6 a golpear, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 8 (ld8 + 4) puntos de daño cortante 9 (ldl0 + 4) puntos de daño cortante si es usada con las dos manos.

S'slaar está acompañado por cinco **trogloditas** con 20 puntos de golpe cada uno y tres **trogloditas** normales.

Tesoro

La *espada larga +2* de S'slaar es de manufactura drow (ver la barra lateral "Objetos de Manufactura Drow" en el Apéndice B). Los gavilanes de la guarda tienen la forma de estilizadas arañas con diminutas gemas engarzadas en los ojos. Grabadas en su hoja están las palabras *Olothtlumalla,* luna expresión drow que significa "Loada sea la oscuridad".

5. Suministros y Cautivos

Esta área está ocupada por las fuerzas de H'slaat. Un troglodita protege la cueva. Un personaje puede esquivar sigilosamente al guardia con un control exitoso de Destreza (Sigilo) CD 12.

El suelo de la caverna está cubierto con huesos roídos; los restos de enanos y drows muertos. Un pozo circular, de nueve pies de profundidad, alberga a seis cautivos: dos drow y cuatro enanos escudo plebeyos.

Estos desafortunados se separaron de grupos más grandes (ver "Encuentros Aleatorios" antes en este mismo capítulo) y fueron capturados por los trogloditas. Cada pocos días, uno de ellos es devorado por la tribu. Los cautivos están sucios y débiles, todos tienen cuatro niveles de agotamiento y les queda 1 punto de golpe. Cualquiera de los cautivos puede explicar la naturaleza del conflicto entre H'slaat y S'slaar. Si son liberados, los drow huirán inmediatamente hacia la Infraoscuridad, pero los enanos se ofrecerán a acompañar a la expedición si los aventureros los liberan. Los drow son varones miembros de la Casa Melarn y se llaman Rinil y Xol. Los enanos escudo provienen de las Marcas Argénteas y se llaman Dauthorn Brightmantle (hombre), Traldak

Guarida Troglodita: Rasgos Generales

Los personajes verán varios rasgos recurrentes mientras exploran la guarida troglodita.

Iluminación. Unos luces nocturnas (ver "Hongos de la Infraoscuridad" en el Capítulo 2 y otros hongos luminiscentes iluminan tenuemente las cavernas y túneles de la guarida de los trogloditas.

Techos. La caverna principal tiene un techo a 90 pies de altura. Las cavernas laterales más pequeñas tienen techos a 60 pies de altura. A no ser que se diga lo contrario, todos los techos tienen estalactitas colgando de ellos.

Hedor. El terrible hedor de los trogloditas puede ser olido por toda la guarida, aunque no es lo suficientemente fuerte como para tener efectos perjudiciales sobre los visitantes.

Xornbane (hombre), Zulia Stonewhisper (mujer) y Hargrilt Hammerhome (mujer).
Hay cascotes apilados a lo largo del muro sur de la caverna, ocultando un pasadizo oculto que lleva al área 1. Cualquiera con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o más percibirá el pasadizo. Cualquiera que registre activamente la pila de cascotes lo encontrará con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD10.

Tesoro

Dentro de la cueva, cuatro cajas de madera de zurkh contienen un rollo de cuerda de seda de 50 pies de longitud, cuatro frascos de aceite, veinte libras de comida rancia, seis mazas y dieciséis jabalinas (un poco estropeadas pero utilizables), cuatro barriles de vino en buenas condiciones, con un valor de 10 po cada uno, y un cofre de caudales cerrado con llave. Se requiere de herramientas de ladrón y un control exitoso de Destreza CD 15 para abrir el cofre, el cual contiene 180 po (acuñadas en Menzoberranzan y Gracklstugh), tres gemas por valor de 50 po cada una, una *poción de forma gaseosa*, y una *daga +1* con un damasquinado de plata con diseños de telaraña en la empuñadura. La daga es de manufactura drow (ver la barra lateral “Objetos de Manufactura Drow” en el Apéndice B). Las toscas camillas que los trogloditas usan para transportar estos objetos están apoyadas contra la pared de la caverna.

6. Respiradero de Vapor

Un ancho chorro de valor ardiente sale de una grieta en el suelo cerca del muro este de esta caverna. Creciendo alrededor del respiradero de vapor hay un lecho de liquen de fuego (ver “Hongos de la Infraoscuridad” en el Capítulo 2).
Cualquiera con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 13 o más verá una veta de gemas preciosas, dentro del muro de roca detrás del respiradero de vapor. Cualquiera que revise de forma activa la caverna avistará automáticamente el depósito de gemas. Las gemas no pueden ser alcanzadas sin entrar en una zona de 10 pies por 10 pies por 10 pies llena de vapor ardiente. Cualquier criatura que entre en el área o que comience su turno dentro de ella sufrirá 1d8 puntos de daño por fuego. Los desechos en el área 5 o un objeto similar pueden ser usados para bloquear el paso del vapor que sale del respiradero antes de que se debiliten y queden destruidos.

Tesoro

Por cada ronda pasada excavando en la pared, un personaje tiene un 10 por ciento de extraer una gema por valor de 100 po. La probabilidad se incrementa al 20 por ciento, si el personaje tiene un entrenamiento en minería y maneja un pico de minero. Después de que 10 de esas gemas hayan sido extraídas, la veta se agota. Por cada ronda que cualquier número de personajes excave en el muro hay un 10 por ciento acumulativo de probabilidades de que el sonido atraiga la atención de los trogloditas que permanezcan en las áreas 5 o 7.

7. Puesto Avanzado Troglodita

H'Slaal estacionó cuatro **trogloditas** aquí para que vigilaran ante cualquier integrante de las fuerzas de S'Slaar que pudiera intentar colocarse en posición de ataque a través de las cavernas exteriores. Estos guardias están siempre alertas. Uno de ellos porta un cuerno que hará sonar en caso de ataque. Si el cuerno es tocado, ocho de los trogloditas en el área 2 vendrán a esta cueva a investigar y reforzar las defensas.

8. Guarida de Morfolitos

Esta pequeña caverna está llena de estalactitas y estalagmitas, haciendo del suelo de la cueva terreno difícil. Ningún liquen fosforescente crece aquí, por lo que la cueva está a oscuras.
Dos de las estalagmitas son en realidad **morfolitos**, mientras que cuatro de las estalactitas son en realidad **perforadores** (la progenie de los morfolitos). Mientras están esperando, estas criaturas son virtualmente indetectables.
Cualquier miembro del grupo con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 20 o más percibirá algo inusual en las formaciones de roca de la cueva. A no ser que sean reconocidos, los morfolitos y los perforadores sorprenderán a cualquiera que entre en el área.

Tesoro

Registrar la cueva revela los restos medio devorados de un varón drow apoyados contra uno de los muros. El drow porta una pequeña bolsa con 30 po y dos *pergaminos de conjuros (escudo* y *fuerza fantasmal)* escritos sobre hojas de trillimac (ver “Hongos de la Infraoscuridad” en el Capítulo 2).
Si los morfolitos resultan muertos y son abiertos en canal, los aventureros encontrarán 25 po en el buche de uno y un *anillo de protección* en el del otro.

11. Poza Hundida

El agua de un arroyo desemboca en esta gruta de 15 pies de profundidad, formando una poza de 10 pies de profundidad con una estrecha grieta en el fondo. El agua de la poza es segura para beber, y creciendo alrededor de la orilla de la poza hay 3d6 orbes acuosos (ver “Hongos de la Infraoscuridad” en el Capítulo 2).

10. Ruinas

Esta gran caverna está reforzada con suficientes tablas de madera de zurkh como para construir una balsa. Un viejo puente hecho con maderas de zurkh mohosas cruza una corriente subterránea en uno de los túneles que conducen hacia el Norte.

11. Poza de Cría

La corriente subterránea pasa a través de esta cueva, viajando de oeste a este. Los aventureros podrán escuchar algo chapoteando en el agua tan pronto como entren en esta área. Cualquier personaje que entre en la corriente será inmediatamente atacado por un **banco de pirañas**.

12. Respiraderos Geotérmicos

Los aventureros sentirán el calor que emana de esta área tan pronto como se aproximen. Unas anchas grietas, algunas de ellas de hasta 2 pies de anchura, recorren el suelo de la caverna, abriéndose a un pozo de roca fundida a 25 pies por debajo de la caverna. El brillo rojizo de la lava ilumina este área con una luz tenue. Al final de cada minuto que los personajes pasen aquí, tira un d6. Con una tirada de 1, 1d4 **Mefits de magma** emergerán de una de las grietas y atacarán. No más de doce Mefits aparecerán en un periodo de 24 horas.

13. Cueva Vacía

Rocas y pequeños peñascos han sido apilados a lo largo del muro norte de esta caverna, vacía en lo que se refiere al resto. Las piedras ocultan un pasadizo al área 14, enterrado durante un desprendimiento.

Cualquiera con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o más percibirá el pasadizo. Cualquiera que registre activamente la pila de cascotes lo encontrará con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 10.

14. Punto de Encuentro

Las tropas de caballería de S'slaar están estacionadas en esta caverna, esperando a la orden de su señor para atacar. Seis **trogloditas** están montados sobre seis **lagartos gigantes**.
Rocas y pequeños peñascos han sido apilados a lo largo del muro norte de esta caverna, vacía en lo que se refiere al resto. Las piedras ocultan un pasadizo al área 13, enterrado durante un desprendimiento.
Cualquiera con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o más percibirá el pasadizo. Cualquiera que registre activamente la pila de cascotes lo encontrará con un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 10.

Desarrollo

Si la orden de atacar llega, la caballería de S'slaar saldrá a galope a través del pasadizo oculto en el muro sur de la cueva (ver "Resolviendo el Conflicto").

15. Túnel de Salida

Este túnel de gusano púrpura lleva de vuelta a los Culebreos de Gusano. A no ser que estén siendo perseguidos, los personajes pasarán a estar a salvo de los trogloditas cuando alcancen este área.

Resolviendo el Conflicto

H'slaat ordenará a sus seguidores que comiencen a atacar unos 20 minutos después de que los personajes lleguen al área 1. A no ser que los personajes intervengan, el conflicto se desarrollará de la forma siguiente:

- H'slaat ordenará a sus seguidores trogloditas en el área 2 que atraviesen la corriente mientras los trogloditas en el área 3 lanzan jabalinas sobre las fuerzas del caudillo.
- Mientras tanto H'slaat cogerá a H'hoort del área 3.
- H'slaat cruzará la corriente arrastrándola tras él. Amenazará con matarla a no ser que el caudillo se enfrente con él en combate singular.
- Los trogloditas en las área 5 y 7 intentarán avanzar por las cavernas laterales para atacar a las fuerzas del caudillo en el área 4 por la retaguardia. Sin embargo, si los morfolitos y perforadores en el área 8 no han resultado muertos a manos de los aventureros, los trogloditas resultarán sorprendidos y masacrados.
- La caballería de S'slaar en el área 14 avanzará por las cavernas del oeste y atacarán las fuerzas de H'slaat por la retaguardia

Si los aventureros no intervienen, la batalla durará aproximadamente 20 asaltos y terminará cuando H'slaat mate al caudillo en la depresión (área 4). La mitad de los trogloditas de ambos bandos habrá resultado muerta. Los que queden aceptarán a H'slaat como su nuevo caudillo.
Mientras la batalla dure, un personaje puede moverse sigilosamente a través de un área ocupada por trogloditas con un control exitoso de Destreza (Sigilo) CD 10.
A pesar de lo tenso que pueda ser el conflicto entre H'slaat y S'slaar, los trogloditas olvidarán rápidamente su conflicto y se unirán contra una amenaza común, como pueda ser la de los personajes y su inesperada fuerza expedicionaria.

Voz en la Oscuridad

Después de tratar o de esquivar a los trogloditas, los aventureros pueden continuar en dirección hacia el nido de los gusanos púrpura. Sin embargo, a menos de seis millas del nido, se encontrarán con una inesperada sorpresa en la oscuridad.

> Los restos de un desprendimiento de rocas han abierto una pequeña caverna abovedada a lo largo del pasadizo. Aparte del ocasional insecto bioluminiscente que repta por los muros, la caverna está a oscuras.
>
> De repente, una sonora voz resuena por todos lados a vuestro alrededor, hablando en Infracomún: "¡Volved atrás o sufriréis una muerte demasiado horrible como para que os lo podáis imaginar! ¡Habéis sido advertidos!"

La voz es en realidad un truco de *ilusión menor*. Si nadie en el grupo comprende el Infracomún, la terrible amenaza sonará a una jerigonza para ellos. El truco ha sido lanzado por Hanne Hallen, una joven drow aliada con la Casa Myzzrym. Hanne tiene las estadísticas de un **drow**, con las siguientes modificaciones:

- La CA de Hanne es 12 o 15 si ha lanzado *armadura de mago* y no viste un camisote de mallas.
- Su inteligencia es de 17 (+3).
- Añade Arcanos +5 e Investigación +5 a su habilidades y el Común a su lista de lenguajes conocidos.
- Hanne tiene también el siguiente rasgo de Lanzamiento de Conjuros.

Lanzamiento de Conjuros. Hanne es una lanzadora de conjuros de 1º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia (Salvación de Conjuros CD13, +5 a impactar con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:
Trucos (a voluntad): *ilusión menor, rayo de escarcha*
1º nivel (2 espacios): *escudo, armadura de mago*

La madre de Hanne, Zhora Hallen, lidera a los Cazadores Oscuros, exploradores drow que roban huevos de gusanos púrpura.
Estos huevos son apreciados por los magos, los cuales los usan en rituales mágicos. Hanne estaba en su primera recogida de huevos con el grupo de su madre cuando un gusano púrpura de paso apareció en el túnel por el que estaban viajando. Separándola del grupo. Convencida de que su madre y el resto de los Cazadores Oscuros habían muerto por el gusano púrpura, la tenaz y hambrienta joven maga intenta volver a Menzoberranzan.
Hanne avistó a los aventureros e intentó asustarlos. Se escondió tras un montón de cascotes a lo largo del muro de la caverna pero puede ser avistada con un control exitoso de Sabiduría (percepción).
Si los aventureros deciden retirarse, encontrar otro túnel que viaje en la dirección correcta añade veinte millas a su viaje en dirección al nido de gusanos. Si continúan hacia delante, la voz volverá a gritar en Infracomún: "¡Estúpidos! ¡Huid ahora! ¡Esta es vuestra última advertencia! Una vez los aventureros entren en la caverna, Hanne podrá ser vista con un control de Sabiduría (Percepción) CD 10. Si es avistada, Hanne amenazará al grupo con su "poderosa magia", pero abandonará su actitud hostil si se le ofrece comida y agua. Puede ser convencida de que cuente su historia con un control exitoso de Carisma (Persuasión) CD 12.
Si los aventureros atacan a Hanne, luchará lo mejor que pueda. Si son amistosos, Hanne estará dispuesta a viajar con ellos.

Criadero de Gusanos

Según los personajes se acerquen al nido, obtendrán una vista de uno de sus guardianes y pueden tener una inesperada caída.

Mientras avanzáis a través de un largo túnel, todo a vuestro alrededor comienza a moverse y temblar. De repente, el suelo del túnel se hunde bajo vuestros pies.

El túnel a través del cual los personajes viajan se halla directamente por encima del área 1 del nido. Los movimientos de un gusano púrpura cercano han debilitado el suelo del túnel, haciendo que una sección de 10 pies cuadrados de ese se rompa y se colapse. Cualquier personaje en el área debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o caer 25 pies en el área 1 por debajo.

1. Caverna de Entrada

Cualquier personaje que caiga en esta oscura cueva tendrá tiempo para recuperarse, mientras que los personajes que evitaron la caída pueden atar cuerdas al borde del túnel por arriba, y luego bajar a la cueva. En cualquier caso, los personajes escucharán más temblores en la distancia.

2. Cueva de los Hongos

Una variedad de hongos cubre el suelo de esta oscura caverna, cuyo techo se halla a 15 pies de altura. Cada diez minutos que se pase aquí forrajeando, se obtendrán ld3 libras de hongos comestibles por persona (hasta un máximo de 20 libras).

CRIADERO DE GUSANOS: RASGOS GENERALES

Los personajes encontrarán los siguientes rasgos en el criadero de los gusanos púrpura.

Iluminación. Todos los túneles y cámaras están a oscuras a no ser que el texto diga lo contrario.

Túneles de los Gusanos Púrpura. Los túneles marcados en el mapa como Tl , T2, y T3 no existirán aún cuando los personajes entren por primera vez en el criadero. Son creados por gusanos púrpura después de que el grupo llegue, de la forma que se señala aquí:

- Quince minutos después de que el grupo entre en el área 1, un gusano púrpura abrirá un túnel hasta el área 1, luego viajará a través del área 3 y creará el túnel T1 para entrar en el área 8.
- Diez minutos después de que el primer gusano llegue, un segundo gusano entrará a través del túnel en el área 7. Avanzará a través de la contigua cámara de los ecos, luego avanzará hasta el área 8. Luego excavará el túnel T2 hacia la cámara de los ecos del este antes de salir por el túnel de gusano en el área 14.
- Quince minutos después de que el segundo gusano llegue, otro gusano púrpura entrará a través del túnel en el área 7, cavará el túnel T3 desde la cámara de los ecos del sur hasta la cámara de los ecos del Este, para luego salir a través del túnel de gusano en el área 14.

La presencia de los gusanos es anunciada por un sordo rugido 2 minutos antes de que aparezcan. (Los murciélagos en el área 9 también huirán de sus nidos 1 minuto antes de que un gusano púrpura aparezca). Los gusanos ignorarán a los intrusos excepto los que estén en el área 8, pero no perseguirán a nadie que huya.

El pasadizo hasta el área 3 es una pronunciada cuesta que sube 10 pies, cubierta de pequeñas rocas y grava. Moverse hacia arriba requiere de un control exitoso de Destreza (Acrobacias) CD 12. Con un control fallido, un personaje resbala y cae hasta el fondo de la cuesta, sin sufrir ningún daño. Si alguien en la parte de arriba deja caer una cuerda para ayudar a otros a trepar no será necesario ningún control.

3. Osario

Esta cámara de 30 pies de altura está tenuemente iluminada por líquenes luminiscentes. Miles de huesos cubren el suelo de la caverna, incluyendo muchos reconocibles como pertenecientes a humanoides (principalmente enanos, elfos y goblins) y algunos otros como pertenecientes a extrañas e inidentificables criaturas. Exactamente de donde vienen los huesos es un misterio. Una grieta en el muro sur lleva hasta el área 4.

El túnel marcado como T1 no existirá hasta que un gusano púrpura lo cree quince minutos después de que el grupo descubra el área 1 (ver la barra lateral Criadero de Gusanos: Rasgos Generales). Por tanto, los personajes no podrán alcanzar el área 8 hasta que el túnel haya sido formado.

4. Fisura

Esta caverna de 30 pies de altura sin iluminar tiene una fisura de 20 pies de anchura en su centro, la cual desciende mil pies. A treinta pies por debajo del borde se hallan los restos esqueléticos de un aventurero elfo lunar cubiertos por una armadura de cuero hecha jirones. Escalar los muros de la fisura requiere de un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 15.

Tesoro

El esqueleto todavía viste un *anillo de libertad de acción* en uno de sus dedos.

5. Cámara del Eco

Estas tres cavernas de 60 pies de altura, excavadas y expandidas por los gusanos púrpura, se hallan alrededor del área 8 como medidas defensivas. Usando su saliva, los gusanos han creado gruesas cuerdas resinosas que se extienden de pared a pared. Estas cuerdas tiene dos pies de espesor y se hallan suspendidas a 50 pies por encima del suelo.

Cualquier ruido en estas cámaras (como la de un voz hablando a volumen normal, o el sonido de metal resonando contra metal) hace que las cuerdas reverberen, creando una fuerte vibración a través de las resonantes cavernas, alertando a los gusanos púrpura de la presencia de intrusos.

Desarrollo

Si los personajes activan una vibración en una de esas cámaras de eco, un distante rugido podrá ser escuchado para luego desaparecer, mientras un **gusano púrpura** excava hacia la cámara de los huevos, llegando allí en 1d4 minutos (ver área 8 para más detalles).

6. Espacio de los Cuidadores

Unos líquenes fosforescentes se aferran a los muros de esta caverna de 30 pies de altura. Stronk, un brutal **fomoriano**, tiene aquí su guarida.

De alguna forma, el gigante ha formado un vínculo con los gusanos púrpura, convirtiéndose en el cuidador de sus huevos. Controla de forma regular los huevos, retira hongos de encima de ellos y los defiende de depredadores.



Stronk estará durmiendo encima de un montón de pieles y roncando ruidosamente cuando los personajes lleguen. Los personajes que rebusquen por la habitación verán los restos de las últimas sanguinolentas comidas del fomoriano; viajeros perdidos en los Culebreos de Gusano o aventureros en busca de huevos. Aventurarse dentro de la guarida de Stronk sin despertarlo requiere de un control exitoso de Destreza (Sigilo) CD 12.
Si se despierta, el fomoriano gritará algo acerca de "matar a los ladrones de huevos" y "proteger a mis preciados huevos", luego luchará para defender el área de anidamiento.
Si Stronk es reducido a la mitad de su total de puntos de golpe o menos, cargará hacia la cámara de los ecos adyacente (área 5) y lanzará un grito para llamar a un gusano púrpura antes de volver al combate.

Tesoro

Todo el tesoro que Stronk ha obtenido de sus víctimas ha sido colocado bajo su colchón de pieles para ponerlo a buen recaudo: 40
pp, un broche de electro por valor de 120 po, seis gemas por valor de 50 po cada una, dos *pociones de curación mayor* y un libro de poesía drow por valor de 100 po.

7. Cámara de Entrada

Esta caverna se eleva hasta una altura de 50 pies y contiene muchas estalactitas y estalagmitas. Un túnel de gusano púrpura conduce hacia afuera hacia los Culebreos de Gusano desde aquí, pero la boca del túnel está a 40 pies por encima del suelo de la caverna.
Escalar la pared de roca para llegar a la boca de la cueva requiere de un control de Fuerza (Atletismo) CD 15.

Desarrollo

Zhora Hallen y sus Cazadores Oscuros entrarán en el criadero de los gusanos púrpura escalando hacia abajo la pared rocosa en este lugar poco después de que los personajes lleguen (ver "Cazadores Oscuros" más adelante). Los personajes pueden abandonar también el criadero y volver a los Culebreos de Gusano usando esta ruta.

8. Cámara de los Huevos

El techo de esta caverna se halla a 80 pies de altura. Un par de gusanos púrpura han puesto aquí sus huevos, cimentándolos juntos y anclándolos a las paredes de la caverna con su resinosa saliva. Siete racimos albergan seis huevos cada uno. Cada huevo es una esfera plateada de 3 pies de diámetro. Su cascarón es duro (CA 20), pero un huevo resulta destruido si sufre cualquier cantidad de daño.
Dos de los cuatro filamentos resinosos que anclan los racimos de huevos a los muros de la caverna tiene hebras sueltas que cuelgan hasta el suelo de la caverna. Es posible subir por estas hebras sueltas hasta estos puntos para alcanzar los huevos.

Moverse por las hebras es un proceso lento, cada pie de distancia cuesta 3 pies de movimiento. Cualquiera que luche encima de una de las hebras debe superar un control de Destreza (Acrobacias) CD 10 para evitar caer. Un aventurero que alcance un racimo de huevos y que disponga de una herramienta adecuada (como una daga, espada o hacha, puede liberar cuidadosamente un huevo en 2d4 minutos.
Los límites superiores de la cámara de los huevos están cubiertos por telarañas tejidas por las arañas gigantes en el área 11. Algunas de estas llegan hasta abajo hasta alcanzar el nivel de los racimos de huevos. Por cada cinco minutos que los aventureros pasen en esta sala, realiza un control aleatorio tirando un d20 y consultando la tabla de encuentros de la Cámara de los Huevos.

ENCUENTROS EN LA CÁMARA DE LOS HUEVOS

d20	Encuentro
1-15	Ningún encuentro
16-18	1 **araña gigante** del área 11
19-20	1 **gusano púrpura**

La araña gigante caminará por el techo y sorprenderá a los aventureros a no ser que alguien en el grupo tenga una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 14 o más.
Si aparece un gusano púrpura, entrará en el criadero a través del túnel en el área 7 y rodeará el exterior de la caverna. Cualquier miembro del grupo en la cámara de los huevos puede intentar esconderse con un control exitoso de Destreza (Sigilo) CD 10. Un control fallido indica que el miembro del grupo atrae la atención del gusano.
El gusano púrpura atacará a cualquiera que detecte en la cámara excepto a las arañas gigantes del área 11 y al fomoriano del área 6. No perseguirá a personajes que huyan más allá de las cámaras del eco contiguas (área 5) o la cámara de agua estancada (área 10). Si no detecta intrusos, el gusano púrpura saldrá del complejo a través del túnel en el área 7 pasando a través de la cámara del eco más cercana.

9. Cueva de los Murciélagos

Esta cueva está llena de estalagmitas y estalactitas, y es el hogar de miles de murciélagos. El suelo de la caverna está cubierto de una espesa capa de guano, haciendo que sea terreno difícil. Los murciélagos pasan la mayor parte del tiempo en el techo de la caverna a 60 pies, pero el sonido de los gusanos púrpura los pone nerviosos. Cuando un gusano púrpura entre en el área 8 (ya sea por un encuentro aleatorio o como respuesta a una alarma del área 5, o como se señala en la barra lateral Criadero de Gusanos: Rasgos Generales), un enjambre de murciélagos saldrá de la cámara 1 minuto antes de que el gusano aparezca. Tira un d6 para determinar la dirección en la que vuelan los murciélagos. Con una tirada de 1-3 los murciélagos tomarán la ruta más corta hacia el túnel en el área 7 y saldrán a través de ese túnel. Con una tirada de 4-6, los murciélagos tomarán las ruta más corta hacia el túnel en el área 14 y saldrán por ese túnel.

La Ayuda de Hanne

Educada por su madre, Hanne (ver "Voz en la Oscuridad") sabe bastante acerca de los gusanos púrpura. Si viaja con los personajes, se dará cuenta de que están en un criadero de gusano tan pronto como entre en el área 8. También reconocerá las cámaras de los ecos (área 5) y comprenderá su función.
Hanne no querrá irse del criadero sin al menos un huevo. Si es necesario, se alejará sigilosamente del resto del grupo para obtener uno.

El enjambre no atacara a no ser que se sienta amenazado, pero cualquier criatura que ocupe un área por la que pase el enjambre será golpeada por los murciélagos, sufriendo 1d4 puntos de daño contundente.

Desarrollo

Cuando el gusano púrpura que amenazó al enjambre abandone el criadero, los murciélagos volverán a esta cueva pasados 10 minutos.

10. Cueva del Agua Estancada

El suelo de esta oscura caverna de 60 pies de altura está cubierto por una espesa capa de viscosa saliva de gusano púrpura. Por consiguiente, el suelo se considera terreno difícil.
Tan pronto como entren, los aventureros verán docenas de objetos brillantes embebidos en la viscosa saliva bajo sus pies. Una inspección más detenida revelará que los objetos brillantes son en realidad gemas preciosas.
Por cada minuto que los aventureros pase en esta cueva, hay un 25 por ciento de probabilidades de que atraigan la atención de 1d4 arañas gigantes de las del área 11. Las arañas se desplazarán por techo y paredes, evitando el viscoso suelo.

Tesoro

Si los aventureros se toman 10 minutos para rebuscar en la viscosa saliva, podrán recuperar un total de gemas por valor de 50 po cada una.

11. Nido de Arañas

Las arañas gigantes disfrutan de una relación simbiótica con los gusanos púrpura, y son con frecuencia encontradas acechando en el interior de los criaderos de los gusanos púrpura. La multitud de depredadores que buscan los huevos de los gusanos proporcionan presas fáciles a las arañas, mientras que la presencia de las arañas proporciona un grado mayor de protección a los criaderos.
La mitad este del suelo de esta caverna está cubierta de telarañas que caen desde el techo. Revisa la sección de "Peligros de la Mazmorra" en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master* para ver las reglas acerca de las telarañas. Ocho **arañas gigantes** acechan en el nido, menos cualquier otra que haya sido muerta en cualquier otro lugar del criadero.

12. Fisura

Una fisura cruza esta caverna, extendiéndose de pared a pared. La fisura tiene 10 pies de anchura, 200 de profundidad y se inclina hacia el sudoeste en un ángulo de sesenta grados.
La cuesta de la fisura puede ser escalada con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 15. Una criatura que falle el control por 5 o más, caerá rodando por la cuesta hasta llegar al fondo de la fisura, sufriendo el daño correspondiente por caída.

Tesoro

En el fondo de la fisura yacen los esqueletos de dos svirfneblin que intentaron saltar a través de la fisura mientras eran perseguidos por un gusano púrpura. Yaciendo cerca de los restos de los gnomos de las profundidades hay dos picos de minero y una pequeña bolsa de cuero que contiene una *gema de resplandor*.

13. Túnel de Salida

Los personajes pueden abandonar el criadero de gusanos y volver a los Culebreos de Gusano a través de este túnel excavado por los gusanos púrpura.

Los Cazadores Oscuros

Los Cazadores Oscuros están compuestos por Zhora Hallen (una **guerrero drow de élite)** y diez **drow**. Cada uno de ellos porta equipo de aventurero (saco de dormir, cuerda, y un frasco de aceite), raciones de comida para tres días, y 2d6 x 10 po. Zhora y sus camaradas sobrevivieron al ataque de gusano púrpura que los separó de Hanne (ver "Voz en la Oscuridad"). Zhora cree que Hanne está muerta. Veinte minutos después de que los personajes entren en el criadero de gusanos púrpura a través del área 1, Zhora y sus Cazadores Oscuros entrarán en estas cavernas a través del túnel en el área 7, luego bajarán escalando hasta el suelo de la caverna. Pasarán unos cuantos minutos reagrupándose, avanzarán a través de la cámara de los ecos del sur, luego llegarán al área 8 y escalarán los filamentos de resina para coger dos huevos de gusano púrpura.

Si se encuentran con los aventureros y Hanne no está presente, los drow serán hostiles, aunque pueden ser convencidos de llegar a una tregua temporal con un control exitoso de Carisma (Persuasión) CD 20. Si Hanne está con el grupo y ha sido bien tratada, ella y su madre tendrán una reunión a solas. Con gran seriedad, Zhora prometerá a los aventureros que devolverá la deuda que les debe de la forma que pueda.

Desarrollo

Si los personajes ayudan a que se reúnan Zhora y Hanne, este acto de benevolencia podría potencialmente a llevar a que Zhora ayude a los aventureros durante el Capítulo 15 "La Ciudad de las Arañas". Ver capítulo para más detalles.

El Vasto Oblivium

Siguiendo las indicaciones de Vizeran, los personajes encontrarán la fisura conocida como el Vasto Oblivium, la guarida del contemplador Karazikar, a doce millas del criadero de los gusanos púrpura.

El contemplador creó el Vasto Oblivium usando sus rayos oculares de desintegración. Esta guarida consiste en una fisura central conocida como "las Fauces de Karazikar", rodeada por diez chimeneas verticales, las cuales están interconectadas por túneles horizontales como "radios en una rueda" y horadadas con pequeñas cuevas usadas por los seguidores y esclavos del contemplador. Una telaraña de puentes de cuerda cruzan las fauces conectando los túneles en varios niveles.

Habitantes

Karazikar se considera el amo de todos estos dominios. El contemplador no vive solo, sin embargo, mantiene su guarida bien surtida con sirvientes prescindibles.

Karazikar el Ojo Tirano

Al igual que la mayor parte de los suyos, este contemplador es odioso y paranoico, no confía en nadie. Sus sirvientes son plenamente conscientes que no complacer a su amo significa la muerte o la petrificación. Karazikar tiene objetivos más allá de simplemente gobernar sobre sus dominios. Hace mucho tiempo, el contemplador escuchó rumores acerca de un dispositivo arcano conocido como el Motor del Laberinto, del que se dice que es capaz de mover los engranajes de la realidad. Durante la última Gran Marcha de los Modrones, Karazikar capturó a un pentadrón, y tras aquello, quedó convencido de que el Motor del Laberinto se hallaba en la Infraoscuridad. Desafortunadamente, el instinto axiomático del modrón no puede ser vencido y este murió antes de poder revelar nada. Desde entonces, el contemplador ha hecho saber que está interesado en ciertas "curiosidades", y recompensará a cualquiera que le traiga más Modrones o que le traiga pistas o la localización del Motor del Laberinto (el cual aparece descrito en el Capítulo 14).

El Vasto Oblivium: Rasgos Generales

Los personajes encontrarán los siguientes rasgos en el territorio del Vasto Oblivium.

Iluminación: Los túneles y cámaras del Vasto Oblivium están tenuemente iluminadas por hongos y líquenes luminiscentes.

Puentes. La fisura central de las Fauces de Karazikar tiene 100 pies de anchura, atravesada por puentes hechos de tripa y madera de zurkh anclados a argollas clavadas en la piedra en los muros cercanos a las entradas de los túneles. Los túneles están escalonados, de tal forma que los puentes se cruzan entre sí a diferentes alturas. Desde cualquier puente, un personaje puede trepar o dejarse caer 10 pies para alcanzar un puente que lleve a un túnel en un nivel adyacente.

Fisura. La fisura de las Fauces de Karazikar se extiende unos 500 pies por debajo de los túneles y puentes situados más abajo, hundiéndose en la oscuridad. Una caída en la fisura produce 20d6 puntos de daño contundente.

Chimeneas. Las diez chimeneas verticales situadas alrededor del perímetro de la fisura tienen todas 30 pies de anchura y 100 pies de altura. Están localizada a 100 pies del borde de la fisura y conectadas a ella con túneles. Cada chimenea tiene pequeñas cámaras laterales y pequeñas cavernas, y están equipadas con escalerillas de cuerda para que los esclavos de Karazikar se muevan por ellas hacia arriba y hacia abajo.

Shedrak de los Ojos

El esclavo favorito del contemplador es un humano llamado Shedrak de los Ojos. Como "arcipreste" de Karazikar, lidera a los demás esclavos en la adoración a su amo y hace cumplir las órdenes del contemplador. Anteriormente un aventurero del mundo de la superficie, Shedrak y sus compañeros se adentraron demasiado en las profundidades de los Culebreos de Gusano. Sus compañeros se convirtieron en los juguetes de Karazikar, pero solo Shedrak fue capaz de resistir y sobreponerse a los efectos de los diez rayos oculares del contemplador. Impresionado por esta hazaña de extraordinaria suerte, Karazikar hizo de este humano su acólito después de romper su mente y doblegar completamente su voluntad. Shedrak está completamente loco, considera a Karazikar un dios, y no tolera ningún comportamiento desafiante o falta de respeto alguno hacia su "divino maestro".

Esclavos

Cien esclavos de varias razas humanoides sirven al contemplador. Algunos fueron capturados mientras vagabundeaban demasiado lejos de sus asentamientos en la Infraoscuridad, mientras que otros fueron comprados en los bazares de esclavos de Menzoberranzan.

Los esclavos más jóvenes han nacido en el Vasto Oblivium, y han crecido aquí, no habiendo conocido otra vida. Muchos de los esclavos del contemplador lo adoran, sus mentes han sido retorcidas por los rayos hechizadores del contemplador y su largo tiempo en cautividad.



Todos los esclavos temen al contemplador y no conciben siquiera la noción de actuar contra él. Sin embargo, ser testigos de la bravura de los aventureros puede convencerlos. Si los personajes demuestran su voluntad de desafiar al contemplador (incluyendo el matar a Shedrak), los esclavos supervivientes pueden ser convencidos para que ayuden con un control exitoso de Carisma (Persuasión) CD 16. Con un control fallido, los esclavos o bien atacarán a los personajes o bien se esconderán de ellos, esperando a que Karazikar se encargue de ellos.

Llegada

Cuando los personajes lleguen a menos de una milla del Vasto Oblivium, sentirán una sensación creciente de ser observados. Tendrán atisbos de ojos mirándoles desde las sombras. Estos ojos se cerrarán y desaparecerán cuando alguien dirija la mirada hacia ellos, y los aventureros que busquen signos de qué los hubiera podido causar deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o ganar un nivel de Locura (ver "Locura" en el Capítulo 2).

El túnel de los personajes termina al final de una de las chimeneas exteriores del Vasto Oblivium (ver la barra lateral "El Vasto Oblivium: Rasgos Generales"). Los personajes pueden usar las escaleras de cuerda para llegar al fondo de la chimenea, y desde ahí continuar su camino hacia la fisura conocida como las Fauces de Karazikar.

Bienvenidos a las Fauces de Karazikar

Shedrak recibirá a los visitantes en la fisura, dándoles la bienvenida en nombre de su maestro, el gran Karazikar, y preguntándoles qué les trae aquí. Usa las estadísticas de **mago** para representarlo, con las siguientes modificaciones:

- Shedrak es caótico maligno.
- Tiene diez pequeños ojos tatuados en su cabeza afeitada que le permiten ver criaturas y objetos invisibles.
- Empuña un bastón no mágico rematado con un ojo de contemplador petrificado. Karazikar puede ver a través de este ojo y tratarlo como uno de sus propios ojos a efectos de usar sus rayos oculares. Romper el bastón torna inactivo el ojo e impide que Karazikar pueda usar esta propiedad.
- Porta una *poción de curación*, una *poción de veneno* y un *pergamino de conjuros* de *globo de invulnerabilidad*.

Mientras los aventureros sean respetuosos hacia Shedrak y su maestro; y particularmente si dicen portar mensajes u objetos de posible interés para el contemplador; Shedrak aceptará llevarlos ante Karazikar. Si los personajes se muestran hostiles, Shedrak ordenará que se vayan antes de que incurran en la ira de su todopoderoso maestro. Si es atacado, usará su pergamino de *Globo de Invulnerabilidad*, lanzará volar sobre sí mismo y se lanzará a la fisura. Shendrak aceptará a hasta diez miembros del grupo para que lo acompañen, ordenando que el resto de la fuerza expedicionaria quede atrás. Shedrak llevará luego al grupo más pequeño a través de un puente y hasta el centro de las Fauces de Karazikar.

Audiencia con Karazikar

Ya estén siendo escoltados por Shedrak o lleguen por si solos a las Fauces de Karazikar, los aventureros se encontrarán por primera vez con el Contemplador cuando crucen la fisura. El contemplador descenderá del techo sumido en las sombras, permaneciendo al menos a 20 pies del puente.

Si los personajes han venido a hablar, Karazikar les escuchará. El contemplador es increíblemente arrogante y habla y comprende solo el Habla Profunda e Infracomún. Si cualquiera de los personajes miente diciendo que tiene información de interés para el contemplador, Karazikar mencionará el Motor del Laberinto, ya sea para ver si los personajes saben algo de él, o en un tono burlón para sugerir que no es posible que sepan nada de él que él aún no sepa.

Matar a Karazikar es la única forma de reclamar un ojo central de contemplador para Vizeran. Al primer signo de violencia, el contemplador usará su rayo de desintegración para desintegrar una sección de 10 pies del puente, esperando lanzar a la fisura a uno o más de sus oponentes. Atacará a los enemigos con sus otros rayos oculares y hará un uso completo de sus acciones de guarida (ver el *Manual de Monstruos).*

Contra los personajes que intenten esconderse de él, el contemplador usará una acción de guarida para hacer que un ojo se abra en uno de los muros con línea de visión hacia una criatura que se esté escondiendo, luego atacará con uno de sus rayos oculares.

Los esclavos de Karazikar se dispersarán, asustados, durante cualquier confrontación, pero si Shedrak sigue con vida, protegerá a su "dios" lo mejor que pueda. Si el contemplador se ve reducido a 45 puntos de golpe o menos, intentará huir, ordenando a Shedrak (si todavía está vivo) que cubra su retirada.

Cuando el contemplador quede reducido a 0 puntos de golpe, su cadáver descenderá lentamente, cayendo 10 pies al principio de cada asalto hasta que alcance el fondo de la fisura. Un personaje que pueda alcanzar al contemplador, puede usar una acción para arrancar su ojo central. Hay también un 10 por ciento de probabilidades cada turno de que el cadáver del contemplador aterrice en uno de los puentes.

Esclavos Liberados

Si Karazikar y Shedrak son derrotados, los esclavos del contemplador emergerán de los diferentes túneles, se dirigirán hacia los puentes, y se arrodillarán en actitud suplicante, adorando a sus salvadores como si fueran dioses. Cada esclavo porta en su frente la marca de Karazikar, una cicatriz en forma de ojo abierto. Los esclavos están todos desarmados e incluye los siguientes:

- 21 enanos escudo **plebeyos**
- 17 humanos **plebeyos**
- 11 elfos de la luna **plebeyos**
- 8 mujeres **drow** y 1 varón **drow**
- 5 **gnomos de las profundidades**
- 23 **goblins**
- 15 **orogs**

Todos los esclavos tienen cuatro niveles de agotamiento (ver apéndice A del *Manual del Jugador)* y no pueden hacer mucho más que seguir sencillas instrucciones. Se unirán a la fuerza expedicionaria del grupo si se les empujara u ordenara hacerlo, pero no serán combatientes efectivos hasta que no hayan descansado y reducido sus niveles de agotamiento.

Los esclavos conocen varios detalles intrigantes de información:

- Karazikar esconde sus tesoros en las partes superiores de la fisura. La única forma de llegar al tesoro es levitando o volando.
- El contemplador está obsesionado con encontrar un aparato arcano conocido como el Motor del Laberinto.
- El contemplador capturó recientemente una extraña criatura mecánica que podría saber donde se encuentra el Motor del Laberinto (ver "Prisionero Modrón"). La criatura está encerrada en una sala con una puerta rodante. El contemplador usa su rayo de telequinesis para abrir y cerrar la puerta.

Amigos Perdidos

La liberación del Vasto Oblivium proporciona un trozo útil de trasfondo para introducir o reintroducir a personajes en el grupo. Si un aventurero o PNJ se perdió en la Infraoscuridad, o si quieres que un PNJ dejado atrás en un asentamiento reaparezca, puedes hacer que este personaje aparezca como esclavo tomado por Karazikar.

Dependiendo de las circunstancias, un personaje puede incluso unirse a los aventureros durante la batalla final para derrotar al contemplador.

De igual forma, un nuevo personaje jugador podría comenzar como un prisionero del contemplador, ahora liberado.

Cualquier esclavo que no se una al grupo estará ansioso de dirigirse hacia el asentamiento pacífico más cercano en la Infraoscuridad. Los drow estarán ansiosos de volver a Menzoberranzan, los gnomos de las profundidades a Blingdenstone.

Si los personajes urgen a los esclavos a que abandonen el Vasto Oblivium y partan por si solos a casa, resultarán sin embargo todos muertos mientras intentan escapar de los Culebreos de Gusano.

Si los personajes asignan miembros de su fuerza expedicionaria para liderar a los esclavos más allá de los Culebreos de Gusano, los esclavos tienen muchas más posibilidades de llegar a salvo a sus hogares.

Prisionero Modrón

Uno o más esclavos pueden llevar a los personajes hasta una pequeña cámara en el nivel superior del complejo. La habitación está sellada con una puerta circular de piedra de seis pulgadas de espesor que puede ser movida rodando con un control exitoso de Fuerza CD 20 o abierta con un conjuro de *apertura* o magia similar.

La habitación alberga a un **duodrón** dañado que Karazikar capturó recientemente con la esperanza de obtener más información acerca del Motor del Laberinto.

El duodrón tiene solo 1 punto de golpe y habla su propio lenguaje de chasquidos y chirridos, siempre refiriéndose a sí mismo como "nosotros". La locura demoníaca ha dejado dañada su memoria, pero si recibe un conjuro de *restauración mayor*, el modrón recordará dos cosas:

- "Éramos parte de una gran marcha. Nos separamos. Luego nos perdimos. Luego fuimos capturados. Luego comenzamos a alucinar. Luego nos encontrasteis".
- No sabemos nada de acerca de nada llamado "El Motor del Laberinto". Sin embargo, podemos detectar la presencia de un Ordenador a aproximadamente 289 millas hacia el Sur de nuestra posición actual. (El "Ordenador", al que se refiere el modrón, es un dispositivo que tiene como objeto llevar el orden al caos. Es, en realidad, a lo que otros se refieren como el Motor del Laberinto).

Tesoro

El contemplador usó su rayo ocular de desintegración para tallar una tosca imagen de sí mismo en el techo de la fisura de las Fauces de Karazikar, la figura de una gigantesca faz de contemplador mirando hacia abajo sobre la enorme fisura, su ojo central es una chimenea hueca que lleva a una bóveda semiesférica donde el contemplador guarda sus considerables tesoros: 15.000 po, 1.300 pp, diez gemas variadas con un valor de 500 po cada una, una *gema de visión*, un *collar de adaptación*, y una *túnica de ojos*.



Capítulo 14: El Laberinto

Más de los componentes necesarios para el ritual de invocación de demonios de Vizeran pueden ser encontrados en las profundidades del Laberinto; una maraña de retorcidos túneles y cuevas que se extienden aproximadamente unas 240 millas de norte a sur y 120 millas de este a oeste. Navegar por el Laberinto es una pesadilla, dado que la mayor parte de los túneles solo recorren una corta distancia en línea recta antes de volver sobre sí mismos o terminar de forma abrupta.

Baphomet el Rey Astado apareció en el Laberinto cuando los Señores Demoniacos fueron invocados a la Infraoscuridad. Al mismo tiempo, el rival de Baphomet, Yeenoghu, Señor Demoníaco de los Gnolls, se ha dedicado a cazar por los retorcidos túneles de los nuevos dominios de Baphomet.

Vizeran dirá a los personajes que encuentren la Galería de los Ángeles, un lugar en el corazón del Laberinto que yace a unas trescientas millas de Araj. Es el único lugar donde Vizeran sabe que los personajes podrán encontrar las plumas de ángel requeridas para el talismán de su ritual. El Motor del Laberinto yace a unas cuarenta y ocho millas más hacia el interior del Laberinto, si los personajes escogen seguir las pistas que les conducirán allí (ver las secciones "Marcha hacia Ningún Lugar" y "El Motor del Laberinto" para más detalles). Los aventureros también encontrarán unas cuantas oportunidades inesperadas de ayudar en la lucha contra los Señores Demoníacos a lo largo del Camino.

Hace mucho tiempo, el Laberinto era muy parecido a cualquier otra parte de la Infraoscuridad, consistiendo en su mayor parte de cavernas naturales conectadas con túneles y ríos subterráneos.

El descubrimiento de metales preciosos y gemas llevaron a los enanos y otras razas a excavar, extendiendo sus túneles y expandiendo sus cavernas. Los resultados de estos esfuerzos vieron como un insignificante rincón de la Infraoscuridad se transformó en una vasta y extensa red de pasadizos. Los asentamientos abandonados en el interior del Laberinto son comunes, marcados por oxidados raíles de hierro y vagonetas mineras abandonadas. Oscuras chimeneas mineras descienden hacia las desconocidas profundidades, mientras que los túneles se extienden en direcciones al azar. Grietas grandes y pequeñas también aparecen por doquier. Muchos túneles terminan abruptamente en una grieta, como si el camino por delante hubiera sido cortado para dejar una vasta y amenazante fisura. Algunas de estas fisuras bajan unos cuantos cientos de pies. Otras ascienden y descienden durante millas. Muchas de las fisuras muestran su edad por la presencia de escaleras talladas a lo largo de sus muros, o destartalados puentes de cuerda que las cruzan de lado a lado.

Los personajes en el Laberinto pueden perderse muy fácilmente. Los personajes que viajen a través de este área siguen las reglas bajo "Navegación" en el Capítulo 2, pero se requiere de un control exitoso de Sabiduría (Supervivencia) CD 12 para evitar perderse, en vez de un control CD 10. Los lanzadores de conjuros también tienen que lidiar con los efectos del *Faerzress* mientras estén dentro del Laberinto, algo también discutido en el Capítulo 2.

Encuentros en el Laberinto

Este capítulo recoge un cierto número de encuentros fijos. Bien mientras los personajes viajan hacia el Laberinto o vuelven hacia la Torre de Vizeran, puedes jugar el encuentro “La Torre de Adamantina”. Una vez los personajes alcance el borde del laberinto, juega el encuentro “La Espiral del Señor Astado”.

Mientras estén dentro del laberinto, los personajes jugarán los encuentros “Montados en la Inmundicia”, “Marcha hacia Ningún Lugar”, “La Caza de Yeenoghu” y "Galería de Ángeles” (su objetivo principal). También pueden llegar a jugar el encuentro “El Motor del Laberinto”, inspirados por la información que obtuvieran en el Capítulo 13 y un encuentro con algunos modrones en el Laberinto.

Encuentros Aleatorios

Dos veces al día mientras el grupo esté dentro del laberinto (ya estén viajando o descansando), tira un d20 y consulta la tabla de encuentros en el Laberinto para determinar con qué, si es con algo, se encuentran. Esta tabla reemplaza las tablas aleatorias de encuentros d-el Capítulo 2 mientras el grupo permanezca dentro del Laberinto.

ENCUENTROS EN EL LABERINTO

d20	Encuentro
1-10	Ningún Encuentro
11	l **behir**
12	2d4 **flumphs**
13	Manada de Gnolls
14	ld4 **grells**
15	ld4 **hezrous**
16	4d8 **manes**
17	2d4 **minotauros**
18	l **monodrón**
19	2d6 **quaggoths**
20	1d4 **chillones**

Behir

Este reptil de cuerpo alargado o bien está merodeando por un túnel o descansando en una cueva cuando los personajes se lo encuentran. El behir se retirará si se ve reducido a 80 o menos puntos de golpe.

Flumphs

Este círculo de flumphs se alimenta de la energía psíquica que detecta de un desuellamentes cercano que ha esclavizado a 2d4 quaggoths. Los flumphs advertirán a los aventureros que se comuniquen con ellos acerca de la cercana amenaza, pero queda a criterio de los personajes el si desean enfrentarse a esa amenaza.

Manada de Gnolls

Un colmillo Gnoll de Yeenoghu llamado Kurr se abrió paso hasta el Laberinto poco después de que Yeenoghu fuera invocado a la Infraoscuridad. Kurr trajo consigo una manada de hienas e hizo que se hartaran con los cadáveres de sus víctimas asesinadas. Este terrible acto transformó a las hienas en diez gnolls. La manada de Kurr merodea ahora por el Laberinto en busca de Yeenoghu, masacrando cualquier cosa y a cualquiera con lo que se encuentran.



Sin que lo sepa su progenie Gnoll, Kurr ha sucumbido a una forma de locura que sofoca su feroz comportamiento. Ha perdido el apetito por las matanzas y ahora se ve dominado por los remordimientos por todas las criaturas con las que ha acabado. Cuando su manada se encuentre con el grupo, enviará a los gnolls al combate, pero no participará en la violencia, esperando que los personajes masacren a sus congéneres. Una vez estén muertos, Kurr inclinará la cabeza, implorará el perdón de Yeenoghu (primero en su propio idioma, y luego en Abisal) y luego se pondrá en manos del grupo. Kurr está sufriendo una forma de locura indefinida (ver “Locura” en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master)* la cual, si es curada, hará que revierta al comportamiento típicamente feroz de un gnoll. Mientras esté afligido por la locura, Kurr no puede siquiera acabar con cualquier criatura viva excepto en legítima defensa. Si los personajes le perdonan la vida, Kurr puede actuar como guía, ya que ha explorado una gran parte del laberinto y

Localizaciones de Encuentros Aleatorios

Los encuentros aleatorios en el Laberinto tienen lugar en uno de los siguientes ambientes, modificados como lo desees para que se adecuen a las criaturas en el encuentro.

Cuevas. La mayor parte de las cuevas en el Laberinto son pequeñas (hasta 30 pies de diámetro), con suelos desiguales y también estalagmitas, columnas o pozas con agua. Una cueva tiene un 10 por ciento de probabilidades de tener hongos luminiscentes que la iluminan con luz tenue. Además, el túnel a través del cual entren los personajes tendrá 1d3 túneles adicionales que lleven fuera de la cueva. Los túneles pueden abandonar la cueva a través del suelo, techo o ángulos extraños.

Túneles. La mayor parte de los túneles en el laberinto tienen de 5 a 10 pies de ancho, con una altura de 1d8+3 pies. Un túnel sigue una trayectoria recta durante no más de 2d4 x 10 pies antes de girar.

Fisuras. El Laberinto está atravesado con fisuras y grietas formadas por movimientos de tierra. Bloques de piedra se levantan en algunos lugares obstaculizando el paso a través de pasadizos y cavernas, mientras que en otros lugares el suelo desaparece de repente, formando escarpaduras de cientos de pies de altura. En algunos lugares, la tierra se ha movido horizontalmente, creando túneles que terminan súbitamente solo para continuar cientos de pies más adelante. Cualquier grieta con la que los personajes se encuentren tiene un 75 por ciento de probabilidades de tener un puente o escalera construidos para cruzarla.

Puede llevar a los personajes a través de una ruta segura hasta una villa de chabolas de la Infraoscuridad (ver “Inmundicia”). Los personajes no tendrán encuentros aleatorios si siguen a Kurr por esta ruta, aunque periódicamente se encontrarán con los cadáveres y huesos de las criaturas de la Infraoscuridad muertas por sus gnolls.

El encuentro con la manada de Kurr solo se produce una vez. Cualquier subsiguiente resultado de este encuentro será con una manada de 3d6 **gnolls.** Estos gnolls vinieron a la Infraoscuridad con Yeenoghu. Gritarán y gemirán el nombre del señor demoníaco mientras destrozan a sus presas.

Grells

Estos grells se dejan caer desde una chimenea en el techo para alimentarse.

Hezrous

Estos demonios están despedazando un viejo carromato minero, una sección de raíles mineros oxidados o cualquier otra vieja pieza de equipamiento.

Los miembros del grupo pueden intentar pasar sigilosamente al lado de los demonios sin despertar su atención. Para ello se requiere de un control exitoso de Destreza (Sigilo) CD 11. Si se falla la tirada, los demonios detectarán al miembro del grupo y atacarán.

Manes

Los personajes pueden escuchar los quejidos de esta muchedumbre mucho antes de que aparezca. Los manes recorren el Laberinto en busca de presas fáciles y se mueven como una marea de carne podrida.

Minotauros

Estos **minotauros** recorren el Laberinto, acabando con todas las criaturas con las que se encuentran en nombre de Baphomet.

Monodrón

Este monodrón se ha separado de sus compañeros (ver “Marcha hacia Ninguna Parte”), y hay un 75 por ciento de probabilidades de que esté buscando reunirse con ellos. Si los personajes pueden entender su lenguaje, el monodrón dice una y otra vez, “¡Estamos en la Marcha!”

Un monodrón que no desee reunirse con sus congéneres es un modrón rebelde, hecho así por las caóticas energías que invaden la Infraoscuridad. Este monodrón renegado se unirá gustoso al grupo, diciendo“¡Abajo Primus!”en su propio lenguaje una y otra vez. Su alineamiento es caótico neutral y solo puede seguir una única orden a la vez.

Quaggozh

Estos quaggozh están hambrientos y atacarán al grupo sin importar su tamaño. Si hay cinco o más quaggozh en el grupo uno de ellos es un quaggozh thonot (ver la barra lateral “Variante: Quaggozh Thonot” en el *Manual de Monstruos).*Si el thonot muere, los otros cesarán inmediatamente su ataque y devorarán los restos del thonot, esperando ganar sus poderes psiónicos.

Chillones

Los chillones sonarán cuando una luz brillante o una criatura se acerque a menos de 30 pies de ellos. Su chillido tiene un 75 por ciento de probabilidad de atraer a otros monstruos, en cuyo caso tira otra vez en la tabla de Encuentros del Laberinto, tratando cualquier otro encuentro con chillones como “ningún encuentro”.

Torre de Adamantina

Los aventureros se encuentran con una torre embrujada por las fuerzas de la Infraoscuridad.

Las cámaras abovedadas que atravesáis están erizadas de estalagmitas y estalactitas, las cuales enlentecen vuestro paso mientras os movéis a través de un suelo irregular. Entráis en una caverna tenuemente iluminada por hongos fosforescentes, y sois recibidos por la visión de una oscura torre de metal apostada sobre el borde de un precipicio que se abre a la oscuridad.

La torre, de planta cuadrada, tiene veinte pies de anchura por treinta de altura, con saeteras abiertas en los muros y almenas en su parte superior, con una gárgola de piedra mirando sobre cada lado. Colocada en mitad del muro delante vuestro hay una puerta de aspecto resistente construida en el mismo metal oscuro que el resto de la torre.

Para nada una estructura ordinaria, la torre es una *Fortaleza Instantánea de Daern* (ver capítulo 7 “Tesoro” de la *Guía del Dungeon Master).* Construida completamente de adamantina, la torre de dos pisos ha permanecido sellada desde que su último dueño se encerrara dentro y atrancara la puerta tras de sí, pero no antes de que un par de demonios sombríos se introdujeran también dentro. Los demonios acabaron con el dueño y dejaron sus restos en el primer piso. La torre no puede ser empujada o movida de ninguna forma de su posición actual y las saeteras son demasiado estrechas como para que nada más grande que una criatura de tamaño diminuto pueda deslizarse dentro.

Un personaje puede descubrir las palabras de mando de la torre lanzando sobre ella un conjuro de *identificar*. La palabra de mando para abrir la puerta delantera o la trampilla en el techo es “mimsy”. La palabra de mando para transformar la torre en un cubo de una pulgada de ancho de metal negro es “brillig”, pero decirla no tiene ningún efecto ya que los demonios de sombra están todavía dentro. Para devolver la torre a su forma de cubo, los aventureros deben primero vaciarla de cualquier criatura que la ocupe.

Cuatro **gárgolas** están apostadas encima de la torre. Permanecerán inmóviles hasta que los personajes entren en la caverna, atacando solo si alguien intenta entrar trepar o dañar la torre.

El rugoso suelo de la caverna ha sido aplanado donde se levanta la torre, mientras que el suelo detrás de la torre se ha colapsado hasta formar una chimenea de 300 pies de profundidad y 100 de diámetro. Varios túneles se abren desde la chimenea en varios puntos, permitiendo a los personajes continuar su viaje después de descender escalando. Pueden moverse alrededor de la torre, fácilmente, si desean ignorarla.

Primer Piso

El primer piso de la torre es una habitación diáfana. Una escalerilla fijada al muro de atrás conduce a través de una trampilla hasta el piso de arriba. Un montón de huesos y prendas mohosas yace en una de las esquinas, los restos del anterior ocupante de la torre.

Tesoro

Rebuscar entre los restos revela dos frascos de pociones vacíos y una *poción de leer la mente.*

Segundo Piso

Esta cámara vacía tiene una escalerilla fijada a uno de los muros que lleva a una trampilla de adamantina que lleva al tejado.

La trampilla está cerrada y trabada, aunque la palabra de mando adecuada ("nimsy") la puede abrir.

Los dos demonios de sombras acechan en la oscuridad de esta habitación y atacarán al primer personaje que entre, probablemente tomándolo por sorpresa.

Almenas

La parte de arriba de la torre es un espacio abierto rodeado por un muro almenado. Si las cuatro gárgolas no han atacado aún a los aventureros, lo harán aquí.

La Espiral del Rey Astado

Los minotauros han recorrido los túneles del Laberinto durante eras, pero según la influencia de Baphomet ha ido creciendo, de la misma forma lo ha hecho la ferocidad de sus sirvientes escogidos. El crecimiento del poder de Baphomet no ha pasado desapercibido a las manadas de gnolls que azotan la Infraoscuridad. Los gnolls han comenzando a realizar incursiones en territorio de los minotauros. El último campo de batalla en la antigua disputa entre Baphomet y Yeenoghu es una maraña de pasadizos que proporcionan acceso a los pasadizos más profundos del Laberinto.

El túnel que habéis estado siguiendo se va ensanchando gradualmente hasta que se abre a una cueva con un alto techo por encima de vuestras cabezas.

Parches de hongos luminiscentes se aferran a los muros y llenan la cámara con una suave luz. Unas columnas de piedra sostienen el techo, la roca atravesada con vetas de brillantes cristales.

Al otro lado de la cámara, una gran grieta está rodeada por una profusión de runas y glifos. Apiladas a ambos lados de la entrada hay dos montones de cabezas cercenadas.

La fisura lleva a la Espiral del Rey Astado, una maraña de túneles y cuevas a lo largo del borde exterior del Laberinto. Aunque otras rutas pueden ser encontradas que conduzcan al interior del Laberinto, esta entrada es la más fácil de encontrar.

Invocaciones a Bafomet, terribles maldiciones y los nombres de los dioses puestos al revés han sido escritos alrededor de la grieta con sangre seca y continúan más adelante en los túneles. Cualquiera que pueda leer la lengua Abisal podrá ver que este lugar ha sido consagrado en el nombre de Baphomet, el Rey Astado y señor de los minotauros.

Los minotauros arrancan las cabezas de sus víctimas, luego las dejan para que "vigilen" la entrada ante la aparición de intrusos. La mayor parte de las cabezas pertenecen a gnolls, aunque se pueden encontrar algunas cabezas pertenecientes a otras razas de la Infraoscuridad si un personaje se dedica a rebuscar a través de los montones.

Gash el Gnoll

Unos cuantos minutos después de que los personajes lleguen, escucharán el sonido de pasos aproximándose. Un momento más tarde, un Gnoll aparecerá resoplando en el túnel, por delante de ellos.

Un Gnoll sale reptando de entre las sombras, mirando de forma cauta a través de las pilas de cabezas a ambos lados. Su sucio cuerpo está encorvado y cubierto con harapos de tela y trozos de armadura llenos de sangre seca. La criatura os mira con un único ojo, el otro perdido en una masa de tejido cicatricial.

Este pobre Gnoll se llama Gash. Gracias a una traición que cometió contra los suyos, los minotauros le perdonaron la vida. Sin embargo, con su piedad vino una vida llena de abusos y torturas. El Gnoll se ve ahora a sí mismo como un leal y voluntario sirviente de los minotauros y está ansioso de llevar a otros gnolls y a cualquier otro con el que se encuentre a manos de sus amos minotauros.

Gash es un **gnoll** con las siguientes modificaciones:

- Gash tiene 11 puntos de golpe.
- Tiene una velocidad andando de 25 pies.
- Sufre desventaja en los controles de Sabiduría y tiradas de salvación de Sabiduría debido a los abusos mentales y físicos que ha sufrido. Un conjuro de *restauración menor* le libera de estos efectos.

Llorando y gimiendo, Gash se aproximará al grupo con los brazos abierto y humillándose. Hablará en Gnoll y Abisal. Si los personajes no pueden comprenderlo, hará gestos de ayuda y colaboración y les exhortará a que lo sigan.

"Poderosos amos", gime el gnoll. "Nos honráis con vuestra presencia. ¿Buscáis paso a través del laberinto? ¿La Espiral del Gran Rey Astado? Podemos ayudar. Confiad en Gash y él hará que atraveséis el laberinto. Sí, lo hará".

Cualquier acción agresiva enviará a Gash renqueando de vuelta al Laberinto y a sus amos. Si los personajes lo capturan, aullará y gritará, atrayendo a un minotauro que se acercará a investigar el escándalo.

Aceptar la oferta de Gash transformará al asustadizo Gnoll en un servicial guía. Llevará a los personajes a través de pasadizo tras pasadizo, escogiendo direcciones aparentemente al azar hasta que los personajes se encuentren con los minotauros. Si la batalla se vuelve en contra de los minotauros, Gash huirá.

Si los personajes muestran piedad o amabilidad, Gash quedará confundido, ya que nunca ha experimentado nada como eso. Un personaje puede ganarse la amistad del Gnoll con un control exitosos de Carisma (Persuasión) CD 20. Si un personaje usa algún tipo de curación mágica con Gash el control tendrá éxito automáticamente.

Si los personajes traban amistad con Gash, este les advertirá que den vuelta atrás, que huyan y que no vuelvan nunca. Les dirá que sus amos son malvados minotauros que esperan en el Laberinto, ansiosos por matar a todos los intrusos. Si se le pregunta, Gash explicará que los minotauros le perdonaron la vida a cambio de que atrajera a los viajeros dentro del Laberinto.

Si los personajes insisten en entrar en el Laberinto, Gash irá con ellos, intentando mantener a salvo a sus nuevos amigos. Si los personajes derrotan a los minotauros y se adentran más profundamente en el Laberinto, Gash los acompañará como un seguidor y guía, dándole a los personajes ventaja en todos los controles de de Sabiduría (Supervivencia) para evitar perderse en el interior del Laberinto.

Dentro del Laberinto

El laberinto de los minotauros llena una región de la Infraoscuridad de una milla de longitud en cada lado. Una red de pasadizos que suben hasta niveles más altos y bajan hasta niveles inferiores mediante rampas, el laberinto es un lugar que requiere de tiempo, atención y paciencia para ser explorado. Los pasillos tienen 10 pies de anchura y de altura, acabados con bloques de piedra unidos con argamasa. Trozos de carne y huesos cubren el suelo, y salpicaduras de sangre seca cubren las paredes.

Cuando los personajes entren en el laberinto haz que escojan el ritmo al que se van a mover (rápido, normal o lento). Toma 1 hora explorar el laberinto a ritmo rápido, 2 a un ritmo normal o 3 a un ritmo lento. A mitad del viaje, el que se ocupe de la exploración debe realizar un control de Sabiduría (Supervivencia) CD 15. Un ritmo rápido impone una penalización de -5 a la tirada. Un ritmo lento proporciona un bono de +5. Si se supera, los personajes encuentran la salida. Si se falla, los personajes deben comenzar el viaje desde el principio.

Cuanto más tiempo les lleve a los personajes explorar a través del laberinto, mayor es el riesgo de encontrarse con las criaturas que habitan en él. Por cada 30 minutos que los personajes pasen dentro del laberinto, tira un d20 y consulta la tabla de Encuentros en el Laberinto para determinar con qué, si es con algo, que se encuentran los personajes.

Si Gash fue atacado por los personajes y huyó hacia el laberinto, hará lo posible para atraer amenazas sobre ellos, en cuyo caso, tira 2 d20 y usa el resultado más alto. Si Gash es amistoso hacia el grupo y los acompaña, intentará alejarlos del peligro, en cuyo caso, tira dos d20 y usa el resultado más bajo.



ENCUENTROS EN EL LABERINTO

d20	Encuentro
l-10	Ningún Encuentro
11-12	Cadáver
13- 14	Huesos roídos
15- 17	2d4 **gnolls**
18-20	ld6 **minotauro**s

Cadáver

Los personajes se encuentran con los restos decapitados de un cadáver hecho pedazos que pertenece a un enano, Gnoll, humano o svirfneblin.

Huesos Roídos

Una pila de huesos roídos y partidos yace desperdigada alrededor de una mancha de sangre seca.

Manada de Gnolls

Un enfervorecido grupo de 2d4 gnolls se ha perdido en el laberinto. Los gnolls atacarán a cualquier criatura que vean.

Minotauros

Estos sanguinarios minotauros están cazando gnolls, pero atacarán a cualquier otra criatura con la que se encuentren.

Tesoro. La primera vez que los personajes luchen contra minotauros, uno de ellos llevarán 32 pe y 22 pc en una bolsa de cinturón hecha con un rostro humano con los ojos y la boca cosidos. La segunda vez que los personajes se encuentren con minotauros uno de ellos llevará unos tapones de plata (por valor de 25 po cada uno) en las puntas de sus astas.

Inmundicia

Inmundicia era hasta hace poco una aldea de chabolas de exiliados y refugiados de la Infraoscuridad. La mayor amenaza, aparte de la escasez de comida, eran los minotauros que de vez en cuando saqueaban el asentamiento llevándose consigo a aullantes prisioneros que acababan sufriendo un amargo destino.

La reciente llegada de los señores demoníacos ha cambiado las cosas. Un grupo de minotauros estaba de camino hacia la aldea cuando Yeenoghu y una manada de sus enfervorizados seguidores se abrió paso a través de esta parte del Laberinto, cogiendo a los minotauros desprevenidos y masacrándolos. El único testigo de esta matanza fue Grisha, un esclavo humano fugado de los drow. La intervención de Yeenoghu le salvó de los minotauros.

Yeenoghu y su manada continuaron su viaje, pero Grisha se llevó la cabeza arrancada de uno de los minotauros muertos y se la llevó de vuelta a Inmundicia. El cráneo se ha convertido en un talismán después de que Grisha llamara a Yeenoghu el nuevo protector de la aldea y patrón de aquellos montados en la Inmundicia. Los residentes que se opusieron a esta oscura adoración fueron rápidamente exiliados o ejecutados. El culto de Yeenoghu controla ahora el asentamiento y Grisha gobierna con puño de hierro. Siente el poder de Yeenoghu en todas las cosas y particularmente en la forma en la que los cultistas han comenzado a alzarse como no muertos después de morir.

La Bienvenida de Grisha

La aldea yace a 48 millas de la Espiral del Rey Astado, más en dirección a las profundidades del Laberinto. Kurr (ver “Encuentros Aleatorios'”) o Gash (ver “Gash el Gnoll”) podrían llevar a los personajes hasta aquí si no la encuentran por sí mismos.

La caverna que se abre ante vosotros parece un asentamiento, con tiendas y chabolas toscamente construidas cubriendo sus irregulares muros. Parece desierta excepto por un único hombre humano que permanece de rodillas dentro de un círculo de setas con antorchas de pie ardiendo en el centro de la caverna y dos figuras vestidas con harapos que miran desde detrás de una puerta hecha con madera de zurkh abierta en uno de los muros a unos treinta pies de distancia.

La figura en el círculo está orando ante un cráneo de minotauro putrefacto, pero se levanta al veros. Es un delgado humano, su rostro y manos están cubiertos de sangre seca.

"Amigos", dice. "He escuchado la llamada y espero que vosotros también lo hayáis hecho. Con mis propios ojos vi a nuestro Gran Señor Yeenoghu masacrar a los minotauros que nos habían asediado.

Ahora somos libres y fuertes con sus bendiciones. Festejamos mientras vivimos y gracias a nuestro señor, también festejaremos cuando estemos muertos.

Si habéis escuchado la llamada, venid. Uníos a mi manada y sentid la fuerza de Yeenoghu.".

La figura sonríe mientras habla revelando unos dientes que han sido limados hasta acabar en puntas afiladas.

La aldea está contenida dentro de una caverna de aproximadamente 100 pies de longitud y 60 pies de anchura. Los personajes entran a través de un túnel natural a lo largo de uno de los muros más cortos, con otro túnel saliendo en el lado opuesto. Gran parte de la caverna está ocupada por toscas chabolas. La mayor parte de ellas están vacías, sus habitantes o bien exiliados o muertos.

Grisha (ver apéndice C) puede relatar la historia de la aldea y como Yeenoghu salvó a sus ciudadanos de la opresión de los minotauros. También revelará como pasó años siendo esclavo de los drow. Grisha busca nuevos discípulos con los que reforzar el poder de su culto.

Doce **cultistas** (una mezcla de enanos escudo, medianos y humanos) apoyarán a Grisha si se desata una lucha. Diez de ellos están escondidos detrás de las puertas de madera de zurkh, detrás de las cuales hay una pequeña caverna natural donde se mantiene a los cultistas que han muerto y se han alzado como no muertos. Si la lucha se desata, los cultistas abrirán la puerta y liberarán a seis **ghouls**. Los ghouls ignorarán a los cultistas mientras haya otras criaturas a las que devorar.

Marcha hacia Ninguna Parte

El Laberinto ha sido bautizado correctamente, porque incluso los más resueltos de los exploradores pueden perderse en sus profundidades, como para su desgracia ha descubierto un grupo de modrones. Separados hace mucho tiempo de sus compañeros desde la última Gran Marcha de los Modrones, estos modrones han estado vagabundeando por la Infraoscuridad durante un largo tiempo.

Mientras el grupo se adentra más dentro del Laberinto, cualquier personaje con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o más escuchará los ruidos de pasos marchando en la distancia. Para investigar la fuente del ruido, los personajes deben viajar durante 15 minutos a través de estrechos túneles que requieren tanto de trepar como de reptar. Pasado este tiempo, los aventureros emergerán en una cornisa a 15 pies de altura que se abre a un ancho túnel de 20 pies de altura.

Una curiosa procesión de criaturas marcha a lo largo del túnel por debajo de vuestra posición. Doce de las criaturas son idénticas. Cada una de ellas tiene un cuerpo redondo, delgados brazos y piernas, un par de pequeñas alas encima de sus brazos y un único ojo que mira encima de una ancha y sonriente boca.

En vanguardia de la columna hay una criatura que parece una pirámide invertida mantenida por seis patas que mueve de forma parecida a un cangrejo. En cada lado de su cuerpo un ojo os mira por encima de una boca. Bajo la boca, un único brazo aferra una lanza en su mano.

Doce monodrones y un tridrón han estado vagabundeando por el Laberinto desde la última Gran Marcha de los Modrones. Los modrones se separaron de sus compañeros y se quedaron atrapados aquí. Incapaces de volver a encontrar el camino de vuelta a Mecanus, los modrones han continuado moviéndose, sabiendo que deben encontrar su camino de vuelta o ser destruidos en el proceso.

La extensa marcha ha llevado a los modrones a sus límites. La mayor parte de ellos muestran signos de la frustración de ser incapaces de cumplir su misión. El tridrón ha sido capaz de mantener unido al grupo, pero se siente responsable de su fallo colectivo de no poder volver a casa. Incluso si los personajes tienen la capacidad de comunicarse con los modrones, la capacidad de los modrones de comunicarse está casi agotada (ver la barra lateral "Interpretando a los Modrones").

El tridrón puede ser muy comunicativo siempre que los personajes tengan la capacidad de comunicarse con él y puedan acallar su suspicacia. Un personaje puede persuadir al tridrón con un control exitoso de Carisma (Persuasión) CD 14. Tendrán ventaja en el control si el grupo contiene uno o más modrones.

Una vez convencido de las intenciones amistosas de los personajes, el tridrón les dirá que él y sus seguidores se hallan en una misión de suprema importancia, aunque no revelará la naturaleza de esa misión. Un personaje puede imaginarse la razón por la cual los modrones están aquí realizando un control de Inteligencia (Arcanos) CD 20. Un éxito indica que el personaje recuerda historias acerca de la Gran Marcha de los Modrones, la cual ocurre cada 289 años y ve como un vasto ejército de modrones marcha a través de todos los Planos Exteriores. Si el control es superado por 5 o más, el personaje también sabrá que la última Gran Marcha de los Modrones sucedió hace más de doscientos años y que probablemente estos modrones son restos de esa marcha. El tridrón no admitirá esto (no queriendo reconocer su fallo), aunque puede ser convencido de seguir a los personajes si le ofrecen sacar a los modrones del Laberinto.

Interpretando a los Modrones

Los modrones no tienen sentido de la individualidad. Son un colectivo y se refieren sí mismos como "nosotros". Como resultado los modrones no entienden el concepto de individualidad en otros.

Cuando hable a un grupo, el tridrón centrará su atención sobre el aventurero que piense que se halla en lo lato de la jerarquía incluso cuando hable con otro.

Los monodrones pueden normalmente enviar mensajes de hasta cuarenta y ocho palabras de longitud. Sin embargo, años de vagabundear han degradado a estas criaturas de tal forma que ahora solo pueden decir unas pocas palabras o frases antes de comenzar a balbucear sonidos chasqueantes. Entre las palabras que los modrones repiten están "marcha", "Mecanus", "diecisiete" (el número de ciclos en el plano de Mecanus que marcan la Gran Marcha de los Modrones) y "perdidos".

Además, el tridrón conoce bien el Laberinto y tener a los modrones en el grupo otorga a los personajes un bono de +5 a los controles de Sabiduría (Supervivencia) realizados para explorar la región.

El tridrón advertirá a los personajes que eviten el centro del laberinto, explicando que hay allí un "Ordenador". Los personajes pueden conocer el dispositivo por otro nombre: el Motor del Laberinto. Dado que el dispositivo fue construido en Mecanus, sus energías mágicas resuenan con los modrones. El tridrón explicará que un Ordenador es un dispositivo diseñado para traer el orden al caos alterando la realidad. Un Ordenador malfuncionante puede ser muy peligroso, sin embargo, alterando la realidad de formas inesperadas.

El tridrón sabe exactamente la distancia al dispositivo. Debido a que su conocimiento de la magia es limitado y el objetivo de volver a reunirse con la Gran Marcha de los Modrones le ha consumido, al tridrón nunca se le ha ocurrido pensar si el Ordenador podría proporcionar una solución a los problemas de los modrones. Si los personajes expresan un interés en investigar esta posibilidad, el tridrón llevará al grupo hasta el centro del Laberinto, donde se encuentra el Motor del Laberinto.

La Caza de Yeenoghu

A unas doce millas de su encuentro con los modrones mientras viajan a través del Laberinto, los personajes escucharán sonidos de aullidos en la distancia, durante el transcurso de muchas horas. A veces el sonido se acercará o desaparecerá, lanzando ecos de forma extraña a través de los túneles cercanos.

Al final, los personajes entran en un pequeño túnel que conduce hacia arriba. Mientras avanzan hacia delante, podrán escuchar claramente sonidos de lucha hacia delante. Aullidos bestiales y gemidos podrán ser escuchados, junto con unos rugidos más graves. Un control exitosos de Inteligencia CD 13 reconocerá el lenguaje de los gritos de batalla como pertenecientes a gnolls. Los personajes puede retirarse lejos de los ruidos de combate, pero hacerlo significa dar la vuelta durante seis millas para encontrar otra ruta.

Cazados por Yeenoghu

Si quieres que Yeenoghu juegue un papel más importante en este capítulo de la aventura, es fácil el hacerlo. Cuando los gnolls muertos por los personajes no se reúnan con la manada para seguir cazando, el Señor Demoníaco volverá al lugar de la muerte del goristro y descubrirá a sus esbirros muertos y captará el olor de los aventureros.

Más adelante en la aventura, Yeenoghu cazará a los personajes para hacerles pagar su osadía (idealmente cuando haya subido a un nivel *mucho* más alto). Antes de la confrontación final, dale a los personajes pistas de que se han convertido en presas del Señor Demoníaco. Podrían enfrentarse a un número cada vez más alto de emboscadas Gnoll, por ejemplo. Uno o más de sus atacantes podrían referirse a ellos como "presas de Yeenoghu", o burlarse de ellos hablándoles de su muerte inminente.

Los personaje deberían tener tiempo de prepararse para la lucha que saben que está por llegar y pensar en tácticas con las que enfrentarse a Yeenoghu en algo que no sea un combate cara a cara. Por ejemplo, convertirse en la presa del Señor Demoniaco podría serles ventajoso más adelante en la campaña, convirtiéndolos en el cebo perfecto para atraer a Yeenoghu a una trampa en el Capítulo 17, "Contra los Señores Demoníacos".

Si continúan hacia delante, se encontrarán con una sangrienta escena. Aunque es probable que los personajes no tengan ninguna experiencia de primera mano con un goristro, reconocerán la criatura por las descripciones de Vizeran DeVir.

Mientras os movéis hacia delante, el sonido de furiosa lucha se hace cada vez más fuerte. El túnel termina en una cornisa a unos veinte pies por encima del suelo de una gran caverna, dándoos una vista perfecta de la lucha que se desarrolla por debajo.

En las orillas de un lago subterráneo, una manada de hienas enfurecidas rodea a un demonio de casi veinte pies de altura, con gigantescos brazos, manos terminadas en garras, pezuñas hendidas y la cabeza de un toro. Este es un goristro, cuyo corazón os ha instruido Vizeran DeVir que le consigáis.

Liderando a los gnolls hay una figura de terrorífica apariencia, de doce pies de altura con la cabeza de una rugiente hiena de ojos ambarinos. Empuña un enorme mangual triple, cuyas pesadas cabezas lanza contra el mucho más grande goristro. Los gnolls aúllan el nombre de su maestro mientras este golpea rápidamente, una y otra vez: "¡Yeenoghu! ¡Yeenoghu!".

El demonio más grande ruge, golpeando con sus cuernos de toro y con sus garras, pero sin efecto. Yeenoghu esquiva o resiste todos sus ataques, mientras los arqueros gnolls le lanzan andanadas de flechas. Luego los gnolls derriban al goristro mientras este comienza a desfallecer, tirándolo al suelo.

En menos de un minuto, la batalla ha sido ganada. El Señor Demoníaco Yeenoghu tira hacia arriba la cabeza del goristro estirando de los cuernos y le arranca la garganta con sus dientes. Luego levanta la cabeza y su aullido de triunfo resuena en la cámara, sacudiendo a las mismísimas piedras. Varias hienas colocadas detrás de Yeenoghu saltan sobre el cuerpo del goristro y comienzan a alimentarse de su carne. Mientras miráis, estas hienas comienzan a transformarse en gnolls.

Cualquier aventurero que contemple esta horrible escena debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o ganar un nivel de locura (Ver "Locura" en el Capítulo 2). Esto causa que el personaje sufra un brote de locura indefinida. Determina la naturaleza de la locura usando la tabla de Locura Indefinida de Yeenoghu en el Apéndice D.

Yeenoghu (ver apéndice D) ha estado vagabundeando por la Infraoscuridad desde que fue invocado por primera vez, y los aventureros se han encontrado con él y su manda. La única ventaja de los aventureros es que todavía no han sido detectados. Considerando su nivel a estas alturas de los aventureros, los personajes podrían tener que crear nuevos personajes pronto si osan enfrentarse contra el Señor Demoníaco.

Si los personajes permanecen ocultos y observan, Yeenoghu se marchará al poco tiempo. Está intranquilo y ansioso de encontrar nuevas presas. Yeenoghu reunirá a la mayor parte de Gnolls y hienas y los liderará a través de un túnel en el lado derecho de la caverna. Ocho **gnolls** liderados por un **Señor de la manada Gnoll** permanecerán en la caverna, alimentándose del cadáver del goristro.

Si los personajes quieren continuar hacia delante, tendrán que tratar con los gnolls y las hienas. Alternativamente, si los personajes no se deciden o pasan demasiado tiempo para determinar qué es lo que hacen el señor de la manada Gnoll olfateará a los intrusos. Cuando se dé cuenta de que hay enemigos cerca, el señor de la manada aullará para llamar la atención de sus seguidores.

Desarrollo

Otro túnel en el lado opuesto de la caverna se dirige en una dirección diferente a la que Yeenoghu ha liderado a su manada. Los personajes que derroten a los restantes gnolls pueden continuar su camino sin perder más tiempo.

El encuentro cercano con Yeenoghu ofrece su recompensa a los aventureros llevando a sus manos dos de los componentes necesarios para el ritual de Vizeran.

El primero es el corazón del goristro, el cual los personajes pueden retirar de su cadáver. El gigantesco corazón el del tamaño de un pequeño baúl y pesa casi cincuenta libras. Cualquier personaje que esté cerca de él mientras está siendo transportado imaginará que ocasionalmente lo escucha latir. Un personaje que transporte el corazón, incluso dentro de una *bolsa de contención* o espacio extradimensional similar, realizará con desventaja las tiradas de salvación contra locura.

El segundo componente toma la forma de unas cuantas salpicaduras de sangre del señor demoníaco. Un control exitoso de Sabiduría (Percepción) permitirá encontrar algunos restos de la negra sangre de Yeenoghu en los cuernos del goristro caído.

Galería de Ángeles

Esta caverna yace en las profundidades del Laberinto y contiene otro de los componentes del ritual que Vizeran necesita.

El pasadizo que seguís sube hacia arriba mientras gira en espiral a través de la piedra, emergiendo finalmente a través del suelo de una gran caverna.

El techo se arquea a sesenta pies por encima de vuestras cabezas, lleno de estalactitas de las cuales gotea agua hacia otras tantas estalagmitas que sobresalen del roto y desigual suelo. Aquí y allí, entre las estalagmitas, varias estatuas de humanoides alados se hallan colocadas en posturas de sufrimiento y angustia.

Algunas se cubren el rostro, mientras que otras parece como si se los arañaran. Otras elevan las manos al techo, sus rostros mudados en expresiones de añoranza.

Esta cámara alberga los restos petrificados de ocho ángeles caídos, condenados por los dioses a pasar eras dentro de las oscuras profundidades. Cada uno de ellos parece haber sido tallado en piedra en una postura de miedo, sufrimiento, odio o añoranza. Cada estatua está cubierta con parches de liquen y manchada con depósitos minerales, los cuales han cristalizado del agua que ha ido goteando del techo durante incontables años.

Incluso aunque han sido transformados en estatuas de piedra, los ángeles siguen muy vivos, sus cuerpos petrificados habiéndose convertido en cárceles para sus mentes y almas. Saben lo que hicieron y por qué están aquí. Saben todo lo que ocurre a su alrededor. Y sin embargo, no pueden hacer nada. Están atrapados para siempre y el aislamiento, la oscuridad y el eterno tormento de su destino los ha vuelto locos.

Ningún conjuro puede deshacer la maldición de los ángeles o liberarlos de su estado petrificado

Ángeles Caídos

Los ángeles pueden comunicarse, aunque de una forma limitada, con las criaturas vivas que los toquen.

Un personaje que entre en contacto físico con un ángel (incluso llevando guantes u otro elemento protector) conoce el nombre de ese ángel y experimentará el efecto descrito a continuación. Si lo deseas, puedes tirar un d8 para determinar qué ángel toca ese personaje, volviendo a tirar cualquier resultado repetido. A no ser que se especifique lo contrario, el efecto es instantáneo. Aunque no hay límite al número de criaturas que pueden tocar a uno de los ángeles y ser afectadas por ellas, una criatura que toque un ángel no puede volver a activar el efecto de ese ángel en particular hasta que no hayan pasado 24 horas.

Anaya

Este ángel se levanta hacia el techo, su rostro una mueca de odio. Una criatura que entre en contacto con este ángel debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15, sufriendo 3d6 puntos de daño psíquico si falla la tirada, o la mitad de ese daño si la supera.

Batraal

Este ángel parece estar estirando los brazos como si estuviera ofreciendo algo. Un personaje que entre en contacto con el ángel debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 15 o quedar hechizado durante 1 minuto.

Mientras el personaje esté hechizado, el ángel mantendrá un vínculo telepático con el personaje siempre que él y el personaje permanezcan en el mismo plano de existencia.

El ángel mandará órdenes al personaje y el personaje hará todo lo que pueda para obedecer estas órdenes mientras permanezca consciente. El ángel, típicamente, ordenará a un personaje que mate, hiera robe o dañe de cualquier forma que pueda a sus compañeros. Cada vez que un personaje afectado reciba daño, puede realizar una nueva tirada de salvación de Carisma contra el efecto. Si la tirada de salvación tiene éxito, el efecto termina.

Harajin

Este ángel apunta a un lugar en el muro de la caverna, y su boca está abierta en un gesto de terror. Un personaje que entre en contacto con el ángel escuchará terroríficos gritos y deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o ganar un nivel de locura (ver “Locura” en el Capítulo 2).

Lorabelios

Este ángel permanece con las piernas separadas, la cabeza inclinada hacia abajo y los brazos colgando a los lados. Un personaje que entre en contacto con el ángel escuchará una suave voz diciéndole en Común: “No pierdas la Esperanza”. La siguiente tirada de salvación Sabiduría que haga el personaje será realizada con ventaja.

Nemevón

Este ángel se lleva las manos a la cara, ocultando su rostro. Al entrar en contacto con este ángel, el personaje escuchará una suave voz repitiendo dos palabras una y otra vez en lenguaje Celestial: "Matadme". No hay una forma obvia para que los personajes lo hagan. Las voces persistirán incluso aunque el ángel sea hecho pedazos.

Silnia

Este ángel se cubre los ojos con un brazo pero parece estar sonriendo. Un personaje que toque al ángel deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15. Si falla a tirada, terribles pesadillas perturbarán el sueño del personaje durante su siguiente descanso largo. El personaje no se beneficiará de este descanso y al despertarse, sufrirá 3d6 puntos de daño psíquico.

Tamiel

Este ángel está arrodillado en el suelo y oculta su rostro tras las manos. Un personaje que entre en contacto con el ángel escuchará una suave voz en Común, diciendo: "¿Qué es lo que queréis saber? Preguntad y os contestaré". El personaje debe superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 15. Si falla la tirada, el personaje sufrirá 1d6 puntos de daño psíquico y ganará un nivel de locura. Si la supera, el personaje podrá realizar dos preguntas. El ángel responderá como si el personaje hubiera lanzado con éxito u conjuro de *contactar otro plano*.

Zarod

Este ángel se araña los ojos, y su rostro aparece herido y lleno de marcas. Cuando un personaje entre en contacto con el ángel, este invitará al personaje a que haga una única cuestión relacionada con un objetivo, suceso o actividad específica que vaya a ocurrir en menos de siete días. El ángel responderá como si el personaje hubiera lanzado con éxito un conjuro de a*divinación*.

Desarrollo

Los aventureros pueden cincelar o romper plumas de piedra de las alas de los ángeles.

Una pluma de seis de los ángeles cumple con los requisitos del ritual del Vizeran, aunque los personajes pueden llevarse más plumas si lo desean. Otras criaturas en el Laberinto evitan esta caverna, haciendo de ella un lugar seguro para que el grupo se tome un descanso largo.

El Motor del Laberinto

En las profundidades del Laberinto se halla el Motor del Laberinto, un dispositivo potenciado mágicamente capaz de alterar la realidad. Los modrones se refieren a este dispositivo como un Ordenador ya que fue diseñado para traer el orden al caos. Si los personajes activan el Motor del Laberinto, este tiene el potencial de ayudarles en la lucha contra los señores demoníacos.

El motor parece como un modelo funcional de la Gran Rueda (ver capítulo 2, "Creando un Multiverso" en la *Guía del Dungeon Master).* Es una esfera de 20 pies de diámetro construida con bandas de 1 pie de anchura de bronce moldeado y endurecido mágicamente, grabadas con símbolos arcanos. Unos huevos en las bandas muestran varios engranajes y articulaciones dentro de la esfera, los cuales giran y cambian para representar las relaciones entre los varios planos conocidos de existencia.

Los personajes podrían descubrir la existencia del Motor del Laberinto de boca del contemplador Karazikar (ver capítulo 13) o de Vizeran, el cual ha escuchado rumores acerca de un antiguo dispositivo alterador de la realidad.

Los personajes podrían también escuchar de la existencia del motor del prisionero modrón de Karazikar o de boca de los modrones perdidos en el Laberinto (ver "Marcha hacia Ninguna Parte").



También puede encontrarse información acerca del Motor del Laberinto en Gravenhollow (ver capítulo 11). Los personajes podrían experimentar en la biblioteca una visión de un viaje hacia el Laberinto, o leer todo lo que se sabe del dispositivo en sus archivos.

Llegando al Motor

Localizado a cuarenta y ocho millas al sudeste de la Galería de los Ángeles, el Motor del Laberinto está encajado a mitad de una grieta de 20 pies de anchura y 100 de profundidad situada en mitad de una gran caverna. El fondo de la grieta está lleno de magma. Unas oleadas de calor se elevan desde la grieta y hacen que la caverna sea incómodamente caliente y seca.

El motor de forma casi esférica está a 40 pies por debajo de la parte de arriba de la grieta y a 40 pies por encima del magma. Puede ser alcanzado mediante magia o escalando la pared hasta llegar a su nivel. Los empinados laterales de la grieta requieren de un control de Fuerza (Atletismo) para escalarlos. Con un control fallido, un personaje no realiza progresos y suelta piedras que bajan dando tumbos hasta caer al magma.

Si el control falla por 5 puntos o más, el personaje cae al magma. Cualquier criatura que entre en el magma o que comience allí su turno sufre 42 (12d6) puntos de daño por fuego. Cada pie movido en el magma cuesta 5 pies de movimiento.

Slaugthertusk

Habiendo encontrado hace poco el Motor del Laberinto, Baphomet ha colocado a un **nalfeshnee** llamado Slaughtertusk para que vigile la grieta e impida que cualquier criatura se aproxime al dispositivo. Slaughtertusk preferiría ayudar al Rey Astado a rastrear y matar a Yeenoghu.

El nalfeshnee está aburrido de esta tarea que le han asignado. Aunque sabe perfectamente que no debe desobedecer al Rey Astado, en vez de acabar inmediatamente con los intrusos, jugará con ellos durante tanto tiempo como le sea posible.

Slaughlertusk estará feliz de dejar que una lucha se alargue, disfrutando del sufrimiento de sus enemigos antes de acabar finalmente con ellos. Si es reducido a menos de 100 puntos de golpe, usará su rasgo de Invocar Demonios (ver la variante: Invocación de Demonios en la entrada “Demonios” en el *Manual de Monstruos)* e intentará invocar ld6 vrocks. Tiene un 50 por ciento de probabilidades de tener éxito.

Slaughtertusk es un matón cobarde por naturaleza e implorará por su vida si los aventureros lo tienen a su merced, prometiéndoles contarles los secretos del Motor del Laberinto o cualquier otra cosa que quieran. A la primera oportunidad, se teleportará lejos, invocando ayuda demoníaca para cubrir su retirada si es posible.

Áctivando el Motor

Un control exitoso de Inteligencia CD 15 (Arcanos) es necesario para activar el dispositivo examinando sus sistemas de engranajes y palancas. Luego toma 12 rounds el “alinearse” y activar sus efectos mágicos. Si un orden de iniciativa no ha sido ya establecido para el momento en el que el motor se active, haz que todo el mundo tire iniciativa de grupo.

Si el tridrón de “Marcha hacia Ninguna Parte” acompaña a los personajes, les puede instruir como activar el Motor del Laberinto sin un control e informarles de cuánto tiempo le toma al efecto mágico el producirse.

Soltándose

El motor, el cual pesa dos toneladas, normalmente está colocado sobre una superficie sólida de piedra. Estar encajado a mitad de la grieta hace que ponerlo en funcionamiento sea más problemático. Cuando el motor es activado, la vibración de sus engranajes enviará grandes cantidades de piedras sueltas hacia el fondo de la grieta.

Una vez el motor haya sido activado, actuará en la cuenta de iniciativa 15.

Locura de Mefits

Al round siguiente de que se active el Motor del Laberinto, dos **Mefits de magma** saldrán volando del magma en la cuenta de iniciativa 10. Dos Mefits de magma más emergerán cada round siguiente en la misma cuenta de iniciativa, hasta que hayan aparecido una docena de mefits. Los Mefits atacarán a cualquiera cerca del Motor del Laberinto.

Sacudida, Traqueteo y Giros

Al final de su turno durante el 3er asalto, el motor se inclinará. Cualquier criatura encima de él debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si la tirada de salvación falla por 5 o más, la criatura caerá del motor al magma.

En cualquier otro caso, una criatura que falle su tirada de salvación se deslizará por los laterales esféricos del Motor pero automáticamente se agarra a un saliente antes de caer. La criatura puede usar una acción para intentar trepar de vuelta al motor, consiguiéndolo con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 10.

Al final de su turno durante el 6º asalto, el motor se inclinará más. El efecto es el mismo que el descrito arriba. Excepto que la criatura que se agarre a los salientes del motor sufrirá desventaja en la tirada de salvación.

Si una criatura cae del motor del Laberinto, otra criatura adyacente a la criatura que cae y que se agarre a los salientes del motor puede usar una mano libre para agarrar a la criatura que cae, consiguiéndolo si tiene éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 10.

Una criatura salvada de esta forma puede usar su acción para intentar trepar de vuelta al motor, consiguiéndolo con un control exitoso de Fuera (Atletismo) CD 13. Si el control falla y el peso de la criatura excede la capacidad de carga de la criatura que la agarró (ver “Levantando y Cargando” en el Capítulo 7 del *Manual del Jugador)*, la criatura que la agarra debe superar un control de Fuerza CD 15 al principio de su próximo turno o no podrá sostener a la criatura caída, la cual luego caerá al magma.

Al final de cada uno de sus turnos a partir del 9º asalto, el Motor del Laberinto comenzará a deslizarse por la grieta, cayendo 10 pies cada round. Cualquier criatura en el Motor debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 cada vez que el Motor caiga o caer. Resuelve los efectos de la forma descrita arriba. Durante su turno en el 13er asalto, el Motor del Laberinto se hundirá en el magma y resultará destruido.

Apagando el Motor

El motor se apagará si cualquier parte de él entra en contacto con un *campo antimagia* o es afectado con éxito por un *disipar magia* (CD 19). En cualquier otro caso, solo puede ser apagado con un conjuro de *deseo* o mediante intervención divina.

Efectos del Motor del Laberinto

El Motor del Laberinto fue dañado cuando la grieta se abrió bajo el y se lo tragó. El motor no puede ser reparado y una vez resulte activado, hará cosas extrañas e impredecibles cada uno de sus turnos hasta que sea desactivado o resulte destruido.

En cada uno de los turnos del motor, tira un d100 y consulta la tabla de Efectos del Motor del Laberinto para determinar qué es lo que hace el motor.

Efectos del Motor del Laberinto

d100	Efecto
01	El motor emite un luz dorada. Todos los objetos mágicos a menos de 300 pies del motor son destruidos, excepto los artefactos, los cuales son lanzados al Plano Astral
02-08	Arcos de luz blanca brillan por la superficie del motor hasta el final de su turno.
09-10	El motor emite un brillante destello de luz blanca. Todos los personajes jugadores son transportados atrás en el tiempo, como están ahora, hasta el momento en el que la aventura comenzó. Aparecerán en el redil de los esclavos de Velkynvelve, sin estar encadenados, con todos sus puntos de experiencia, capacidades, equipo y recuerdos.
11- 15	El motor emite un fuerte bocinazo, un "WHAAAH" hasta el final del siguiente turno. Durante tanto tiempo como dure el sonido el motor proyecta un *campo antimagia* (como el conjuro) alrededor de sí mismo.
16-19	El interior hueco del motor brilla con una luz escarlata hasta el final de su turno, momento en el cual un personaje jugador o PNJ muerto a discreción del DM aparecerá en un lugar seguro y sin ocupar a menos de 120 pies del motor.
20 -22	El motor comienza a expeler una resbaladiza gelatina que salpica contra todas las superficies contiguas. Las tiradas de salvación para evitar caer del motor y los controles de característica para trepar por el motor sufren desventaja hasta el siguiente turno del motor.
23 -27	El motor comienza a lanzar arcos relampagueantes. Todas las criaturas a menos de 30 pies del motor deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 18 o sufrir 10d6 puntos de daño de relámpago. Un blanco hecho principalmente de metal o que vista una armadura metálica sufre desventaja en esta tirada de salvación.
28 32	El motor zumba hasta el final de su turno, momento en el cual aparecerá un **slaad verde** en un lugar seguro a menos de 10 pies del motor. El slaad tirará iniciativa y, en su turno, acatará a cualquier criatura que vea.
33-35	El motor rechinará con un fuerte sonido y volverá invisible a todas las criaturas a menos de 120 pies de su posición. La invisibilidad de una criatura durará hasta que esta ataque o lance un conjuro.
36-39	Unos susurros saldrán del interior hueco del motor. Cada personaje en contacto directo con el motor puede incrementar una puntuación de característica a su elección en 2 puntos, hasta un máximo de 24.
40-43	Arcos de luz multicolor saltan alrededor de la superficie del motor, los cuales lanzan un conjuro de *polimorfar* (salvación CD 18) sobre cada criatura a menos de 20 pies de él. Cualquier criatura que falle la tirada de salvación es polimorfada en una serpiente voladora.
44-48	El motor comienza a escupir gemas de varios colores. Cualquier personajes a menos de 20 pies del motor puede usar su reacción para agarrar una gema de 500 po con una mano libre. El resto de las gemas caen al magma y son destruidas.
49-52	El motor emite un destello de luz blanco amarillenta. Un objeto mágico determinado al azar aparece en un lugar seguro a menos de 120 pies del motor. Tira en la tabla G de Objetos Mágicos en la *Guía del Dungeon Master* para determinar qué aparece.
53-57	El motor emite un destello de luz verde. Cada criatura en contacto directo con el motor debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 o sufrir 10d6 + 40 puntos de daño de fuerza. Si este daño reduce el blanco a 0 puntos de golpe, resulta desintegrado. Una criatura desintegrada y todo lo que vista o transporte, excepto artefactos, es reducido a un fino polvo.
58-60	El motor parpadea con una brillante luz azul y lanza *fuego feérico*, afectando a todas las criaturas a menos de 20 pies de él (salvación CD 18). El efecto del conjuro tiene una duración de 1 minuto.
61-66	El motor expele chispas multicolores (e inofensivas) hasta el comienzo de su siguiente turno.
67-70	El motor emite un destello de luz violeta. Cada criatura a menos de 20 pies del motor debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 o quedar petrificada hasta el siguiente turno del motor
71-76	El motor comienza a emitir música de órgano. La próxima vez que salga este resultado, la música se detiene.
77-80	El motor emite un horrible ruido rechinante. Todas las criaturas legales a menos de 30 pies de él recuperarán todos sus puntos de golpe perdidos.
81-00	El motor emite un destello de luz blanco violácea. Todas las criaturas extraplanares (incluidos los Príncipes Demonio) a menos de 100 millas del motor son instantáneamente devueltas a sus planos nativos de existencia.

Desarrollo

Si quieres añadir tensión al final de este encuentro haz que el Motor del Laberinto desencadene una erupción menor después de que se hunda en el magma, haciendo que este se desborde de la grieta, inundando la caverna y túneles cercanos, forzando a los aventureros y a sus aliados a que permanezcan por delante de la marea de magma (usa las reglas de persecución).

Capítulo 15: La Ciudad de las Arañas

El centro del caos y la locura que ahora se extienden a través de la Infraoscuridad es la gran ciudad drow de Menzoberranzan. Pocos de los residentes drow de la ciudad saben que la Reina Demoníaca de las Arañas se halla detrás del ritual de invocación que trajo a los Señores Demoníacos a la Infraoscuridad, y que la recompensa por su fe en Lolth puede ser su propia destrucción.

Menzoberranzan fue el lugar donde se produjo la aparición de Demogorgon, y los latigazos de sus tentáculos y los demoledores pasos de las garras de sus pies dejaron un rastro de edificios, cuerpos y mentes destruidos. Desafortunadamente para los drow, lo peor puede estar aún por llegar si el archimago drow renegado Vizeran DeVir obtuvo la ayuda de los aventureros para llevar a cabo un poderoso ritual para atraer a los Señores Demoníacos y sus demoníacos sirvientes de todos los rincones de la Infraoscuridad y hacer que se enfrenten entre sí.

Mientras los Señores Demoníacos se destruyen en el mundo material, sus oscuras esencias serán atraídas de vuelta una vez más al Abismo, pero una de las claves del plan de Vizeran consiste en hacer que los personajes se aseguren de que la Ciudad de las Arañas sea la anfitriona de esta devastadora batalla final.

Objetivos

Si los personajes están trabajando con Vizeran DeVir, tendrán dos objetivos en la Ciudad de las Arañas: obtener el grimorio sobre invocación de demonios de Gromph Baenre y colocar el talismán de Vizeran en Menzoberranzan para atraer a los señores demoníacos a un ajuste de cuentas épico.

Colocando el "Corazón Oscuro"

Tras sus aventuras en los Culebreos de Gusano y en el Laberinto, los personajes podrán volver a Araj para entregar a Vizeran DeVir los componentes que hayan recogido. A lo largo de diez días, el archimago drow usará estos componentes para fabricar un talismán que parece y se siente como un corazón negro de cinco libras de peso tallado en roca negra. Imbuido con poderes arcanos y demoníacos, el *corazón oscuro* actuará como una baliza cuando se realice el ritual de Vizeran, atrayendo a todos los demonios que actualmente andan sueltos por la Infraoscuridad. El Talismán irradia una débil magia de conjuración incluso antes de activarse, pero es, principalmente, un foco para el poder del ritual en contraposición a una fuente de poder en sí mismo.



El plan de Vizeran requiere que los aventureros coloquen el *Corazón Oscuro* en Menzoberranzan. Vizeran preferiría que el *Corazón Oscuro* fuera colocado donde quiera que los personajes encontraran el grimorio de Gromph Baenre en Sorcere, el centro de entrenamiento de los magos en Menzoberranzan.

Sin embargo, Vizeran le dirá a los personajes que servirá con colocar el talismán en cualquier lugar dentro de la Ciudad de las Arañas.

Obteniendo el Grimorio de Gromph

El grimorio de Gromph Baenre contiene notas y referencias de su malhadado intento de invocar demonios. Vizeran sabe, a través de su investigación en Gravenhollow, que el grimorio está en el sanctasanctórum de Gromph, dentro de la torre de Sorcere. Para hacerse con el grimorio, los personajes tendrán que penetrar en uno de los lugares más importantes y bien protegidos de la Ciudad de las Arañas. Afortunadamente para los personajes, Vizeran no se halla sin aliados en la ciudad. El Concilio de las Arañas es una alianza secreta de magos drow que quieren derrocar a las sacerdotisas de Lolth. El concilio se ha infiltrado en Sorcere, la academia de la ciudad para el estudio de la magia arcana, y tiene simpatizantes entre los magos drow. Vizeran ya ha contactado a sus aliados, los cuales han aceptado ayudar al grupo a obtener acceso a la torre y al sanctasanctórum de Gromph (ver "Sorcere" más adelante en este capítulo).

Yendo a Menzoberranzan

Setenta t dos millas de retorcidos pasadizos separan Araj de Menzoberranzan. Vizeran tiene una ruta secreta entre las dos, la cual permitirá que los personajes usen si aceptan seguir su plan.

En otro caso, los personajes deberán viajar a Menzoberranzan por rutas más normales controladas por patrullas, puestos avanzados y exploradores drow. Si los personajes optan por usar la ruta secreta del Archimago, , Grin Ousstyl (ver capítulo 12), acompañará a los personajes bajo petición de Vizeran, sirviéndoles de guía.

Vizeran sugerirá vehementemente que los personajes dejen atrás en Araj su fuerza expedicionaria, aduciendo que un equipo pequeño tiene mayores probabilidades de infiltrarse en la ciudad drow.

MODIFICACIÓN DE ESTADÍSTICAS PARA PNJS DROW

Cuando uses los bloques genéricos de estadísticas en el apéndice B del *Manual de Monstruos* para representar PNJs drow, asume que los drow son neutral malvados y que hablan Élfico e Infracomún.

También dale los siguientes rasgos a esos PNJs.

Ascendencia Feérica. El drow tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizado y no puede ser dormido mediante la magia.

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento de conjuros innatos del drow es el Carisma (CD de Salvación de conjuros de 10 + modificador de Carisma del drow). El drow puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:

A voluntad: *luces danzantes*

1/ día cada uno: *oscuridad, fuego feérico, levitar* (solo el mismo)

Sensibilidad a la Luz del Sol. Mientras se halle bajo la luz del sol, el drow sufre desventaja en las tiradas de ataque así como en los controles de Sabiduría (Percepción) basados en la visión.

La Ruta Secreta de Vizeran

Grin Ousstyl mostrará a los personajes una puerta secreta en el muro de la caverna fuera de la torre de Vizeran. Más allá de esta puerta hay un largo y serpenteante túnel que le tomó a Vizeran siglos para su construcción usando magia de moldear la piedra. El pasadizo, el cual está libre de monstruos y peligros, termina en una puerta secreta en el fondo de la Grieta Oeste en Menzoberranzan. Él viaja desde Araj tomará doce días a pie, tiempo durante el cual Grin dirá poca cosa. Cualquier personaje que supere un control de Sabiduría (Intuición) podrá ver que el mago drow está preocupado por alguna cosa, aunque rehusará compartir sus pensamientos y preocupaciones

Si los personajes leen los personamientos o le obligan a hablar usando magia o tortura, Grin revelará que tiene dudas acerca del plan de Vizeran. Aunque no siente afecto por las madres matronas y las sacerdotisas de Menzoberranzan, Grin no desea ver destruida su ciudad natal, ni tampoco su gente. Si Grin ve de primera mano la destrucción provocada por la furia desatada de Demogorgon en la ciudad, se sentirá más reticente a llevar el plan a término el plan de Vizeran (ver “Un ataque de Conciencia” más adelante en este capítulo).

Si los personajes preguntan a Grin en busca de información acerca de Menzoberranzan y qué es lo que pueden encontrar allí, les relatará la información contenida en la barra lateral “El Camino de Lolth”. También puede describir los distritos principales de la ciudad.

Otras Rutas

Los personajes que no se hagan con el uso de la ruta secreta de Vizeran, o que decidan no seguirla deberán encontrar otra forma de llegar a Menzoberranzan..

Hay muchas rutas entre las que escoger, para que el grupo llegue a la Ciudad de las Arañas desde prácticamente cualquier dirección. Sin embargo, todas estas rutas son conocidas por los drow. Los personajes podrían haberse encontrado con una fuerza drow en un intento anterior de llegar a la ciudad (ver “Marcha sobre Menzoberranzan” en el Capítulo 10). Si es así, ya podrían saber contra lo que se enfrentan. Incluso si declinan usar la ruta secreta, el archimago drow les recomendará que se lleven consigo a Grin Ousstyl, no tanto como guía, sinó para que les ayude a pasar sin lucha ante las patrullas drow.

La invasión demoníaca ha puesto en estado de máxima alerta a las defensas de Menzoberranzan, haciendo que sea incluso más difícil de lo normal para los no drow el acercarse sanos y salvos a la ciudad usando cualquier ruta conocida.

Durante el tiempo en el que los personajes se hallen a menos de 18 millas de la ciudad (tres días de camino), usa la tabla de Patrullas Drow para determinar encuentros aleatorios en vez de usar las tablas en el Capítulo 2. Una vez cada hora, tira un d20 y consulta con qué, si es con algo, que se encuentra el grupo.

DEFENSAS DROW

d20	Encuentro
1-10	Ningún Encuentro
11-14	Patrulla Drow A
15-17	Patrulla Drow B
18-19	Patrulla Drow C
20	Patrulla Drow D

Patrulla Drow A

La patrulla estándar consiste en dos **exploradores** drow montados sobre **lagartos gigantes de monta** (usa las estadísticas al final del capítulo 8). Los personajes que puedan ver a una distancia de 120 pies o más y que se muevan a un ritmo normal verán a los exploradores si superan un control de Sabiduría (Percepción) de 16 o más. Si los personajes se están moviendo a un ritmo rápido, sufrirán una penalización de -5 a sus controles.

A no ser que los personajes se estén moviendo a un ritmo lento y estén siendo sigilosos, los drow los avistarán con su visión en la oscuridad y se retirarán a un puesto avanzado situado a una milla. Defendiendo el puesto avanzado hay una mujer **guerrero de élite drow**, un varón **mago drow** y dieciséis **drow**. El puesto avanzado es una torre de cuatro pisos de altura excavada en una columna de 60 pies de altura y 15 de ancho en mitad de una caverna de 75 pies de diámetro.

Tanto la caverna como el puesto avanzado no están iluminados. Una puerta secreta en la base de la columna conduce al interior, pero encontrarla requiere de una búsqueda concienzuda y un control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD 20. Unas aspilleras en cada piso permiten a los drow lanzar conjuros y realizar ataques a distancia en todas direcciones mientras disfrutan de una cobertura de tres cuartos frente a los ataques realizados desde la caverna.

Si los exploradores drow escapan y los personajes no los siguen, los exploradores informaran a la comandante del puesto avanzado, la cual organizará un grupo de caza, compuesto por ella y ocho drow (dejando al mago y los otro ocho drow para mantener el puesto avanzado). Usa las reglas de persecución del capítulo 2 y asume un nivel de persecución 4.

Patrulla Drow B

Los personajes se encuentran con un **guerrero de élite drow** y 1d8 **drow** luchando contra un demonio **hezrou**. Al hezrou le quedan 2dl0 + 45 puntos de golpe, mientras que a cada drow le quedan 2d6 puntos de golpe. El guerrero de élite drow esta ileso.

Si no interfieren los drow acabarán con el demonio, sobreviviendo al encuentro el guerrero de élite drow y 1d4-1 drow. Si los personajes intervienen, el encuentro se convertirá en una lucha a tres bandas, ya que ni los drow ni el demonio están interesados en formar una alianza.

Los personajes puede mantener la distancia y evitar la lucha. Sin embargo, cualquier drow que sobreviva a la batalla se dirigirá al puesto avanzado drow más cercano a 1d4 millas de distancia. Después de escuchar el informe de los supervivientes, el comandante del puesto avanzado organizará un grupo de caza para rastrear a los personajes, de la forma descrita en “Patrulla Drow A”.

Patrulla Drow C

Los personajes se encuentran con una patrulla drow compuesta por un **mago drow**, 2d4 **drow** y un grupo de esclavos. Consulta la tabla de esclavos drow para determinar qué esclavos hay presente. Los trolls lucharán hasta la muerte, otros esclavos intentarán huir su los drow resultan muertos.

ESCLAVOS DROW

d8	Esclavos
1-2	3d6 **derro** (ver apéndice C)
3-4	3d6 **goblins**
5-6	3d6 **orcos**
7	2d6 **quaggoths**
8	ld6 **trolls**

Patrulla Drow D

Los personajes se encuentran a un **mago drow** montado a espaldas de un **gólem de piedra** tallado con la forma de una araña gigante. El mago monta en un howdah que le proporciona cobertura media contra ataques realizados desde el suelo. Escoltando al mago hay 2d4 **guerreros de elite drow** montados sobre **lagartos gigantes de monta** (usa las estadísticas al final del Capítulo 8). Estos drow luchan hasta la muerte para proteger su territorio.

Tesoro. Los ocho ojos del gólem con forma de araña son esferas de cristal rojo de seis pulgadas de diámetro con un valor de 1,000 po cada uno.

Menzoberranzan

Población: 20,000 drow mas miles de esclavos (de varias razas)

Gobierno: Teocracia matriarcal adoradora de Lolth, la Reina Demoníaca de las Arañas

Defensas: Un gran ejército permanente de magos y guerreros drow bien entrenados, reforzados por esclavos armados y protecciones mágicas; los ciudadanos de la ciudad representan una formidable milicia

Comercio: Esclavos bien entrenados, hongos de varios tipos, mohos y criaturas exóticas como comida, venenos, pociones, aceites y elixires, joyería, perfumes y seda

Organizaciones: El Consejo de Gobierno (compuesto por las madres matronas de las ocho casas nobles drow más poderosas de la ciudad), la iglesia de Lolth (basada en Arach-Tinilith), Bregan D'aerthe (compañía de espías, mercenarios y asesinos drow)

La Ciudad de las Arañas ha sido excavada y construida dentro de una gran caverna a la que los drow llaman *Araurilcaurak*, su bóveda descollando a mil pies sobre el suelo de piedra. Viviendas y fortalezas drow han sido excavadas en gigantescas estalactitas y estalagmitas, conectadas con puentes de delicado aspecto construidos con seda de araña endurecida e iluminados con fuegos feéricos de frio brillo.

Menzoberranzan: Rasgos Generales

Los siguientes rasgos pueden ser encontrados a lo largo y ancho de la Ciudad de las Arañas.

Iluminación. La mayor parte de las calles y edificios están iluminados por luces arcanas de tonos verdes, azules y violetas tan brillantes como antorchas (creados con conjuros de *llama continua).* Otras áreas están a oscuras.

Ciudad Escudada. Los drow han cerrado la ciudad tras la devastación provocada por Demogorgon. Durante esta aventura, las criaturas no pueden teleportarse hacia o desde Menzoberranzan. Además, las criaturas, objetos y espacios dentro de la ciudad no pueden ser afectados por conjuros de adivinación o percibidos a través de sensores de espionaje creados por conjuros de adivinación.

La Maldición de Piedra. La "Maldición de Piedra” es un antiguo encantamiento tejido por los magos de Sorcere para proteger la ciudad de los derrumbes. Cualquier personaje que lance *terremoto*, *mover tierra* o magia similares dentro de la ciudad activará un conjuro de *invertir gravedad* (salvación CD 18) centrado en el lanzado, el cual entra en efecto antes de que se termine de lanzar el conjuro. El *invertir gravedad* dura 1 minuto, y es acompañado por su atronador sonido que alerta a todos los que estén cerca. El lanzador del conjuro debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 para mantener la concentración. Si no la supera, el conjuro falla.

El Dominio Oscuro

La roca que rodea la ciudad está atravesada por multitud de túneles y pasadizos que forman el Dominio Oscuro, un territorio reclamado por los drow pero que no forma parte de la ciudad propiamente dicha.

Hogar de todo tipo de habitantes de la Infraoscuridad, este laberinto forma también parte de las defensas de Menzoberranzan así como de sus bajos fondos, un peligroso lugar para tratos oscuros y reuniones clandestinas.

El Dominio Oscuro es un buen lugar para encuentros aleatorios. Cuando lo creas oportuno, tira un d20 y consulta la tabla de Encuentros en el Dominio Oscuro para determinar con qué se encuentra el grupo o escoge un encuentro que te guste.

ENCUENTROS EN EL DOMINIO OSCURO

d20	Encuentro
1-2	2d4 **osgos**
3-4	Reunión Clandestina
5	ld4 **drarañas**
6-10	Patrulla Drow
11-12	ld4 + 1 sirvientes de las esporas drow (ver apéndice C)
13-14	Esclavos Fugados
15-16	l d4 + l **goblins**
17-19	*Glifo custodio*
20	ld4 **devoradores del intelecto**

Osgos

Os osgos han sido marcados a fuego con el glifo de una casa drow, marcándolos como esclavos. Intentarán acercarse sigilosamente al grupo para una lucha fácil.

Reunión Clandestina

El grupo se da de bruces con una reunión entre el representante de una casa drow y algún interés de negocio extranjero. El drow está escoltado por ld4 - 1 guardaespaldas osgos. El individuo con el que el drow se está reuniendo puede ser uno de los siguientes.

Alquimista Duergar. Este **duergar** está intentando comprar raros ingredientes o equipamiento alquímicos (ver la barra lateral "Alquimista Duergar" en el capítulo 4 para las modificaciones de estadísticas).

Asesino Humano. Este **asesino** hace el trabajo sucio para los drow y está siendo contratado para eliminar a alguien en el mundo de la superficie.

Espía Duergar. Este **duergar** de Gracklstugh está intentando sobornar a un drow para obtener información acerca de quién es responsable de la invasión demoníaca.

Khalessa Draga. Si los personajes aún no se han encontrado con esta espía de la Alianza de los Señores, Khalessa (ver "Marcha sobre Menzoberranzan" al final del Capítulo 10) estará usando su disfraz de drow, consiguiendo información de valor para la alianza. Cuando vea al grupo, terminará su reunión e intentará averiguar por qué están aquí los personajes. Si el grupo incluye a uno o más miembros de la Alianza de los Señores, se ofrecerá a ayudarlos a completar su misión. En otro caso, no estará dispuesta a romper su tapadera.

Drarañas

Estos exiliados están apostados encima de altas cornisas o se aferran a un techo alto, atacando con sus arcos mientras permanecen lejos de ataques cuerpo a cuerpo. Una drarañas se retirará si se ve reducida a 60 puntos de golpe o menos.

Patrulla Drow

Los personajes se encuentran con una patrulla drow consistente en 2d4 **drow** liderados por un **guerrero de élite drow**. La patrulla detendrá e interrogará a cualquier no drow que no sea esclavo así como a los drow que parezcan sospechosos. Puede requerir de una interpretación o un control exitoso de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 15 para convencer a la patrulla que no ataque el grupo. Si Grin Ousslyl está con el grupo, sugerirá discretamente que los personajes ofrezcan al drow un soborno de al menos 50 po.

Si lo hacen, los personajes ganarán ventaja en todos los controles para convencer a la patrulla que les deje pasar.

Cualquier signo de un grupo grande y potencialmente peligroso hace que la patrulla se retire y llame a refuerzos. Si los personajes permanecen en el área, la patrulla volverá con dos patrullas adicionales 1d10 minutos más tarde.

Sirvientes de las Esporas Drow

Estos drow se infectaron con las esporas de Zuggtmoy y se han transformado en sirvientes de la esporas. Observarán silenciosamente al grupo pero no atacarán a no ser que los personajes los amenacen.

Esclavos Fugados

Un grupo de ld4 **plebeyos** (de cualquier raza) intentará esconderse del grupo que se les acerca. Si son avistados, pedirán clemencia a los personajes diciendo que se han escapado de sus amos drow después del "ataque del gran demonio" y han estado escondiéndose en los túneles desde entonces.

Los esclavos pueden proporcionar a los personajes una detallada descripción del ataque, confirmando que el Señor Demoníaco Demogorgon estuvo detrás de la destrucción. Los esclavos están desesperados por escapar de los drow y estarán patéticamente agradecidos al grupo por cualquier ayuda que se les ofrezca.

Goblins

Los goblins implorarán comida. Si los personajes les dan comida o los tratan bien, mostrarán al grupo una puerta secreta que se abre a un túnel olvidado.

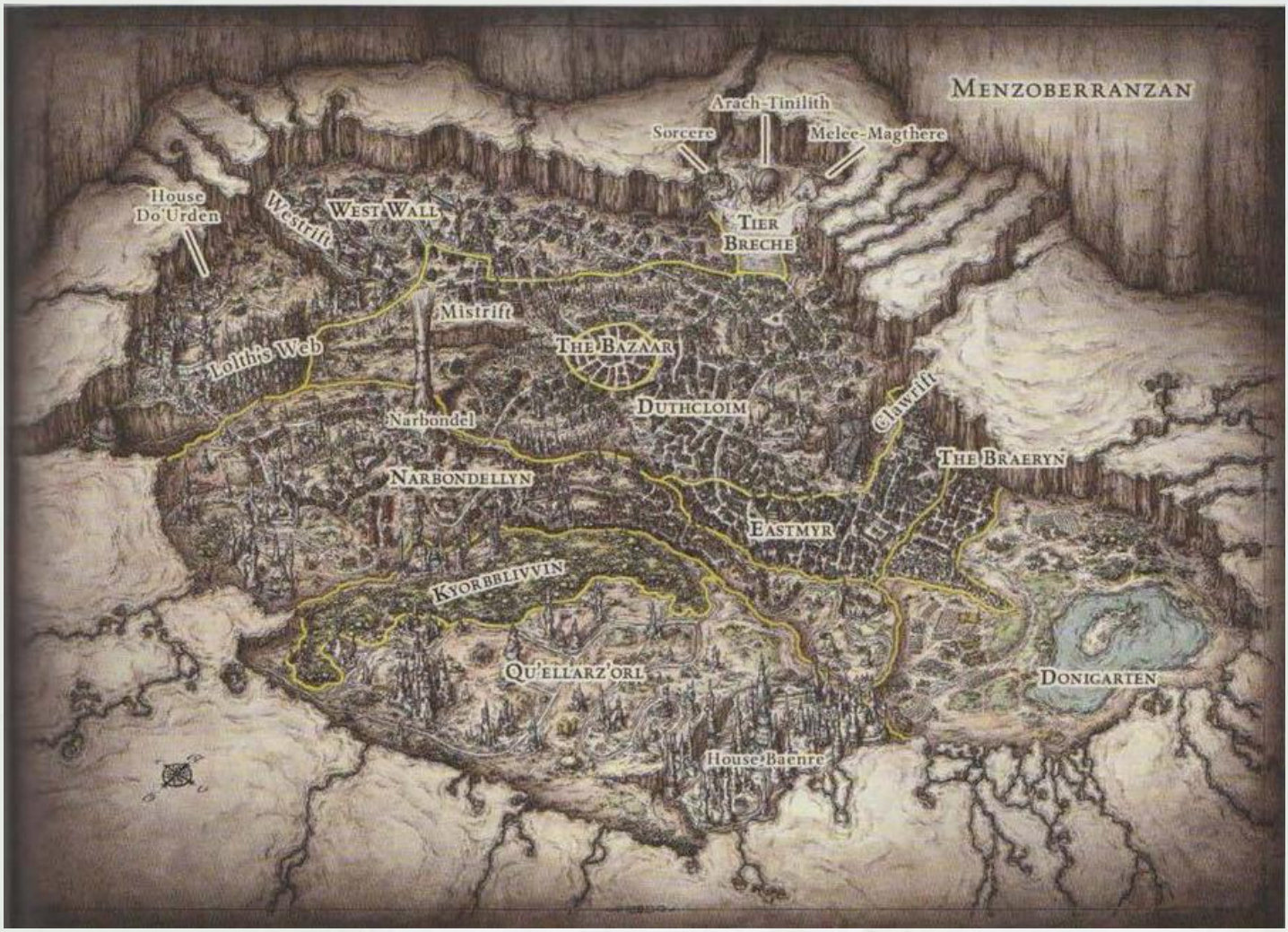
Tira un d10 y consulta en la tabla Túnel Goblin para determinar a donde conduce el túnel.

Túnel Goblin

dl0	Destino del Túnel
1-2	Kyorbblivvin (ver "Kyorbblivvin")
3-4	Una cueva oculta con ld4 **desuellamentes**
5-6	Una cueva oculta donde el grupo puede descansar sin preocuparse de encuentros aleatorios
7-8	Una cueva oculta con 4d8 goblins y un jefe goblin, el cual intercambiará un objeto mágico por el equivalente a 30 días de raciones (para determinar el objeto, tira en la Tabla C de Objetos Mágicos en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master)*
9-10	Una trampilla cerca del Bazar (ver "El Bazar ")

Glifo Custodio

Las sacerdotisas drow gustan de colocar *glifos custodios* en los túneles que rodean Menzoberranzan. Uno de estos glifos permitirá pasar de forma segura a cualquier drow, pero se activará ante cualquier no drow que pase cerca. Un *glifo custodio* tiene una salvación de conjuro CD 13 y un efecto de runas explosivas (ver la descripción del conjuro en el *Manual del Jugador).*



Devoradores del Intelecto

A los desuellamentes les gusta enviar devoradores del intelecto al Dominio Oscuro en busca de huéspedes para usarlos como espías y mantener así un ojo echado sobre la ciudad drow. Estos devoradores del intelecto acecharán detrás del grupo y usarán su ataque de Devorar Intelecto contra miembros del grupo en la parte de atrás de la fila.

Lugares en la Ciudad

Los personajes que se infiltren en Menzoberranzan pueden verse en una o más de las siguientes zonas o distritos.

El Bazar

Este círculo abierto de 750 pies de anchura sobre lecho de roca es un sucio y atestado laberinto de tenderetes, muchos de los cuales fueron aplastados o hechos pedazos por Demogorgon. Los mercaderes que sobrevivieron al ataque están volviendo lentamente al Bazar y limpiando el desastre, pero en estos momentos se están realizando aquí pocos negocios. Los plebeyos drow se mueven silenciosamente a realizar sus quehaceres, las cabezas gachas y las capuchas bajadas, mientras las patrullas drow acallan brutalmente cualquier cosa que parezca un robo o un saqueo.

Los personajes que se muevan a través del Bazar tendrán al menos un encuentro con una patrulla drow consistente en dos **drow** montados sobre **lagartos gigantes de monta** (ver el final del Capítulo 8 para sus estadísticas). Si uno o más miembros parece ser algo que no sea un grupo de drow o esclavos en compañía de su amo drow, la patrulla llamará inmediatamente a sus refuerzos, los cuales llegarán en ld4 asaltos. Estos refuerzos consisten en 3d4 **drow** a pie y 2d4 **arañas gigantes** que bajarán de tejados cercanos.

El Braeryn

El Braeryn (también conocido como “Las Calles Hediondas”) es un barrio de chabolas compuesto por estructuras cochambrosas que miran a callejones llenos de desperdicios, habitadas por los deshechos de la sociedad drow. Sacerdotisas caídas en desgracia, mercaderes en bancarrota, esclavos fugados y los mutilados son comunes aquí, así como los visitantes a la ciudad que quieren pasar inadvertidos.

La población de las Calles Hediondas ha crecido tras la destrucción de Demogorgon. Drow que han perdido sus hogares o negocios encuentran allí el cobijo que pueden, viviendo una mísera existencia entre las gentes más duras en Menzoberranzan.

El Braeryn es un gran lugar donde encontrar aliados o tener un final violento. Tira por encuentros aleatorios mientras los personajes exploran este distrito. Puedes tirar un d20 o escoge un encuentro que te guste. El grupo puede evitar encuentros aleatorios en el Braeryn si superan un control de grupo de Destreza (Sigilo) CD 15.

Encuentros en el Braeryn

d20	Encuentro
1-2	ld4 + 2 **osgos**
3-8	Adolescentes Drow
9-10	Carterista Drow
11-12	3d6 **arañas lobo gigantes**
13-14	Drow infectado
15-16	Drow enloquecido
17-18	l Enano escudo **berserker**
19-20	Cebo Svirfneblin

Osgos

Estos **osgos** acechan por las calles asesinando a viajeros solitarios o pequeños grupos en busca de comida. Si el grupo los supera en número, seguirán a los personajes con la esperanza de que uno o más de ellos se separen del grupo, momento en el cual los osgos atacarán.

Adolescentes Drow

Esta banda de merodeadores consiste en ld6 + 6 **bandidos** drow. Si la banda supera en número al grupo, los drow atacarán, En cualquier otro caso, harán rudos gestos con las manos pero se retirarán si son acosados.

Carterista Drow

Este **plebeyo** drow sin hogar intentará robarle los bolsillos de un miembro del grupo al azar. El drow tiene un modificador de juegos de manos de +2.

Arañas Lobo Gigantes

Estas arañas están hambrientas y reptarán desde los edificios o descenderán de los techos para atacar al grupo.

Drow Infectado

Este **drow** ha sido infectado con las esporas de Zuggtmoy (ver capítulo 5) y sucumbirá a la infestación en ld12 horas. Extraños hongos han comenzado a brotar de la cabeza y miembros del drow.

El drow ofrecerá una gema de 500 po a cambio de la protección del grupo e intentará permanecer tan cerca del grupo como sea posible, esperando infectarlos con sus esporas cuando llegue el momento.

Drow Enloquecido

Este **plebeyo** drow sufre de una forma de locura indefinida (ver “Locura” en el capítulo 2 de la *Guía del Dungeon Master).* El drow cree que es la verdadera voz de Lolth, encargado por la Reina Demoníaca de las Arañas con castigar a todos por su falta de devoción, advirtiendo que “los demonios os consumirán a todos!" El drow enloquecido porta un amuleto hecho con una araña muerta.

Enado Escudo Berserker

Este enano caótico neutral, un antiguo esclavo de los drow ve enemigos inexistentes por todos lados, empuñando su gran hacha contra el aire. Si un personaje habla con el enanos o se enfrenta a él, el enano atacará.

Cebo Svirfneblin

Un gnomo de las profundidades sin hogar sirve como huésped a un devorador del intelecto. Intentará atraer a uno o más de los personajes hasta un “enclave secreto donde los enemigos de los drow planean hacerse con el control de Menzoberranzan”.

Un control exitoso de Sabiduría (Intuición) CD 15 revelará algo indescriptiblemente raro o intranquilizador acerca del gnomo. Si los personajes siguen el gnomo poseído, son llevador a una atestada cueva bajo un edificio derrumbado. La cueva es la guarida secreta de otros 2d4 devoradores del intelecto.

Donigarten

Donigarten es el nombre dado a un gran lago y las tierras de cultivo cercanas que dominan la parte oriental de la caverna. Rebaños de rote pastan en la isla en el centro del lago, cuyas orillas septentrionales y occidentales albergan campos de hongos trabajados por esclavos que alimentan a gran parte de Menzoberranzan.

Las oscuras y frías aguas del lago tienen una siniestra reputación, la cual data de los días cuando los líderes notables de las grandes casas y sus honrados héroes eran lanzados al lago, vestidos con sus mejores galas y lastrados con pesadas piedras. Muchos drow menos importantes han sido enviados han sido enviados también al fondo del lago por sus rivales, cuyas profundidades están infundidas con *Faerzress* lo cual las hace impenetrables a los conjuros de escrutinio y adivinación.

Donigarten no fue víctima de la destrucción de Demogorgon. Aunque es escasamente poblada, el área es tan vital que las patrullas drow son aquí comunes.

Tira encuentros aleatorios mientras los personajes crucen el distrito. Puedes tirar un d20 y consultar la tabla de Encuentros en Donigarten, o escoger un encuentro que te guste. El grupo puede evitar los encuentros aleatorios teniendo éxito en un control de grupo de Destreza (Sigilo) CD 11.

Encuentros en Donigarten

d20	Encuentro
1-5	Patrulla drow
6-8	2d4 + 2 sirvientes de las esporas drow (ver apéndice C)
9-10	Esclavos fugados
11-14	ld6 **arañas lobo gigantes**
15-20	Granjeros esclavos Orcos

Patrulla Drow

Esta patrulla consiste dos **drow** montados sobre **lagartos gigantes de monta** (ver el final del Capítulo 8 para sus estadísticas). Si uno o más miembros del grupo parecer ser cualquier otra cosa que drow o esclavos en compañía de su amo drow la patrulla llamará inmediatamente a refuerzos, los cuales llegarán en 1d4+2 asaltos. Los refuerzos consisten en 1d4 patrullas drow similares.

Sirvientes de las Esporas Drow

Estos drow cayeron presa de las esporas de Zuggtmoy, y se han visto atraídos a los campos de hongos de Donigarten, donde ahora merodean en grupo, atacando a los intrusos nada más verlos.

Esclavos Fugados

Un grupo de 1d4 **plebeyos** (de cualquier raza) abandonaron a sus amos cuando Demogorgon atacó y han buscado aquí refugio. Los personajes se los encontrarán escondiéndose en los campos o en un edificio cercano. Los esclavos pueden proporcionar a los personajes una descripción detallada del ataque, confirmando que Demogorgon estuvo detrás de la destrucción. Los esclavos están desesperados por escapar y estarán patéticamente agradecidos al grupo por cualquier ayuda que les ofrezca.

Arañas Lobo Gigantes

Estas arañas acechan en agujeros bajo el esponjoso suelo, saltando sobre el grupo mientras este pasa cerca de ella. Los miembros del grupo con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 17 o mas no serán sorprendidos por las arañas.

Granjeros Esclavos Orcos

Los drow usan esclavos orcos para trabajar en sus campos de hongos. Los orcos echan agua en campos de estiércol cuidadosamente irrigados, y expandiendo los campos con carromatos de excrementos traídos de la ciudad propiamente dicha. Los orcos son tan disciplinados que se puede confiar en que cumplirán sus deberes con poca o ninguna supervisión.

Los personajes se encontrarán con 3d6 **plebeyos** orcos. Los orcos son caóticos malvados y tienen visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies, pero no atacaran a ningún drow o a nadie acompañado por un drow. Hay un 25 por ciento de probabilidades de que ld4 **guardias** drow estén a menos de 120 pies de los orcos, lamentándose en silencio de haber sido asignados a “vigilar orcos transportando nuestros excrementos”. Si los orcos resultan atacados, los drow se apresurarán a protegerlos.

Duthcloim

Conocida comúnmente como “Muchagente”, el área que rodea el Bazar y que está limitada por la Grieta de la Garra hacia el este es el hogar de los mercaderes, comerciantes y artesanos de Menzoberranzan.

Duthcloim dispone de pequeñas posadas y tabernas, así como de casas del placer que ofrecen sus servicios a los locales, visitantes y drow de alto rango que buscan distracciones. Varias partes de Duthcloim resultaron dañadas o destruidas después de que Demogorgon emergiera de la Grieta de la Garra. Sin embargo, los negocios están en alta mientras los drow celebran la muerte de sus rivales.

Si quieres que se produzca un encuentro aleatorios mientras los personajes avanzan por el distrito de Duthcloim, tira un d20 y consulta la tabla Encuentros en Duthcloim o escoge un encuentro que te guste.

El grupo puede evitar los encuentros aleatorios en Duthcloim superando un control de grupo de Destreza (Sigilo) CD 13.

DUTHCLOIM ENCOUNTERS

d20	Encuentro
1-4	Espía de Bregan D'aerthe
5 8	Patrulla drow a pie
9-12	Sacerdotisa drow de Lolth
13 16	Nido de arañas
17-20	Estatua de Lolth

El Camino de Lolth

La ley principal de Menzoberranzan es el Camino de Lolth, y sus principios son los siguientes:

- No hay otro dios o diosa que Lolth. Cualquiera que siga los dictados de otra entidad será muerto, preferiblemente como sacrificio a Lolth.
- La adoración ritual de cualquier entidad que no sea Lolth está prohibida dentro de la bóveda de la ciudad. Los no drow que violen este principio serán multados y expulsados de la ciudad. Los que reincidan lo cualquier drow que cometa esta falta serán ejecutados.
- Los esclavos no tienen derechos y no hay límites al castigo o tareas que se les pueden imponer. El tratamiento de los esclavos es un asunto de sus propietarios. Es una ofensa capital para cualquier esclavo el rehusar cualquier orden que le dé un drow de la casa que posea al esclavo.
- Un plebeyo o estudiante de la Academia que rehúse obedecer a una sacerdotisa puede ser castigado como lo desee la sacerdotisa agraviada, incluyendo la muerte. Si el ofensor en propiedad de otra casa y hay un noble de esta presente y protesta, los dos deben acordar un castigo (normalmente flagelación).
- Cualquier drow que vista falsamente los colores de otra casa o que altere de forma deliberada su apariencia para hacerse pasar por alguien de otro estatus será ejecutado.
- Cualquier no drow que adopte la apariencia de un drow en particular, un drow de rango noble o un drow de otra casa que no sea la suya será ejecutado.
- Si se puede probar que dos o más casas atacaron a otra casa, todas las casas que participaran en el ataque serán destruidas de forma conjunta por las demás.

Espía de Bregan D’Aerthe

Un varón drow espía se toma interés en los personajes y comienza a seguirlos, intentando permanecer sin ser visto.

Los personajes que vigilen la aparición de problemas podrán avistar al drow si superan con éxito un control de Sabiduría (Percepción) en oposición con el control de Destreza (Sigilo) del espía.

El drow es un miembro de Bregan D'aerthe (ver “Aliados Inesperados” más adelante en este mismo capítulo) y revelará este hecho si los personajes lo interpelan.

Si los personajes revelan que están intentando desvanecer a los Señores Demoníacos de vuelta al Abismo, ofrecerá la ayuda de Bregan D'aerthe. Si aceptan, los llevará a una casa franca de Bregan D'aerthe hasta que se pueda organizar una reunión con Jarlaxle, el líder de Bregan D'aerthe. Mientras estén escoltados por el espía, los personajes no tendrán encuentros aleatorios.

Desarrollo. La casa franca de Bregan D'aerthe es una torre de tres pisos de altura ocupada por cuatro miembros de Bregan D'aerthe (varones **guerrero de élite drow**) y mantenida por uno o más esclavos liberados (usa las estadísticas de **plebeyo**). Mientras estén en la casa franca, los personajes no tendrán encuentros hostiles.

Si los personajes aceptan reunirse con Jarlaxle, el espía de Bregan D'aerthe les dirá que un agente drow llamados Krilelyn H'Kar los recogerá cuando llegue el momento (ver “Reuniones Privadas”). El espía los dejará entonces a solas.

Patrulla Drow a Pie

Esta patrulla consiste en 2d4 **drow**. Si uno o más miembros del grupo parecer ser cualquier otra cosa que drow o esclavos en compañía de su amo drow la patrulla detendrá al grupo y comenzará a hacer preguntas. Si cualquiera de las respuestas provoca sospechas o algún personaje reacciona de forma insolente, los drow atacarán.

Si se produce una lucha, los refuerzos llegarán cada 1d4 asaltos. Cada oleada de refuerzos consiste en 2d4 **drow** más ld4 **arañas gigantes** que bajarán reptando de los tejados cercanos.

Sacerdotisa Drow de Lolth

Una **sacerdotisa drow** de Lolth acompañada por un **guerrero de élite drow** y 2d4 **drow** está controlando secciones dañadas de la ciudad. Los mercaderes y artesanos que se acercan a la sacerdotisa, diciendo haber perdido todo durante el ataque de Demogorgon son exiliados al Braeryn.

Los locales que se han vuelto locos por la invasión demoníaca son llevados ante la sacerdotisa y ejecutados.

Si los personajes se acercan a la sacerdotisa diciendo que tienen información vital acerca de los ataques de los demonios puede, si superan con éxito un control de Carisma (Persuasión) CD 20, convencer a la sacerdotisa que los escolta a ver a la Madre Matrona Quenthel Baenre (ver “Reuniones en Privado” más adelante en este Capítulo). Si el control falla por 5 o más, la sacerdotisa y su escolta atacaran al grupo.

Nido de Arañas

Los personajes se encuentran con un nido de arañas gigantes con 4d6 huevos de arañas gigantes, con suaves y pegajosas cáscaras. Cada huevo pesa 20 libras y tiene CA 6 y 1 punto de golpe. Perturbar los huevos atrae a ld4 **arañas gigantes**, las cuales descenderán de tejados cercanos para defender el nido.

Estatua de Lolth

Los personajes se encuentran con una estatua de 9 pies de altura que representa a Lolth en su forma de araña. Hay un 25 por ciento de probabilidades de que la estatua fuera derruida durante el ataque de Demogorgon, en cuyo caso, descansa hecha pedazos en el suelo.

Si una estatua intacta es tocada por un no drow o profanada de cualquier otra forma, la estatua abrirá su boca y lanzará un **enjambre de insectos (arañas)**. Estas arañas descenderán reptando de la estatua y atacarán a quien tocara o profanara la estatua. Una vez la estatua lance un enjambre, su boca se cerrará, y no podrá lanzar otro enjambre hasta que haya pasado una hora.

Eastmyr

Eastmyr ocupa la brecha entre el próspero Duthcloim y el desastre ocupado por las clases más bajas que es el Braeryn. Este lugar es el hogar de los comerciantes, mercaderes, mercenarios y artesanos que están trepando por la escala social o que intentan enlentecer su espiral descendente de una racha de mala suerte.

Aunque esta área sufrió relativamente pocos daños durante el ataque de Demogorgon, su población ha crecido con drow que anteriormente eran de mayor rango y que se han visto expulsados de sus hogares y posesiones.

Si quieres que se produzca un encuentro aleatorios mientras los personajes avanzan por el distrito de Eastmyr, tira un d20 y consulta la tabla Encuentros en Eastmyr o escoge un encuentro que te guste.

El grupo puede evitar los encuentros aleatorios en Duthcloim superando un control de grupo de Destreza (Sigilo) CD 15.

ENCUENTROS EN EASTMYR

d20	Encuentro
1-5	Espía de Bregan D'aerthe
6-10	Culto de la “Y”
11-15	Patrulla drow a pie
16-20	Pergamino de la Sombra de Narbondel

Espía de Bregan D’Aerthe

Ver “Duthcloim” para más información.

Culto de la ”Y”

Eastmyr se ha convertido en un refugio para un grupo de drow que se han vuelto locos por el ataque de Demogorgon. Estos drow graban el símbolo de Demogorgon, una “Y” con los extremos curvados, en sus frentes y en las palmas de sus manos, y pueden escuchar las voces gemelas del Príncipe de los Demonios que les hablan, diciéndoles que se alzarán de entre la inmundicia de la sociedad drow para llegar a la grandeza una vez la nobleza haya sido derrocada.

Los personajes se encontrarán a un grupo de 1d4+4 **cultistas** llevando capas y capuchas en mitad de un intento de secuestro de un **noble** drow de bajo rango. Si los personajes matan a cuatro o más cultistas, el resto huirá como ratas. Los sonidos de combate atraerán la llegada una patrulla drow a pie (Ver “Duthcloim” para más información), la cual llegará en 1d6 asaltos.

Cualquier cultista que escape huirá hasta un edificio medio desmoronado a una manzana de distancia que el culto ha convertido en un santuario a Demogorgon. El santuario contiene 1d4 demonios de la sombra así como 2d4 cultistas, cada uno de los cuales tiene una “segunda cabeza” (en realidad la cabeza decapitada de otro drow, enganchada a un palo) que el cultista se ha atado al cuerpo.

Pintado con sangre fresca en el suelo del santuario está el ya familiar símbolo de la “Y”.

Desarrollo. El noble drow no ofrecerá ninguna recompensa por su rescate y reñirá severamente a la patrulla drow por no haber llegado antes. Si los personajes piden una recompensa, el noble fruncirá el ceño y les dará una insignia de su casa, y luego les dirá que visitan la mansión de su casa “cuando la luz de Narbondel alcance su cenit” para recibir su “recompensa”. Si los personajes visitan la mansión del noble en Narbondellyn a la hora acordada, serán emboscados por los guardias de la casa, los cuales tienen órdenes de eliminarlos y deshacerse de los restos (ver “'Narbondellyn” para más información sobre las mansiones nobles drow).

Patrulla Drow a Pie

Ver “Duthcloim” para más información.

Pergamino de la Sombra de Narbondel

Una semielfa drow **espía** llamada Shinzi se acercará a los personajes cuando estén solos y les dará un pergamino con propaganda de la Sombra de Narbondel, la “mejor casa de huéspedes en Menzoberranzan”. Si el grupo está compuesto por no drow, Shinzi dirá que los no drow “son más que bienvenidos en la Sombra”. La propaganda no tiene listados de precio, pero en la parte trasera del pergamino hay un mapa con la localización de la sala de huéspedes en la parte Noreste de Eastmyr, cerca de la Grieta de la Garra.

Desarrollo. La Sombra de Narbondel, la cual no resultó dañada durante el ataque de Demogorgon, ofrece la mejor comida y alojamiento que el dinero puede comprar, pero el coste es alto: 25 po por persona y noche. Un mediano corazonfuerte **plebeyo** llamado Dalfred Noakes posee y gestiona el establecimiento

Dalfred tuvo un violento altercado con un joven noble Huznrin, el cual le dejó el rostro con cicatrices y sin su oreja izquierda.

Nunca ha olvidado o perdonado al noble. Hasta este día, usa un pequeño sistema de cuevas que no conecta con el Dominio Oscuro para pasar de contrabando personas y mercancías, así como para esconder a gente que huye de nobles enfadados. Si los personajes parece que se puedan beneficiar de su ayuda, Dalfred hará lo que pueda para ayudarlos.

La hija huérfana de un mercader drow y una esclava humana, Shinzi fue adoptada por Dalfred y es una de sus muchos espías. Tiene visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies y los rasgos de ascendencia Feérica y Lanzamiento de Conjuros innatos de un drow (ver la barra lateral "Modificaciones de Estadísticas a PNJs drow"). Sin embargo, no tiene el rasgo de Sensibilidad a la Luz del Sol.

Kyorbblivvin

Kyorbblivvin es un bosque de hongos gigantes infestado de arañas que se extiende a lo largo de la parte más al Norte de la meseta de Qu'ellarz'orl.

Los miembros de las grandes casas usan Kyorbblivvin como un dominio de caza privado. Los guerreros drow patrullan en bosque, alertas antes cazadores furtivos e intrusos. Realiza controles para encuentros aleatorios en Kyorbblivvin una vez por hora. Tira un d20 y consulta la tabla de Encuentros en Kyorbblivvin para determinar con qué, si es con algo, que se encuentran los personajes. El grupo puede evitar los encuentros aleatorios en Kyorbblivvin si superan un control de grupo de Destreza (Sigilo) CD 15.

Encuentros en Kyorbblivvin

d20	Encuentro
1-10	Ningún Encuentro
11	1 **pudin negro**
12	3d6 **sirvientes de las esporas drow** (ver Apéndice C)
13	Patrulla de Élite drow a pie
14	Hongos exóticos
15	1 d4 **arañas gigantes**
16	ld4 **gricks**
17	Partida de Caza
18	l chillón
19	3d6 **estirges**
20	l d4 + 1 **hongos violeta**

Pudin Negro

Gracias a la creciente influencia de Juiblex, este légamo tiene una Inteligencia de 6 (-2). Usa su recién encontrada inteligencia para esconderse dentro de un hinchado hongo hueco. Los personajes pueden ver una viscosa gelatina negra rezumando del pedúnculo del hongo. Perturbar el hongo hace que el pudin salga rápidamente y ataque.

Sirvientes de las Esporas Drow

Estos drow cayeron presa de las esporas de Zuggtmoy, y se han visto atraídos a los campos de hongos de Kyorbblivvin, donde ahora merodean en grupo, atacando a los intrusos nada más verlos.

Patrulla de Élite Drow a Pie

Esta patrulla está compuesta por 2d4 **guerreros de élite drow**. Si uno o más miembros del grupo parece ser cualquier otra cosa que no sea un drow perteneciente a cualquiera de las ocho casas gobernantes, o esclavos al servicio de ellas en compañía de un drow de estas casas, la patrulla atacará. Cada drow porta un cuerno que puede hacer sonar (como una acción) para pedir refuerzos.



La primera oleada de refuerzos llega en 1d4+4 asaltos y consiste en otros 2d4 **guerreros de élite drow**. La segunda oleada llega pasados diez minutos y consiste en 3d6 **guerreros de élite drow** montados sobre **lagartos gigantes de monta** (ver el final del capítulo 8 para sus estadísticas).

Hongos Exóticos

Los personajes encuentran un lecho de hongos exóticos (ver "Hongos de la Infraoscuridad" en el Capítulo 2). Tira un d6 y consulta la tabla de Hongos Exóticos para determinar con qué se encuentran.

HONGOS EXÓTICOS

d6	Hongos
1	ld6 luces nocturnas (50 por ciento de probabilidades de que no se hayan encendido)
2	2d6 Narices de Nilhogg
3	ld6 lechos de ormu
4	2d6 timmasks
5	ld6 lenguas de locura
6	3d6 tallos de antorcha

Arañas Gigantes

Hay un 50 por ciento de probabilidades de que las arañas gigantes tengan cerca un nido (ver "Duthcloim" anteriormente en este capítulo).

Además de los huevos, los personajes encontrarán 1d4-1 capullos con forma humanoide que contienen los restos desangrados de esclavos fugados (de cualquier raza).

Gricks

Los nobles drow liberan estas criaturas en el bosque y las caza por deporte. Los gricks lucharán hasta la muerte.

Frases Comunes Drow

Las siguientes son unas cuantas frases comunes que puedes usar cuando interpretes a elfos oscuros.

Oloth plynn dos! (“Que la oscuridad te lleve”), una maldición común entre los drow.

Ssussan! (“Luz!”) otra maldición drow.

Xun izil dos phuul quarthen, lueth dro. (“Haz lo que se te ordena, y vivirás.)

Lolth tlu *malla.* (“Lolth sea alabada”)

Lil alurl velve zhah lil velkyn uss. (“El mejor cuchillo es el que no se ve”.)

Khaless nau uss. (“No confíes en nadie”)

Partida de Caza

Los personajes se encuentran con un grupo de ld4 + 2 **drow** de una de las ocho casas gobernantes que viven encima de la meseta. Estos “nobles menores” portan la insignia de su casa y están cazando por deporte gricks. Intentarán acabar con cualquier intruso con el que se encuentren.

Tira un d8 y consulta la tabla de Casas Gobernantes Drow para determinar a qué casa pertenecen. Si el resultado es Casa Do’Urden, los drow en realidad son iniciados de Bregan D'aerthe en unas maniobras de entrenamiento (ver “Casa Do’Urden” más adelante en este mismo capítulo).

Casas Gobernantes Drow

d8	Casa
1	Baenre
2	Barrison Del'Armgo
3	Faen Tlabbar
4	Mizzryrn
5	Fey-Branche
6	Melarn
7	Vandree
8	Do'Urden

Chillón

El chillido de este hongo puede atraer a otras criaturas cercanas, las cuales llegarán en 2d4 asaltos. Tira otra vez en la tabla de Encuentros de Kyorbblivvin para determinar qué, si es el caso, aparece. Trata cualquier resultado de “Hongos Exóticos” como “Ningún encuentro”.

Estirges

Estas sabandijas chupasangres se esconden en el sombrero de un hongo gigante, saliendo para atacar cuando vean luz o perciban movimiento a menos de 20 pies de su nido.

Hongos Violeta

Estos hongos extenderán sus ramas y atacarán cuando los personajes pasen entre ellos.

Narbondel

El rasgo más dominante dentro de la ciudad, Narbondel es una columna de roca de 1.000 pies de altura que ayuda a sostener el techo de la caverna. En el mismo momento todos los días, el Archimago de la Ciudad (o un representantes de Sorcere) calienta mágicamente la base de Narbondel, haciendo que la piedra brille. La banda de cálida luz va subiendo lentamente por la columna para marcar el paso del tiempo, tomándole 24 horas el llegar a la parte de arriba de la Columna. El Archimago de Menzoberranzan, Gromph Baenre, ha huido de la ciudad tras el ataque de Demogorgon, dejando la tarea de iluminar Narbondel a un grupo de otros magos.

Narbondellyn

Las mansiones de varias cazas drow están arracimadas bajo la meseta de Qu'ellarz'orl en un área llamada Narbondellyn, permitiendo a los superiores de estos drow el, literalmente, mirarlos desde arriba..

Intactas en su mayor parte tras el ataque de Demogorgon, las comúnmente llamadas “Calles Anchas” siguen siendo el brillante centro de Menzoberranzan, mientras las casas menores luchan por superarse entre sí en muestras de riqueza, poder e influencia.

Unas altas torres de estalagmitas y grandes mansiones se alzan en el área, la cual es también el hogar de lujosas tiendas, casas del placer y mercaderes racistas.

Una mansión noble en Narbondellyn mantiene su propia milicia, consistiendo en 50 o más guerreros **drow** y **guerreros de élite drow** altamente disciplinados, con un guerrero de élite drow por cada diez guerreros drow. Además, una mansión alberga a 3d6 **nobles** drows y gran cantidad de esclavos, 6d6 de los cuales pueden ser armados para que defiendan la casa.

Estas fuerzas de lucha esclavas suelen ser normalmente **osgos**, **ogros**, **orcos** o **quaggoths**. Las puertas y ventanas están protegidas por conjuros de *glifo custodio* (CD 13 de salvación de conjuro), y 2d6 **gárgolas** que vigilan por si aparecen problemas desde cornisas y tejados.

Si quieres que se produzca un encuentro aleatorio mientras los personajes avanzan por el Distrito de Narbondellyn, tira un d20 y consulta la Tabla de Encuentros de Narbondellyn, o escoge un encuentro que te guste. El grupo puede vitar encuentros aleatorios en Narbondellyn si superan un control de grupo de Destreza (Sigilo) CD 13).

Encuentros en Narbondellyn

d20	Encuentro
1-3	1 **Contemplador**
4-7	Mercenarios de Bregan D'aerthe
8- 12	Patrulla de Élite drow
13-16	Séquito de la Nobleza
17-20	Estatua de Lolth

Contemplador

Este monstruo está de paso por la ciudad. Los drow le dejan un amplio espacio.

Mercenarios de Bregan D’Aerthe

Bregan D'aerthe fue instrumental en echar a los demonios de Menzoberranzan. Desde la incursión, los mercenarios de Bregan D'aerthe se han dedicado a patrullar las calles de los distritos más ricos, aceptando pagos por parte de los nobles drow a cambio de incrementar la seguridad.

Los personajes se encontrarán con un grupo de 3d4 varones guerreros de élite drow, todos ellos miembros de Bregan D'aerthe.

Al contrario que la mayor parte de las patrullas drow, este grupo es gregario y jovial. Los mercenarios detendrán a los personajes y les preguntarán qué hacen por aquí, pero más por aliviar el aburrimiento que por hacerse los importantes. A no ser que los personajes declaren abiertamente sus intenciones de atacar una Casa Noble, el líder de los Bregan D'aerthe les lanzará una moneda de platino y alegremente les dirá que continúen después de haber concluido su “interrogatorio”.

El líder de los Bregan D'aerthe porta en el cinturón un cuerno de minotauro tachonado de gemas. Si los personajes atacan a los mercenarios, el líder hará sonar su cuerno, el cual podrá ser escuchado por todo el distrito. Todas las casas nobles se pondrán en un alto estado de alerta mientras los refuerzos llegan cada asalto durante los siguientes 1d8 asaltos. Cada oleada de refuerzos consiste en una patrulla de élite drow (ver más abajo) y 1d4 gárgolas.

Tesoro. El cuerno tachonado de gemas que porta el líder de los Bregan D'aerthe tiene un valor de 2.500 po. Además, cada mercenario drow tiene una bolsa de cinturón con 2d10 pl.

Patrulla de Élite Drow

Esta patrulla consiste en dos **guerreros de élite drow** montados sobre lagartos gigantes de monta (ver el final del Capítulo 8 para las estadísticas). Si uno o más miembros del grupo parecen ser cualquier otra cosa que no sean drow o esclavos en compañía de su amo drow, la patrulla pedirá inmediatamente refuerzos, los cuales llegarán en 1d4+2 asaltos.

Los refuerzos consisten en ld4 patrullas drow similares.

Séquito de la Nobleza

Los personajes se encuentran con un **noble** drow viajando con ocho guerreros **drow** portando los símbolos y colores de su casa noble. Hay un 25 por ciento de que un **íncubo** o **súcubo** acompañe el noble drow habiendo asumido forma drow, y un 75 por ciento de probabilidades de que el noble esté siendo llevado en un palanquín por esclavos desarmados.

Tira un d6 y consulta la tabla de Esclavos de Casa Drow para determinar qué tipo de esclavos y cuantos viajan en el séquito.

ESCLAVOS DE CASAS DROW

d6	Esclavos
1-2	6 enanos escudo **plebeyos**
3-4	6 elfos de la luna **plebeyos**
5-6	6 humanos **plebeyos**

Tesoro. Cada noble porta una bolsa con 2dl0 pl y viste 1d3 piezas de fina joyería por valor de 26 po cada una

Desarrollo. Si los personajes hacen algo que enfade a los nobles, estos ordenarán a sus guardias que ataque. Si los guardias son derrotados, los nobles ofrecerán al grupo un soborno a cambio de sus vidas.

Estatua de Lolth

Ver "Duthcloim" para más información.

Qu'Ellarz'Orl

Intacta durante el ataque de Demogorgon, la alta meseta al sur de Menzoberranzan es el hogar de las cas nobles más viejas e importantes, con la Casa Baenre situada en el punto más alto de la meseta, hacia el Este. En el extremo oeste de Qu'ellarz'orl hay una pequeña caverna que contiene una torre de estalagmita esculpida. Dentro de esta torre descansa la cámara del Consejo Gobernante, donde las madres matronas de las ocho grandes casas drow se reúnen y encuentran.

Cada mansión noble en Qu'ellarz'orl mantiene su propia milicia, consistiendo en varios cientos de guerreros drow y guerreros de élite drow altamente disciplinados, con un guerrero de élite por cada diez guerreros drow. Además, cada mansión alberga 3d12 nobles drow y muchos esclavos, 10d10 de los cuales pueden ser armados para que defiendan la casa.

Estas fuerzas de lucha esclavas suelen ser normalmente **osgos**, **ogros**, **orcos** o **quaggoths**. Las puertas y ventanas están protegidas por conjuros de *glifo custodio* (CD 13 de salvación de conjuro), y o bien 3d6 **gárgolas** o 3d6 **arañas gigantes** vigilan por si aparecen problemas desde cornisas y tejados. Estas gárgolas y arañas tienen visión verdadera hasta una distancia de 120 pies, lo que les permite avistar intrusos invisibles

Si quieres que se produzca un encuentro aleatorio mientras los personajes avanzan por este distrito, tira un d20 y consulta la Tabla de Encuentros de Qu'ellarz'orl, o escoge un encuentro que te guste. El grupo puede vitar encuentros aleatorios en Qu'ellarz'orl si superan un control de grupo de Destreza (Sigilo) CD 15).

Encuentros en Qu'ellarz'orl

d20	Encuentro
1-5	Patrulla de Élite drow
6-8	2d4 **gárgolas**
9-10	1d6+2 **araña lobo gigantes**
11-14	Jardineros
15-20	Procesión de Esclavos

Patrulla de Élite Drow

Esta patrulla consiste en dos **guerreros de élite drow** montados sobre lagartos gigantes de monta (ver el final del Capítulo 8 para las estadísticas). Si uno o más miembros del grupo parecen ser cualquier otra cosa que no sean drow de las ocho casas gobernantes, la patrulla pedirá inmediatamente refuerzos, los cuales llegarán en 1d4+2 asaltos.

Los refuerzos consisten en ld4 patrullas drow similares.

Casas Gobernantes Drow de Menzoberranzan

Rango	Casa	Madre Matrona	Notas
1	Baenre	Quenthel Baenre	Controla las tres ramas de la Academia (ver "Tier Breche")
2	Barrison Del'Armgo	Mez'Barris Armgo	Tiene entrenados al número más alto de magos y mercenarios a sueldo
3	Faen Tlabbar	Vadalma Tlabbar	Fanáticamente devota a Lolth
4	Mizzrym	Miz'ri Mizzrym	Domina el comercio de esclavos de Menzoberranzan
5	Fey Branche	Byrtyn Fey	Habilidosa forjando alianzas
6	Melarn	Zhindia Melarn	Dedicada a descubrir apóstatas drow, en particular dentro de la nobleza
7	Vandree	Fiirnel'ther Vandree	Cada viciosa y vengativa decidida a subir a la cumbre
8	Do'Urden	Dahlia $in'felle	Casa vasalla en desgracia y recientemente resucitada bajo el firme control de la casa Baenre, con Dahlia (una prisionera elfa de la luna) como su marioneta

Viejos Enemigos

Es posible que los encarceladores o perseguidores de los aventureros en Velkynvelve (capítulo 1) se las hayan arreglado para sobrevivir hasta este momento de la campaña, y que hayan vuelto a Menzoberranzan tras el ataque de Demogorgon y el caos subsiguiente. Si estás buscando darle un giro a los eventos en la Ciudad de las Arañas, el hacer que un viejo enemigo aparezca en el momento menos oportuno para denunciar a los personajes como prisioneros fugados y enemigos de los drow podría ser una buena opción.

Gárgolas

Estas **gárgolas** son leales a la Casa Baenre y se les ha otorgado mágicamente el tener *visión verdadera* hasta un alcance de 120 pies.

Mientras vuelan por la meseta, mantienen los ojos atentos sobre todos y todo. Sin embargo, no atacarán a no ser que los dominios de la Casa Baenre estén en peligro.

Si los personajes llaman la atención sobre ellos, las gárgolas volarán de vuelta a la Casa Baenre e informarán de lo que han visto. La Madre Matrona Quenthel Baenre, creyendo que los personajes pueden serle potencialmente útiles, enviará ocho patrullas de élite (ver arriba) para que se los traigan inmediatamente ante ella, la persona más importante en la ciudad.

Revisa la sección “Reuniones en Privado” para ver cómo interpretar el encuentro con la Madre Matrona Quenthel.

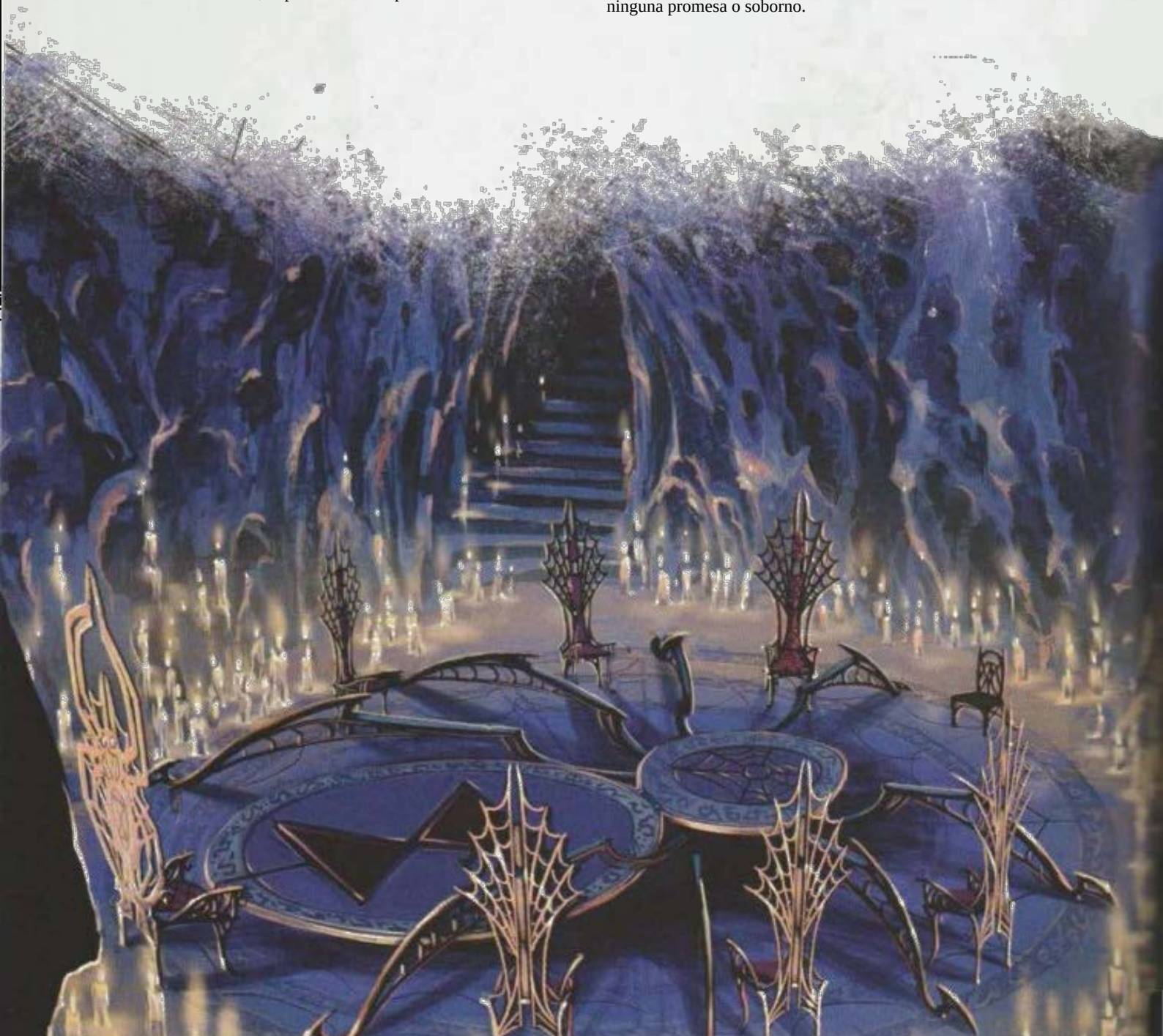
Arañas Lobo Gigantes

Estas **arañas** acechan en agujeros bajo los jardines, saltando sobre el grupo mientras este pasa cerca de ella. Los miembros del grupo con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 17 o mas no serán sorprendidos por las arañas.

Jardineros

Los personajes se encuentran con 1d8 drow **plebeyos** que cuidan los campos de hongos decorativos y los jardines que rodean las diferentes mansiones nobles. Estos drow son miembros de rango bajo de sus casas. Lanzarán miradas de desaprobación a los extraños, pero no harán nada.

Hay un 25 por ciento de probabilidades de que uno de los jardineros drow sea en realidad un joven **noble** drow que haya sido castigado por alguna infracción menos o enredo político. Este noble es lo suficientemente audaz como para acercarse a los personajes y preguntar qué les trae aquí. El noble también aprovechará cualquier oportunidad para darle la vuelta a su reciente golpe de mala suerte, quizás desenmascarando espías enemigos o contratando a los personajes para que se encarguen de un rival. Sin embargo, este noble es traicionero, y no cumplirá ninguna promesa o soborno.



Procesión de Esclavos

Para impresionar a sus vecinos y rivales, una de las casas gobernantes ha organizado una procesión de esclavos escogidos. Los personajes se encontrarán con la procesión mientras esta serpentea por los bulevares de Qu'ellarz'orl, con docenas de esclavos desnudos y encadenados, sus cuerpos pintados con tintes y perfumes.

Liderando la procesión de esclavos hay un **noble** drow, mientras que el orden es mantenido por 4d6 guerreros **drow** con equipo de combate ceremonial al completo.

Las Grietas

Tres grandes fisuras se abren en el suelo de la caverna de Menzoberranzan.

La Grieta de la Garra

Las profundidades inexploradas de la Grieta de la Garra se rumorea desde hace mucho tiempo que alcanzan el Abismo. Este leyenda fue aparentemente confirmada cuando el Señor Demoníaco emergió de la Grieta de la Garra, destrozando los puentes de cuerda que una vez se extendían sobre ella. Los espías de Bregan D'aerthe están valorando los daños desde su base en un complejo drow en ruinas que se extiende sobre la grieta. (El complejo fue una vez la Casa Oblodra, una poderosa casa drow que fue destruida por Lolth hace más de cien años durante el Tiempo de los Trastornos).

La Grieta de la Niebla

Esta larga garganta en el centro de la ciudad se ganó su nombre de las espesas nubes de vapor que surgen sin descanso desde abajo. Un cierto número de arroyos subterráneos fluyen en las paredes verticales de la Grieta de la Niebla, sus heladas agua cayendo en cascadas hacia el oscuro vacío de sus profundidades. A media milla más abajo, el agua se acumula en un antiguo acuífero, sus aguas calentadas por una cercana bolsa de magma. Unos molinos de agua arcanos recogen agua de las cascadas, desviándola a una cisterna subterránea de la cual pueden recoger agua los drow.

La Grieta Oeste

La más nueva de las grandes fisuras en la ciudad, la Grieta Oeste se tragó a tres casas drow (y un puñado de viviendas menores) cuando abrió sus fauces hace tres siglos..

En años más recientes, la grieta se ha convertido en el hogar de cientos de arácnidos gigantes, los cuales han llenado gran parte de la grieta con sus telarañas y nidos, hasta tal punto que cualquiera que caiga en la grieta tiene un 75 por ciento de probabilidades de quedar atrapado en una telaraña, no sufriendo daño por caída, pero atrayendo a ld4+1 **arañas gigantes** hambrientas. Ver “Peligros de los Dungeons” en el Capítulo 5 de la Guía del Dungeon Master para ver las reglas de como escapar de telarañas.

Los personajes que entren en Menzoberranzan a través del túnel secreto de Vizeran DeVir llegarán a una puerta secreta que se abre para revelar una estrecha cornisa a 60 pies por debajo del borde de la grieta. Los personajes pueden escalar los muros de la grieta con un control exitoso de Fuerza (Atletismo) CD 10, ya que hay abundantes asideros. Cualquier personaje que falle el control por 5 o más, caerá.

Tier Breche

La gran escalera de Tier Breche se levanta del suelo de Menzoberranzan hasta llevar a la caverna que alberga las tres ramas de la Academia: Meleel-Magthere, un edificio piramidal donde los guerreros drow son entrenados; Arach-Tinilith, una catedral con forma de araña donde las sacerdotisas drow reverencias a su diosa demoníaca, y Sorcere, una magnífica torre donde los magos aprenden a dominar las artes mágicas. A los no drow se les prohíbe entrar en esta parte de la ciudad..

Los escalones de piedra tienen unos trescientos pies de anchura y se levantan la misma distancia. Un par de arañas de jade flanquean la escalera en la parte de arriba, listas para ser animadas para atacar a cualquier no drow que suba los escalones. Las dos arañas de jade tienen las estadísticas de **Golems piedra** con las siguientes modificaciones en sus estadísticas:

- Las arañas de jade tienen 25 puntos de golpe cada una.
- Tienen una velocidad trepando de 30 pies.
- Tienen *visión verdadera* hasta un alcance de 120 pies.

Tira encuentros aleatorios mientras los personajes exploran los terrenos de la Academia. Puedes tirar un d20 y consultar en la tabla de Encuentros de Tier Breche o escoger un encuentro que te guste. El grupo puede evitar los encuentros aleatorios superando un control de grupo de Destreza (Sigilo) CD 17.

Los sonidos de lucha son frecuentes en la Academia, no obstante, los guardias están entrenados para distinguir la diferencia entre los ejercicios de entrenamientos y los sonidos de un combate de verdad. Lo segundo atraer refuerzos en forma de 1d4 **guerreros de élite drow** cada asalto hasta que la amenaza sea eliminada.

Encuentros en Tier Breche

d20	Encuentro
1- 6	Drow acólitos
7-12	Drow magos
13-20	Guerreros drow

Acólitos Drow

Los personajes se encuentran a 2d6 mujeres drow **acólitos** que salen para dar un paseo. Hay un 25 por ciento de probabilidades de que una **sacerdotisa drow de Lolth** esté con ellas, llenando las cabezas de las jóvenes devotar con sabiduría e instruyéndolas en el Camino de Lolth (ver la barra lateral “El Camino de Lolth”).

Si son atacadas, las acólitas se retirarán a Arach-Tinilith mientras la sacerdotisa mantiene la posición.

Magos Drow

Los personajes se encuentran con ld3 **magos drow** que han salido para dar un paseo. Hay un 50 por ciento de probabilidades de que estos magos sean miembros del Concilio de las Arañas, y que estén con ganas de ayudar a los personajes a infiltrarse en Sorcere, si los personajes revelan que están trabajando con Vizeran DeVir.

Estos magos ofrecerán lanzar conjuros de invisibilidad mayor sobre los personajes visibles y escoltar al grupo hasta el sanctasanctórum de Gromph en la torre. Mientras los personajes estén bajo la protección de estos magos, no tendrán encuentros hostiles hasta que entren en el Santuario de Gromph (ver “Sorcere” para más detalles).

Guerreros Drow

Los personajes se encontrarán con 4d6 guerreros **drow** inmersos en un ejercicio de entrenamiento. Hay también un 50 por ciento de probabilidades de que haya también con ellos 1d4 **guerreros de élite drow**, proporcionando instrucción y disciplina. Si avistan a no drow en terrenos de la Academia, los drow intentarán matar a todos los intrusos.

Muro Oeste

Muro Oeste (también llamado "el Barrio Viejo") es principalmente un vecindario residencia. Intacto en su mayor parte por el asalto de Demogorgon sobre la ciudad, Muro Oeste es un distrito tranquilo, ya que a sus residentes les gusta mantener sus oscuras intrigas y viles indulgencias tras puertas cerradas.

Entre las retorcidas calles y silenciosas mansiones de Muro Oeste se levantan varios puñados de monumentos de piedra dedicados a importantes figuras y momentos de la historia de la ciudad, así como numerosas estatuas e imágenes grabadas de Lolth.

Entre Muro Oeste y Narbondellyn hay un barrio residencial llamado "La Telaraña de Lolth". Sus residentes construyeron sus hogares construyendo calles con telarañas calcificadas mágicamente, las cuales llegan desde el suelo hasta el abovedado techo en las alturas. Viviendas huecas parecidas a capullos han sido construidas por arriba y por debajo de las capas de telarañas calcificadas.

Tira por encuentros aleatorio mientras los personajes avanzan por este distrito. Puedes tirar un d20 y consultar la Tabla de Encuentros de Muro Oeste, o escoges un encuentro que te guste. El grupo puede vitar encuentros aleatorios en Muro Oeste si superan un control de grupo de Destreza (Sigilo) CD 13.

Encuentros en Muro Oeste

d20	Encuentro
1-3	Robanillos
4-7	Espía de Bregan D'aerthe
8-14	Patrulla drow a pie
15-17	Abuso de esclavos
18-20	Estatua de Lolth

Robaanillos

Los personajes atraen la indeseable atención de los Robanillos, una banda de jóvenes drow adoradores de demonios, los cuales, tras el ataque de Demogorgon, están ansiosos de crear más caos en la ciudad. Los miembros de la banda de envían mensajes codificados los unos a los otros golpeando rocas entre sí, creando sonidos chasqueantes que resuenan a través del, en general, silencioso vecindario.

Inicialmente 1d4 **bandidos** drow seguirán al grupo. Deslizándose a través de callejones oscuros y tejados cubiertos de telarañas mientras golpean con sus piedras, hasta que más miembros de la banda converjan sobre la localización del grupo. Tras cada asalto de golpetear con piedras, aparecerán ld4 **bandidos** drow. Si el número de bandidos llega a 20 o más, todos rodearán al grupo y exigirán el pago de 100 po por personaje para dejarlos pasar.

Si los personajes matan a cuatro o más bandidos, el resto huirá antes de que una patrulla drow (ver más adelante) aparezca.

Desarrollo. Las consecuencias de matar a uno o más bandidos es la venganza. La banda organizará un grupo de cada para encontrar y matar a un miembro del grupo por cada bandido muerto. Este grupo de caza es lo suficientemente osado como para abandonar el distrito de Muro Oeste, y puedes hacer que los Robanillos embosquen a los personajes mientras estos abandonan Menzoberranzan. El grupo de caza consistirá en el líder de la banda, su consejero **quasit** y treinta **bandidos** drow.

La líder de los Robanillos es una caprichosa y nihilista mujer drow llamada Viln Tirin. Tiene las estadísticas de un **capitán bandido** con las siguientes modificaciones:

- Viln es caótica malvada y tiene los rasgos drow (ver la barra lateral "Modificaciones a las Estadísticas de PNJs Drow").
- Empuña una cimitarra de velocidad y puede realizar un ataque con ella como acción bonificada durante su turno. Todos los ataques de Viln son realizados con un bono de +7 y producen 8 (1d6 + 2) puntos de daño cortante cuando impactan.
- Viln porta cuatro dagas embadurnadas con veneno de gusano púrpura (ver "veneno" en el capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*). El veneno en una daga solo tiene efecto durante un ataque, tanto si el veneno surte efecto como si no.
- Tiene un valor de desafío de 5 5 (1.800 PX).

Espía de Bregan D'Aerthe

Ver "Duthcloim" para más información.

Patrulla Drow a Pie

Esta patrulla consiste en 2d4 **drow**. Si uno o más miembros del grupo parecer ser cualquier otra cosa que drow o esclavos en compañía de su amo drow la patrulla detendrá al grupo y comenzará a hacer preguntas. Si cualquiera de las respuestas provoca sospechas o algún personaje reacciona de forma insolente, los drow atacarán.

Abuso de Esclavos

Los personajes verán a un **noble** drow flagelando a uno de un puñado de esclavos (**plebeyos** de cualquier raza) mientras que 1d4 guardaespaldas **osgos** permanecen alerta ante cualquier problema. A no ser que los personajes intervengan, el inmisericorde noble hará que el esclavo sea arrastrado hasta la Grieta Oeste y lanzado sin tardanza a ella. El pobre esclavo caerá 3d6x10 pies antes de caer en una telaraña y envuelto en seda por una araña gigante (para ser devorado después). Si los personajes acuden a defender al esclavo, los osgos los atacarán.

Estatua de Lolth

Ver "Duthcloim" para más información

Aliados Inesperados

A pesar de lo hostil que Menzoberranzan le pueda parecer a unos extranjeros, hay poderosas figuras en la ciudad que desean ver a los Señores Demoníacos expulsados de la Infraoscuridad y que están dispuestas a ayudar a los personajes a cumplir este objetivo.

La Casa Baenre

La madre matrona de la Casa Baenre es la voz de Lolth en Menzoberranzan, y a pesar de los recientes sucesos, mantiene un control absoluto sobre la ciudad. Quenthel sabe cómo Demogorgon se abrió paso desde el Abismo para llegar a la Ciudad de las Arañas. No quedó sorprendida cuando descubrió que su hermano Gromph, Archimago de Menzoberranzan, estaba detrás de esto, porque había visto indicios de su creciente desencanto durante los meses recientes, y también sabe que Lolth está detrás de todo esto. Quenthel asume que Lolth está realizando algún tipo de juego de poder en el Abismo.

Si Quenthel descubre que los aventureros están intentando librar a la Infraoscuridad de la amenaza que suponen los Señores Demoniacos, no obstaculizará su camino (ver "Reuniones en Privado", e incluso les permitirá que recorran la ciudad sin ser molestados.

Bregan D'aerthe

Brcgan D'aerthe es una compañía mercenaria con más poder e influencia en Menzoberranzan que todas las casas menores todas juntas. Bregan D'aerthe se beneficia de sus lazos cercanos con la Casa Baenre. El fundador y líder de la compañía, Jarlaxle, es hermano tanto de la Madre Matrona Quenthel Baenre como del Archimago Gromph Baenre, aunque este dato no es algo ampliamente conocido.

A Jarlaxle no le preocupa lo que los Señores Demoníacos hagan en la Infraoscuridad, pero está preocupado por el futuro de Menzoberranzan, así como sus intereses secretos en el mundo de la superficie. Quiere saber cómo han llegado los señores demoníacos y como enviarlos de vuelta, y los miembros de Bregan D'aerthe apoyarán a los personajes que digan tener esas respuestas.

El Concilio de las Arañas

Muchos magos drow han buscado durante mucho tiempo la forma de incrementar su poder e influencia, frustrados por que las artes arcanas son vistas como algo secundario tras la magia divina de las sacerdotisas de Lolth. Una cábala secreta de magos nobles que se denomina a si misma el Concilio de las Arañas trabaja para ver a magos como representantes en el Consejo de Gobierno, derrocando así miles de años de tradiciones mientras siguen siendo fieles a la voluntad de Lolth.

La desaparición de Gromph Baenre y la intervención de Vizeran DeVir en detener la invasión demoníaca ofrece a los magos del Concilio una oportunidad sin parangón de avanzar en sus planes.

Vizeran ha cultivado su papel de patrón y aliado del Concilio para ganar influencia entre sus miembros, sin darles ninguna pista de su deseo de destruir la obsesiva adoración de Lolth de los drow. Vizeran le ha dicho a los miembros del concilio que unos aventureros están ayudándole a desterrar a los Señores Demoníacos de vuelta al Abismo y que podrían ir a Menzoberranzan buscando información en el sanctasanctórum de Gromph en Sorcere. El Concilio permanece preparado para desactivar las custodias mágicas en la torre por si esto llegara a pasar.

Reuniones en Privado

Si la Casa Baenre y Bregan D'aerthe se enteran de la presencia del grupo en la ciudad, los personajes serán interpelados por drow cuyas órdenes son las de escoltarlos para que tengan una reunión en privado con el líder de cada facción.

Jarlaxle enviará un varón **guerrero de élite drow** diabólicamente encantados y sarcástico llamado Krilelyn H'Kar, al cual se le ha ordenado que lleve a los personajes a las ruinas de la Casa Do'urden en el distrito de Muro Oeste.

La Madre Matrona Quenthel Baenre enviará treinta guerreros de élite drow montados sobre lagartos gigantes de monta (ver el final del Capítulo 8 para las estadísticas), con seis gárgolas proporcionando apoyo aéreo. Tienen órdenes de escoltar al grupo hasta el complejo de la Casa Baenre en la meseta de Qu'ellarz'orl.

Madre Matrona Quenthel Baenre

La Madre Matrona Quenthel Baenre es absolutamente leal a Lolth, pero desde hacer un tiempo ha sospechado que su hermano Gromph no lo es. El archimago ha desaparecido desde el desastroso ritual de invocación que atrajo a los Señores Demoníacos hasta la Infraoscuridad, y nadie dice saber dónde se encuentra.



La Madre matrona y sus aliados más cercanos han ocultado con cuidado la verdad de la desaparición de Gromph, proclamando que el Archimago está trabajando duramente, investigando la invasión demoníaca y buscando la forma de enviar a los Señores Demoníacos de vuelta al Abismo. Quenthel no sabe si Gromph está vivo o muerto. Solo sabe que no puede ocultar para siempre su desaparición mientras se asegura de que su Casa no sufra perjuicios como resultado de sus acciones.

A Quenthel no le preocupa si los aventureros están luchando por enviar de vuelta a los Señores Demoniacos de vuelta al Abismo, o si Menzoberranzan sufre otro asalto por parte de otro Señor Demoníaco. Solo está preocupada por la Casa Baenre. Según la retorcida lógica de la Madre Matrona, Lolth está usando a los Señores Demoníacos para probar la fuerza de la Casa Baenre y para acabar con los enemigos de los drow. Sin embargo, la Madre Matrona no quiere que el conjuro de Gromph o cualquier evidencia incriminatoria de sus acciones caiga en malas manos. Tanto si los personajes son traídos por la fuerza o llegan de forma voluntaria, lee el siguiente texto cuando se reúnan con Quenthel Baenre.

> Una vasta telaraña de anchas bandas metálicas forma una especie de verja alrededor de un extenso complejo de estructuras construido encima de la meseta que se levanta en la parte más alta de la gran caverna de Menzoberranzan. Docenas de gigantescas estalagmitas y estalactitas han sito talladas y modeladas como torres, esquipadas con balcones y pasarelas y conectadas entre sí con rampas y puentes de delicado aspecto.
>
> Todo el complejo está iluminado con una brillante luz en pálidos tonos de violeta, verde y azul.
>
> Docenas de guerreros drow están estacionados en los balcones y pasarelas, siempre vigilantes mientras os aproximáis.

Cuando los personajes sean llevados al complejo, la Madre Matrona les dará la bienvenida en su sala del trono, una gigantesca cámara que ocupa el cuarto nivel entero de una de las torres.

Se sienta sobre un trono tallado de un único zafiro negro, con grandes diamantes colocados sobre sus reposabrazos, los cuales emiten luz bajo las órdenes de la matrona.

Quenthel no sabe que Vizeran DeVir está todavía vivo, y cualquier mención de él atraerá su interés, aunque no lo considerará una amenaza. Después de que Gromph desapareciera, envió a sus lacayos para que eliminaran de su sanctasanctórum cualquier evidencia incriminatoria. La Madre Matrona no sabe nada del sanctasanctórum interior secreto de Gromph o del grimorio allí escondido. Si los personajes explican a rasgos generales sus objetivos, Quenthel les permitirá completar su misión, e incluso los apoyará, mientras en secreto planea prepara evidencias que prueban que los aventureros se hallan detrás del ritual que trajo a los Señores Demoníacos a la Infraoscuridad si estos son atrapados con el grimorio en su posesión. Otorgará el permiso a los personajes de entrar en Sorcere e instruirá a los habitantes de la torre que no detengan sus investigaciones.

Como Elegida de Lolth, Quenthel Baenre es, por si misma, una amenaza comparable a la de cualquier Señor Demoníaco. Rodeada por los bien entrenados guardias y custodias mágicas de la Casa Baenre, podría aniquilar a los aventureros sin ni siquiera sudar. Si los personajes la atacan, usa las estadísticas de la **sacerdotisa drow de Lolth** con las siguientes modificaciones:

- Quenthel tiene una Categoría de Armadura de 19 (*cota de escamas* +3) y 132 (24d8+24) puntos de golpe.
- Tiene una Inteligencia de 18 (+4) y una Sabiduría de 20 (+5). Sus bonos de tirada de salvación son los siguientes: Con +8, Sab +12, Car +11. Sus bonos de habilidad son los siguientes: Intuición +12, Percepción +12, Religión+ 11, Sigilo +9.
- Es una lanzadora de conjuros de 20 nivel que puede lanzar cualquier conjuro de hasta 9º nivel a voluntad (CD 20 de salvación, +12 a impactar con ataques de conjuro).
- Empuña un *cetro de tentáculos*.
- Mientras está sentada en su trono, Quenthel puede usar una acción durante su turno para lanzar *desintegrar* (CD 19 de salvación). Un blanco que falle su tirada de salvación sufre 10d6 + 40 puntos de daño de fuerza. Si este daño reduce al blanco a 0 puntos de golpe, es desintegrado.
- Tiene un Valor de Desafío de 22 (41,000 PX).

Recompensa de PX

Si el grupo obtiene el apoyo de Quenthel Baenre, recompensa a cada personaje con 2.000 PX.

Jarlaxle Baenre de Bregan D'aerthe

El arrojado y carismático comandante de la compañía mercenaria de Bregan D'aerthe, Jarlaxle Baenre, es un guerrero drow con siglos de experiencia. Un inconformista en una cultura en donde no atenerse a las normas significa normalmente la muerte o el exilio, ha aprendido a caminar sobre la cuerda línea entre ser demasiado desafiante como para formar parte de la cultura drow y ser demasiado útil como para que se deshagan de él.

Además de haber sido testigo de primera mano de la destrucción traída a Menzoberranzan, Jarlaxle entiende las terribles implicaciones de la llegada de los señores demoníacos a la Infraoscuridad, y sabe que s hermano Gromph es el responsable. Jarlaxle sabe que Gromph está escondido en la ciudad de Luskan en la Costa de la Espada, pero no revelará esta información bajo ninguna circunstancia.

Jarlaxle tiene ojos y oídos en todos sitios en Menzoberranzan y se tomará un gran interés en los aventureros, en particular su viajan con Grin Ousstyl.

Si los personajes aceptan reunirse con Jarlaxle en la Casa Do'Urden, lee el siguiente texto cuando lleguen por primera vez.

> Una casa drow se levanta sola y olvidada con su parte de atrás colocada contra el muro oeste de la gran bóveda de Menzoberranzan. Sus torres están a oscuras, sus muros desmoronados y urgentemente necesitados de reparaciones. La vieja fortaleza tiene el aspecto de una ruina encantada, pero por aquí y por allí atisbáis signos de vida: drow con armaduras de cuero negras montan guardia en las sombras, y llamas mágicas bailan en los braseros de piedra que flanquean la entrada. Mientras sois llevados al interior, un salón con columnas lleno de estatuas rotas se abre ante vosotros. Apoyado contra un agrietado pilar hay un drow con un parche en el ojo y un sombrero de ala ancha rematado con una larga pluma. Un sable cuelga de su cinto y tiene una arrogante figura..
>
> "Bien hallados" dice con una sonrisa.

Cuando la Madre Matrona Quenthel resucitó la Casa Do'Urden, ordenó a su hermano Jarlaxle que recuperara la mansión Do'Urden, largamente abandonada. Este usa ahora la casa drow en ruinas como base de Bregan D'aerthe. La mayor parte de la casa está fuera de límites para los visitantes, y Jarlaxle no permitirá a los personajes que permanezcan aquí durante demasiado tiempo.

Jarlaxle no quiere a los príncipes demonio campando por sus respetos o llegando al mundo de la superficie. Si los personajes revelan que su objetivo definitivo es enviar a los Señores Demoníacos de vuelta al Abismo, Jarlaxle les dará lo que necesiten para excepto hacer "el trabajo sucio" por ellos. Si los personajes mencionan a Vizeran DeVir, esto hará que a Jarlaxle le pique la curiosidad, ya que él pensaba que Vizeran estaba muerto. Advertirá a los personajes que no confíen en esa reliquia de una casa desaparecida. Si los personajes mencionan el plan de hacer de Menzoberranzan el escenario de la batalla final con los príncipes demonio, Jarlaxle insistirá que escojan un campo de batalla diferente, advirtiéndoles que Bregan D'aerthe se opondrá a cualquier esfuerzo que desate más destrucción sobre la ciudad.

Si los personajes dicen estar buscando una forma segura de entrar en Sorcere, Jarlaxle arreglará las cosas para que un miembro del Concilio de las Arañas visite al grupo en una casa franca de Bregan D'aerthe en Muro Oeste. Este Mago drow traerá conjuros de invisibilidad mayor para cada miembro del grupo y también les dará una palabra clave de desactivará temporalmente las defensas de la torre. Los personajes que digan la palabra clave dentro de la torre no tendrán que lidiar con los efectos de guardas y custodias de la torre durante un periodo de 1 hora (ver "Sorcere" más adelante en este capítulo).

Bregan D'aerthe se asegurará de que los personajes no sufren encuentros hostiles mientras se dirigen a la Academia.

Una vez sea consciente de la existencia del grimorio de Gromph, Jarlaxle hará todo lo posible para asegurarse de que los personajes sacan el grimorio de la ciudad. Una vez el ritual de Vizeran haya sido completado, Jarlaxle planea enviar espías de Bregan D'aerthe para encontrar a Vizeran y robar el grimorio, para así tener evidencias con las que poder ganar influencia ante su hermano.

El plan de Vizeran es atractivo para Jarlaxle ya que no le cuesta a él nada. Mientras los aventureros estén decididos a enviar a los señores demoníacos de vuelta al Abismo, Jarlaxle mantendrá a sus fuerzas de Bregan D'aerthe en un segundo plano, preparadas la defender Menzoberranzan.

Recompensa de PX

Si el grupo obtiene el apoyo de Jarlaxle Baenre, recompensa a cada personaje con 1,500 XP.

Un Ataque de Conciencia

En algún momento mientras los personajes exploran Menzoberranzan, Grin Ousstyl confesará que su maestro no ha sido completamente sincero con los aventureros (si Grin no acompañó a los personajes a la ciudad, al final aparecerá allí para compartir con ellos lo que sabe).

Grin ha estudiado los trabajos de Vizeran para construir el talismán del Corazón Oscuro y su ritual asociado para atraer juntos a todos los Señores Demoníacos, y cree que el ritual tendrá su efecto deseado sin importar donde se coloque el talismán. No necesita ser colocado en Sorcere, ni siquiera en Menzoberranzan. Colocar allí el talismán solo asegurará que la ciudad drow se convertirá en el campo de batalla de los Señores Demoníacos, y esta puede muy bien quedar arrasada durante el proceso.

Si se le presiona, Grin admitirá que no está absolutamente seguro de que el ritual de Vizeran funcione si el talismán es colocado en otro lugar. No es tan conocedor o poderoso como su maestro.

Grin exhortará a los aventureros para que coloquen el Corazón Oscuro en otro lugar, y que, al hacerlo preparen un campo de batalla diferente para el ajuste de cuentas de los Señores Demoníacos. Rehusará trabajar en pos de ningún esfuerzo encaminado a colocar el talismán en Menzoberranzan. Si los personajes quieren colocar el Corazón Oscuro como se había planeado, necesitarán convencer a Grin o asegurarse su silencio. Alternativamente, Grin puede traicionarlos a la patrulla drow más cercana., revelando el plan de Vizeran con la esperanza de salvar la ciudad.

Sorcere

La información que los aventureros necesitan para comprender mejor el ritual que invocó a los Señores Demoniacos a la Infraoscuridad está en el sanctasanctórum de Gromph Baenre dentro de Sorcere, la Academia de magia de Menzoberranzan.

Los aposentos del archimago han sido declarados fuera de límites por la Madre Matrona Quenthel Banre, la cual está intentando ocultar la intervención de Gromph en el devastador ataque sobre Menzoberranzan.

Los aventureros podrán entrar con seguridad en Sorcere con la ayuda de la Madre Matrona Quenthel Baenre, Jar1axle Baenre, o la de los miembros del Concilio de las Arañas. Una vez estén dentro, los personajes estarán solos, ya que ninguno de estos PNJs o sus agentes quieren que nadie les asocie con los aventureros si las cosas van mal.

Guardas y Custodias

La torre al completo está protegida por un conjuro permanente de *Guardas y Custodias*. Los residentes de la torre son inmunes a los efectos, pero los intrusos no. Si los personajes tienen el apoyo del Concilio de las Arañas, los miembros de este les darán una palabra clave, la cual, si es dicha en voz alta dentro de la torre, proporcionará al que la siga inmunidad a los efectos del conjuro durante 1 hora. Pasado ese tiempo, la palabra de mando cambia y los personajes que todavía estén en la torre deben tratar con los efectos del conjuro de *Guardas y Custodias.*

Encuentros Aleatorios en Sorcere

Dentro de Sorcere, los personajes se podrían encontrar con magos drow así como aprendices y familiares y otras criaturas mágicas. Si entran con el permiso de Quenthel Baenre, podrán evitar la mayor parte de los problemas con los habitantes de la torre. En cualquier otro caso, el sigilo y la precaución serán importantes.

Haz que los personajes realicen cuatro controles de grupo de Destreza (Sigilo) CD 13 desde el momento en el que entren en la torre hasta que lleguen al sanctasanctórum del archimago.

Cada control fallido tiene como consecuencia un encuentro de



la tabla de Encuentros en Sorcere. Los personajes deberán realizar los mismos controles cuando salgan de la torre.

Si la torre entra en alerta (de la forma indicada en las descripciones de algunos encuentros), todos los personajes sufrirán desventaja cuando realicen sus controles de grupo de Destreza (Sigilo).

Encuentros en Sorcere

d20	Encuentro
1-6	1d4 **magos drow**
7-8	1 **araña gigante**
9-10	1 **quasit** invisible
11-12	1 **mago drow** loco
13-14	1 **demonio sombrío**
15-18	ld4 esclavos
19-20	1 **súcubo** o **incubo**

Magos Drow

Hay un 50 por ciento de probabilidades de que estos magos hayan sido advertidos de la llegada del grupo, bien por Vizeran DeVir, bien por la Madre Matrona Quenthel, en cuyo caso dejaran pasar a los personajes. En cualquier otro caso, los magos drow asumirán que los personajes son intrusos y atacarán a no ser que Grin Ousstyl está con ellos. Si los personajes declaran que tienen el permiso de Quenthel Baenre para estar aquí, podrán convencer a los magos para que se retiren con un control exitoso de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 12.

Si uno o más magos caen en combate, el resto usará invisibilidad mayor para volverse invisible y retirarse, poniendo a la torre en alerta si es que aún no lo estaba.

Araña Gigante

Esta araña gigante repta por los muros o el techo, Ignorará a los personajes a no ser que estos realice alguna acción hostil hacia ella, en cuyo caso atacará.

Quasit Invisible

El familiar **quasit** de un mago drow merodea invisible por los salones y cámaras de la torre. Seguirá y observará a las personajes para descubrir que traman, dejándolos para volver con su amo (un **mago drow**) si entran en el sanctasanctórum de Gromph o si son vistos dejándolo. Si el demonio escapa, la torre se pondrá en estado de alerta.

Mago Drow Loco

Este drow está afligido con una forma de locura indefinida. Tira en la tabla de locura en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master* para determinar con qué forma se expresa su locura.

Demonio Sombrío

Este sirviente vinculado de un mago drow intentará esconderse de los personajes, y luego los seguirá para ver qué traman. Luchará contra los personajes solo si estos le atacan, huyendo si se ve reducido a 10 o menos puntos de golpe. Si el demonio escapa, la torre se pondrá en estado de alerta.

Esclavos

Estos **plebeyos** (de la raza que elijas) están cumpliendo unos encargos de sus amos drow cuando se encuentran con el grupo por accidente. Si los personajes dicen que tienen razones legítimas para estar aquí, los esclavos responderán preguntas sobre la torre si se les pregunta.

Si los esclavos sospechan que los personajes son intrusos, o si son amenazados o atacados, huirá y pedirán ayuda. Si cualquier esclavo huye del encuentro, la torre se pondrá en estado de alerta.

Íncubo o Súcubo

Un amante y aliado a tiempo parcial de uno de los magos de la torre, este demonio adoptará la forma de un esclavo (de la raza que elijas). Curioso por ver el interior del sanctasanctórum de Gromph, el “esclavo” se ofrecerá a guiar a los personajes, tomando una ruta que evitará un encuentro aleatorio. El demonio intentará robar el grimorio de Gromph si la oportunidad se presenta, primero usando so habilidad de Hechizo para convencer a uno de los personajes que le dé el libro, y luego usando eterealidad para desaparecer con él.

Exterior del Sanctasanctorum de Gromph

La puerta de mármol negro que lleva a los aposentos de Gromph Baenre ha sido grabada con runas plateadas en todos los bordes cerrada con una cerradura arcana sintonizada con él. Forzar la cerradura requiere de un control exitoso de Destreza CD 23 y el uso de herramientas de ladrón, mientras que derribar la puerta requiere de un control exitoso de Fuerza CD 25. Un conjuro de apertura abre la puerta, y Grin Ousstyl puede tener el conjuro preparado si ninguno de los aventureros lo conoce.

La cámara más allá de la puerta tiene el suelo construido con mármol negro, las paredes están ocupadas por estanterías llenas de libros y pergaminos y está dominada por un ancho escritorio de hueso pulido. Una silla tapizada con piel de lagarto descansa detrás del escritorio mientras que una silla más pequeña y simple, construida con madera de zurkh, descansa en el lado opuesto.

Una estatua de obsidiana de siete pies de altura que representa a un guerrero drow con cuatro brazos en los que empuña sendas espadas se alza detrás del escritorio, apoyada contra uno de los muros. Unas velas rojas encendidas han sido colocadas por toda la habitación en candelabros hechos con manos esqueléticas.

Conjuros de *llama continua* han sido lanzados sobre la docena de velas que iluminan la habitación. Si cualquier otro que no sea Gromph entra en la cámara sin decir en voz alta la palabra rymae ("apagar"), aparecerá un **elemental de fuego** el cual atacará a los intrusos. Lanzar *disipar magia* (CD 15) sobre la puerta antes de que esta se abra inutiliza la trampa pero el elemental no puede ser disipado una vez aparece.

Si cualquiera trastea con el escritorio o con los contenidos de las estanterías o intenta retirar cualquier cosa de la habitación, a estatua de cuatro brazos se animará y atacará. Tiene las estadísticas de un gólem de piedra, pero reemplaza sus opciones de Multiataque y Golpe con las siguientes:

Multiataque. El gólem realiza cuatro ataque con espada.

Espada. Ataque de Arma Cuerpo a Cuerpo: +10 a posibilidad de golpe, alcance 5 pies, un blanco. Al impactar: 10 (lid& 1 6) puntos de daño cortante.

Cualquiera que diga el nombre de la estatua en voz alta (Szashune) no será atacado por ella.

Puerta Secreta con Trampa

Cualquier miembro del grupo con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 20 o más percibirá una puerta secreta en uno de los muros, mientras que un personaje que examine la habitación en busca de puertas secretas deberá superar un control de Sabiduría (Percepción) CD 15 para encontrarla.

Si una criatura con 12 dados de Golpe o menos se acerca a menos de 5 pies de la puerta sin decir en voz alta la palabras *khaless* ("Confianza"), activará un conjuro de *aprisionamiento* (Salvación CD 17. Si falla la tirada, la criatura se verá atrapada dentro de un minúsculo contenedor dentro de una gema en el interior del sanctasanctórum de Gromph (descrito en la siguiente sección). La trampa dejará de existir una vez una criatura quede aprisionada. Un conjuro exitoso de *Disipar magia* (CD 19) lanzado sobre la puerta secreta destruye la trampa.

Abrir la puerta secreta requiere de un conjuro de apertura o un control exitoso de Inteligencia (Arcanos) CD20 para valorar y manipular su magia. Tras ella yace un oscuro vacío que no puede ser disipado o destruido. Si cualquier cosa o persona toca el vacío es inmediatamente transportado a un laberíntico semiplano similar al creado por un conjuro de *Laberinto*. Una criatura que supere el control de Inteligencia CD 20 para escapar de ese laberinto reaparecerá en mitad del exterior del Sanctasanctórum. Si una criatura lanza un conjuro de 5º nivel o superior en el interior del semiplano, todas las criaturas y objetos en el interior del semiplano aparecerán inmediatamente en el interior del sanctasanctórum de Gromph.

Tesoro

La colección de libros y pergaminos raros presente en los aposentos del archimago tienen un valor de 15.000 po, asumiendo que los personajes tengan los medios para llevársela entera. Un personaje que pase 10 minutos examinando la colección puede realizar un control de Inteligencia (Arcanos) CD 15. Con un control exitoso, el personaje podrá confirmar que el grimorio de Gromph no se encuentra entre los libros de la colección y también identificara los cinco libros más valiosos de la colección por un valor de 1.000 po cada uno.

Sin embargo, uno de estos valiosos tratados está protegido con un *glifo de custodia* que activa el efecto de *lanzar maldición* (salvación CD 17), el cual dura hasta ser disipado.

Los cajones del escritorio están protegidos con conjuros de *cerradura arcana*. Forzar la cerradura de uno de los cajones requiere de un control exitoso de Destreza CD 23 y el uso de herramientas de ladrón. Un conjuro de *apertura* o un conjuro exitoso de *disipar magia* (CD 15) lanzado sobre un cajón retira su cerradura arcana. Cuando son abiertos, los cajones se revelarán vacíos. Un efecto similar a un cofre secreto de Leomundo transporta el contenido de los cajones a un espacio extra dimensional cuando cualquiera que no sea Gromph los abre.

Interior del Sanctasanctorum de Gromph

Lee el siguiente texto a los jugadores cuyos personajes escapen del semiplano de Gromph (ver "Exterior del sanctasanctórum de Gromph") y aparezcan en el interior del sanctasanctórum del archimago.

Esta cámara circular está iluminada por velas mágicas y el suelo está hecho con las mismas losas de piedra negra, grabadas y cubiertas con diagramas mágicos. Una mujer drow permanece de pie en el centro de un círculo mágico, sus manos descansando en sus caderas.

Tras ella, unas estanterías y armarios contienen botes de cerámica, frascos de cristal y otra parafernalia arcana, mientras que un tomo encuadernado en cuero negro yace abierto en un atril, sus páginas con glifos parecidos a arañas. La única salida parece ser un marco lleno con un vacío negro.

Cualquier criatura que toque el vacío oscuro es transportada al semiplano que separa el exterior del interior del sanctasanctórum de Gromph (ver la sección anterior para más detalles).

Un demonio **yokhlol** en forma drow, el mensajero de Lolth que se comunica con Gromph, está aprisionado dentro del círculo mágico. Se hará pasar por una sacerdotisa drow llamada Ylara durante tanto tiempo como el disfraz sea útil, diciendo que ha sido atrapado dentro del círculo por el archimago tras no haber conseguido convencer a Gromph de que no lanzara su conjuro (una mentira-). El demonio intentará hacer que los personajes la liberen rompiendo el ´cirulo, momento en el que atacará e intentara matarlos. Mientras el círculo esté intacto, el demonio no podrá salir y no dispondrá de línea de efecto hacia cualquiera que esté en el exterior del círculo. La yokhlol hará cualquier cosa para impedir que los aventureros se vayan con el grimorio de Gromph (ver "Tesoro").

Los personajes pueden negociar con el demonio atrapado o derrotado. Será reacio a decirles lo que sabe, pero enfadado responderá preguntas a cambio de su libertad. El demonio intentará convencer a los personajes de que lo liberen antes de decirles lo que sabe, pero cualquier promesa que haga será inmediatamente olvidada nada más sea liberado.

El demonio yokhlol fue enviado por Lolth para ayudar a Gromph con su ritual, sabiendo que no funcionaría de la forma en que se esperaba. Cuando Gromph perdió en control del ritual, huyó de la ciudad, pero no antes de atrapar a la yokhlol. La yokhlol sabe que la incapacidad de Gromph de dominar el poder del Faerzress es la razón por la cual falló el ritual, pero tampoco sabe el paradero actual de Gromph. Si los personajes preguntan a Ylara qué es lo que Lolth espera ganar de que Gromph haya lanzado el ritual, el demonio contestará: "Caos".

Si la yokhlol resulta muerta, un personaje que investigue en grimorio podrá confirmar más allá de toda duda que Gromph fue el responsable de traer a los Señores Demoníacos a la Infraoscuridad.

Tesoro

El grimorio de Gromph descasa sobre el atril cerca del círculo y porta el título *Zhaun'ol'leal* ("El Libro de los Ocho" en élfico) y describe rituales para invocar y vincular poderosos demonios. Está abierto por un capítulo que habla de una invocación de Demogorgon.

Los varios componentes y objetos rituales en la sala de trabajo tienen un valor en total de 1.000 po. Un diamante de 6,000 po descansa también en un pequeño pedestal encima de un banco de trabajo Contiene a cualquier criatura atrapada por el conjuro de *aprisionamiento* que protege la puerta secreta del exterior del sanctasanctórum de Gromph.

Recompensa de PX

Si el grupo consigue el grimorio de Gromph, recompensa a cada personajes con 1,500 XP.

Desarrollos

Al llegar al final de este capítulo, los personajes deberían tener el grimorio de Gromph y un conocimiento concreto del ritual del archimago.

Dada la información que les puede haber dado Grin Ousstyl, los personajes se enfrentan a la terrible decisión de colocar en talismán del Corazón Oscuro de Vizeran en Menzoberranzan o algún otro lugar. Si deciden dejarlo en Menzoberranzan, también deben decidir cómo tratar con Grin, y posiblemente también con la ira de Jarlaxle Baenre.



Capítulo 16: La Boda Fétida

Zuggtrnoy, la Reina Demoníaca de los Hongos planéa "casarse" con Araumycos, un enorme hongo que ocupa una gran área de la Infraoscuridad. Tras unir sus poderes en una impía burla de matrimonio; en realidad un rito demoníaco de dominación, Zuggtmoy ganará el poder para transformar la Infraoscuridad por completo en su nuevo dominio Abisal. Las únicas cosas que están en su camino son un núcleo de resistencia en la comunidad micónida, la furia de su rival, Juiblex, y la determinación de los aventureros.

Los personajes reciben un aviso acerca de los planes de Zuggtmoy de Basidia, una de los soberanos micónidos de la Arboleda de Neverlight. Tras viajar a las cavernas de Araumycos, contactarán con la mente alienígena de Araumycos gracias a las esporas de comunicación de Basidia e intentarán liberarlo de la influencia demoníaca de Zuggtmoy. Juiblex aprovechará la oportunidad de fastidiar la boda y los dos señores demoníacos lucharán entre si. Cuando los personajes corten el vínculo de Zuggtmoy con Araumycos, Juiblex destruirá la forma corpórea de esta, dejando a los aventureros para que se enfrenten al restante (y ahora debilitado) Señor Demoníaco en combate.

Invitación de Boda

Los aventureros se ven atrapados en las intrigas de Zuggtmoy cuando experimentan una visión de los micónidos rebeldes de la Arboleda de Neverlight, enviada por la Soberana Basidia.

Los personajes saben de Basidia y de los problemas de los micónidos si visitaron la Arboleda de Neverlight (ver capítulo 5). En cualquier otro caso, los micónidos se dirigirán a ellos si acogieron durante un tiempo a Taburete o a Rumpadump.

La visión de Basidia puede llegar en cualquier momento, ya estén los personajes durmiendo o despiertos. Puedes escoger que la visión afecte a todos o solo a algunos de los personajes jugadores, o que también afecte a algunos de sus seguidores PNJs.Lee el siguiente texto en voz alta, haciendo los ajustes que sean necesarios si los personajes no se han encontrado antes con la soberana Basidia.

> Una suave luz brillante aparece delante vuestro, emanando de una vasta caverna. La superficie entera de la caverna, suelo, paredes y techo está cubiertas por musgo y hongos, todos ellos en blanco, rosa, violeta, verde y azul pálido. La luz difusa que los hongos lanzan hace que las imágenes rielen como si se mirara a través de niebla.

"Araumycos," dice una voz en vuestra mente. Os volveis y ven un micónido, de pie al lado vuestro, donde hace un momento no había nadie, reconocéis a Basidia de la Arboleda de Neverlight. “El ser más grande y poderoso de nuestro mundo" dice con tristeza la micónido. Todo lo que veis ante vosotros es Araumycos, esto y mucho más. Todo él está en peligro por la corrupción que reclamará el mundo entero si no nos ayudais".

Aunque los micónidos normalmente solo pueden usar sus esporas de conversación a distancias cortas. Basidia explicará que Zuggtmoy ha estado esparciendo sus propias esporas a lo largo de la Infraoscuridad, canalizando el *faerzress*.

Accediendo a su presencia cada vez más grande, la soberana micónida puede comunicarse a través de grades distancia para pedirle ayuda a los personajes. Zuggtmoy, la reina demoníaca que ha corrompido a los micónidos ha dejado claras sus intenciones. Está llevando a sus nuevos seguidores hasta el vasto complejo de cavernas ocupado por Araumycos, la forma de vida más grande de la Infraoscuridad y quizás de todo el mundo. Allí, los dos se uniran en una ceremonia demoníaca, dándole a Zuggtmoy el dominio sobre un reino fúngico más grande y gradioso que cualquier reino del mundo de la superficie.

Con ese fin, ella y sus seguidores han estado realizando rituales y liberando esporas para llevar al gran Araumycos a una especie de sueño hechizado. Las implicaciones no están claras por completo para Basidia y los micónidos, pero como Araumycos es el ser más anciano y poderoso que conocen, temen lo que la corrupción de Zuggtmoy puede conllevar.

Afortunadamente hay esperanza. Basidia cree que puede ayudar creando una comunicación entre los aventureros y la vasta mente durmiente de Araumycos. Los personajes puede ayudar a despertarlo y ayudarlo en su lucha contra la influencia de la reina demoníaca. O, si no hay otra opción, pueden destruir a Araumycos antes de que Zuggtmoy pueda reclamar a la gran criatura como suya.

Si Taburete o Rumpadump se han encontrado antes con los personajes y todavía están con vida, se unirán a la comunicación entre Basidia y los aventureros, ofreciendo su apoyo y ánimos mientras imploran a los aventureros que intervenga. Si los personajes contemplaron el horroroso Jardín de la Bienvenida o, peor aún, contemplaron los horrores de Yggmorgus, los micónidos les recordarán que el mundo entero podría acabar igual que ese lugar si Zuggtmoy une el poder de Araumycos con el suyo.

Basidia propondrá que los personajes viajen rápidamente hasta Araumycos. Donde la soberana micónida los inmunizará temporalmente contra los efectos de las esporas corruptas liberadas por los micónidos bajo la influencia de Zuggtmoy. Basidia iniciará entencones una comunicación con Araumycos mientras Zuggtmoy y sus seguidores están preocupados por la ceremonia de boda.

Basidia y sus seguidores pueden reunirse con los aventureros dentro del vasto complejo de cavernas dentro de Araumycos. La soberana está demasiado férreamente vigilada como para escabullirse y reunirse con ellos antes de eso, y recomendará que los personajes eviten el contacto con otros micónidos durante su viaje.

Basidia puede usar el vínculo extendido de comunicación para averiguar la localización de los personajes, y prometerá encontrarlos cuando estén cerca del centro de Araumycos. La visión terminará entonces.

Marcha Micónida

Poco después de que el grupo reciba la visión y advertencia de Basidia, micónidos u criaturas fúngicas a lo largo y ancho de la Infraoscuridad caerán bajo la influencia de Zuggtmoy, liberando esporas, realizando una lenta pero incansable marcha hacia Araumycos, el “prometido de su reina”.

Miles de ellos están moviéndose, y la procesión tiene un aire extrañamente festivo, los hongos bailando, moviéndose y saltando mientras celebran las próximas nupcias.

Simplemente ese comportamiento es algo alarmante. Sin embargo, bajo la influencia de la reina demoníaca, los micónidos y otras criaturas fúngicas liberan nubes de esporas mientras se mueven a través de los túneles de la Infraoscuridad. Extraños perfumes y olores siembran el caos en la Infraoscuridad, rodeando el Lagoscuro. Otras criaturas inteligentes de la Infraoscuridad dejan un amplio espacio a la procesión.

Los personajes que se muevan hacia Araumycos pueden reducir gran parte de los riesgos siguiendo el consejo de Basidia y permaneciendo lejos de la marcha micónida. Si no, corren el riesgo de caer bajo la influencia de Zuggtmoy (ver “Encuentros Aleatorios” más adelante en este capítulo).

Invitados sin Invitación

Los hongos de la Infraoscuridad no son los únicos que se están moviendo. Juiblex el Señor sin Rostro se ha enterado de las intenciones de su rival Zuggtmoy y ha movilizado un ejército de légamos los cuales se han puesto en camino en dirección hacia Araumycos. El Señor Demoníaco quiere enlentecer el progreso de Zuggtmoy en pos de su objetivo. Lo que es más importante, Juiblex busca la oportunidad de aparecer en la ceremonia, ya sea para impedir los planes de su rival, aprovecharse de la debilidad de Araumycos o ambas. Aunque Araumycos representa la pareja perfecta para Zuggtmoy, Juiblex solo lo ve como un festín viviente de tremendas proporciones.

Con ambas fuerzas moviéndose, los estallidos de violencia entre hongos y légamos se hacen cada vez más frecuentes, aunque los seguidores de Zuggtmoy sobrepasan en número a las criaturas del Señor sin Rostro.

Araumycos: Rasgos Generales

Los dominios de Araumycos son un bizarro reino fúngico en el corazón de la Infraoscuridad.

Iluminación. Los túneles y cavernas de Araumycos están tenuemente iluminados por hongos fosforescentes.

Terreno. Las formas de vida fúngicas llenan las cavernas y pasadizos en la región, con los visitantes caminando literalmente sobre y dentro de Araumycos al entrar en sus dominios. El suelo está cubierto por una espesa capa de moho y hongos, creando zonas de terreno difícil a través de todo el territorio. En algunos túneles y cuevas, los hongos obstruyen el paso. Los personajes tiene que trepar o bien abrirse paso a golpes a través de los crecimientos fúngicos. En otros lugares, los hongos que sobren el suelo son tan frágiles que los personajes pueden hundirse en ellos sin previo aviso. Usa las reglas de arenas movedizas en el Capítulo 5 “Ambientes de Aventura” de la *Guía del Dungeon Master* para tratar esas áreas. Las criaturas que no pueden escapar se convierte en comida para Araumycos.

Araumycos

A unas cuarenta millas hacia el sudeste del Lagoscuro yacen los vastos territorios de Araumycos (mira el mapa general de la Infraoscuridad en el Capítulo 2).

Encuentros Aleatorios

Mientras los personajes viajan hacia Araumycos, usa la tala de Encuentros de Criaturas en esta sección en lugar de la tala de Encuentros de Criaturas del Capitulo 2.

Una vez los personajes entren en territorio de Araumycos, usa la tala de Encuentros en Araumycos en lugar de las tablas de encuentros del Capítulo 2. Mientras los personajes estén en Araumycos, realiza controles de encuentros aleatorios dos veces al día: una vez mientras estén viajando y otra vez si están acampando o descansando.

Encuentros de Criaturas

d20	Encuentro
1	Tirano Muerto
2- 6	Demonios
7-8	Manada de Gnolls
9-10	Gricks
11-14	Procesión Micónida
15- 18	Légamos
19-20	Trolls de dos cabezas

Encuentros en Araumycos

d20	Encuentro
1-5	Ningún Encuentro
6-10	Hongos
11-14	Pozo de Moho
15- 17	Procesión Micónida
18-20	Légamos

Tirano de la Muerte

Los personajes que se encuentren a menos de una milla de la guarida del tirano muerto sentirán como si alguien les estuviera observando incluso cuando no sea así. Mientras defiende su cavernosa guarida, el tirano usará sus acciones de guarida.

Tesoro. Si los personajes derrotan al tirano muerto, pueden saquear sus tesoros: 4d6 x 1,000 pp, 5d6 x 100 pl. 3d6 gemas de 500 po cada una, y 1d6 objetos mágicos (determina cada uno de ellos tirando en la Tabla C de Objetos Mágicos en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*).

Demonios

Uno o más demonios se encuentran con un grupo y atacan. Tira un d12 y revisa la tala de Demonios para determinar con que se encuentran los personajes.

Demonios

d20	Demonios
1-2	2d4 **barlguras**
3-4	2d4 **chasmes**
5-6	ld4 **hezrous**
7-8	1dl00 **manes**
9-10	1 **nalfeshnee**
11-12	2d4 **vrocks**

Hongos

Este encuentro se produce solo mientras los personajes están viajando; si no es el caso, trátalo como “Ningún Encuentro”.

El grupo se encuentra con una cueva llena de hongos. Tira un d6 y consulta la tabla de hongos para determinar qué tipos especiales de hongos pueden ser encontrados aquí.

Si este encuentro se produce en los dominios de Araumycos, la superabundancia de hongos cubre las demás salidas de la cueva, lo que requiere de que los personajes se abran paso a golpes o de otra forma hasta salir (o que encuentren una ruta alternativa).

Hongos

d6	Hongos
1	1d6 **esporas de gas**
2	ld6 **hongos violeta**
3-4	3d6 hongos comestibles (escoge de entre las variedades en “Hongos de la Infraoscuridad” en el Capítulo 2)
5-6	3d6 hongos exóticos (escoge de entre las variedades en “Hongos de la Infraoscuridad” en el Capítulo 2)

Manada de Gnolls

Una partida de caza consistente en un **señor de la manada Gnoll** y 3d6 **gnolls** ha sido llevada a un estado de frensí por la presencia de Yeenoghu en la Infraoscuridad. Los personajes no pueden ser sorprendidos por los gnolls, cuyos incesantes auillos anuncian su presencia.

Gricks

Un **grick alfa** y 1d4+2 **gricks** acechan en una cueva. Saldrán de sus escondites para atacar a cualquier criatura que entre en su territorio.

Pozo de Moho

Un miembro del grupo (determinado al azar) pisa sobre un pozo de moho esconido bajo una fina capa de musgo y se hunde en ella. Este efecto es idéntico a unas arenas movedizas (ver capítulo 5 "Ambientes de Aventura" de la *Guía del Dungeon Master*).

Procesión Micónida

Los personajes se dan contra ld4 **micónidos adultos**, 2d6 **brotes micónidos**, y uno o más sirvientes de las esporas.

Tira un d8 y consulta la tabla de Sirvientes de las Esporas para determinar qué tipo de sirvientes de las esporas hay presentes.

Sirvientes de las Esporas

d8	Spore Servants
1-2	ld6 **sirvientes de las esporas khuul** (ver apéndice C)
3-4	ld6 **sirvientes de las esporas drow** y ld6 **sirvientes de las esporas duergar** (ver apéndice C para ver ambos)
5- 6	ld6 **sirvientes de las esporas drow** (ver apéndice C) y ld6 **sirvientes de las esporas quaggoths** (ver apéndice C)
7-8	ld6 **sirvientes de las esporas Oseogarfios**(ver apéndice C)

Súbditos de Zuggtmoy, los micónidos y sus sirvientes de las esporas saltan y bailan de forma enloquecida al ritmo de una música que solo ellos pueden escuchar. Los micónidos insistirán a otras criaturas que se unan a ellos, liberando una nube de esporas si alguien rehusa hacerlo. Pueden libera esta nube una vez, y cualquiera criatura a menos de 30 pies de uno o más de los micónidos cuando la nube sea liberada, debe superar una tirada de

salvación de Constitución CD 11 o quedara hechizada. Mientras esté hechizada de esta forma, una criatura no puede hacer otra cosa que bailar y usar su movimiento para seguir a la procesion micónida. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada hora, terminando el efecto si la supera. Lanzar *restauración menor*, *restauración mayor*, *retirar maldición* o magias similares también termina con el efecto.

Los micónidos y sus sirvientes de las esporas atacarán solo si son atacados o si se les impide continuar su marcha.

Légamos

Los personajes se encuentran con uno o más légamos. Tira un d4 y consulta la tabla Légamos para determinar con qué tipo de légamos se encuentran los personajes.

Légamos

d4	Légamos
1	1 **pudin negro** y 1d6 **légamos grises**
2	1 **pudin negro** y ld4 **gelatinas ocres**
3	3d6 **pudins negros**
4	2d4 **cubos gelatinosos**

Si este encuentro se produce en ruta hacia Araumycos, los légamos están repatando en dirección hacia el hongo gigante.

En cualquier otro caso, los légamos se estarán alimentando del propio Araumycos. En ambos casos, los légamos solo atacan si son atacados primero.

Trolls de Dos Cabezas

Deformados por la presencia de Demogorgon en la Infraoscuridad, a estos trolls les ha crecido una segunda cabeza. Como parte de su rutina de Multiataque, un troll de dos cabezas puede realizar un ataque de mordisco como acción bonificada durante su turno. El grupo se encontrará con 1d4+1 de estas hambrientas criaturas, las cuales,en todo lo demás, tienen las estadísticas de un **troll** normal.

Llega el Novio

Durante el tiempo que les toma a los personajes el alcanzar las cavenas de Araumycos tras haber recibido el mensaje de Basidia, Zuggtmoy y su séquito de hongos habrán llegado al lugar de la ceremonia, cerca del centro de esas cavernas. El séquito está compuesto por cientos de **micónidos adultos** y **brotes micónidos**, acompañados por maderas de zurkh despertados y **damas de honor de Zuggtmoy** (ambos descritos en el Apéndice C), así como hongos ambulantes como hongos violeta y esporas de gas. Varios sirvientes de las esporas completan el séquito de Zuggtmoy (ver la entrada de “Micónidos” en el *Manual de Monstruos* y en el Apéndice C de esta aventura).

La Ayuda de Basidia

Mientras los personajes se aproximan al centro del enorme complejo de cavernas donde se halla Araumycos, Basidia se encontrará con ellos con un pequeño destacamento de micónidos leales. La soberana micónida explicará que puede infundir a los personajes esporas de comunicación y esporas de sirviente neutralizadas, lo que les permitirá introducirse entre los servidores fúngicos que acompañan a Zuggtmoy. Los personajes tendrán entonces unas cuantas horas para avanzar hasta el centro de Araumycos, donde va a tener lugar el ritual de Zuggtmoy.

Cuando estén suficientemente cerca del epicentro del ritual, los personajes serán capaces de entrar en contacto con Araumycos. Las esporas de conversción de Basidia pueden facilitar el proceso, pero la mente durmiente de Araumycos no tiene un control absoluto de las defensas de su cuerpo, y podría interpretar la presencia de los personajes como un ataque.

Basidia advertirá a los personajes que deben estar atentos ante una reacción inconsciente y hostil por parte del vasto organismo fúngico.

Una vez los personajes hayan entrado en conversación, deben buscar la mente durmiente de Araumycos y despertarla ante el peligro que se le avecina. Basidia no sabe si Zuggtmoy será consciente de lo que los personajes están haciendo, pero si llega a percibir su presencia, solo tendrán un tiempo limitado antes de que la Reina intente detenerlos.

Espías Legamosos

Una vez Basidia haya explicado el plan, lee el siguiente texto a los jugadores.

> Mientras los pensamientos de la soberana micónida aún llenan vuestras mentes, pasais a ser conscientes de un débil sonido siseante y gorgoteante.
>
> Los hongos a vuestro alrededor comienzan a disolverse a mientras algo se mueve bajo ellos para rodearos!

Un par de **pudins negros** regeneradores, espías de Juiblex, reptan bajo el suelo de hongos para atacar al grupo. Los aliados micónidos de los personajes se retirarán de la lucha, desesperados por proteger a la Soberana Basidia y pidiendo ayuda a los personajes a través del vínculo telepático que comparten.

Potenciados por Juiblex, estos pudins negros regeneradores tienen una Inteligencia de 6 (-2)y el siguiente rasgo, el cual incrementa el Valor de Desafio de cada pudin a 5 (1.800 PX).

Regeneracion. El pudin recupera 10 puntos de golpe al princpio de su turno. Si el pudin sufre daño por fuego, este rasgo no funciona hasta el comienzo del siguiente turno del pudin. El pudin solo muere si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

A Través de los Campos de Hongos

Una vez los personajes hayan recibido las esporas de conversación de Basidia y hayan derrotado a los pudins negros espías de Juiblex, partirán por fin hacia las profundidades de Araumycos mientras el vínculo se va formando. Desafortunadamente, no tienen medios de convencer al hongo durmiente de sus buenas intenciones y de la creciente amenaza que supone Zuggunoy, y la cercanía de los Señores Demoniacos ha activado las defensas de Araumycos.

> Los colores pastel de los hongos transforman las cavernas por las que pasais en prados suavemente brillantes. El suelo es esponjoso y las esporas micónidas os dan sueño, al menos esa esperáis que sea la causa de esta extraña sensación. Luego sentís como el suelo bajo vosotros comienza a moverse, mientras un numero de gruesos tentáculos barbados salen del suelo.

Dos criaturas fúngicas parecidas a otyughs se alzan del suelo y atacan a los personajes. Creadas por Araumycos para duplicar perfectamente las capacidades, rasgos y acciones de **otyughs**, estas criaturas son plantas en vez de aberraciones. Lucharán hasta la muerte, momento en el cual cada una de ellas estallará en una nube de esporas de olor dulzón mientras su cuerpo se disuelve para volver de nuevo a formar parte a la gran masa de hongos que llena la caverna.

Lee lo siguiente a los jugadores cuando la última criatura sea derrotada.

La criatura revienta como una bota de vino demasiado llena, liberando un chorro de icor y una nube de esporas polvorienta. La masa desinflada de su cuerpo se va hundiendo lentamente bajo los brillantes campos de hongos sobre los que estais. Vuestra visión comienza a nublarse y os sentís mareados y débiles. Vuestros brazos os pesan y vuestras piernas ya no os aguantan.

Un control exitoso de Inteligencia (Arcanos o Naturaleza) CD 13 lntelligence (Arcana or Nature) confirmará que los personajes no se encuentran en ningún peligro físico, sinó que están entrando en comunicación con Araurnycos.

Los aventureros están paralizados mientras las esporas micónidas surten efecto. Incluso las criaturas inmunes a dormir y a la parálisis se ven afectadas mientras las esporas se introducen en sus cuerpos y mentes. Los personajes se derrumban sin sufrir daño alguno sobre la suave superficie de Araumycos, sus hongos se esparcen rápidamente sobre ellos mientras comienza la comunicación. Cuando esto ocurra, continúa con “Hacia el Sueño Gris”.

Hacia el Sueño Gris

La conversación con Araumycos afecta a los aventureros como un conjuro de proyección astral, enviando sus cuerpos astrales al Plano Astral donde la vasta mente soñadora de Araumycos reside. Sus cuerpos quedan inconscientes en una animación suspendida mientras se ven proyectados al Plano Astral.

Lee lo siguiente en voz alta a los jugadores.

Estais flotando, ingrávidos, al viento. Una luz gris plateada lo iluminado todo, como el amanecer de un día nublado, iluminando un extraño reino.

Todos vosotros estais flotando en una niebla plateada que brilla con remolinos de color. Unos objetos derivan en la distancia, pero el si son pequeñas piedras o rocas del tamaño de montañas, no lo podeis asegurar con certeza. Vuestro momento de ensueño se ve roto por el sonido de la voz de Basidia en vuestras mentes. "Ya comienza."

Los aventureros, ahora psíquicamente conectados tanto con la soberana micónida como con Araumycos, serán conscientes de la presencia de la reina demoníaca y sus esbirros, realizando en ese mismo momento el demoníaco ritual de Zuggtmoy.

A través de vuestro vínculo con Basidia, sentís que la ceremonia de boda de Zuggtmoy ya ha comenzado. Recibiendo las percepciones de la micónido, pasais a ser conscientes de una gran muchedumbre de criaturas fúngicas y sirvientes de las esporas, cientos, quizás miles de ellos, mirando mientras una grotesca procesión avanza entre ellas.

Micónidos de todos los tamaños saltan de forma enloquecida delante de un grupo de hongos animados gigantes, los cuales portan un musgoso palanquín sobre el cual se sienta la Reina Demoníaca de los Hongos en todo su terrible esplendor.

Zuggtmoy está cubierta y su rostro tapado con un velo hecho de mohos, hongos tejidos forman un grotesco vestido. Unas figuras vagamente humanoides incrustadas de racimos de líquenes fosforescentes y crecimientos fúngicos parecidos a tumores la siguen como sus damas de honor, llevan un velo y cola de alargados micelios.

Bajando del palanquín después de que sus seguidores lo coloquen en el suelo, la Reina Demoníaca de los Hongos se alza para descollar sobre todas las criaturas a su alrededor. "Mi prometido," entona, el significado de sus palabras claro dentro de la visión. "Al fin estoy aquí."

La Mente de Araumycos

Navegar por el Plano Astral es en su mayor parte un tema de pensamiento y percepción. Los personajes sentirán un “tirón” psíquico en la dirección correcta mientras buscan la consciencia de Araumycos con sus propias mentes. Una criatura vuela a través del Plano Astral a una velocidad en pies igual a 3 x su puntuación de Inteligencia, pero una sensación de atemporalidad en el plano hace difícil juzgar la longitud del viaje.

Los pensamientos de los personajes los atraerán hacia un objeto flotando en la distancia. Parece ser una semiesfera, hasta que su lenta rotación revelará su verdadera forma: un gigantesco cráneo al que le falta la mandíbula, formado a partir de algún tipo de roca de color claro. Mientras los personajes se van acercando cada vez más, el cráneo revela tener el tamaño de una pequeña montaña. Su superficie está cubierta con líquenes y anchos parches de moho, sus colores son parecidos a los de Araumycos en el Plano Material.

A través de las vacías cuencas oculares del cráneo, los personajes podrán ver que el interior está hueco y ocupado por una impresionante variedad de hongos gigantes. Tentáculos y crecimientos se extienden hacia afuera, enredándose entre si para formar una masa suspendida en mitad del espacio abierto, un hongo de aspecto similar a un cerebro del tamaño de un castillo.

Cuando más cerca se aproximen los personajes al cráneo flotante, con más fuerza sentirán una presencia, la de la mente de Araumycos, con la cual están vinculados. Esta consciencia es ignorante de su presencia, adormecida por la insidiosa influencia de las esporas de Zuggtmoy e incapaz de resistirse a la presencia de la Reina Demoníaca de los Hongos.

Fastidiando la Boda

Cuando cualquier personaje entre en el interior del espacio hueco dentro del cráneo o toque su superficie, la mente de Araumycos se moverá, intranquila, y la Reina Demoníaca de los Hongos lo sentirá.

Lee el siguiente texto a los jugadores mientras Zuggtmoy usa de vínculo que proporcionan las esporas de comunicación para abrise paso al interior de la mente de Araumycos.

> "¿Quíen osa?" una voz grita en vuestra mente.
>
> '¿Quíen osa perturbar mis nupcias?" Nubes de esporas y tentáculos surgen en oleadas de la superficie del cráneo, formando ante vosotros la imagen de la Reina Demoníaca de los Hongos, sus ojos muertos brillando con una furia inhumana.

Zuggtmoy proyecta su presencia psíquica para enfrentarse a los personajes, mientras, al mismo tiempo, continúa manteniendo un control limitado sobre su forma material. Planéa completar el ritual necesario para obtener una infuencia absoluta sobre Araumycos, para lo cual solo necesita retrasar o destruir a los intrusos.

La división de la atención de la Reina Demoníaca de los Hongos juega en favor de los personajes, ya que el rival demoníaco de Zuggtmoy, Juiblex, escogerá ese momento para lanzar su ataque y reclamar a Araumycos para si.

Antes de que Zuggtmoy actúe sobre los avetureros, la Reina Demoníaca se verá distraída, volviéndose a mirar hacia algo que ellos no podrán ver. Siseará entre diendos el nombre “Juibles”, como si fuera una maldición, luego retrocederá de golpe, como si la hubieran golpeado. A continuación, su imagen desaparecerá.

El Durmiente Despierta

Mientras el estrépito psíquico despierta a Araumycos de su trance, los brillantes colores que rompen la plateada monotonía del Plano Astral comienzan a brillar de forma incluso más fuerte.

El asalto siguiente, Araumycos entrará en completa comunicación con los personajes y sus aliados micónidos. La entidad revelará que Zuggtmoy ya ha infectado su mente con su influencia demoníaca, la cual, Araumycos, puede sentir como crece en su interior. Es solo cuestión de tiempo antes de que caiga bajo la voluntad de la Reina Demoníaca de los Hongos. Decidida pero temerosa, la entidad pedirá a los aventureros que corten y destruyan la parte enferma de su mente antes de que séa demasiado tarde.

Los personajes serán guíados hasta el lado opuesto del racimo fúngico suspendido dentro del cráneo, donde una masa negra se va extendiendo cada vez más. La primera vez que cualquier personaje se acerque a menos de 20 pies de la masa negra, esta entrará en erupción con los efectos de un conjuro de Tentáculos negros de Evard. El área infectada de la mente de Araumycos tiene CA 13, 100 puntos de golpe y vulnerabilidad al daño necrótico y psíquico.

Cuando al área infectada sufra daño por primera vez, Zuggtmoy lo sentirá y desviará su atención lejos de Juiblex en un intento de detener a los personajes. Mientras ejerce su voluntad sobre Araumycos, una nube de esporas se extenderá cubriendo el área alrededor de la zona infectada. Cualquier criatura a menos de 20 pies del área infectada debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 19 o sufrir 3d6 puntos de daño por veneno y quedara envenenado. Mientras una criatura queda envenenada de esta forma, sufre 3d6 puntos de daño por veneno al principio de cada uno de sus turnos. Una criatura envenenada puede repetir la tirada de salvación de Constitución en cada uno de sus turnos, terminando con el efecto sobre si misma si tiene éxito.

Mientras los personajes van destruyendo cada vez más superficie del área infectada, la vista más allá de los límites de la cámara del cráneo comenzará a oscurecerse cada vez más. Cuando el área llegue a 0 puntos de golpe, un poderoso viento psíquico aullará a través del área. Cada personaje debe superar una tirada de salvación de Inteligencia para evitar los efectos mentales de un viento Psíquico (ver “El Plano Astral” en el Capítulo 2 de la *Guía del Dungeon Master*). Este vietno psíquico no tiene efectos de localización, ya que la comunicación termina inmediatamente y los personajes se despertarán inmediatamente en sus cuerpos físicos. El daño físico y los efectos duraderos sufridos por sus formas astrales no serán transferidos a los cuerpos físicos de los personajes.

Dejad que Hablen Ahora…

Si los personajes liberan a Araumycos de la influencia de Zuggtmoy, debilitarán el poder de la Reina Demoniaca de los Hongos, distrayéndola fatalmente. Con la pérdida de muchos de sus esbirros fúngicos y con la cantidad de poder que había gastado para realizar su ritual, Zuggtmoy estaba debilitada hasta el punto en que Juiblex la arrolla completamente, destruyéndola y consumiendo su forma material y devolviendo su esencia de vuelta al Abismo.

Los personajes reducidos a 0 puntos de golpe en la batalla en el Plano Astral se verán catapultados de vuelta a sus cuerpos físicos en el Plano Material. Su conexión con Araumycos se ha roto, y serán incapaces de intervenir otra vez en la lucha que se desarrolla en el interior de la mente de la entidad. Puedes hacer que un grupo de légamos o sirvientes de las esporas de la tabla de encuentros de Araumycos aparezcan en la caverna donde los aventureros entraron en comunicación con Araumycos, de tal forma que los personajes expulsados de la comunicación puedan defender los indefensos cuerpos de sus compañeros mientras la lucha continúa en el Plano Astral.

Si todos los personajes son derrotados en el Plano Astral, el ahora despierto Araumycos permanece lo suficientemente consciente como para resistir a Zuggtmoy con un esfuerzo final, suficiente como para distraer a la Reina Demoníaca de los Hongos y por tanto permitiendo que Juiblex la arrolle. En cualquier caso, los personajes podrá escuchar la batalla entre Juiblex y Zuggtmoy desarrollándose en la caverna del ritual a solo unos cuantos minutos de distancia.

Retirada!

Si los aventureros se retiran de los sonidos de combate, escaparán por los pelos de un derrumbe parcial de la sección local donde se encuentran dentro del complejo de cavernas de Araumycos. Correrán por delante de una pequeña horda de esbirros de Zuggtmoy, los cuales serán aplastados por cascotes, los cuales sellarán también el túnel tras los aventureros. Basidia y algunos de los micónidos rebeldes sobrevivirán, y acompañarán a los aventureros fuera de Araumycos antes de volver a la la Arboleda de Neverlight para desenraizar cualquier resto de la infectación de la Reina Demoníaca.

A Luchar!

Si los aventureros corren hacia la batalla entre los dos señores demoníacos después de despertar de su comunicación, llegarán justo a tiempo para ver el grotesco espectáculo de ver al Señor Sin Rostro absorbiendo a la derrotada Zuggtmoy dentro de la masa de su cuerpo, cubriéndola y disolviéndola antes de volver su atención hacia los recién llegados.

Enfrentándose al Señor sin Rostro

En circunstancias normales, **Juiblex** (ver apéndice D) sería un enemigo abrumador. Afortunadamente para los aventureros, la batalla del Señor sin Rostro contra Zuggtmoy lo ha debilitado. Los personajes también podrían recibir ayuda de aliados, los recién liberados micónidos, y Araumycos, para derrotar al Señor Demoníaco.

Aplica las siguientes penalizaciones a Juiblex:

- Sus puntos de golpe actuales son 200.
- Ya no le quedan más usos durante este día de su rasgo Resistencia Legendaria.
- Su acción de Expulsar Gelatinas ha sido usado y debe recargarse.
- No tiene acciones de guarida ni efectos regionales.

Basidia llamará a combatir a treinta **micónidos adultos** y a treinta y dos **sirvientes de las esporas drow** (ver apéndice C) para que luchen al lado de los personajes. Sus ataques son incapaces de dañar a Juiblex. Sin embargo, mientras se mueven alrededor del Señor Demoníaco, una vez por asalto (de forma acordada por los personajes), un personaje que sería impactado por un ataque puede hacer que un micónido o sirviente de las esporas sea el que reciba el impacto.

Los micónidos también lucharán contra légamos, permitiendo a los personajes concentrar su atención sobre el Señor Demoniaco.

Si los aventureros lo liberaron de la influencia de Zuggtrnoy, Araumycos los ayudará liberando esporas en la caverna, otorgando a todas las criaturas vivas en el área inmunidad contra el daño por veneno y contra la condición de Envenenando.

Victoria o Derrota

Los personajes pueden derrotar a dos Señores Demoniacos si tienen éxito durante este capítulo. Si fallan, terribles consecuencias para los micónidos y otras criaturas de la Infraoscuridad, aunque los aventureros tendrán otra oportunidad para luchar contra Zuggtmoy, Juiblex, y todos los demás Señores Demoníacos en el Capítulo 17.

Escapando de la Derrota

Si los personajes perdieron su batalla contra Juiblex, su mejore esperanza reside en el ritual de Vizeran DeVir. En el peor de los escenarios donde uno o más de los héroes caigan en combate durante la lucha contra el Señor sin Rostro, sus aliados podrían ponerlos a salvo de tal forma que puedan ser curados o revividos.

Si los aventureros huyen de Juiblex, el Señor Demoniaco los perseguirá. Sin embargo, Araumycos (aunque sea en su agonía de muerte) desencadenara un derrumbe, permitiendo que los personajes derrotados apenas escapen. Juiblex volverá su atención a alimentarse de Araumycos y será entonces uno de los Señores Demoníacos atraídos por el ritual de Vizeran en el Capítulo 17.

Consiguiendo la Victoria

Si los aventureros tuvieron éxito, habrán conseguido una gran victoria con dos Señores Demoníacos devueltos otra vez al Abismo. Las criaturas bajo la influencia de los Señores Demoniacos al final volverán a la normalidad. Sin embargo, ni Zugglmoy ni Juiblex habrán sido destruidos de verdad. Cada uno de los Señores Demoniacos se reformará en su capa del Abismo, nunca olvidando quien fue responsable de su derrota.

La eliminación de la Reina Demoníaca de los Hongos otorga a los aventureros la eterna gratitud de los micónidos supervivientes de la Arboleda de Neverlight. Basidia asumirá rápidamente el liderazgo de la arboleda, tomando medidas para curar las mentes de aquellos micónidos afectados por la corrupción demoníaca. Los micónidos también declararán sus intenciones de purgar su hogar de los restos de la influencia de Zuggtmoy.

La desaparición de Juiblex de la Infraoscuridad hará que la mayor parte de los légamos y criaturas similares vuelvan a su estado normal. Si el Rey de los Pudin hubiera sobrevivido hasta este momento, se retirará a Blingdenstone, pero será una tarea mucho más fácil para los gnomos de las profundidades el acabar con él y con sus esbirros legamosos ahora que Juiblex no anda cerca.

Desarrollos

Incluso si Araumycos sobrevive, su destino no está claro. La mente de la entidad claramente ha resultado dañada, tanto por la necesidad de extirpar la corrupción como por la abrumadora fuerza del subsiguiente viento psíquico. Basidia y los micónidos se ofrecerán a fusionarse con Araumycos para intentar curarlo y guiarlo de vuelta hasta su estado original. Aunque no tan serio como la muerte, el trauma todavía causa que extensas zonas de hongos mueran en varias partes de los dominios de la criatura, potencialmente revelando ruinas perdidas u otros lugares escondidos.

Además de una posible victoria sobre uno o dos de los Señores Demoníacos, los aventureros recibirán un último regalo de la mente de Araumycos.

Un nube de esporas o un recuerdo de la conexión psíquica les informara de uno o más secretos relativos a la Infraoscuridad, recuerdos recogidos durante la vasta existencia de la entidad. Si quieres proporcionar a los jugadores alguna información sobre virtualmente cualquier cosa relativa a la aventura, esta es una excelente oportunidad para hacerlo.

Tesoro

Además de (o en vez de) proporcionarles información a los aventureros, la última conexión mental con Araumycos podría otorgar a todos los aventureros un *Encantamiento de Heroismo* (ver “Otras Recompensas” en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*).

Además, los trece hongos timmask de la lista de componentes que Vizeran necesita para crear su talismán del corazón oscuro (ver Capítulo 12) pueden ser encontrados tras la fallida ceremonia de boda, creciendo en lugares tocados por Zuggtmoy o Juiblex.

Si los personajes no recogieron trazas de la sangre de Yeenoghu del goristro caído en el Capítulo 14, cualquier ataque exitoso contra Juiblex en este capítulo dejará trazas de la sangre del Señor sin Rostro sobre el arma de un personaje. Recoger esta sangre para Vizeran DeVir proporciona otro componente para crear su Talismán del Corazón Oscuro.

Recompensa de PX

Si los personajes liberaron la mente de Araumycos de la influencia demoníaca, otorga a cada personaje 2,000 PX. Si el grupo entrega a Vizeran todos los componentes necesarios para fabricar su talismán del Corazón Oscuro, otorga a cada personaje 2.500 PX adicionales.

Capítulo 17: Contra los Señores Demoníacos

En la culminación de Fuera del Abismo, los héroes llevarán a cabo los planes de Vizeran DeVi r para derrotar a los Señores Demoníacos. El ritual del archimago atraerá a todos los Señores Demoníacos juntos, dejando a Demogorgon victorioso pero debilitado mientras los aventureros se enfrentaban contra el Príncipe de los Demonios. Incluso herido y debilitado como está, Demogorgón es un oponente legendario, y el destino de la Infraoscuridad y de todo Faerûn descansa en la batalla final de los aventureros.

Preparando el Plan

Durante el transcurso de sus aventuras, los personajes han recogido los componentes necesarios para crear el talismán que representa el centro del ritual de invocación de Vizeran DeVir:

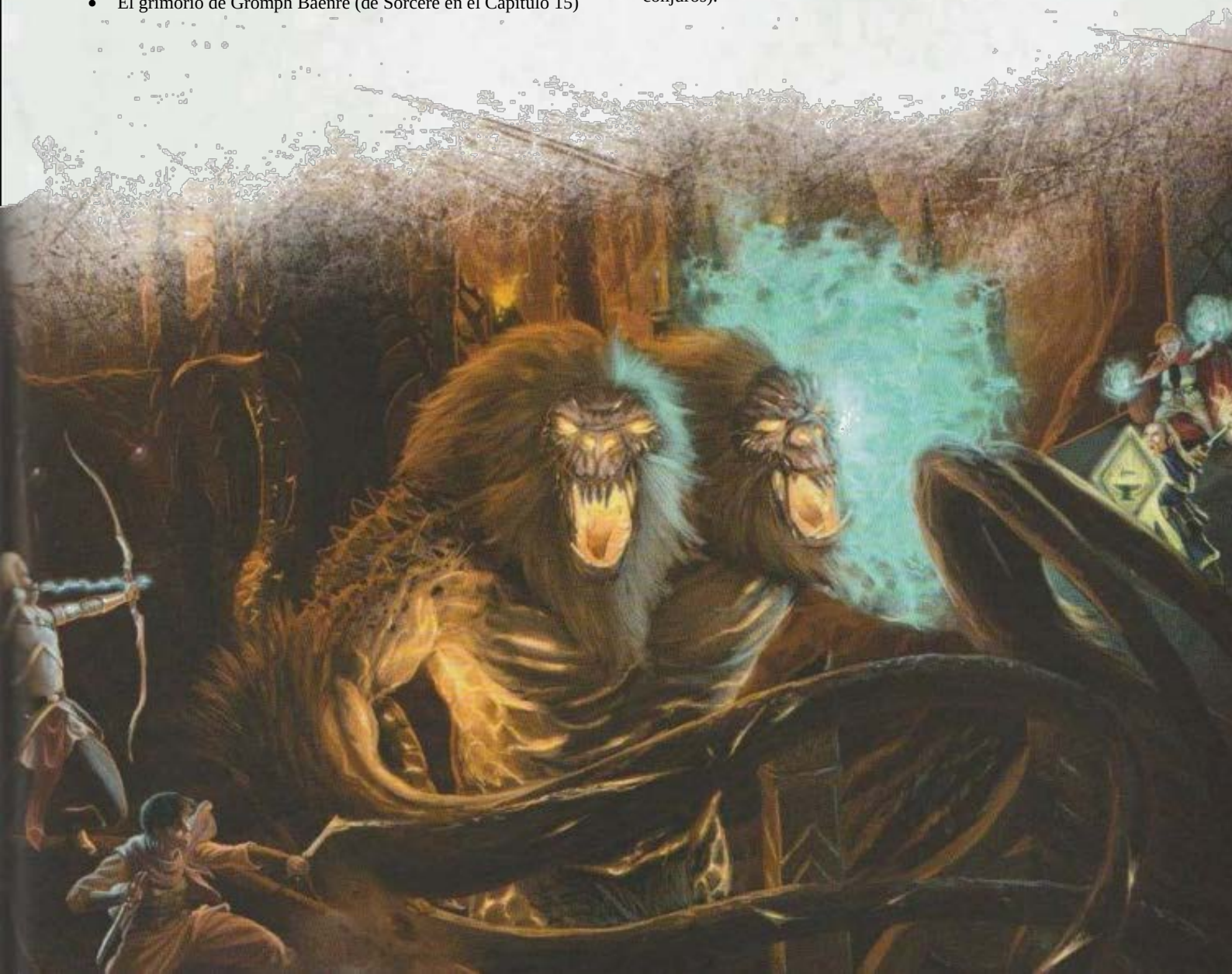
- El huevo intacto y sin eclosionar de un gusano púrpura (del criadero de gusanos en el Capítulo 13)
- El ojo central de un contemplador (de Karazikar en el Vasto Oblivium en el Capítulo 13 o de cualquier otra fuente).
- Seis pplumas de seis ángeles diferentes (de los ángeles petrificados en el Laberinto en el Capítulo 14)
- El corazón de un goristro (del demonio muerto a manos de Yeenoghu en el capítulo 14)
- Trece timmasks brotados en las huellas de un demonio mayor (desde la caverna de Araumycos en el Capítulo 16 o en otro lugar)
- El grimorio de Gromph Baenre (de Sorcere en el Capítulo 15)
- Unas cuantas gotas de sangre o icor de un Señor Demoníaco (de la batalla de Yeenoghu con el Goristro en el Capítulo 14 o de la lucha contra Juiblex en el Capítulo 16)

Después de que DeVir use estos componentes para crear el talismán conocido como el Corazón Oscuro para atraer a los Señores Demoníacos exiliados desde todos los rincones de la Infraoscuridad, espera que los aventureros lo coloquen en Menzoberranzan. Habiendo aprendido de boca del aprendiz de Vizeran, Grin Ousstyl, los objetivos secretos del archimago para ver la ciudad destruida, los personajes pueden decidir colocar el Corazón Oscuro en otro lugar, determinando el campo de batalla para su confrontación con los Señores Demoníacos (ver “Dejad que este sea su Campo de Batalla”').

Llevandolo a Cabo

Una vez el corazón oscuro esté en su lugar, el ritual puede comenzar. Los aventureros y sus aliados tomaran una posición no muy alejada del Corazón Oscuro, cerca de donde los demonios aparecerán. Donde exactamente dependen de la colocación del talismán y de las propias tácticas y planes de los aventureros.

Pueden usar un conjuro de *recado* para señalar a Vizeran que comience el ritual una vez el talismán esté en su lugar (si ninguno de los personajes puede lanzar *recado*, Vizeran puede proporcionarles el conjuro en forma de un pergamino de conjuros).



Opción: El Menor de Dos Males

Si quieres colocar a los personajes en un dilema moral a los personajes, haz que Vizeran les diga que el ritual necesita un componentes final, para ser entregado mientras el ritual se realiza: el sacrificio de un ser inteligente inocente, cuya magia potenciará y activará la magia demoníaca del ritual. Sacrificarán voluntariamente una vida para detener a los Señores Demoníacos que amenazan la Infraoscuridad y Faerûn entero?

Éste tipo de dilema moral puede añadir un drama significativo a la historia. Sin embargo, también puede ser jugado como un engaño, haciendo que sea algo que Vizeran pida aunque no sea necesario. El archimago drow podría estar probando a los personajes para ver lo lejos que llegan o podría estar afectado por la locura, la cual le podría estar haciendo creer que ese sacrificio es necesario aunque no lo sea.

Un personaje puede figurarse la verdad con un control de inteligencia (Arcanos) CD 20 o revisando el grimorio de Gromph Baenre (ver capítulo 15). Alternativamente, Grin Ousstyl puede decirles a los personajes la verdad, incurriendo como resultado en la ira de su maestro.

Vizeran (ayudado por Grin si el aprendiz está disponible), realizará el complejo ritual en el sanctasanctórum de su torre. El ritual hará que el Corazón Oscuro irradie una llamada a través de la Infraoscuridad usando el *Faerzress* como conductor; una llamada irresistible que atraerá a los demonios hacia él. Cuando el ritual llegue a su conclusión pasadas nueve horas, varios portales se formarán en el *Faerzress*. Todos los demonios y Señores demoníacos en la Infraoscuridad se verán atraídos y pasarán a través de estos portales, apareciendo juntos en el área alrededor del talismán del Corazón Oscuro.

Enfurecidos por haber sido otra vez invocados a la fuerza, los demonios entrarán en un estado de frenesí cuando se vean los unos a los otros, comenzando una batalla a muerte. Según la forma material de cada demonio sea destruida, su esencia se verá exiliada de vuelta al Abismo. La tarea de los aventureros casi ha terminado, pero no se verán inmersos en la lucha hasta que solo uno de los señores demoníacos quede en pie, debilitado y agotado por el conflicto. Esa será la señal para que los aventureros ataquen y destruyan al último Señor Demoníaco, mandándolo de vuelta al Abismo si tienen éxito.



Quedándose Atrás

Uno o más de los personajes podrían escoger quedarse con Vizeran durante las nueve horas que toma la realización del ritual, ya sea para impedir una traición o para reclamar el grimorio de Gromph una vez el ritual haya sido completado.

Si este es el caso, puedes añadir algo de acción para aquellos que se quedan atrás haciendo que un pequeño grupo de demonios invocados por ritual se vean atraídos por la cámara del ritual en lugar de por el Talismán del Corazón Oscuro.

Alternativamente, agentes de Quenthel Baenre o Jarlaxle podrían atacar Araj cuando el ritual haya sido completado, queriendo silenciar a Vizeran antes de que pueda revelar lo que sabe acerca de Gromph Baenre (ver Capítulo 15).

Vizeran podría también descubrir la traición de Grin Ousstyl por haber revelado información y decidir eliminarlo inmediatamente después de que haya servido a su propósito ayudándole con el ritual. Esto podría llevar a algunos personajes de vuelta a Araj para ayudar al aprendiz drow.

Que Este sea su Campo de Batalla

Los personajes pueden escoger donde sus personajes se enfrentarán a los Señores Demoníacos decidiendo donde colocar el Talismán del Corazón Oscuro. Las preferencias de Vizeran van por cualquier lugar en Menzoberranzan, ya que desea que todos los drow vean los frutos envenenados de su equivocada adoración a Lolth.

Sin embargo, de lo que Grin Ousstyl les diga en el Capítulo 15, los aventureros deberían descubrir que l talismán puede ser colocado en cualquier lugar.

Donde quiera que los personajes decidan colocar el talismán, sus personajes deberán viajar a ese lugar mientras Vizeran realiza sus últimos preparativos para el ritual. Dada su experiencia en la Infraoscuridad, los aventureros deberían ser capaces de pensar en un cierto número de lugares probables donde comenzar la batalla final. Unas cuantas opciones probables son discutidas a continuación.

Araumycos

En el centro de la red de cuevas y pasadizos habitados por Araumycos, la caverna donde Juiblex y Zuggtmoy lucharon en el Capítulo 16 es un buen lugar potencial. Si la vasta colonia fúngica ya ha muerto o resultado grandemente dañada por sus abusos a manos de Zuggtmoy, no estará en posición de objetar. En otro caso, se opondrá a convertirse en un campo de batalla por su propio sentido de autoprotección. Desatar a los demonios dentro de Araumycos le producirá considerables daños a la colonia fúngica, pero no la destruirá.

Corazón Roto

Si los personajes pierden o destruyen el Corazón Oscuro, tendrán, o bien que pasar otra vez por el proceso de recoger los componentes necesarios o bien abandonar el plan de Vizeran. Ver "Cabos Sueltos" más adelante en este capítulo para obtener idea de qué hacer si el plan no se desarrolla de la forma esperada.

Arboleda de Neverlight

Si los personajes informan a los micónidos de su necesidad de buscar un lugar donde se desarrolle la batalla fina, la Soberana Basidia u otro representantes de los micónidos podría ofrecer la Arboleda de Neverlight. Las filas de los micónidos han sido diezmadas por los abusos de Zuggtmoy y la boda fétida, y muchos temen que sus amadas cavernas han sido corrompidas. Están dispuestos a buscar un nuevo hogar (quizás en las cavernas de Araumycos) y lo suficientemente agradecidos a los héroes como para sacrificar su antiguo hogar para ayudarlos.

Sloobludop

Las ruinas del asentamiento kuo-toa (ver capítulo 3) podrían convertirse en el lugar de la batalla final contra los Señores Demoníacos. Shuushar el Despertado podría ser convencido para que ayudara a evacuar a los restantes habitantes si se le pide. El cercano Lagoscuro crea sus propios desafíos, particularmente dada la presencia de ixitachitl leales a Demogorgon.

Araj

Los personajes que busquen traicionar a Vizeran o aquellos con un sentido de justicia poética podrían esconder el Corazón Oscuro en algún lugar de la torre del archimago o en la caverna cercana. Esto reduce el número de daños colaterales, contiene a los demonios y a su lucha, y asegura que los aventureros se ganen la enemistad de Vizeran.

Enfrentándose a los Señores Demoníacos

Los Señores Demoníacos algunos de los oponentes más poderosos con los que un grupo de aventureros podría enfrentarse. E hecho, cualquiera de ellos en condiciones normales podría masacrar fácilmente a un grupo de personajes de 15º nivel. Afortunadamente, el objetivo de Vizeran no es luchar contra varios Señores Demoníacos, sino que se enfrenten entre sí. Con la adecuada combinación de preparación, tiempo y ejecución, los personajes colocarán la trampa que activará Vizeran con su ritual, esperando que cualquiera de los Señores Demoníacos que sobreviva quede lo suficientemente debilitado como para que lo puedan destruir.

Fuerzas Aliadas

Vizeran es necesario para que realice el ritual, colocándolo lejos del campo y batalla y sufriendo tres niveles de agotamiento (ver apéndice A del *Manual del Jugador*) una vez complete el ritual.

No está por tanto dispuesto a ayudar a los personajes durante la lucha.. El archimago prefiere mantener cerca a Grin Ousstyl para que lo ayude, por lo que de igual forma el mago drow no podrá tampoco ayudar. Sin embargo, los aventureros tienen un cierto número de otros aliados dispuestos a luchar a su lado en esta última batalla.

La mayor parte de los aliados de los héroes serán poco útiles contra los Señores Demoníacos, criaturas inmunes a muchas formas de ataque, incluyendo armas no mágicas. En vez de tratar con los ataques inefectivos de una docena de aliados o más acciones adicionales cada asalto, dale a los personajes los siguientes beneficios:

Apoyo Curativo. Un personaje recupera 2d6 puntos de golpe al final de cada uno de sus turnos, siempre que el personaje tenga al menos 1 punto de golpe.

Bajas Tácticas. Una vez por asalto, cuando un personaje jugador sea impactado por un ataque, un aliado de apoyo será el que reciba el impacto. Los aventureros pueden usar esta opción diez veces en total antes de que sus aliados queden demasiado debilitados o reducidos en número como para poder proporcionar apoyo.

Opción: La Última Apuesta de Jimjar

Si los aventureros necesitan algo de ayuda extra en su épica batalla final en la conclusión de la campaña, considera la siguiente opción en la que interviene Jimjar, el gnomo de las profundidades apostador que conocieron en la jaula de los esclavos en el Capítulo 1 de la aventura.

"Jimjar" no es lo que aparente. Él es, en verdad, un dios u otro gran poder disfrazado, o el Elegido de uno de esos poderes, y ha estado vigilando a los héroes desde su primer encuentro en Velkynvelve. Sus razones para hacerlo son cosa suya, pero cuando llega el momento de darlo todo, puede darle a los héroes algo de ayuda para derrotar a los Señores Demoníacos.

En un momento oportuno, Jimjar aparecerá (incluso volviendo de la muerte si parecía que hubiera muerto en algún momento anterior de la aventura) y dará a los personajes unas palabras de ánimo, diciéndoles al final "Apuesto a que podéis conseguirlo".

Cada personaje ganará Inspiración y una bendición de Cerrar Heridas (ver "Otras Recompensas" en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*). Jimjar desaparecerá después de esto, potencialmente apareciendo por última vez al final de la aventura como pista para revelar su verdadera naturaleza antes de desvanecerse en la Infraoscuridad.

¿Quién es realmente Jimjar? Eso depende de tus personajes y la campaña, pero una de las deidades patrón de los personajes es una buena posibilidad. Podría ser también un dios gnómico como Garl Glittergold o Callarduran Smoothhands, conocidos bribones y cambiaformas, y enemigos de los demonios y sus semejantes. Lo más importante es que sirve como "amuleto de la buena suerte" para los personajes cuando estos lo necesitan.

Esta opción funciona particularmente bien su los aventureros han sido amables con el ocasionalmente molesto gnomo de las profundidades a lo largo del transcurso de la campaña ganándose su respeto y gratitud.

Sacrificio Heroico

Los personajes nunca deberían pensar en sacrificar a sus personajes, pero deberías estar preparado para esta posibilidad, s uno o más de los héroes dan sus vidas para derrotar el mal que ha surgido en la Infraoscuridad..

Queda a tu criterio cómo manejar un sucesos así, pero considera tratarlo como una variación extremo de "Éxito con un Coste" del Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*. Como poco, un personaje que sacrifique deliberadamente la vida de su personaje en un esfuerzo heroico y generoso es la antítesis del egoísmo y maldad del Abismo y debería otorgar a sus aliados Inspiración. El sacrificio podría no ser suficiente para ganar por si solo la victoria, pero puede ayudar a cambiar las tornas de la batalla.

Furia de los Demonios

Una vez el talismán del Corazón Oscuro haya sido colocado y los personajes le den la señal a Vizeran, no habrá vuelta atrás.

La espera es la peor parte. El tiempo parece pesar sobre vosotros mientras permanecéis alerta, las armas desenvainadas, cada nervio vibrando con la tensión presente en el aire a vuestro alrededor.

Finalmente, una luz girante comienza a brillar en la oscuridad.

Un zumbido casi inaudible os sacude hasta el tuétano, subiendo y bajando con un vasto corazón en las profundidades. El brillo del Faerzress se acumula y gana en intensidad, creando girantes remolinos en el aire. Un rugido resuena desde un lugar lejano mientras las sombras se mueven en las profundidades de esos pozos de luz. Los demonios están llegando.

The demon lords described in appendix D of chis adventure all appear in the final battle, with the following exceptions:

- Si Fraz-Urb'luu no fue enviado de vuelta al Abismo, su gema será lanzada a la lucha por el ritual de Vizeran. A no ser que los personajes, otro Señor Demoníaco la pisará, destruyéndola, enviando al espíritu de Fraz-Urb'luu de vuelta al Abismo.
- Si Juiblex y Zuggtmoy fueron enviados de vuelta al Abismo en partes anteriores de la aventura, no estarán presentes.
- Baphomet y Yeenoghu estarán ausentes si los personajes activaron el Motor del Laberinto (ver capítulo 14)y salió el resultado 81-00 en la tabla de Efectos del Motor del Laberinto.

Numerosos otros demonios también atraviesan los portales. Durante un breve momento, todos los demonios y Señores Demoníacos quedan desorientados mientras intentan recuperar el equilibrio tras haber sido transportados a lo largo de la Infraoscuridad. Entonces, mientras sus miradas se cruzan entre sí, rugen, gritan o aúllan con un odio demasiado profundo como para que los mortales lo puedan en verdad comprender, ya terrible batalla comienza.

Opción: Jugando la Batalla

En vez de en centrarse en los aventureros esperando el momento y tratando con los restos de la batalla entre los Señores Demoníacos, puedes cambiar el enfoque de esta aventura. Considera hacer que los jugadores tomen el control de los varios Señores Demoníacos del Apéndice D, y que luego jueguen el conflicto entre sí.

Asigna a cada jugador un Señor Demoníaco Disponible, o permite a los jugadores que escojan controlar durante la batalla a un Señor Demoníaco. Tu controlarás a los restantes Señores Demoníacos. Si no hay suficientes Señores Demoníacos para todos los jugadores, puedes usar Balors u otros demonios poderosos para completar los números.

Los jugadores controlarán a los demonios en una batalla a muerte, con la única restricción de que no pueden retirarse del combate. Breves retiradas tácticas son admisibles, pero el ritual de Vizeran ha llenado a los Señores Demoníacos con una furia insaciable.

El demoníaco vencedor de esta batalla, sus puntos de golpe y otros recursos suficientemente drenados, será el enemigo que los aventureros deberán derrotar en la lucha final.

Ajuste de Cuentas Demoníaco

Idealmente, los aventureros y sus aliados deberían permanecer escondidos de los combatientes demonios, dejándoles que se enfrenten entre sí. Sin embargo, hay desafíos para que los personajes superen mientras esperan. Siéntete libre de incluir cuantos quieras de los siguientes mientras narras la lucha entre los Señores Demoníacos y sus esbirros, teniendo en cuenta que los personajes no tendrán tiempo siquiera para un descanso corto antes de enfrentarse al mayor desafío de este encuentro, una lucha con el único Señor Demoníaco restante.

Asalto Demoníaco

Unos violentos demonios menores descubren a uno o más de los personajes donde esperan al final de la batalla, atacando todos a la vez. Tira un d4 para determinar los demonios que intervienen.

Fuerzas de Asalto Demoníacas

d4	Asalto Demoníaco
1	4 **bar-lguras**
2	4 **chasmes**
3	2 **hezrous**
4	4 **vrocks**

Demonio Leadrón

Un quasit invisible intenta robar un objeto pequeño y valioso de uno de los miembros del grupo. El blanco debe superar un control de Sabiduría (Percepción) CD 13 para notar el robo mientras este se produce. Si se falla el control, el quasit marcha con el objeto sin ser detectado. Puedes hacer que la búsqueda del objeto sea un cabo suelto para el final de la aventura. En otro caso, haz que el quasit resulte muerto durante la batalla, con el objeto robado apareciendo tras esta.

Aliado en Peligro

Si cualquiera de los aliados de los personajes jugadores los acompaña, una fuerza de asalto demoníaca (ver arriba), atacará a los PNJs, Los personajes deben decidir si salir de su escondite o no para ayudar a sus aliados contra los demonios. Si lo hacen, otra fuerza de asalto demoníaca los atacará 1d4 asaltos más tarde.

Impacto Cercano

La batalla entre los Señores Demoniacos se acerca peligrosamente a los personajes. Tira un d6 y consulta la tabla de Impacto cercano para determinar el resultado.

Impacto Cercano

d6	Suceso
1-2	**Explosión.** Cada criatura a menos de 20 pies de un puntos que escojas debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 13. Si falla, la criatura sufre 3d6 puntos de daño por fuego, o la mitad de daño si la supera.
3-4	**Cascotes Volando.** Cada criatura a menos de 20 pies de un punto que escojas debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 13. Si falla, la criatura sufre 3d6 puntos de daño contundente y queda tendida en el suelo.
5-6	**Ha caído Cerca.** Un personaje que escojas debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 para esquivar un ataque. Si falla la tirada, el personaje sufre 3d6 puntos de daño contundente.

Transeuntes Amenazados

If the battle takes place enun area habitada como Menzoberranzan, los personajes divisarán transeunters bajo ataque de demonios menores mientras estos buscan presas mças fáciles que enfrentarse a los suyos. Una docena de **dretches** o **manes** (5 por ciento de probabilidades de ambas) atacarán, matarán y consumirán a sus víctimas a no ser que los aventureros intervengan.

Contra Demogorgon

Después de jugar cualquier evento que desees de "La Batalla", la lucha entre los Señores Demoníacos llegará a su fin, y Demogorgon probará por qué es conocido como el Príncipe de los Demonios.

Los sonidos de lucha muere finalmente, el suelo delante vuestro manchado de negro y rojo con sangre e icor demoníacos.

En la terrible presa de Demogorgon, incluso el poderoso Orcus parece casi pequeño. Los tentáculos mantienen quieto al Príncipe Demonio de los no muertos en una presa aplastante, deslizándose sobre la carne infestada de larvas del demonio astado mientras aprietan de forma inexorable. Un suspiro estrangulado surge de la garganta del Señor Demoníaco mientras unos horribles crujidos resuenan en la caverna, y su varita rematada en un cráneo repica al caer al suelo.

Demogorgon lanza la forma inmóvil, la cual comienza a fundirse mientras Orcus vuelve al Abismo que lo engendró. El Príncipe de los Demonios levanta hacia el aire sus dos cabezas y ruge en señal de triunfo. Mientras lo hace, su cabeza más cercana se vuelve, unos ojos ardientes observando el campo de batalla. Lleno de sed de sangre y furia asesina, el Señor Demoníaco busca otro blanco.

Determina las posiciones iniciales de los personajes de acuerdo con sus acciones durante la batalla. Al principio, Demogorgon debería estar al menos a 80 pies de distancia, a no ser que los jugadores señalaran específicamente que se estaban manteniendo cerca del Señor Demoníaco. Demogorgon ha resultado herido durante la lucha, dándoles a los personajes algo de ventaja en la batalla que está por llegar.
Aplica las siguientes penalizaciones al bloque de estadísticas de Demogorgon en el Apéndice D:

- A Demogorgon le quedan 290 puntos de golpe y no puede recuperar puntos de golpe debido a la naturaleza disruptiva del ritual de Vizeran, potenciado por el *Faerzress*.
- Solo le queda un uso durante este día de su rasgo Resiliencia Legendaria.
- Su conjuro innato de *debilidad mental* ha sido gastado, así como todos sus usos diarios menos uno de *disipar magia*, *miedo* y *telequinesis*.
- Con todos los otros señores demoníacos exiliados de vuelta al Abismo, Demogorgon se ha convertido en el centro del disruptivo poder del ritual de Vizeran. Esto impone una penalización de -5 en sus tiradas de ataque, controles de característica y tiradas de salvación.

Incluso en su debilitado estado, el Señor Demoníaco sigue siendo un terrorífico oponente, atacando a los aventureros con una aullante furia mientras se lanza a la batalla.

Ajustes de Cuentas Alternativos

Si lo prefieres, otro Señor Demoníaco que no sea Demogorgon podría ser el vencedor del ajuste de cuentas demoníaco y enemigo final de la campaña. Esto puede ser particularmente apropiado si incurrieron en la ira de un señor demoníaco específico durante la aventura (incluyendo Juiblex o Yeenoghu).

Alternativamente, uno o más de los trasfondos de los personajes podrían estar vinculados con uno Señor Demoníaco en particular.

La Varita de Orcus

Cuando Orcus sea destruido, dejará caer la *Varita de Orcus* (ver Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*), la cual caerá al suelo. Un personaje puede intentar agarrar la varita antes de que Demogorgon se apodere de ella como trofeo, pero hacer eso atraerá la atención y la ira del Príncipe de los Demonios. Enfadada por la derrota de su amo, la Varita de Orcus intentará sintonizarse con la primera criatura voluntaria excepto Demogorgon que la toque. La sintonización será instantánea, permitiendo que las propiedades de la varita puedan ser usadas durante la batalla.

Destruyendo a Demogorgon

Si los personajes reducen al Príncipe de los Demonios a 0 puntos de golpe, perturbarán y destruirán su forma natural. Aullando y farfullando, el Príncipe de los Demonios se desintegrará mientras su ponzoñosa esencia es lanzada de vuelta al Abismo, terminado así con la amenaza demoníaca en la Infraoscuridad. Si los personajes fallan en destruir a Demogorgon, ver "Señores Demoníacos Triunfantes".

Cabos Sueltos

La conclusión de Fuera del Abismo puede ser relativamente rápida y simple si el plan de Vizeran tiene éxito y los héroes salen victoriosos. Los supervivientes de la batalla contra los Señores Demoníacos pueden abrirse paso hasta salir de la Infraoscuridad para informar a una agradecida Alianza de las facciones del mundo de la superficie que la amenaza ha terminado.

Unos cuantos cabos sueltos principales que pueden no haberse resuelto incluyen a los siguientes.

El Grimorio de Gromph

Después de recuperar el grimorio de Gromph Baenre en Sorcere en el Capítulo 15, los personajes podrían pensar en qué hacer con el oscuro tomo una vez la amenaza de los Señores Demoníacos haya terminado. El saber y poder que representa el libro puede ser peligroso en manos de cualquiera, especialmente en las de Vizeran DeVir, dado lo que los personajes saben de él. Sin embargo, el archimago drow no entregará voluntariamente el libro.

Encontrará una forma de deshacerse del grimorio de Gromph de una vez por todas podría ser la base de unas cuantas aventuras, quizás incluso llevando a los personajes al Abismo (ver "Hacia los Pozos de la Telaraña Demoníaca").

Alternativamente, puedes arreglar las cosas para que el libro le sea robado a Vizeran antes de que los personajes puedan tratar con este tema pendiente, pudiendo incluso hacer que necesiten recuperarlo y asegurarse de que sus poderes no vuelvan a ser usados.

Si prefieres atar los cabos correspondientes al grimorio, puedes hacer que este se desvanezca en el Abismo junto con los Señores Demoníacos. Podría ser reclamado por Lolth o perderse

entre las infinitas profundidades de ese plano, listo para resurgir otra vez.

Maldad Duradera

Uno o más de los Señores Demoniacos podrían permanecer en la Infraoscuridad o en el Plano Material al final de la campaña, habiéndoselas arreglado para evitar el caer en la trampa de Vizeran.. Graz'zt es una buena posibilidad. En este caso, una campaña de continuación podría ser necesaria para que los héroes de ya alto nivel adquieran los recursos necesarios para acabar con cualquier Señor Demoníaco restante, dado que el truco del Corazón Oscuro no volverá a funcionar una segunda vez.

Las siguientes aventuras de los personajes podrían requerir de más cooperación con Vizeran DeVir (si sobrevive) o viajar incluso más hacia profundidades de la Infraoscuridad en busca de armas o magias legendarias. Los personajes podrían incluso aventurarse en otros planos de existencia con la ayuda de Araumycos o los bibliotecarios de Gravenhollow, buscando aliados, saber y recursos para combatir contra los Señores Demoníacos y devolverlos al Abismo.

Hacia los Pozos de la Telaraña Demoníaca

Los aventureros ambiciosos podrían decidir llevar la lucha a Lolth, buscando castigarla por lo que liberó en el Plano Material y para desbaratar cualquier cosa que con sus planes haya conseguido.

Vizeran estaría inclinado a ayudarlos a buscar una forma de llegar a los Pozos de la Telaraña Demoníaca (la capa del Abismo propiedad de Lolth), dado que el archimago drow odia a la Reina de las Arañas y como ha subyugado a su raza.

Mientras viajan a través del Abismo, los personajes podrían descubrir que los Señores Demoníacos que derrotaron en la Infraoscuridad pueden ser potenciales aliados en esta nueva misión. Aquellos Señores Demoníacos quiere su propia venganza contra Lolth por sus intrigas, y podría adecuarse a sus locas voluntades el usar a los aventureros como sus agentes para conseguirlo.

Si y cuando los personajes se enfrenten a Lolth, la encontrarán embarazada y rodeada por miles de huevos, su progenie no nacida. Cuando los huevos eclosionen, la Reina Demoníaca de las Arañas planea mandarlos por todo el Abismo, creando una nueva generación de Señores Demoniacos bajo su influencia.

Cómo los héroes pueden desbaratar los locos planes de Lolth es algo que queda por ver!

Señores Demoníacos Triunfantes

En el caso de que los héroes no tuvieran éxito, una potencia nueva campaña podría tener lugar en un Faerûn amenazada, o incluso gobernado, por los Señores Demoníacos con acceso al mundo de la superficie.

Además de sus ejércitos invocados de demonios y criaturas infernales, reunirán fuerzas mortales de caos y maldad bajo su estandarte para lanzar una guerra contra todas las tierras civilizadas.

Un mundo bajo el asalto o el gobierno de los Señores Demoníacos es un mundo necesitado de héroes.

Gromph Baenre

El destino de Gromph Baenre, instigador del caos y rival de Vizeran sigue siendo un misterio. Si todavía vive, su papel en los recientes sucesos le ha reportado muchos nuevos enemigos. La Madre Matrona Quenthel Baenre escogerá un nuevo Archimago de Menzoberranzan para reemplazar a su problemático hermano, sabedora que Gromph no podrá ser encontrado hasta que él mismo decida reaparecer.

Menzoberranzan

Si la Ciudad de las Arañas es el lugar de la batalla final entre los Señores Demoníacos, quedará incluso más dañada de lo que fue durante la llegada de Demogorgon. Informes de los infortunios sufridos por la ciudad se esparcirán a través de la Infraoscuridad, con otras razas y facciones intentando hacerse con algo del poder largamente ostentado por los drow.

A pesar de todos los esfuerzos de Vizeran, n todos los drow creerán que Lolth es responsable del desastre, achacando por el contrario la causa a una falta de fe en la Reina Demoníaca de las Arañas así como a las intrigas de los magos.

El caos y los tumultos en busca de cambio inundarán la ciudad, forzando a las ya debilitadas casas gobernantes a acallar desafíos a su poder mientras hacen concesiones a sus rivales.

Una guerra civil entre los drow no es algo que probablemente quede contenido en Menzoberranzan, o incluso en la Infraoscuridad, mientras los diferentes bandos buscan recursos y ventajas. Los aventureros podrían verse envueltos en uno de los bandos del conflicto, o incluso buscar ayuda en las facciones del mundo de la superficie, buscando mantener el conflicto contenido en la Infraoscuridad hasta que al final termine.

Gauntlgrym

Incluso si los héroes eliminan la amenaza que los Señores Demoníacos representan para Gauntlgrym, la Infraoscuridad sigue hallándose en un estado de caos. Los defensores de Gauntlgrym necesitan ayuda para reconstruir y reforzar las defensas de la ciudad, y seguir vigilantes ante nuevas amenazas que se reúnen en las oscuras profundidades del mundo.

El Rey Bruenor podría ofrecer a los triunfantes héroes títulos y posiciones de poder en su reino con la esperanza de obtener su ayuda contra los problemas que están por llegar. Los aventureros podrían tener la oportunidad de ganarse esos títulos una y otra vez mientras un ejército de la Infraoscuridad marcha sobre el reino enano, decididos a reclamar Gauntlgrym y el poder del Primordial vinculado dentro de su Gran Forja.

Vizeran DeVir

Aunque es, de nombre, un aliado del grupo durante gran parte de esta aventura, Vizeran DeVir no debe ser subestimado.

Una vez la amenaza inmediata haya sido neutralizada, el archimago drow desviará su atención hacia sus objetivos: reclamar lo que considera que es su posición de poder por derecho entre los drow y derrocar el tiránico gobierno de Lolth y sus sacerdotisas. Vizeran podría comenzar una guerra civil entre los elfos oscuros que bien podría afectar fácilmente a otras civilizaciones de la Infraoscuridad o incluso otras partes de Faerûn.

Aunque Vizeran no se volverá inmediatamente contra sus antiguos aliados, los aventureros serían estúpidos si confiaran en él., Aprovechará cualquier oportunidad para incrementar su poder y prestigio, incluyendo el conservar el grimorio de Gromph y cualquier componente u objetos que los aventureros hayan conseguido para él.

Si los aventureros impidieron los planes de venganza de Vizeran colocando el talismán del Corazón Oscuro en otro lugar que no fuera Menzoberranzan, se ganarán la eterna enemistad del archimago drow. Los planes de Vizeran podrían ampliarse para incluir a los aventureros y no solo a su propia gente, y el próximo gran desafío contra el que podrían enfrentarse los héroes bien podría provenir del archimago mientras este planea su venganza.

Apéndice A: Modificando Trasfondos

Este apéndice proporciona trasfondos y vínculos alternativos para los personajes jugadores, con opciones estrechamente relacionadas con los PNJs, temas y eventos de la aventura.

Rasgos Alternativos

Un personaje puede escoger uno de los rasgos siguientes para sustituir el rasgo normalmente otorgado por el trasfondo de su personaje.

Rasgo Opcional: Zapador Profundo

Tienes un don para abrirte camino en los lugares profundos del mundo. Puedes recordar los giros y vueltas de los pasadizos y túneles, de tal forma que siempre puedes volver sobre tus pasos cuando estás bajo tierra. También estás familiarizado con el forrajeo y la supervivencia en la Infraoscuridad, y puedes determinar cuándo una fuente de agua o comida es segura para su consumo. Siempre puedes encontrar suficiente agua y comida para ti y hasta otras cinco personas en la Infraoscuridad, siempre que estén disponibles en esa área.

Rasgo Opcional: Experiencia en la Infraoscuridad

No eres un visitante casual de la Infraoscuridad, ya que has pasado un tiempo considerable aprendiendo sus secretos. Estás familiarizado con las diferentes razas, civilizaciones y asentamientos de la Infraoscuridad, así como con sus rutas principales de viaje. Si fallas un control de Inteligencia para recordar cualquier dato de saber relacionado con la Infraoscuridad, conoces una fuente a la que puedes consultar, a no ser que el DM determine que ese dato es desconocido.



Vínculos Alternativos

Esta tabla proporciona vínculos alternativos que los personajes pueden tener en lugar de los vínculos de sus trasfondos.

Vínculos Sustitutivos

d10	Vínculo
1	Una vez te perdiste en la Infraoscuridad y un grupo de kuotoa te ayudó a encontrar el camino de salida. Descubriste que hay gente bondadosa incluso entre los que pertenecen a una raza por otro lado demente, y hasta el día de hoy te sientes en deuda con ellos por su ayuda.
2	Una vez tuviste la oportunidad de encontrarte con un círculo de micónidos, la gente hongo de la Infraoscuridad. Te ofrecieron refugio y una oportunidad de “unirte a ellos” usando esporas telepáticas, y desde entonces ansías repetir esa experiencia.
3	Uno de tus mejores amigos durante tu juventud era Morista Malkin, una enana escudo y miembro del Enclave Esmeralda. Aunque no la has visto en años, sabes que ha marchado hasta Gauntlgrym.
4	Una vez trabajaste para Davra Jassur, una “solucionadora” Zhentarim, reclutando a nuevos talentos prometedores para la Red Negra. Te ayudó a comenzar como aventurero y tienes una deuda con ella por eso.
5	Durante mucho tiempo has tenido un curioso sueño recurrente acerca de visitar una biblioteca abovedada en las profundidades de la Infraoscuridad, y perderte en el interminable saber que esta contiene.
6	Estudiaste con un gnomo de las profundidades alquimista y minero llamado Kazook Pickshine, el cual salvó una vez tu vida cuando un experimento mágico salió mal. La última vez que oíste hablar de él, su familia controlaba algunas de las minas más grandes en el asentamiento de los gnomos de las profundidades de Blingdenstone.
7	Lo poco que sabes acerca de la Infraoscuridad lo aprendiste viviendo y luchando junto al clan Feldrun de los enanos. Juraste una deuda de honor al clan antes de que se unieran a las fuerzas que buscaban reconquistar Gauntlgrym y se establecieran allí.
8	Hace años, un vicioso noble llamado Ghazrim DuLoc se vio implicado en la muerte de alguien a quien querías. El crimen fue encubierto, sin embargo, y DuLoc desapareció. Los rumores dicen que los Zhentarim le ayudaron en su huída, pero has jurado que un día lo encontrarás.
9	Hace años, perdiste gente a la que amabas durante una incursión a manos de criaturas de la Infraoscuridad. Desaparecieron sin dejar rastro, pero siempre te has preguntado si podrían estar vivos y mantenidos como prisioneros.
10	Conoces bien los salones enanos de Gauntlgrym, pues luchaste junto a los enanos para ayudar a reclamarlo. El Rey Bruenor Battlehammer te felicitó por tu valor, y sabes el precio de sangre que los enanos tuvieron que pagar para recuperar su hogar.

Apéndice B: Objetos Mágicos

Los personajes pueden encontrarse con un cierto número de objetos mágicos inusuales durante el transcurso de esta aventura, incluyendo creaciones de los drow, los gnomos de las profundidades y otros habitantes de la Infraoscuridad.

Portadora del Alba

Arma (Espada Larga), legendaria (requiere sincronización por una criatura de alineamiento no malvado)

Perdida durante eras en la Infraoscuridad, *Portadora del Alba* parece ser un puño de espada chapado. Mientras se aferra el puño, puedes usar una acción bonificada para crear desde el puño un filo de fulgor puro, o hacer que el filo desaparezca.

Portadora del Alba tiene todas las propiedades de una *Hoja Solar* (ver Capítulo 7, Tesoro, de la Guía del Dungeon Master). Mientras se empuña el arma, puedes usar una acción para tocar a una criatura con el filo y lanzar sobre esa criatura *restauración menor*. Una vez usada, esta habilidad no puede ser usada otra vez hasta el siguiente amanecer.

Conciencia. *Portadora del Alba* es un arma consciente neutral bondadosa con una Inteligencia de 12, una Sabiduría de 15 y un Carisma de 14. Tiene oído y visión en la oscuridad hasta un alcance de 120 pies.

La espada puede hablar, leer y entender el común, y comunicarse con su poseedor telepáticamente. Su voz es amable y femenina. Conoce todos los lenguajes que conozcas mientras estés sincronizada con ella.





Personalidad. Forjada por antiguos adoradores del sol, *Portadora del Alba* tiene la misión de llevar la luz a la oscuridad y de luchar contra las criaturas de la oscuridad. Es amable y compasiva con aquellos necesitados, pero fiera y destructiva con sus enemigos. Largos años perdida en la oscuridad han hecho que Portadora del Alba se asuste de la oscuridad y de la soledad. Prefiere que su luz esté siempre encendida e iluminando las áreas de oscuridad, y se resistirá fuertemente a permanecer separada de su poseedor durante cualquier transcurso de tiempo.

Piwafwi (Capa Élfica)

Objeto Maravilloso (requiere sincronización)

Esta oscura capa de seda de araña esta tejida por los drow. Es una capa élfica (ver capítulo 7 “Tesoro” de la *Guía del Dungeon Master*). Pierde su magia si es expuesta a la luz del sol durante 1 hora sin interrupción.

Piwafwi de Resistencia al Fuego

Objeto Maravilloso (requiere sincronización)

Esta capa es una capa élfica (ver capítulo 7 “Tesoro” de la *Guía del Dungeon Master*). También te otorga resistencia al daño por fuego mientras la vistes. Pierde su magia si es expuesta a la luz del sol durante 1 hora sin interrupción.

Gema de Conjuros

Objeto Maravilloso, Rareza varía (sincronización opcional)

Una gema de conjuros puede contener un conjuro de cualquier lista de conjuros. Pasas a ser consciente del conjuro cuando descubres las propiedades de la gema. Mientras sostienes la gema, puedes lanzar el conjuro que contiene como una acción si conoces el conjuro o si el conjuro se halla en tu lista de conjuros. Hacerlo no requiere de ningún componente y tampoco requiere de sincronización. El conjuro desaparece entonces de la gema.

Si el conjuro es de un nivel mayor del que puedes normalmente lanzar, debes realizar un control de característica usando tu característica de conjuros para determinar si puedes lanzarlo con éxito. La CD es igual a 10 + el nivel del conjuro. Si se falla el control, el conjuro desaparece de la gema sin que haya otros efectos.

Cada gema de conjuros tiene un nivel máximo para el conjuro que puede almacenar. El nivel del conjuro determina la rareza de la gema y la CD de la tirada de salvación y bono de ataque del conjuro almacenado, de la forma mostrada en la tabla Gema de Conjuros.

Puedes imbuir la gema con un conjuro si estás sincronizado con ella y esta está vacía. Para hacerlo debes lanzar el conjuro mientras sostienes la gema. El conjuro queda almacenado en la gema en vez de surtir efecto. Lanzar el conjuro debe requerir o bien de una acción o bien de 1 minuto o más tiempo, y el nivel del conjuro no debe ser mayor que el nivel máximo de la gema. Si el conjuro pertenece a la escuela de abjuración y requiere de componentes consumibles, debes proporcionarlos pero pueden tener un valor de la mitad del normal.

Una vez imbuida con un conjuro, la gema no puede volver a ser imbuida con otro conjuro hasta el siguiente amanecer.

Los gnomos de las profundidades crearon estas gemas, y mantienen en secreto el proceso de su creación.

Crital del Portavoz de la Piedra

Objeto Maravilloso, Raro (Requiere sincronización)

Creados por los gigantes de piedra bibliotecarios de Gravenhollow, esta astilla de cristal de cuarzo de diecinueve pulgadas de longitud te proporciona ventaja en todos los controles de Inteligencia (Investigación) que hagas mientras la lleves sobre tu persona.

El cristal tiene 10 cargas. Mientras lo sostiene puedes usar una acción para gastar algunas de sus cargas para lanzar con él uno de los siguientes conjuros: *hablar con los animales* (2 cargas), *hablar con los muertos* (4 cargas), o *hablar con las plantas* (3 cargas).

Cuando lanzas un conjuro de adivinación, puedes usar el cristal en lugar de un componente material que normalmente resultaría consumido, con un coste de 1 carga por nivel del conjuro. El cristal no resulta consumido cuando se usa de esta forma.

El cristal recupera ld6 + 4 cargas gastadas todos los días al amanecer. Si gastas la última carga del cristal, tira un d20. Con un resultado de 1, el cristal se desvanece, perdido para siempre.

Objetos de Artesanía Drow

Los objetos mágicos fabricados por los drow y a veces otras razas de la Infraoscuridad usan componentes y ritos nunca diseñados para que vieran la luz del sol. Muchos de esos objetos, incluyendo armaduras y armas drow y capas piwafwi, pierden permanentemente su magia si se ven expuestos a la luz del sol 1 hora sin interrupción. Los objetos con cargas, como una varita de glóbulos viscosos, también resultan destruidos tras 1 hora de exposición a la luz del sol.

Varita de Glóbulos Viscosos

Varita, Rara, (requiere sincronización)

Fabricada por los drow, esta delgada varita negra tiene 7 cargas. Mientras se empuña, puedes usar una acción para gastar una de sus cargas para hacer que una pequeña gota de material viscoso se lance desde la punta de la varita sobre una criatura que esté a menos de 60 pies de ti. Realiza una tirada de ataque a distancia contra el blanco, con un bono igual a tu modificador de lanzamiento de conjuros (o modificador de Inteligencia si no tienes característica de conjuros) mas tu bono de pericia. Si impactas, el material viscoso se expande y se seca sobre el blanco, el cual se ve atrapado durante 1 hora. Pasado ese tiempo, el material viscoso se agrieta y se cae.

Aplicar una pinta o más de alcohol disuelve inmediatamente el glóbulo, como lo hace de igual forma la aplicación de *aceite de eterealidad* o *disolvente universal*. El glóbulo también se disuelve instantáneamente si se ve expuesto a la luz del sol. Ningún otro proceso no mágico puede retirar el material viscoso hasta que se deteriore por si mismo.

Diariamente, la varita recupera 1d6+1 cargas gastadas a medianoche. Si gastas la última carga de la varita, tira un d20. Si sacas un uno, la varita se disuelve en una gelatina inofensiva y es destruida.

Como objeto de artesanía drow, una *varita de glóbulos viscosos* es destruida si es expuesta a la luz del sol durante 1 hora ininterrumpida.

Gema de Conjuros

Nivel máximo de Conjuro	Gema	Rareza	CD Salv.	Bono de Ataque
Truco	Obsidiana	Poco Común	13	+5
1º	Lapislázuli	Poco Común	13	+5
2º	Cuarzo	Raro	13	+5
3º	Piedrasangre	Raro	15	+7
4º	Ámbar	Muy Raro	15	+9
5º	Jade	Muy Raro	17	+9
6º	Topacio	Muy Raro	17	+10
7º	Rubí de Estrella	Legendario	18	+10
8º	Rubí	Legendario	18	+10
9º	Diamante	Legendario	19	+11

Apéndice C: Criaturas

Este Apéndice presenta nuevos monstruos y PNJs encontrados en esta aventura.

Monstruos y PNJs por valor de Desafío

Monstruo	VD
Dama de Honor de Zuggtmoy	1 / 8
Sirviente de las Esporas Drow	1 / 8
Derro	1 / 4
Ixitxachitl	1 / 4
Steeder Macho	1 / 4
Sirviente de las Esporas Duergar	1 / 2
Filo del Alma Duergar	1
Steeder Hembra	1
Madera de Zhurk Despertada	2
Chambelán de Zuggtmoy	2
Droki (PNJ)	2
Mango Oscuro Duergar	2
Kavalrachni Duergar	2
Guardián de la Llama Duergar	2
Guardia de Piedra Duergar	2
Xarrorn Duergar	2
Grisha (PNJ)	2
Narrak (PNJ)	2
Ixitxachitl Vampírica	2
Derro Erudito	3
Sirviente de las Esporas Oseogarfio	3
Troglodita Campeón de Laogzed	3
Sirviente de las Esporas Khuul	4
El Rey de los Légamos (PNJs)	4
Yestabrod (PNJ)	4

Derro

Los Derro son humanoides de la Infraoscuridad degenerados que parecen pequeños enanos. Crueles y locos, disfrutan atormentando a los demás, incluso entre ellos mismos.

Los Derro tienen una piel gris azulada y cabellos lisos grises o amarillos. Sus ojos de un color blanco pálido uniforme carecen complemente de iris y pupilas.

Origen No Natural: Los Derro creen que fueron creados por su dios, Diirinka, pero en realidad son el resultado de unos crueles experimentos sobre enanos realizados por Desolladores de Mentes- Como los Duergar, los derro eran una raza de esclavos de los Desolladores de Mentes, pero que al final se liberaron.

Nacidos en la Locura: El proceso de su creación volvió a los derro irremediablemente locos. Cooperan entre si solo por necesidad o cuando son liderados por un líder carismático.

Vida de Desgaste: Los derro pueden llegar a vivir ciento cincuenta años, pero maduran y se reproducen pronto. Cuando sus ancianos creen que su número está llegando a ser inmanejable, los derro declaran la guerra a otra raza y atacan como una horda temeraria, luchando hasta que su número decrece a un nivel tolerable. Estas despiadadas purgas eliminan a los débiles entre los derro y son llamadas “Guerras de Unificación”.

Ciudadanos de Segunda Clase. Los derro no crean asentamientos propios. Por el contrario, forman pequeños enclaves aislados en asentamientos no derro por toda la Infraoscuridad, donde son tratados como alimañas o esclavos.

Sus propias despiadadas políticas impiden que los derro monten una resistencia efectiva contra estos abusos.

Armas Derro. Los derro empuñan armas especiales. Usan una lanza corta engarfiada. La cual es un arma marcial de melee que produce 1d4 puntos de daño perforante, pesa 2 libras y tiene la propiedad de arma ligera (ver Capítulo 5, “Equipo”, del *Manual del Jugador)*. No posee las propiedades de versátil o arrojadiza de una lanza normal. Al impactar con este arma, el usuario puede elegir no producir daño e intentar derribar al blanco, en cuyo caso, este debe superar una tirada de salvación de Fuerza o quedar tendido en el suelo. La CD es de 8 + el modificador de Fuerza del usuario + el bono de pericia del usuario.

Los derro usan también una ballesta ligera de repetición que viene con un cartucho que puede albergar hasta seis virotes de ballesta.

Este arma es similar a una ballesta ligera excepto que tiene la mitad de rango de alcance (40/ 160 pies) y no tiene la propiedad de Recarga. Se recarga automáticamente después de disparar hasta que se quede sin munición. Recargar el cartucho requiere de una acción.

Derro

Humanoide pequeño (derro), caótico maligno

Categoría de Armadura 13 (Armadura de Cuero)
Puntos de Golpe 13 (3d6+3)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	9 (-1)

Habilidades Sigilo +4
Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, percepción pasiva 7
Lenguajes Enano, Bajocomún
Desafío 1/4 (50 PX)

Locura. El derro tiene ventaja en todas las tiradas de salvación contra ser hechizado o asustado.

Resistencia Mágica. El derro tiene ventajas en todas las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Sensibilidad a la Luz. Mientras esté bajo la luz del sol, el derro sufre desventaja en las tiradas de ataque así como en los controles de Sabiduría (Percepción) que se basen en la visión.

Acciones

Lanza Corta Engarfiada. Ataque de Arma c/c: +2 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Golpear:* 1 (1d4-1) puntos de daño perforante. Si el blanco es una criatura, el derro puede escoger no producir daño al blanco, en cuyo caso, el blanco debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 9 o quedar tendido en el suelo.

Ballesta Ligera de Repetición. Ataque de Arma a Distancia: +4 a impactar, rango 40/ 160 pies, una criatura. *Al Golpear:* 1 (1d4-1) puntos de daño perforante.



Variante: Derro Erudito

Los derro eruditos tienen afinidad por la magia arcana, Un derro erudito tiene las mismas estadísticas que un derro, excepto que tiene 49 (11d6 + 11) puntos de golpe, un Carisma de 14 (8+2) y un valor de Desafío de 3 (700 PX). El erudito gana además los siguientes rasgos.

Conjuros. El derro es un lanzador de conjuros de 5º nivel. Su característica de conjuros es el Carisma (salvación CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuros). El derro conoce los siguientes conjuros de hechicero:

Trucos (a voluntad): *rociada ácida, luz, mano de mago, mensaje y rayo de escarcha*

1º nivel (4 ranuras): *manos ardientes, orbe cromático, dormir*

2º nivel (3 ranuras): *invisibilidad, Trepar cual arácnido*

3º nivel (2 ranuras): *parpadeo, rayo relampagueante*

Ixitxachitl

Las Ixitxachitl (pronunciado ick-*zit*-zah-chit-ul) son criaturas acuáticas parecidas a mantas rayas, con pequeñas manos acabadas en garras al final de sus “alas” y negros ojos que brillan con una siniestra inteligencia. Muchas criaturas confunden a las ixitxachitl con mantas rayas comunes, pero esto puede ser un error mortal. Las ixitxachitl son tan malvadas como astutas, lo que lleva a su común apodo de “rayas demonio”. Habitan masas de agua salda y dulce, pero su violenta naturaleza hace que se sepa poco de ellas.

Lucha por la Supervivencia. Las Ixitxachitl emergen de huevos como pequeñas criaturas de poco más de un palmo de ancho. Desde ese momento, luchan por sobrevivir a cualquier precio, creciendo durante toda su vida. Aquellas ixitxachitl que dominan los secretos de la supervivencia ganan poderes de regeneración y de absorción de la fuerza vital de otras criaturas.

Hambrientas. Las Ixitxachitl agujerean arrecifes de coral u otras formaciones naturales en el agua para crear guaridas laberínticas, a veces recibiendo ayuda obligada de especies acuáticas que han esclavizado. Típicamente dejan asolada un área hasta moverse a otros nuevos terrenos fértiles, dejando abandonadas sus antiguas guaridas. Bancos de ixitxachitl a veces luchan con otras criaturas para reclamar zonas de alimentación y territorio.

Adoradoras de Demonios. Las ixitxachitl veneran y sirven a varios demonios, particularmente a Demogorgon, a quien consideran su patrón y creador. Tienen una intensa rivalidad con los Merrow acerca de cual de las dos razas son los mayores y mas favorecidos sirvientes del Príncipe de los Demonios.

Ixitxachitl

Aberración Pequeña, Caótico Maligno

Categoría de Armadura 15 (Armadura Natural)
Puntos de Golpe 18 (4d8+4)
Velocidad 0 pies, Nadando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 11
Lenguajes Abisal, Ixitxachitl
Desafío 1/4 (50 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de Arma c/c:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un blanco.
Impacto: 4 (1d6 + 1) puntos de daño perforante.

Reacciones

Cola Barbada. Cuando una criatura provoca un ataque de oportunidad por parte del ixitxachitl, el ixitxachitl puede realizar el siguiente ataque en vez de usar su mordisco. *Ataque de Arma c/c:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco.
Impacto: 7 (1d8 + 3) puntos de daño perforante.



Ixitxachitl Vampírica

Aberración Mediana, Caótico Maligno

Categoría de Armadura 16 (Armadura Natural)
Puntos de Golpe 44 (8d8+8)
Velocidad 0 pies, Nadando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 11
Lenguajes Abisal, Ixitxachitl
Desafío 2 (450 PX)

Regeneración. El ixitxachitl recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno. El ixitxachitl solo muere si comienza su turno con 0 puntos de golpe.

Acciones

Mordisco Vampírico. *Ataque de Arma c/c:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar: 6* (1d8 + 2) puntos de daño perforante. El blanco ha de superar una tirada de salvación de constitución CD 11 o ver su máximo de puntos de golpe reducido en una cantidad igual al daño sufrido, y el ixitxachitl recupera una cantidad de puntos de golpe igual a esa cantidad. Esta reducción del máximo de puntos de golpe dura hasta que el blanco termina un descanso largo. El blanco muere si su máximo de puntos de golpe se ve reducido a 0.

Reacciones

Cola Barbada. Cuando una criatura provoca un ataque de oportunidad por parte del ixitxachitl, el ixitxachitl puede realizar el siguiente ataque en vez de usar su mordisco. *Ataque de Arma c/c:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar: 7* (1d8 + 3) puntos de daño perforante.

Variante: Ixitxachitl Clérigo

Algunos ixitxachitl e ixitxachitl vampíricos son capaces de lanzar conjuros divinos. Esas criaturas ganan los siguientes rasgos.

Conjuros. La ixitxachitl es un lanzador de conjuros de 5º nivel que usa la Sabiduría como característica de conjuros (CD de la salvación de conjuros 11, +3 a impactar con efectos de conjuros). La ixitxachitl tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): *guía, taumaturgia*
1º Nivel (4 ranuras): *hechizar persona, crear o destruir agua*
2º Nivel (3 ranuras): *Paralizar persona, silencio*
3º Nivel (2 ranuras): *disipar magia,* don de lenguas

Otras Criaturas

Esta sección introduce nuevas criaturas, así como variaciones de monstruos descritos en el *Manual de Monstruos*

Duergar

El *Manual de Monstruos* proporciona estadísticas para el **duergar** típico armado. La aventura completa muestra otros tipos de duergar, incluyendo los siguientes.

Duergar Filo del Alma

Los Filos del Alma son asesinos con la capacidad de manifestar filos de energía psiónica.

Duergar Guardia de Piedra

Los Guardias de Piedra son guerreros veteranos que sirven el Rey Profundo como guardaespaldas, tropas de élite y policía secreta.

Duergar Guardián de la Llama

Los Guardianes de la llama son una muy respetada orden de clérigos psiónicos que sirven al dragón rojo Themberchaud en Gracklstugh, y cuyos miembros son consejeros del Rey Profundo. Los duergar Guardianes de la Llama usan las mismas estadísticas que el **duergar** del Manual de Monstruos excepto que su Valor de Desafío es de 2 (450 XP) y tiene los siguientes rasgos adicionales.

Lanzamiento Innato de Conjuros (Psiónica). La característica de lanzamiento de conjuros innatos del Guardián de la Llama es la Sabiduría (salvación de conjuro CD 12). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes.
A voluntad: *Amigos, mensaje*
3/día: *Orden*

Lanzamiento de Conjuros. El Guardián de la Llama es un lanzador de conjuros de 3º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Sabiduría (salvación de conjuro CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuros). El Guardián de la llama tiene preparados los siguientes conjuros:
Trucos (a voluntad): guía, remendar, llama sagrada
1º nivel (4 espacios): perdición, infligir heridas, escudo de la fe
2º nivel (2 espacios)· mejorar característica, Arma Espiritual

Duergar Kavalrachni

Los viciosos kavalrachni son la caballería de la ciudad duergar de Gracklstugh, cabalgando tarántulas gigantes (ver el bloque de estadísticas de **tarántula gigante hembra** al final de este apéndice).
Los duergar kavalrachni tienen las mismas estadísticas que los **duergar** en el *Manual de Monstruos*, excepto que su valor de desafío es 2 (450 PX) y tienen el siguiente rasgo de entrenamiento de caballería y acción de Ballesta Pesada.

Entrenamiento de Caballería. Cuando el duergar impacte sobre un blanco con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, mientras está montado sobre una tarántula gigante hembra, la tarántula puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra ese blanco como una reacción.
Ballesta Pesada. *Ataque de Arma a Distancia:* +4 a impactar, alcance 100/400 pies, un blanco. *Impacto:* 5 (1d10) puntos de daño perforante.

Duergar Mango Oscuro

Los Mangos Oscuros son los miembros del cuerpo secreto de agentes psiónicos del Rey Profundo. Los Mangos Oscuros tienen las mismas estadísticas que el **duergar** del Manual de Monstruos excepto que su Valor de Desafío es de 2 (450 PX) y tienen el siguiente rasgo adicional.

Lanzamiento Innato de Conjuros (Psiónica). La característica de lanzamiento de conjuros innatos del Mango Oscuro es la Inteligencia (salvación de conjuro CD 10). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, si requerir de componentes.
A voluntad: *Amigos, mano de mago*
1/día cada: *disfrazarse a si mismo, sueño*

Duergar Xarrorn

Los xarrorn son los guerreros duergar del clan Xardelvar, entrenados para empuñar lanzas que expelen fuego alquímico.

Duergar Filo del Alma

Humanoide Mediano (enano), legal maligno

Categoría de Armadura 14 (armadura de cuero)
Puntos de Golpe 18 (4d8)
Velocidad 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Resistencias al Daño veneno
Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10
Lenguajes Enano, Infracomún
Valor de Desafío l (200 PX)

Resistencia Duergar. El duergar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, conjuros e ilusiones, así como para resistir el ser hechizado o paralizado.

Lanzamiento Innato de Conjuros (Psiónica). La característica de lanzamiento de conjuros innatos del duergar es la Sabiduría (salvación de conjuro CD 12, +4 a golpear con hechizos). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, si requerir de componentes.
A voluntad; *cuchilla protectora, impacto verdadero*
3/día cada: *saltar, marca del cazador*

Sensibilidad a la Luz del Sol. Mientras se halla bajo la luz del sol, el duergar sufre desventaja en las tiradas de ataque así como en los controles de Sabiduría (Percepción) basados en la vista.

Acciones

Agrandar (Se recarga tras un Descanso Corto o Largo). Durante 1 minuto, el duergar incrementa mágicamente su tamaño, junto con el de cualquier cosa que estuviera vistiendo o portando. Mientras está agrandado, el duergar tiene tamaño grande, dobla sus dados de daño con ataques de arma basados en la fuerza (incluido ya en los ataques), y realiza todos los controles de Fuerza y tiradas de salvación de Fuerza con ventaja. Si el duergar carece de espacio para adquirir tamaño grande, obtiene el mayor tamaño posible en el espacio disponible.

Crear Filo del Alma. El duergar crea una espada visible de fuerza psiónica del tamaño de una espada corta. El arma aparece en las manos del duergar y se desvanece si abandona las manos de este o si el duergar muere o queda incapacitado.

Invisibilidad (Se recarga tras un Descanso Corto o Largo). El duergar se vuelve mágicamente invisible por un máximo de 1 hora o hasta que ataque, lance un conjuro, use su rasgo de Agrandar o su concentración se vea rota (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier equipamiento que el duergar vista o lleve también se hará invisible con él.

Filo del Alma. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 Pies, un blanco. Al impactar: 6 (1d6 + 3) daño de fuerza, o 10 (2d6 + 3) daño de fuerza mientras está agrandado. Si el Filo del Alma tiene ventaja en la tirada de ataque, el ataque produce 3 (1d6) puntos extra de daño de fuerza.

Duergar Guardia de Piedra

Humanoide Mediano (enano), legal maligno

Categoría de Armadura 18 (Cota de malla, escudo)
Puntos de Golpe 39 (6d8 + 12)
Velocidad 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	11(+0)	10 (+0)	9 (-1)

Resistencias al Daño veneno
Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10
Lenguajes Enano, Infracomún
Valor de Desafío 2 (450 PX)

Resistencia Duergar. El duergar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, conjuros e ilusiones, así como para resistir el ser hechizado o paralizado.

Formación de Falange. El duergar tiene ventaja en las tiradas de ataque y tiradas de salvación de Destreza mientras esté a menos de 5 pies de un aliado duergar que empuñe un escudo.

Sensibilidad a la Luz del Sol. Mientras se halla bajo la luz del sol, el duergar sufre desventaja en las tiradas de ataque así como en los controles de Sabiduría (Percepción) basados en la vista.

Acciones

Agrandar (Se recarga tras un Descanso Corto o Largo). Durante 1 minuto, el duergar incrementa mágicamente su tamaño, junto con el de cualquier cosa que estuviera vistiendo o portando. Mientras está agrandado, el duergar tiene tamaño grande, dobla sus dados de daño con ataques de arma basados en la fuerza (incluido ya en los ataques), y realiza todos los controles de Fuerza y tiradas de salvación de Fuerza con ventaja. Si el duergar carece de espacio para adquirir tamaño grande, obtiene el mayor tamaño posible en el espacio disponible.

Cuchillo del Rey (Espada Corta). Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance 5 pies , un blanco. *Al Impactar:* 7 (1d6 +4) daño perforante, o 11 (2d6 + 4) daño perforante mientras está agrandado.

Jabalina. Ataque de Arma C/C o a distancia: +6 a impactar, alcance 5 pies o rango 30/120 pies, un blanco. *Al Impactar:* 7 (1d6 + 4) daño perforante o 11 (2d6+ 4) daño perforante cuando está agrandado.

Invisibilidad (Se recarga tras un Descanso Corto o Largo). El duergar se vuelve mágicamente invisible por un máximo de 1 hora o hasta que ataque, lance un conjuro, use su rasgo de Agrandar o su concentración se vea rota (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier equipamiento que el duergar vista o lleve también se hará invisible con él.

Duergar Xarrorn

Humanoide Mediano (enano), legal maligno

Categoría de Armadura 18 (placas)
Puntos de Golpe 26 (4d8 + 8)
Velocidad 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Resistencias al Daño veneno
Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10
Lenguajes Enano, Infracomún
Valor de Desafío 2 (450 PX)

Resistencia Duergar. El duergar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, conjuros e ilusiones, así como para resistir el ser hechizado o paralizado.

Sensibilidad a la Luz del Sol. Mientras se halla bajo la luz del sol, el duergar sufre desventaja en las tiradas de ataque así como en los controles de Sabiduría (Percepción) basados en la vista.

ACCIONES

Agrandar (Se recarga tras un Descanso Corto o Largo). Durante 1 minuto, el duergar incrementa mágicamente su tamaño, junto con el de cualquier cosa que estuviera vistiendo o portando. Mientras está agrandado, el duergar tiene tamaño grande, dobla sus dados de daño con ataques de arma basados en la fuerza (incluido ya en los ataques), y realiza todos los controles de Fuerza y tiradas de salvación de Fuerza con ventaja. Si el duergar carece de espacio para adquirir tamaño grande, obtiene el mayor tamaño posible en el espacio disponible.

Lanza de Fuego. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar (con desventaja si el blanco está a menos de 5 pies del duergar), alcance 10 pies, un blanco. Al Impactar: 9 (1dl2 + 3) daño perforante mas 3 (1d6) daño por fuego, o 16 (2d12 + 3) daño perforante mas 3 (1d6) daño por fuego.

Llamarada (Recarga 5-6). Desde su lanza de Fuego, el duergar dispara un cono de fuego de 15 pies o una línea de 30 pies de largo y 5 de ancho. Cada criatura en el área debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 10 (3d6) daño por fuego si falla la tirada de salvación o la mitad del daño si la supera.

Invisibilidad (Se recarga tras un Descanso Corto o Largo). El duergar se vuelve mágicamente invisible por un máximo de 1 hora o hasta que ataque, lance un conjuro, use su rasgo de Agrandar o su concentración se vea rota (como si se concentrara en un conjuro). Cualquier equipamiento que el duergar vista o lleve también se hará invisible con él.

Micónidos

Los micónidos que abrazan a Zuggtmoy pueden desarrollar nuevos tipos de esporas más destructivos. Los micónidos adultos pueden tener dos de los siguientes efectos de esporas. Los micónidos soberanos tienen todos estos efectos de esporas.
Esporas Cáusticas (1/día). El micónido libera esporas en un cono de 30 pies. Cada criatura dentro del cono debe superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 1d6 puntos de daño por ácido al principio de cada uno de los turnos del micónido. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de su turno, terminando con el efecto si tiene éxito. La CD de salvación es de 8 + el modificador de Constitución del Micónido + el bono de pericia del Micónido.
Esporas de Infestación (1/Día). El micónido libera esporas que estallan en una nube que llena una esfera de 10 pies de radio centrada en él, y la nube permanece durante 1 minuto. Cualquier criatura de carne y sangre en la nube cuando aparece o que entre en ella con posterioridad deberá realizar una tirada de salvación de Constitución. La CD de salvación es de 8 + el modificador de Constitución del Micónido + el bono de pericia del Micónido.
Si supera la tirada, la criatura no puede ser infectada por esas esporas durante 24 horas. Si falla la tirada, la criatura es infectada con una enfermedad llamada Esporas de Zuggtmoy, y también gana una forma de locura indefinida (determinada tirando en la tabla Locura de Zuggtmoy en el apéndice D) que durará hasta que la criatura sane de la enfermedad o muera. Mientras esté infectada de esta forma, la criatura no puede volver a infectarse, y debe volver a repetir la tirada de salvación cada 24 horas, terminando con la infección si tiene éxito. Si falla, el cuerpo de la criatura es lentamente invadido por crecimientos fúngicos, y tras tres de esas tiradas de salvación fallidas, la criatura muere y es reanimada como un sirviente de las esporas si pertenece a un tipo de criatura adecuado (ver la entrada de los “Micónidos” en el *Manual de Monstruos*).
Esporas de Euforia (1/Día). El micónido libera una nube de esporas en una esfera de 20 pies de radio centrada sobre él mismo. Otras criaturas en el área deben superar una tirada de salvación de Constitución o quedar envenenadas durante 1 minuto. La CD de salvación es de 8 + el modificador de Constitución del Micónido + el bono de pericia del Micónido. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito. Cuando el efecto termina la criatura gana un nivel de agotamiento.

Sirvientes de las Esporas

Se presentan aquí las estadísticas de cuatro nuevos tipos de sirvientes de las esporas.

Sirviente de las Esporas Khuul

Planta Grande, no alineado

Categoría de Armadura 16 (armadura natural)
Puntos de Golpe 93 (11d10 + 33)
Velocidad 30 pies, nadando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2(-4)	6 (-2)	l (-5)

Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición cegado, hechizado, asustado, paralizado, envenenado
Sentidos visión a ciegas 30 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 8
Lenguajes -
Valor de Desafío 4 (1.100 PX)

ACCIONES

Multiataque. El sirviente de las esporas realiza dos ataques con las pinzas.

Pinza. Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance 10 pies, un blanco. *Al Impactar:* 11 (2d6 + 4) daño contundente. El blanco queda apresado (CD 14 para escapar) si es una criatura Grande o más pequeña y el sirviente de las esporas no tiene a otra criatura apresada.

Sirviente de Esporas Drow

Planta mediana, No Alineado

Categoría de Armadura 15 (Camisote de Mallas)
Puntos de Golpe 13 (3d8)
Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Inmunidad a Condiciones cegado, hechizado, asustado, paralizado
Sentidos visión a ciegas 30 pies (ciego mas allá de esta distancia), percepción pasiva 8
Lenguajes -
Desafío 1/8 (25 PX)

Acciones

Espada Corta. *Ataque de Arma C/C:* +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) puntos de daño perforante.

Sirviente de Esporas Duergar

Planta mediana, No Alineado

Categoría de Armadura 16 (Cota de Escamas, Escudo)
Puntos de Golpe 26 (4d8+8)
Velocidad 15 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Inmunidad a Condiciones cegado, hechizado, asustado, paralizado
Sentidos visión a ciegas 30 pies (ciego mas allá de esta distancia), percepción pasiva 8
Lenguajes -
Desafío 1/8 (25 PX)

Acciones

Pico de Guerra. *Ataque de Arma C/C:* +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Al Impactar: 6* (1d8 + 2) puntos de daño perforante.

Sirviente de Esporas Oseogarfio

Planta mediana, No Alineado

Categoría de Armadura 15 (Armadura natural)
Puntos de Golpe 75 (1d10+10)
Velocidad 20 pies, trepando 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Inmunidad a Condiciones cegado, hechizado, asustado, paralizado
Sentidos visión a ciegas 30 pies (ciego mas allá de esta distancia), percepción pasiva 8
Lenguajes -
Desafío 3 (700 PX)

Acciones

Multiataque. El sirviente de las esporas realiza dos ataques de garfio.
Garfio. *Ataque de Arma C/C:* +6 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. Impacto*:* 11(2d6 +42) puntos de daño perforante.

Trogloditas

El Manual de Monstruos proporciona estadísticas para el troglodita típico. De vez en cuando, una tribu troglodita produce un espécimen inusualmente inteligente y fuerte que puede escupir ácido, lo que muchos trogloditas consideran bendiciones de Laogzed, su dios demoníaco. Estos robustos campeones trogloditas suelen ser excelentes caudillos.

Troglodita Campeón de Laogzed

Humanoide Mediano (Troglodita), caótico maligno

Categoría de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 59 (7d8 + 28)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)

Habilidades Atletismo +6, Intimidación +3, Sigilo +3
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11
Lenguajes Troglodita
Valor de Desafío 3 (700 PX)

Piel Camaleónica. El troglodita tiene ventaja en todos los controles de Destreza (Sigilo) realizados para esconderse.

Hedor. Cualquier otra criatura que no sea un troglodita que comience su turno a menos de 5 pies del troglodita debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedar envenenado hasta el principio de su siguiente turno. Si supera la tirada de salvación, la criatura es inmune al hedor de todos los trogloditas durante 1 hora.

Sensibilidad a la Luz del Sol. Mientras se halla bajo la luz del sol, el troglodita sufre desventaja en las tiradas de ataque así como en los controles de Sabiduría (Percepción) basados en la vista.

Acciones

Multiataque. El troglodita realiza tres ataques, uno con su mordisco y dos o bien con sus garras o bien con su gran garrote.

Mordisco. Ataque de Arma C/C; +6 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar:* 6 (1d4 + 4) daño perforante.

Garra. Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar:* 6 (1d4 + 4) daño cortante.

Gran Garrote. Ataque de Arma C/C, +6 a impactar , alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar:* 8 (1d8 + 4) daño contundente.

Rociada Ácida (Recarga 6). El troglodita escupe ácido en una línea de 15 pies de largo y 5 de ancho. Cada criatura en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 14, sufriendo 10 (3d6) puntos de daño por ácido si falla la tirada de salvación o la mitad de daño si la supera.

Criaturas Varias

Esta sección contiene estadísticas para varias criaturas extrañas y monstruos que aparecen en la aventura.

Criaturas Tipo Planta

Zuggtmoy tiene varias doncellas fúngicas y un chambelán para que la ayuden a prepararse para su boda con Araumycos. Mientras tanto, sus sirvientes micónidos usas maderas de Zurkh despertados para proteger sus arboledas fúngicas.

Madera de Zurkh Despertado

Esta criatura es un hongo madera de zurkh corriente (ver "Hongos de la Infraoscuridad" en el Capítulo 2) al que se le ha otorgado inteligencia y movilidad. Un madera de zurkh despertado puede ser creado lanzando el conjuro de despertar sobre un hongo madera de zurkh normal. Un soberano micónido puede crear también uno realizando un largo ritual.

Un madera de zurkh despertado tiene las mismas estadísticas que un **árbol despertado** (ver apéndice A del *Manual de Monstruos*) con las siguientes modificaciones:

- El madera de zurkh despertado tiene visión en la oscuridad hasta un alcance de 120 pies.
- Si el madera de zurkh despertado fue creado por un soberano micónido no podrá hablar.
- El rasgo de apariencia falsa del madera de zurkh despertado le permite hacerse pasar por un hongo madera de zurkh ordinario (en vez de un árbol).

Doncella de Zuggtmoy

Planta Mediana, Caótico Maligno

Categoría de Armadura 13 (armadura natural)
Puntos de Golpe 21 (5d8)
Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	14 (+2)	8 (-1)	18 (+4)

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9
Lenguajes comprende el Abisal pero no puede hablarlo
Valor de Desafío 1/8 (25 PX)

Paso Fúngico. Una vez durante su turno, la doncella puede usar 10 pies de su movimiento para desplazarse mágicamente de un parche de hongos vivos a menos de 5 pies de distancia y emerger en otro a menos de 60 pies del primero, apareciendo en un espacio sin ocupar a menos de 5 pies del segundo parche de hongos. Los hongos o parches de hongos deben ser de tamaño Grande o mayores.

Acciones

Esporas Alucinatorias. La doncella puede lanzar esporas a una criatura que vea a menos de 5 pies de ella. El blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o quedar envenenado durante 1 minuto. Mientras esté envenenado de esta forma, el blanco quedará incapacitado. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito.

Esporas de Infestación (1/Día). La Doncella libera esporas que estallan en una nube que llena una esfera de 10 pies de radio centrada en ella misma, y la nube permanece durante 1 minuto.

Cualquier criatura de carne y sangre en la nube cuando aparece o que entre en ella con posterioridad deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 10.

Si supera la tirada, la criatura no puede ser infectada por esas esporas durante 24 horas. Si falla la tirada, la criatura es infectada con una enfermedad llamada Esporas de Zuggtmoy, y también gana una forma de locura indefinida (determinada tirando en la tabla Locura de Zuggtmoy en el apéndice D) que durará hasta que la criatura sane de la enfermedad o muera. Mientras esté infectada de esta forma, la criatura no puede volver a infectarse, y debe volver a repetir la tirada de salvación cada 24 horas, terminando con la infección si tiene éxito. Si falla, el cuerpo de la criatura es lentamente invadido por crecimientos fúngicos, y tras tres de esas tiradas de salvación fallidas, la criatura muere y es reanimada como un sirviente de las esporas si pertenece a un tipo de criatura adecuado (ver la entrada de los "Micónidos" en el *Manual de Monstruos*).

Las doncellas de Zuggtmoy son criaturas tipo planta con formas vagamente humanoides. Sus frágiles cuerpos están cubiertos con racimos de líquenes fosforescentes y crujientes crecimientos parecidos a tumores.

Chambelán de Zuggtmoy

Planta Grande, Caótico Maligno

Categoría de Armadura 13 (armadura natural)
Puntos de Golpe 45 (6d10 + 12)
Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	11 (+-0)	8 (-1)	12 (+l)

Resistencias al Daño contundente, perforante
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9
Lenguajes Abisal, Infracomún
Valor de Desafío 2 (450 PX)

Portal de Hongos. El Chambelán cuenta como un hongo a efectos del rasgo de Paso Fúngico de las Doncellas de Zuggtmoy.

Esporas Venenosas. Cuando el chambelán sufre daño, libera una nube de esporas. Las criaturas a menos de 5 pies del Chambelán cuando esto suceda deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedar envenenadas durante 1 minuto. Una criatura debe repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito.

Acciones

Multiataque. El chambelán realiza dos ataques de golpe.

Golpe. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco *Al impactar:* 10 (2d6 + 3) daño contundente.

Esporas de Infestación (1/Día). El Chambelán libera esporas que estallan en una nube que llena una esfera de 10 pies de radio centrada en él mismo, y la nube permanece durante 1 minuto.

Cualquier criatura de carne y sangre en la nube cuando aparece o que entre en ella con posterioridad deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12.

Si supera la tirada, la criatura no puede ser infectada por esas esporas durante 24 horas. Si falla la tirada, la criatura es infectada con una enfermedad llamada Esporas de Zuggtmoy, y también gana una forma de locura indefinida (determinada tirando en la tabla Locura de Zuggtmoy en el apéndice D) que durará hasta que la criatura sane de la enfermedad o muera. Mientras esté infectada de esta forma, la criatura no puede volver a infectarse, y debe volver a repetir la tirada de salvación cada 24 horas, terminando con la infección si tiene éxito. Si falla, el cuerpo de la criatura es lentamente invadido por crecimientos fúngicos, y tras tres de esas tiradas de salvación fallidas, la criatura muere y es reanimada como un

sirviente de las esporas si pertenece a un tipo de criatura adecuado (ver la entrada de los "Micónidos" en el *Manual de Monstruos*).
Un chambelán de Zuggtmoy parece una masa de moho azul vagamente bípedo con una vaga insinuación de un rostro encajonada bajo una caperuza de musgo. Golpea a sus enemigos con sus puños fúngicos.

Tarántulas Gigantes

Los duergar crían y entrenan a estas tarántulas gigantes habitantes de la Infraoscuridad. Las tarántulas macho son tan grandes como ponis y son usadas por los duergar como bestias de carga. Las hembras, más grandes, son entrenadas y usadas como monturas. Las tarántulas no tejen telas, pero exudan una substancia pegajosa en sus patas que les permite caminar por las paredes y techos sin problemas, así como atrapar a sus presas.

Tarántula Hembra

Bestia Grande, no Alineada

Categoría de Armadura 14 (Armadura natural)
Puntos de Golpe 30 (4d10+8)
Velocidad 30 pies, trepando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades Sigilo +7
Sentidos visión a ciegas 120 pies, percepción pasiva 10
Lenguajes -
Desafío 1 (200 PX)

Trepar Cual Arácnido. La tarántula puede trepar por superficies difíciles, incluyendo colgar boca abajo de techos, sin necesidad de realizar controles de característica.

Salto. La tarántula puede gastar todo su movimiento durante un turno para saltar 90 pies tanto vertical como horizontalmente, siempre que su velocidad sea de al menos 30 pies.

Acciones

Mordisco. *Ataque de Arma C/C:* +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto*:* 7(1d8 +3) puntos de daño perforante, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12, sufriendo 9 (2d8) puntos por ácido si falla la tirada, o la mitad si la supera.

Patas pegajosas (Se recarga cuando la Tarántula no tiene criaturas apresadas). *Ataque de Arma C/C:* +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: El blanco se queda pegado a la pata de la tarántula y se considera en presa hasta que escapa (CD 12 para escapar)

Tarántula Macho

Bestia Mediana, no Alineada

Categoría de Armadura 12 (Armadura natural)
Puntos de Golpe 13 (2d8+4)
Velocidad 30 pies, trepando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades Sigilo +5
Sentidos visión a ciegas 120 pies, percepción pasiva 10
Lenguajes -
Desafío 1/4 (50 PX)

Trepar Cual Arácnido. La tarántula puede trepar por superficies difíciles, incluyendo colgar boca abajo de techos, sin necesidad de realizar controles de característica.

Salto. La tarántula puede gastar todo su movimiento durante un turno para saltar 90 pies tanto vertical como horizontalmente, siempre que su velocidad sea de al menos 30 pies.

Acciones

Mordisco. *Ataque de Arma C/C:* +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Al Impactar:* 7(1d8 +2) puntos de daño perforante, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12, sufriendo 9 (2d8) puntos por ácido si falla la tirada, o la mitad si la supera.

Patas pegajosas (Se recarga cuando la Tarántula no tiene criaturas apresadas). *Ataque de Arma C/C:* +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: El blanco se queda pegado a la pata de la tarántula y se considera en presa hasta que escapa (CD 12 para escapar)

Personajes No Jugadores

Esta sección presenta estadísticas de varios personajes no jugadores encontrados a lo largo de la aventura.

Droki

Humanoide Pequeño (Derro), Caótico Maligno

Categoría de Armadura l 5 (cuero tachonado)
Puntos de Golpe 31 (7d6 + 7)
Velocidad 30 pies (60 pies con *Botas de Velocidad*)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	13 (+l)	10 (+0)	5 (-3)	16 (+3)

Habilidades Sigilo +5
Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 7
Lenguajes Enano, Infracomún
Valor de Desafío 2 (450 PX)

Equipo Especial. Droki viste *Botas de Velocidad*.

Locura. Droki tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizado o asustado.

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento de conjuros innatos de Droki es el Carisma (salvación de conjuros CD 13). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales.
A voluntad *ilusión menor*
l / día cada: *oscuridad, miedo, estallar*

Resistencia Mágica. Droki tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Ataque Furtivo (1 por Asalto). Droki produce 7 (2d6) puntos de daño extra cuando impacta sobre su blanco con un ataque de arma y tiene ventaja en la tirada de ataque, o cuando el blanco está a 5 pies de un aliado de Droki que no está incapacitado y Droki no sufre desventaja en la tirada de ataque.

Sensibilidad a la Luz del Sol. Mientras se halla bajo la luz del sol, Droki sufre desventaja en las tiradas de ataque así como en los controles de Sabiduría (Percepción) basados en la vista.

ACCIONES

Multiataque. Droki realiza dos ataques con su espada corta.

Espada Corta. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar:* 6 (1d6 + 3) daño perforante. La espada corta está cubierta con veneno de serpiente que pierde su eficacia tras el primer golpe. Un blanco expuesto al veneno debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11, sufriendo 10 (3d6) puntos de daño de veneno si falla la tirada o la mitad de daño si la supera.

REACCIONES

Parada. Droki añade 3 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que le impacte. Para poder hacer esto, Droki debe poder ver al atacante y estar empuñando un arma de combate cuerpo a cuerpo.

GRISHA

Humanoide Mediano (Humano Damarano), Caótico Maligno

Categoría de Armadura 18 (Cota de malla, escudo)
Puntos de Golpe 33 (6d8 + 6)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+ l)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de Salvación Sab +4, Car +5
Habilidades Persuasión +5, Religión +2
Sentidos Percepción pasiva 12
Lenguajes Común, Infracomún
Valor de Desafío 2 (450 PX)

Lanzamiento de Conjuros. Grisha es un lanzador de conjuros de 6º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es Sabiduría (salvación de Conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuros. Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:
Trucos (a voluntad): *guía, luz, llama sagrada, taumaturgia*
1º nivel (4 espacios): *curar heridas, favor divino, infligir heridas, protección contra el bien, escudo de la fe*
2º nivel (3 espacios): *llama continua, paralizar persona, arma mágica, arma espiritual*
3º nivel (3 espacios): *lanzar maldición, disipar magia, espíritus guardianes*

ACCIONES

Multiataque. Grisha realiza dos ataques con su *mayal +1*.

Mayal +1. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar:* 7 (1d8 + 3) daño contundente.

NARRAK

Humanoide Pequeño (Derro), Caótico Maligno

Categoría de Armadura 12 (15 con armadura de mago)
Puntos de Golpe 40 (9d6 + 9)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	5 (-3)	16 (+3)

Tiradas de Salvación Des +4, Car +5
Habilidades Arcanos +4, Sigilo +4
Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 7
Lenguajes Enano, Infracomún
Valor de Desafío 2 (450 PX)

Locura. Narrak tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizado o asustado.

Resistencia Mágica. Narrak tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Lanzamiento de Conjuros. Narrak es un lanzador de conjuros de 5º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es Carisma (salvación CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuros).
Narrak tiene dos espacios de 2º nivel, los cuales recupera tras finalizar un descanso corto o largo, y conoce los siguientes conjuros de brujo arcano:
Trucos (a voluntad): *estallido sobrenatural, amigos, rociada de veneno*
1º nivel: *armadura de Agathys. Hechizar personaje, mal de ojo*
2º nivel: *paralizar persona, rayo de debilitamiento, trepar cual arácnido*

Sensibilidad a la Luz del Sol. Mientras se halla bajo la luz del sol, Narrak sufre desventaja en las tiradas de ataque así como en los controles de Sabiduría (Percepción) basados en la vista.

ACCIONES

Armadura de Sombras (Se recargar tras un descanso Corto o Largo). Narrak lanza *armadura de mago* sobre si mismo.

Espada Corta. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar:* 5 (1d6 + 2) daño perforante.

Uno con las Sombras. Mientras se halla en una zona en oscuridad o bajo luz tenue, Narrak puede volverse invisible. Permanecerá así hasta que se mueva o realice una acción o una reacción.

El Rey de los Pudins

Humanoide Pequeño (Gnomo, Cambiaformas), caótico maligno

Categoría de Armadura 13 (16 con armadura de mago)
Puntos de Golpe 49 (9d6 + 18)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+ 1)	8 (-1)	17 (+3)

Tiradas de Salvación Con +5, Car +6
Habilidades Arcanos +4, Percepción +2, Sigilo +6, Supervivencia +2
Resistencias al Daño ácido, veneno
Inmunidades a Condición envenenado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Lenguajes Abisal, Gnómico, Terrano, Infracomún
Valor de Desafío 4 (1.100 PX)

Camuflaje Pétreo. El Rey de los Pudins tiene ventaja en todos los controles de Destreza (Sigilo) realizados para esconderse en terreno rocoso.

Astucia Gnómica. El Rey de los Pudins tiene ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra la magia.

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento de conjuros innatos del Rey Pudin es Inteligencia (salvación de conjuros CD 12). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales.

A voluntad: *indetectabilidad* (solo él mismo)
1/día cada: *ceguera/sordera, contorno borroso, disfrazarse a si mismo*

Locura. El Rey de los Pudins tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizado o asustado.

Lanzamientos de Conjuros. El Rey de los Pudins es un lanzador de conjuros de 9º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es Carisma (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuros). El Rey de los Pudins conoce los siguientes conjuros de hechicero:
Trucos (a voluntad): *salpicadura ácida, mano de mago, rociada de veneno, prestidigitación*
1º nivel (4 espacios): *vida falsa, armadura de mago, rayo de dolencia, escudo*
2º nivel (3 espacios): *corona de locura, paso brumoso*
3º nivel (3 espacios): *forma gaseosa, nube apestosa*
4º nivel (3 espacios): *marchitar, confusión*
5º nivel (1 espacio): *nube asesina*

ACCIONES

Pico de Guerra. Ataque de Arma C/C: +3 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar:* 4 (1d8) daño perforante.

Cambiar de Forma. El Rey de los Pudins se transforma mágicamente en un légamo o de vuelta a su forma verdadera. Revierte a su forma verdadera si muere. Cualquier equipo que estuviera vistiendo o portando es absorbido por la nueva forma. En forma de légamo, el Rey de los Pudins retiene su alineamiento, Puntos de Golpe, Dados de Golpe, y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como su acción. Sus estadísticas y capacidades se ven en otro caso reemplazadas por las de la nueva forma.

Crear Baba Verde (Se recarga tras un descanso Largo). El Rey de los Pudins hace aparecer un parche de baba verde (ver "Peligros de los Dungeons" en el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*). La baba verde aparece en una sección de muro, techo o suelo a menos de 30 pies del Rey de los Pudins.

Yestabrod

Monstruosidad Grande, caótico maligno

Categoría de Armadura 15 (armadura natural)
Puntos de Golpe 75 (10d10 + 20)
Velocidad 30 pies

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

Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición envenenado
Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12
Lenguajes Abisal, telepatía 60 pies
Valor de Desafío 4 (1.100 PX)

Resistencia legendaria (1/día). Si Yestabrod falla una tirada de salvación,
puede elegir tener éxito.

ACCIONES

Golpe. Ataque de Arma C/C: +3 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar:* 8 (3d4 + 1) daño contundente mas 7 (3d4) de daño por veneno.

Esporas Caústicas (1/día). Yestabrod libera esporas en un cono de 30 pies. Cada criatura dentro del cono debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o sufrir 1d6 puntos de daño por ácido al principio de cada uno de los turnos de Yestabrod. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de su turno, terminando con el efecto si tiene éxito.

Esporas de Infestación (1/Día). Yestabrod libera esporas que estallan en una nube que llena una esfera de 10 pies de radio centrada en él, y la nube permanece durante 1 minuto.
Cualquier criatura de carne y sangre en la nube cuando aparece o que entre en ella con posterioridad deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12.
Si supera la tirada, la criatura no puede ser infectada por esas esporas durante 24 horas. Si falla la tirada, la criatura es infectada con una enfermedad llamada Esporas de Zuggtmoy, y también gana una forma de locura indefinida (determinada tirando en la tabla Locura de Zuggtmoy en el apéndice D) que durará hasta que la criatura sane de la enfermedad o muera. Mientras esté infectada de esta forma, la criatura no puede volver a infectarse, y debe volver a repetir la tirada de salvación cada 24 horas, terminando con la infección si tiene éxito. Si falla, el cuerpo de la criatura es lentamente invadido por crecimientos fúngicos, y tras tres de esas tiradas de salvación fallidas, la criatura muere y es reanimada como un sirviente de las esporas si pertenece a un tipo de criatura adecuado (ver la entrada de los "Micónidos" en el *Manual de Monstruos*).

Acciones Legendarias

Yestabrod puede realizar dos acciones legendarias escogiendo de entre las opciones siguientes. Solo se puede usar una opción de acción legendaria en un momento dado y solo al final del turno de otra criatura. Yestabrod recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Explosión de Cadáveres. Carne, estiércol y ácido salen despedidos de un cadáver a menos de 20 pies de Yestabrod. Las criaturas a menos de 10 pies del cadáver deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o sufrir 7 (2d6) puntos de daño por ácido.

Absorción Ponzoñosa. Yestabrod absorbe materia putrefacta de un cadáver a menos de 5 pies de él, recuperando 1d8 + 2 puntos de golpe.

Apéndice D: Los Señores Demoníacos

A continuación presentamos las estadísticas de juego para los Señores Demoníacos que juegan papeles en esta historia. ¡¡¡Precaución!!! Son formidables oponentes.

Baphomet

La civilización es una debilidad y el salvajismo es una fortaleza en el credo de Baphomet, el Rey Astado y Príncipe de las Bestias. Gobierna sobre los minotauros y otros con el salvajismo en sus corazones. Es adorado por aquellos que quieren romper con los límites de la civilización y desatar sus naturalezas bestiales, ya que Baphomet concibe un mundo sin limitaciones, donde las criaturas vivan según sus más salvajes deseos.

Los cultos dedicados a Baphomet usan laberintos y nudos complejos como sus emblemas, creando lugares secretos en los que solazarse, incluyendo complejos laberintos del tipo que suele favorecer su maestro. Coronas teñidas en sangre y armas de hierro y latón decoran sus impíos altares.

Con el paso del tiempo, los cultistas de Baphomet se ven corrompidos por su influencia, ganando ojos rojos teñidos en sangre y una espesa capa de pelo. Al final, unos pequeños cuernos crecen en su frente. Con el tiempo un devoto cultista podría incluso transformarse completamente en un minotauro, lo que se considera el mayor de los regalos que puede otorgar el Príncipe de las Bestias.

Baphomet aparece como un gran minotauro de negro pelaje, de 20 pies de altura y con seis cuernos de hierro. Una luz infernal brilla en sus ojos. Aunque lleno de una bestial sed de sangre, en su interior hay un intelecto cruel y astuto dedicado a derribar toda la civilización.

Baphomet empuña un gran glaive llamado Hendecorazones. A veces deja de lado su mortífera arma para poder así cargar contra sus enemigos y golpearlos con los cuernos, tirándolos al suelo, pisoteándolos y desgarrando luego sus cuerpos con los dientes como una bestia furiosa.

La Guarida de Baphomet

La guarida de Baphomet es su palacio, el Lyktion, el cual se encuentran en la capa del Abismo conocida como el Laberinto Interminable. Escondido dentro de los retorcidos pasadizos del laberinto del tamaño de un Plano, el Lyktion está inmaculadamente mantenido y rodeado por un foso construido con la forma de un laberinto de tres dimensiones. El palacio en si es una imponente estructura cuyo interior es tan laberíntico como el plano en el que reside, poblado de minotauros, goristros y quasits.

Acciones de Guarida

En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo los empates de iniciativa), Baphomet puede realizar una acción de guarida para causar uno de los siguientes efectos mágicos; no puede usar el mismo efecto dos veces seguidas:

- Baphomet sella una puerta u otra entrada dentro de la guarida. La abertura no debe estar ocupada. Se llena con piedra sólida durante 1 minuto o hasta que Baphomet cree otra vez este efecto.
- Baphomet escoge una habitación dentro de la guarida que no sea mayor de 100 pies en ninguna de sus dimensiones. Hasta la siguiente cuenta de iniciativa de 20, la gravedad se ve invertida dentro de esa habitación. Cualquier criatura u objeto en la habitación cuando esto ocurra caerá en la dirección del nuevo sentido de la gravedad, a no ser que tengan alguna forma de permanecer flotando. Baphomet puede ignorar la inversión gravitatoria si está en la habitación, aunque le gusta usar su acción para aterrizar en un techo para atacar a blancos que estén volando cerca de él.
- Baphomet lanza espejismo arcano, afectando a una habitación dentro de la guarida que no sea mayor de 100 pies en ninguna de sus dimensiones. El efecto termina en la siguiente cuenta de iniciativa de 20.



Efectos Regionales

La región que contiene la guarida de Baphomet se ve deformada por su magia, creando uno o más de los siguientes efectos:

- La vida vegetal a menos de 1 milla de la guarida crece espesa y forma muros de árboles, setos y otra flora en forma de pequeños laberintos.
- Las bestias a menos de 1 milla de la guarida se tornan asustadizas y desorientadas, como si estuvieran constantemente bajo amenaza de ser cazadas, y pueden incluso sucumbir al pánico incluso cuando no sea visible ninguna amenaza.
- Si un humanoide pasa al menos 1 hora dentro de 1 milla de la guarida, esa criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o caer en la locura, determinando el tipo por la tabla de Locura de Baphomet. Una criatura que tenga éxito en esta tirada de salvación no se puede volver a ver afectada por este efecto regional durante las siguientes 24 horas.

Si Baphomet muere, estos efectos desaparecen a lo largo del transcurso de los siguientes ldl0 días.

La Locura de Baphomet

Si una criatura se vuelve loca en la guarida de Baphomet o dentro de la línea de visión del Señor Demoníaco, tira en la tabla de Locura de Baphomet para determinar la naturaleza de la locura, la cual sufrirá el personaje hasta ser curada. Revisa la Guía del Dungeon Master para más información acerca de la locura.

Locura de Baphomet

d100	Locura (dura hasta ser curada)
01-20	"Mi furia me consume. No se puede razonar conmigo cuando mi furia se desata".
21-40	"Degenero en un comportamiento bestial, pareciendo ser más un animal salvaje que un ser inteligente".
41-60	"El mundo es mi coto de caza. Los demás a mi alrededor son mis presas".
61-80	"El odio me viene fácilmente y explota en arranques de furia".
81-00	"Veo a los que se me opone no como gente, sino como bestias a las que cazar".

Baphomet

Infernal Enorme (demonio), caótico maligno

Categoría de Armadura 22 (armadura natural)
Puntos de Golpe 333 {23dl2 + 184)
Velocidad 40pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	14 (+2)	26 (+8)	18 (+4)	24 (+7)	16 (+3)

Tiradas de Salvación Dex +9, Con +15, Wis +14
Habilidades Intimidación +17, Percepción +14
Resistencias al Daño frio, fuego, relámpago
Inmunidades al Daño veneno, contundente, perforante, y cortante que no sea mágico
Inmunidades a Condición hechizado, agotamiento, asustado, envenenado
Sentidos visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 24
Lenguajes todos, telepatía 120 pies
Valor de Desafío 23 (50,000 XP)

Carga. Si Baphomet se mueve al menos 10 pies en línea recta hacia un blanco y luego impacta con un ataque de cornada en el mismo turno, el blanco sufre 22 (4dl0) puntos extra de daño perforante. Si el blanco es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 25 o será empujada hasta 10 pies de distancia y quedara tumbada en el suelo.

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento innato de conjuros de Baphomet es el Carisma (salvación de conjuros CD 18). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales.
A voluntad: detectar magia
3/día cada: d*isipar magia, dominar bestia, mara del cazador, laberinto, muro de piedra*
1/día cada: *teleportar*

Memoria Laberintica. Baphomet puede recordar perfectamente cualquier camino que haya recorrido y es inmune al conjuro de *laberinto*.

Resistencia Legendaria (3/Día). Si Baphomet falla una tirada de salvación, puede escoger tener éxito en ella.

Resistencia Mágica. Baphomet tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.
Armas Mágicas. Los ataques con armas de Baphomet se consideran mágicos.
Temerario. Al comienzo de su turno, Baphomet puede ganar ventaja en las tiradas de ataque con armas durante ese turno, pero las tiradas de ataque contra él tienen también ventaja hasta el comienzo de su siguiente turno

Acciones

Multiataque. Baphomet realiza tres ataques: uno con Hendecorazones, otro con su mordisco y uno con su ataque de cornada.
Hendecorazones. Ataque con Arma C/C:+ 17 a impactar, alcance l 5 pies. Un blanco. *Al Impactar:* 24 (4d6 + l0) daño cortante.
Mordisco. Ataque con Arma C/C:+ 17 a impactar, alcance 10 pies, Un blanco. *Al Impactar:* 19 (2d8 + 10) daño perforante.
Cornada. Ataque con Arma C/C: +17 a impactar, alcance 10 pies, Un blanco. *Al Impactar:* 21 (2dl0 + 10) daño perforante.
Presencia Aterradora. Cada criatura a elección de Baphomet a menos de 120 pies de él y consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o quedara asustada durante l minuto. Una criatura asustada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto si tiene éxito. Estas salvaciones posteriores sufren desventaja si Baphomet está dentro de la línea de visión de la criatura.
Si la criatura supera cualquiera de estas tiradas de salvación o el efecto termina sobre ella, la criatura pasa a ser inmune a la Presencia Aterradora de Baphomet durante las siguientes 24 horas.

Acciones Legendarias

Baphomet puede realizar 3 ataques legendarios, escogiendo de entre las opciones siguientes. Solo una acción legendaria puede ser usada en un turno dado y solo al final del turno de otra criatura. Baphomet recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.
Ataque con Hendecorazones. Baphomet realiza un ataque cuerpo a cuerpo con Hendecorazones.
Carga (Coste 2 acciones). Baphomet se mueve a su ritmo de velocidad, luego realiza un ataque de cornada.

Demogorgon

Príncipe de los Demonios, la Bestia Sibilante, y el Maestro de las Profundidades Espirales, Demogorgon es la personificación del caos, la locura y la destrucción, y busca corromper todo lo que es bueno y socavar el orden en el multiverso, para ver como todo es arrastrado, aullando, hacia las infinitas profundidades del Abismo. El Señor Demoníaco es una amalgama de diferentes formas, con un abdomen reptiliano y pies palmeados acabados de garras, así como unos tentáculos con ventosas que brotan de los hombros de un gran torso de simio, coronado por dos horribles cabezas simiescas, llamadas Aameul y Hathradiah, ambas igualmente desequilibradas.
Su mirada porta la locura y la confusión a todos aquellos que la sostienen.

De igual forma, el signo de Y en espiral del culto de Demogorgon puede inspirar la locura en aquellos que lo contemplan durante demasiado tiempo. Todos los seguidores del Príncipe de los Demonios se vuelven locos, más pronto o más tarde.

La Guarida del Demogorgon

Demogorgon tiene su guarida en un palacio llamado Abysmal, el cual puede ser encontrado en una capa del Abismo conocida como las Fauces Abiertas.
La guarida del Demogorgon es un lugar de locura y dualidad; la porción del palacio que se levanta por encima de la superficie del agua forma dos torres serpentinas, cada una de ellas coronada con un minarete con forma de cráneo. Desde allí, las cabezas de Demogorgon contemplan los misterios de lo arcano mientras discuten sobre como mejor aniquilan a sus rivales. La mayor parte de este palacio se extiende en las profundidades, bajo el agua, en cavernas, heladas y oscuras.

Demogorgon

Infernal Enorme (demonio), caótico maligno

Categoría de Armadura 22 (armadura natural)
Puntos de Golpe 496 (34d12 + 272)
Velocidad 50 pies, nadando 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	14 (+2)	26 (+8)	20 (+5)	17 (+3)	25 (+7)

Tiradas de Salvación Des +10, Con +16, Sab +11, Car +15
Habilidades Intuición +11, Percepción +19
Resistencias al Daño frio, fuego, relámpago
Inmunidades al Daño veneno; contundente, perforante, y cortante que no sea mágico
Inmunidades a Condición hechizado, agotamiento, asustado, envenenado
Sentidos visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 21
Lenguajes todos, Telepatía 120 pies
Valor de Desafío 26 (90,000 PX)

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento de conjuros de Demogorgon es el Carisma (salvación de conjuros CD 23). Demogorgon pueden lanzar los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:
A voluntad: *detectar magia, imagen mayor*
3/día cada: *disipar magia, miedo, telequinesis*
1/día cada: *debilidad mental, proyectar imagen*
Resistencia Legendaria (3/Día). Si Demogorgon falla una tirada de salvación, puede por el contrario escoger tener éxito.
Resistencia Mágica. Demogorgon tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.
Armas Mágicas. Los ataques con armas de Demogorgon se consideran mágicos.
Dos Cabezas. Demogorgon tiene ventaja en las tiradas de salvación contra quedar cegado, ensordecido, aturdido y dejado inconsciente.

Acciones

Multiataque. Demogorgon realiza dos ataques con tentáculos.

Tentáculo. Ataque con Arma C/C: +17 a impactar, alcance 10 pies, Un blanco. *Al Impactar:* 35 (4dl2 + 9) daño contundente. Si el blanco es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 23 o ver como sus puntos de golpe máximos se ven reducidos por la cantidad de daño sufrido. Esta reducción dura hasta que el blanco realiza un descanso largo. El blanco muere si sus puntos de golpe máximos se ven reducidos a 0.
Mirada. Demogorgon dirige su mirada mágica hacia una criatura que pueda ver a menos de 120 pies de su posición. Ese blanco debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 23. A no ser que el blanco quede incapacitado, puede desviar la mirada para tener éxito automáticamente en la tirada de salvación. Si el blanco hace esto, no podrá ver a Demogorgon hasta su siguiente turno. Si el blanco mira durante ese tiempo a Demogorgon, deberá realizar inmediatamente la tirada de salvación. Si el blanco falla la tirada, sufre uno de los siguientes efectos al azar de la mirada de Demogorgon:

1. **Mirada Dominadora.** El blanco queda aturdido hasta el comienzo del siguiente turno de Demogorgon o hasta que Demogorgon ya no esté dentro de la línea de visión.
2. **Mirada Hipnótica.** El blanco queda hechizado por Demogorgon hasta el comienzo del siguiente turno de Demogorgon. Demogorgon escoge como el blanco usa sus acciones, reacciones y movimiento. Dado que esta mirada requiere que Demogorgon mire con ambas cabezas al blanco, no puede usar su acción legendaria de Mirada Enloquecedora hasta el comienzo de su siguiente turno.
3. **Mirada Enloquecedora.** El blanco sufre el efecto de un conjuro de confusión sin realizar una tirada de salvación. El efecto dura hasta el comienzo del siguiente turno de Demogorgon. Demogorgon no necesita concentrarse en el conjuro.

Acciones Legendarias

Demogorgon puede realizar 3 ataques legendarios, escogiendo de entre las opciones siguientes. Solo una acción legendaria puede ser usada en un turno dado y solo al final del turno de otra criatura.
Demogorgon recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.
Coletazo. Ataque con Arma C/C:+ 17 a impactar, alcance 15 pies, Un blanco. *Al Impactar:* 31 (4dl0 + 9) daño contundente más 22 (4dl0) daño necrótico.
Mirada Enloquecedora. Demogorgon usa su acción de Mirada, y debe escoger entre los efectos de Mirada dominadora o Mirada Enloquecedora.



Acciones de Guarida

En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo los empates de iniciativa), Demogorgon puede realizar una acción de guarida para causar uno de los siguientes efectos mágicos; no puede usar el mismo efecto dos veces seguidas:

- Demogorgon crea un duplicado ilusorio de sí mismo, el cual aparece en su propio espacio y que dura hasta la cuenta 20 de iniciativa del siguiente asalto. Durante su turno, Demogorgon puede mover el duplicado ilusorio una distancia igual a su velocidad (no se requiere de acción). La primera vez que una criatura u objeto interactúa físicamente con Demogorgon (por ejemplo, impactando con un ataque, hay un 50 por ciento de probabilidades de que sea el doble ilusorio el que sea afectado, no el propio Demogorgon, en cuyo caso la ilusión desaparecerá.
- Demogorgon lanza el conjuro oscuridad cuatro veces a su nivel más bajo, apuntando a áreas diferentes con el conjuro.

Demogorgon no necesita concentrarse en los conjuros, los cuales terminan en la cuenta de iniciativa 20 en el siguiente asalto.

Efectos Regionales

La región que contiene la guarida de Demogorgon se ve deformada por su magia, creando uno o más de los siguientes efectos:

- El área a 6 millas de la guarida se llena de lagartos, serpientes venenosas y otras bestias ponzoñosas.
- Las bestias a una milla se vuelven violentas y enloquecidas, incluso criaturas que son normalmente dóciles.
- Si un humanoide pasa al menos 1 hora dentro de 1 milla de la guarida, esa criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o caer en la locura, determinado el tipo por la tabla de Locura de Demogorgon. Una criatura que tenga éxito en esta tirada de salvación no se puede volver a ver afectada por este efecto regional durante las siguientes 24 horas.

Si Demogorgon muere, estos efectos desaparecen a lo largo del transcurso de los siguientes ldl0 días.

La Locura de Demogorgon

Si una criatura se vuelve loca en la guarida de Demogorgon o dentro de la línea de visión del Señor Demoníaco, tira en la tabla de Locura de Demogorgon para determinar la naturaleza de la locura, la cual sufrirá el personaje hasta ser curada. Revisa la Guía del Dungeon Master para más información acerca de la locura.

Locura de Demogorgon

d100	Locura (dura hasta ser curada)
01-20	“Alguien intriga para matarme. ¡Necesito golpear primero para detenerlos!”
21-40	"Solo hay una solución a mis problemas: ¡matarlos a todos!"
41-60	“Hay más de una mente dentro de mi cabeza”.
61-80	“Si no estás de acuerdo conmigo, te daré una paliza para salirme con la mía”
81-00	“No puedo permitir a nadie que toque nada que me pertenezca. ¡Intentarían robármelo!”

Fraz-Urb'Luu

Todos los demonios son mentirosos, pero Fraz-Urb'luu es el Príncipe del Engaño y Señor Demoníaco de las ilusiones. Usa cada truco, cada onza de astucia demoníaca para manipular a sus enemigos, mortales e infernales por igual, para hacer que se cumpla su voluntad.

Fraz-Urb'luu puede crear ensueños y fantasías alteradoras de la mente capaces de engañar incluso a los enemigos más perspicaces.

Habiendo una vez estado prisionero durante siglos bajo el Castillo Flacongris en el mundo de Oerth, Fraz-Urb'luu ha reconstruido lentamente su poder en el Abismo, Busca las piezas del legendario bastón de poder que le fue sustraído por aquellos que los aprisionaron y ordena a sus esbirros que hagan lo mismo.

La forma del Príncipe Demonio del Engaño es la de una gran gárgola, de unos 12 pies de altura, con un largo y musculado cuello y un sonriente rostro enmarcado por unas largas y puntiagudas orejas y oscuros cabellos, mientras unas alas parecidas a las de un murciélago aparecen plegadas contra sus poderosos hombros. Puede, sin embargo, asumir otras formas, las cuales van desde lo horrible a lo hermoso. A veces el Señor Demoníaco se sumerge tanto en interpretar un papel que se pierde en él durante un tiempo.

La mayor parte de los cultistas de Fraz-Urb'luu no son siquiera conscientes de que sirven al Príncipe del Engaño, creyendo que su maestro es un ser benefactor y otorgador de deseos, algún dios perdido o incluso otro Infernal. Fraz-Urb'luu viste todas estas máscaras y muchas más. Se regocija sobre todo ayudando a cazadores de demonios contra sus adversarios demoníacos, empujando a los cazadores a cotas cada vez más altas de atrocidades todo en el nombre de su sagrada causa, solo para revelar al final su naturaleza y reclamar sus almas para sí.

La Guarida de Fraz-Urb'Luu

La guarida de Fraz-Urb'luu reside dentro de la capa Abisal conocida como el Corazón Hueco, una llanura de polvo blanco carente de rasgos con escasas estructuras construidas sobre ella. La guarida en sí misma es la ciudad de Zoragmelok, una fortaleza circular rodeada por muros de adamantina rematados con cuchillas y ganchos. Unas torres en espiral que descollan por encima de retorcidas cúpulas y vastos anfiteatros son solo algunos ejemplos de la arquitectura imposible que llena la ciudad.

El Valor de Fraz-Urb'luu es de 24 (62.000 PX) cuando es encontrado en su guarida.

Acciones de Guarida

En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo los empates de iniciativa), Fraz-Urb'luu puede realizar una acción de guarida para causa uno de los siguientes efectos mágicos; no puede usar el mismo efecto dos veces seguidas:

- Fraz-Urb'luu hace que hasta 5 puertas dentro de la guarida se conviertan en muros y que uno número igual de puertas aparezcan en muros donde previamente no había ninguna
- Fraz-Urb'luu escoge una criatura humanoide dentro de la guarida y crea instantemente un simulacro de esa criatura (como si se lo hubiera creado con el conjuro de *simulacro*). Este simulacro obedece las órdenes de Fraz-Urb'luu y es destruido en la cuenta de iniciativa 20 en el siguiente asalto.
- Fraz-Urb'luu crea una oleada de angustia. Cada criatura que pueda ver dentro de la guarida debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 23 o sufrir 33 (6dl0) puntos de daño psíquico.

Fraz-Urb´Luu

Infernal grande (demonio), caótico maligno

Categoría de Armadura 18 (armadura natural)
Puntos de Golpe 350 (28dl0 + 196)
Velocidad 40 pies, volando 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	12 (+l)	25 (+7)	26 (+8)	24 (+7)	26 (+8)

Tiradas de Salvación Dex +8, Con +15. Int +15, Sab +14
Habilidades Engaño+ 15, Percepción + 14, Sigilo +8
Resistencias al Daño frio, fuego, relámpago
Inmunidades al Daño veneno; contundente, perforante. and cortante que no sea mágico
Inmunidades a Condición hechizado, agotamiento, asustado, envenenado
Sentidos visión verdadera 120 pies , Percepción pasiva 24
Lenguajes todos, Telepatía 120 pies
Valor de Desafío 23 (50.000 XP)

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento de conjuros de Fraz-Urb'luu es el Carisma (salvación de conjuros CD 23). Fraz-Urb'luu pueden lanzar los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:

A voluntad: *alterar el propio aspecto* (puede volverse de tamaño mediano cuando cambia su apariencia), *detectar magia, disipar magia,* Fuerza fantasmal
3/día cada: *confusión, mensaje onírico, doble engañoso, ilusión programada, similitud*
1/día cada: *espejismo arcano, modificar memoria, proyectar imagen*

Resistencia Legendaria (3/Día). Si Fraz-Urb'luu falla una tirada de salvación, puede por el contrario escoger tener éxito.

Resistencia Mágica. Fraz-Urb'luu tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Armas Mágicas. Los ataques con armas de Fraz-Urb'luu se consideran mágicos.

Indetectable. Fraz-Urb'luu con puede ser afectado por magia de adivinación, percibido a través de sensores mágicos de escudriñamiento o detectado por habilidades que detectan demonios o infernales.

Acciones

Multiataque. Fraz-Urb'luu realiza tres ataques, uno con su Mordisco y dos con sus puños.
Mordisco. Ataque con Arma C/C:+ 16 a impactar, alcance 10 pies, Un blanco. *Al Impactar:* 23 (4d6 + 9) daño perforante.
Fist. Ataque con Arma C/C:+ l 6 a impactar, alcance 10 pies, Un blanco. *Al Impactar:* 27 (4d8 + 9) daño contundente.

Acciones Legendarias

Fraz-Urb'luu puede realizar 3 ataques legendarios, escogiendo de entre las opciones siguientes. Solo una acción legendaria puede ser usada en un turno dado y solo al final del turno de otra criatura. Fraz-Urb'luu recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Coletazo. Ataque con Arma C/C: +16 a impactar, alcance 15 pies, un blanco. *Al Impactar:* 31 (4dl0 + 9) daño contundente. Si el blanco una criatura Grande o más pequeña, resulta también apresada (CD 24 para escapar). El blanco apresado queta también inmovilizado. Fraz-Urb'luu solo puede apresar a una criatura con su cola en un momento dado.

Asesino Fantasmal (Coste 2 acciones). Fraz-Urb'luu lanza *asesino fantasmal,* sin que requiera de concentración.

Efectos Regionales

La región que contiene la guarida de Fraz-Urb'luu se ve deformada por su magia, creando uno o más de los siguientes efectos:

- Las criaturas inteligentes a menos de 1 millas de la guarida tienen con frecuencia alucinaciones de amigos y camaradas muertos que se desvanece tras verlos solo un instante.
- Las carreteras y caminos a menos de 6 millas de la guarida se retuerce y doblan sobre sí mismas, haciendo la navegación extremadamente difícil.
- Si un humanoide pasa al menos 1 hora dentro de 1 milla de la guarida, esa criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o caer en la locura, determinado el tipo por la tabla de Locura de Fraz-Urb'luu. Una criatura que tenga éxito en esta tirada de salvación no se puede volver a ver afectada por este efecto regional durante las siguientes 24 horas.

Si Fraz-Urb'luu muere, estos efectos desaparecen a lo largo del transcurso de los siguientes ldl0 días.

La Locura de Fraz-Urb'Luu

Si una criatura se vuelve loca en la guarida de Fraz-Urb'luu o dentro de la línea de visión del Señor Demoníaco, tira en la tabla de Locura de Fraz-Urb'luu para determinar la naturaleza de la locura, la cual sufrirá el personaje hasta ser curada. Revisa la Guía del Dungeon Master para más información acerca de la locura.

Locura de Fraz-Urb'Luu

d100	Locura (dura hasta ser curada)
01-20	Nunca dejo que nadie averigüe la verdad acerca de mis acciones o intenciones, incluso cuando no hacerlo me beneficiara"
21-40	"Tengo alucinaciones de forma ocasional, así como ataques de catatonia"
41-60	"Mi mente divaga mientras rengo elaboradas fantasías que no tienen conexión alguna con la realidad. Cuando vuelvo al mundo, me es difícil recordar que estaba alucinando"
61-80	"Me convenzo a mis mismo de cosas que creo ciertas, incluso ante evidencias incontrovertibles de apoyan lo contrario".
81-00	"Mi percepción de la realidad no está de acuerdo con lo que dicen los demás. Me hace propenso a violentas alucinaciones que no tienen sentido para nadie más".



Graz'zt

La apariencia del Príncipe Oscuro es una advertencia de que no todas las cosas hermosas son buenas. Con casi nueve pies de altura, Graz'zt muestra la figura perfecta del deseo indómito, cada plano y curva de su cuerpo, cada mirada lanza por sus ojos ardientes, prometiendo una mezcla de placer y dolor. Una sutil sensación de que algo no está bien impregna su belleza, desde la expresión cruel de sus rasgos hasta los seis dedos en cada mano y cada pie. Graz'zt puede también transformarse a voluntad en cualquier forma humanoide que le complazca a él o a los que los miran, todos tentados igualmente a su manera.

Graz'zt se rodea de las cosas más finas y los más atractivos sirvientes, y se adorna a si mismo con prendas de seda y cuero, todas ellas impactantes y perturbadoras en su corte. Su guarida, así como las de sus cultistas, son lugares de placer en los que nada está prohibido, excepto la moderación o la amabilidad.

El Príncipe Oscuro del Placer considera la moderación el único pecado, y toma lo que quiere. Los cultos dedicados a él son sociedades secretas de la indulgencia, a veces usando sus depravaciones para subyugar a otros a través de la extorsión, adición y manipulación. Frecuentemente visten máscaras de alabastro con expresiones estáticas y ostentosos vestidos y adornos corporales en sus reuniones secretas.

Aunque prefiere el encanto y la manipulación sutil, Graz'zt es capaz de desatar una terrible violencia cuando es provocado. Empuña la espada a dos manos Angdrelve, la Ola de Pesar, su ondulante y aguzado filo goteando ácido cuando lo ordena.

La Guarida de Graz'zt

La principal guarida de Graz'zt es su Palacio Argénteo, una grandiosa estructura en la ciudad de Zelatar, encontrada dentro de su dominio Abisal de Azzatar. La influencia enloquecedora de Graz'zt se irradia hacia afuera en una ondulación fácilmente percibible, deformando la realidad a su alrededor. Si pasa suficiente tiempo en un mismo lugar, Graz'zt puede retorcerlo con su locura. La guarida de Graz'zt es un nido de ostentación y hedonismo. Está adornado con objetos finos y decoración tan decadentes que incluso el más potentado de los mortales se ruborizaría con todos los excesos. Dentro de la guarida de Graz'zt, sus seguidores, esbirros y súbditos por igual son forzados a satisfacer la sed de Graz'zt de pompa y placeres.

Acciones de Guarida

En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo los empates de iniciativa), Graz'zt puede realizar una acción de guarida para causa uno de los siguientes efectos mágicos; no puede usar el mismo efecto dos veces seguidas:

- Graz'zt lanza el conjuro de orden imperiosa sobre todas las criaturas a su elección dentro de la guarida. No necesita ver a cada criatura pero debe ser consciente de que un individuo está en la guarida para afectar a esa criatura. Lanza la misma orden a todos los blancos.
- Las superficies lisas dentro de la guarida se vuelven tan reflectantes como un espejo. Hasta que se use una acción de guarida diferente, todas las criaturas dentro de la guarida sufren desventaja en todos los controles de Destreza (Sigilo) realizados para esconderse.



Efectos Regionales

La región que contiene la guarida de Graz'zt se ve deformada por su magia, creando uno o más de los siguientes efectos:

- Las superficies planas a menos de 1 millas de la guarida que estén hechas de piedra o metal se vuelven altamente reflectantes, como si hubieran sido pulidas hasta brillar. Estas superficies cambia sobrenaturalmente hasta comportarse como espejos.
- Las bestias salvajes a menos de 6 millas de la guarida no para de luchar y copular, imitando el comportamiento que se produce durante la temporada de cría.
- Si un humanoide pasa al menos 1 hora dentro de 1 milla de la guarida, esa criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o caer en la locura, determinado el tipo por la tabla de Locura de Graz'zt. Una criatura que tenga éxito en esta tirada de salvación no se puede volver a ver afectada por este efecto regional durante las siguientes 24 horas.

Si Graz'zt muere, estos efectos desaparecen a lo largo del transcurso de los siguientes ldl0 días.

La Locura de Graz'zt

Si una criatura se vuelve loca en la guarida de Graz'zt o dentro de la línea de visión del Señor Demoníaco, tira en la tabla de Locura de Graz'zt para determinar la naturaleza de la locura, la cual sufrirá el personaje hasta ser curada. Revisa la Guía del Dungeon Master para más información acerca de la locura.

Locura de Graz'zt

d100	Locura (dura hasta ser curada)
01-20	"No hay nada más importante en el mundo que yo y mis deseos"
21-40	"Cualquiera que no haga exactamente lo que digo no merece vivir"
41-60	"Mío es el camino de la redención. Cualquiera que diga otra cosa está intentando engañarte".
61-80	No descansare hasta que haya hecho mía a otra persona, y hacerlo es más importante que mi propia vida o las vidas de otros".
81-90	"Mis propios placeres son de importancia capital. Todo lo demás, es trivial".
91-00	"Cualquier cosa que me traiga felicidad debería ser destruido de forma inmediata. No hay necesidad de retrasar nada que placentero".

Graz'zt

Infernal Grande (demonio, cambiaformas), caótico maligno

Categoría de Armadura 20 (armadura natural)
Puntos de Golpe 378 (36dl0 + 180)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	15 (+2)	21 (+5)	23 (+6}	21 (+5)	26 (+8}

Tiradas de Salvación Des+9, Con +12, Sab +12
Habilidades Disimular +15, Intuición 12, Percepción +12, Persuasión+ 15
Resistencias al Daño frio, fuego, relámpago
Inmunidades al Daño veneno, contundente, perforante, y cortante que no sea mágico
Inmunidades a Condición hechizado, agotamiento, asustado, envenenado
Sentidos visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 22
Lenguajes todos, Telepatía 120 pies
Valor de Desafío 24 (62,000 XP)

Cambiaformas. Graz'zt puede usar su acción para polimorfarse en una forma parecida a la de un humanoide Mediano, o de vuelta a su forma verdadera. Aparte de su tamaño, sus estadísticas son iguales en cada forma. Todo el equipamiento que vista o porte no se ve transformado.

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento de conjuros de Graz'zt es el Carisma (salvación de conjuros CD 23). Graz'zt puede lanzar los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:

A voluntad: *hechizar persona, corona de locura, detectar magia, disipar magia, susurros disonantes*
3/día cada: *contraconjuro, dominar persona, santuario, telequinesis, teleportar*
1/día cada: *dominar monstruo, invisibilidad mayor*

Resistencia Legendaria (3/Día). Si Graz'zt falla una tirada de salvación, puede por el contrario escoger tener éxito.

Resistencia Mágica. Graz'zt tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Armas Mágicas. Los ataques con armas de Graz'zt se consideran mágicos.

Acciones

Multiataque. Graz'zt ataca dos veces con Ola de Pesar.
Ola de Pesar (Espada a dos Manos). Ataque de Arma C/C: +13 a impactar, alcance 10 pies, un blanco. *Al Impactar:* 20 (4d6 + 6) daño cortante más 14 (4d6) daño por ácido.
Teleportar. Graz'zt se teleporta mágicamente, junto con cualquier equipamiento que esté vistiendo o portando, hasta a 120 pies, llegando en un espacio sin ocupar que pueda ver.

Acciones Legendarias

Graz'zt puede realizar 3 ataques legendarias, escogiendo de entre las opciones siguientes. Solo una acción legendaria puede ser usada en un turno dado y solo al final del turno de otra criatura.
Graz'zt recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.
Ataque. Graz'zt ataca una vez con Ola de Pesar.
¡Bailad mis marionetas! Una criatura hechizada por Graz'zt que Graz'zt pueda ver debe usar su reacción para moverse a su velocidad de la forma que Graz'zt dirija.
Sembrar la Discordia. Graz'zt lanza corona de locura o susurros disonantes.
Teleportar. Graz'zt usa su acción de Teleportar.

Juiblex

Llamado el Señor sin Rostro y el Hambre Legamosa en antiguos grimorios, Juiblex es el Señor Demoníaco de las gelatinas y légamo, una tóxica criatura que no se preocupa por los planes e intrigas de otros de su especie. Solo existe para consumir, digerir y transformar la materia viva en más masa para sí mismo.



Un verdadero horror, Juiblex es una masa de gelatina burbujeante, de girantes colores negro y verde, con atentos ojos rojos que flotan y girante dentro de ella. Puede levantarse como una colina de 20 pies de altura, golpeando con sus goteantes pseudópodos para arrastrar a sus víctimas dentro de sí. Aquellos consumidos por Juiblex son completamente destruidos.
Solo los verdaderamente locos adorarían a Juiblex y cuidarían a sus gelatinas y légamos. Aquellos que se le ofrecen al Señor Demoníaco son englobados por él y se convierten en légamos inteligentes de forma vagamente humanoide. Los cuerpos de estas antiguas criaturas de carne y hueso forman el cuerpo extendido de Juiblex, mientras el Señor Demoníaco los digiere y saborea sus identidades mientras transcurre el tiempo.

La Guarida de Juiblex

La guarida principal de Juiblex es conocida como los Pozos Legamosos, un reino que Juiblex comparte con Zuggtmoy. Esta capa del Abismo, la cual es también conocida como Shedaklah, es un burbujeante pantano de fétido y legamoso fango. Sus paisajes están cubiertos por vastas extensiones de gelatinas causticas y no inteligente y extrañas formas de vida orgánicas se alzan de entre los océanos de moho y légamos siguiendo las órdenes de Juiblex.

Acciones de Guarida

En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo los empates de iniciativa), Juiblex puede realizar una acción de guarida para causa uno de los siguientes efectos mágicos; no puede usar el mismo efecto dos veces seguidas:

- Juiblex cubre de légamo un área cuadrada de terreno que pueda ver dentro de la guarida. El área puede ser de hasta 10 pies de lado. El légamo dura durante 1 hora o hasta que sea quemada con fuego. Cuando el légamo aparezca, cada criatura en el área debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 21 o quedar inmovilizado. Una criatura inmovilizada no puede moverse. Cuando una criatura entre en el área por primera vez en un turno o cuando termine su turno allí, esa criatura quedará inmovilizada durante tanto tiempo como permanezca en el área cubierta de légamo o hasta que se libere. La criatura inmovilizada u otra criatura que pueda alcanzarla puede usar su acción para intentar liberarse y debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 21. Si el légamo es prendido en llamas, arderá pasado un asalto. Cualquier criatura que comience su turno en el légamo ardiente sufre 22 (4dl0) puntos de daño de fuego.
- Juiblex cubre de légamo un área cuadrada de terreno que pueda ver dentro de la guarida. El área puede ser de hasta 10 pies de lado. El légamo dura durante 1 hora o hasta que sea quemada con fuego. Cuando el légamo aparezca, cada criatura en el área debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o quedar tumbada y deslizarse 10 pies en una dirección al azar determinada por una tirada de un d8. Cuando una criatura entre en el área por primera vez en un turno o termine allí su turno. Esa criatura debe realizar la misma tirada de salvación. Si el légamo es prendido en llamas, arderá pasado un asalto. Cualquier criatura que comience su turno en el légamo ardiente sufre 22 (4dl0) puntos de daño de fuego.
- Una baba verde (ver la Guía del Dungeon Master) aparece en un punto en el techo que Juiblex escoja dentro de la guarida. La baba se desintegra tras 1 hora.

Efectos Regionales

La región que contiene la guarida de Graz'zt se ve deformada por su magia, creando uno o más de los siguientes efectos:

- Todos los cuerpos de agua como estanques y pozos a menos de 1 milla de la guarida se vuelven ligeramente ácidos, corroyendo cualquier objeto que se sumerja en ellos.
- Las superficies a menos de 6 millas de la guarida están con frecuencia cubiertos por una delgada capa de gelatina la cual es pegajosa y se pega a cualquier cosa que la toque.
- Si un humanoide pasa al menos 1 hora dentro de 1 milla de la guarida, esa criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o caer en la locura, determinado el tipo por la tabla de Locura de Juiblex. Una criatura que tenga éxito en esta tirada de salvación no se puede volver a ver afectada por este efecto regional durante las siguientes 24 horas.

Si Juiblex muere, estos efectos desaparecen a lo largo del transcurso de los siguientes ldl0 días.

La Locura de Juiblex

Si una criatura se vuelve loca en la guarida de Graz'zt o dentro de la línea de visión del Señor Demoníaco, tira en la tabla de Locura de Graz'zt para determinar la naturaleza de la locura, la cual sufrirá el personaje hasta ser curada.

Revisa la Guía del Dungeon Master para más información acerca de la locura.

Locura de Juiblex

d100	Locura (dura hasta ser curada)
01-20	"¡Debo consumir todo lo que pueda!"
21-40	"Rehusó deshacerme de todas mis posesiones".
41-60	"Haré todo lo que pueda para hacer que otros coman y beban más allá de sus límites normales"
61-80	"Debo obtener tantas posesiones materiales como pueda".
81-90	"Mi personalidad es irrelevante. Soy lo que consumo"

Juiblex

Infernal Enorme (demonio), caótico maligno

Categoría de Armadura 18 (armadura natural)
Puntos de Golpe 350 (28dl2 + 158)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)

Tiradas de Salvación Des +7, Con +13, Wis +12
Habilidades Percepción +12
Resistencias al Daño frio, fuego, relámpago
Inmunidades al Daño veneno, contundente, perforante y cortante que no sea mágico
Inmunidades a Condición cegado, hechizado, ensordecido, agotamiento, asustado, apresado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, inmovilizado, aturdido, inconsciente
Sentidos visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 22
Lenguajes todos, Telepatía 120 pies
Valor de Desafío 23 (50,000 XP)

Vil. Cualquier otra criatura que no sea un légamo que comience su turno a menos de 10 pies de Juiblex debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 21 o quedar envenenado hasta el comienzo del siguiente turno de la criatura.

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento de conjuros de Juiblex es el Carisma (salvación de conjuros CD 18, +10 a impactar con ataques de conjuro). Juiblex puede lanzar los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:
A voluntad: *salpicadura ácida* (17º nivel), *detectar magia*
3/día cada: *marchitar, contagio, forma gaseosa*

Resistencia Legendaria (3/Día). Si Juiblex falla una tirada de salvación, puede por el contrario escoger tener éxito.

Resistencia Mágica. Juiblex tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Armas Mágicas. Los ataques con armas de Juiblex se consideran mágicos.

Regeneración. Juiblex recupera 20 Puntos de Golpe al comienzo de su turno. Si sufre daño por fuego o radiante, este rasgo no funciona hasta el comienzo de su siguiente turno. Juiblex solo muere si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.
Trepar cual Arácnido. Juiblex puede trepar por superficies difíciles, incluyendo colgar bocabajo del techo, sin necesidad de realizar un control de característica.

Acciones

Multiataque. Juiblex realiza tres ataques de latigazo ácido.
Latigazo Ácido. Ataque con Arma C/C: +14 a impactar, alcance 10 pies, un blanco. *Al Impactar:* 21 (4d6 + 7) daño ácido. Cualquier criatura muerta por este ataque es atraída dentro del cuerpo de Juiblex y el cuerpo es destruido pasado 1 minuto.
Expeler Gelatina (Recarga 5- 6). Juiblex escupe una gelatina corrosiva, apuntando a una criatura que pueda ver a menos de 60 pies de su posición. El blanco debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 21. Si falla, el blanco sufre 55 (10d10) puntos de daño ácido. A no ser que el blanco evite sufrir cualquier daño por este ataque, cualquier armadura metálica vestida por el blanco sufre una penalización permanente a la CA que ofrece, y cualquier arma de metal que el personaje porte o empuñe sufrirá una penalización permanente de -1 a sus tiradas de daño. La penalización empeora cada vez que un blanco se ve sujeto a este efecto. Si la penalización en un objeto llega a -5, el objeto es destruido.

Acciones Legendarias

Juiblex puede realizar 3 ataques legendarios, escogiendo de entre las opciones siguientes. Solo una acción legendaria puede ser usada en un turno dado y solo al final del turno de otra criatura.
Juiblex recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.
Salpicadura Ácida. Juiblex lanza *salpicadura ácida*.
Ataque. Juiblex realiza un ataque de latigazo ácido.
Toque Corruptor (Coste 2 acciones). Ataque c/c con Arma: +14 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. Al Impactar· 21 (4d6+7) daño de veneno y el blanco queda cubierto de gelatina. Hasta que la gelatina sea rascada con una acción, el blanco así como cualquier otra criatura a menos de 10 pies que no sea un légamo quedarán envenenados



Orcus

Orcus es el Príncipe Demonio de la No Muerte, conocido como Señor de la Sangre. Se complace en los sufrimientos de los vivos, pero prefiere con mucho la compañía y servicio de los no muertes. Su deseo es ver como se apaga la vida de todos y como el multiverso se transforma una vasta necrópolis poblada solamente por criaturas no muertas bajo su mando. Orcus recompensa a aquellos que extienden la muerte en su nombre otorgándoles una chispa de su poder. Los menores entre ellos se convierten en ghouls y zombies que sirven en sus legiones, mientras que sus sirvientes favoritos son los cultistas y nigromantes que acaban con los vivos y luego manipulan a los muertos, emulando a su terrible maestro. Orcus es una bestial criatura de corrupción con un aspecto enfermo y decadente. Tiene el abdomen de una cabra y un torso humanoide con una corpulenta barriga hinchada y putrefacta. Grandes alas de murciélago brotan de sus hombros, y su cabeza es como el cráneo de una cabra, la carne casi podrida en ella. En una mano empuña la legendaria “varita de Orcus”, la cual aparece descrita en el Capítulo 7, “Tesoro”, de la Guía del Dungeon Master.

La Guarida de Orcus

Orcus tiene su guarida en la ciudad fortificada de Naratyr, la cual se halla en Thanatos, la capa del Abismo que gobierna. Rodeada por un foso alimentado por el Río Estigia, Naratyr es un lugar frío y silencioso. El castillo central de hueso tiene muros interiores de carne y alfombras hechas de cabello tejido.

La ciudad contiene no muertos vagabundos, muchos de los cuales están enfrascados en continuas batallas los unos entre los otros.

Acciones de Guarida

En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo los empates de iniciativa), Orcus puede realizar una acción de guarida para causa uno de los siguientes efectos mágicos; no puede usar el mismo efecto dos veces seguidas:

- La voz de Orcus resuena por toda la guarida. Su grito hace que una criatura a su elección se vea sujeta a palabra de poder, matar (salvación DC 23). Orcus no necesita ver a la criatura, pero debe ser consciente de la presencia de ese individuo en la guarida.
- Orcus hace que hasta seis cadáveres en la guarida se levante como esqueletos, zombies, o ghouls. Estos no muertos obedecen sus órdenes telepáticas, las cuales alcanzan a cualquiera en la guarida.
- Orcus hace que manos esqueléticas se levanten de un área del suelo de 20 pies cuadrados que pueda ver. Duran hasta la siguiente cuenta 20 de iniciativa. Cada criatura en esa área cuando los brazos aparecen debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 23 o quedar inmovilizada hasta que los brazos desaparezcan u Orcus lo libere (no se requiere ninguna acción).

Efectos Regionales

La región que contiene la guarida de Graz’zt se ve deformada por su magia, creando uno o más de los siguientes efectos:

- Las bestias muertes periódicamente se reaniman como burlas no muertas de sus antiguos cuerpos. Versiones esqueléticas y zombies de la fauna local pueden verse con frecuencia en el área.

- El aire se llena del hedor de la carne putrefacta, y las moscas llenan la región, incluso aunque no se pueda encontrar carroña.
- Si un humanoide pasa al menos 1 hora dentro de 1 milla de la guarida, esa criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o caer en la locura, determinado el tipo por la tabla de Locura de Orcus. Una criatura que tenga éxito en esta tirada de salvación no se puede volver a ver afectada por este efecto regional durante las siguientes 24 horas.

Si Orcus muere, estos efectos desaparecen a lo largo del transcurso de los siguientes ldl0 días.

La Locura de Orcus

Si una criatura se vuelve loca en la guarida de Orcus o dentro de la línea de visión del Señor Demoníaco, tira en la tabla de Locura de Orcus para determinar la naturaleza de la locura, la cual sufrirá el personaje hasta ser curada.
Revisa la Guía del Dungeon Master para más información acerca de la locura.

Locura de Orcus

d100	Locura (dura hasta ser curada)
01-20	"A veces me vuelvo retraido y silencioso, meditando sobre el insufrible estado de la vida."
21-40	“Me veo empujado a hacer que los débiles sufran."
41-60	No tengo reparos en trastear con los muertos en mi búsqueda para comprender major la muerte."
61-80	“Quiero conseguir la eixstencia eternal como no muerto."
81-90	“Me veo desasosegado por tener conciencia de la futilidad de la vida."

Orcus

Infernal Enorme (Demonio), caótico maligno

Categoría de Armadura 17 (armadura natural), 20 con la varita de Orcus
Puntos de Golpe 405 (30dl 2 + 210)
Velocidad 40 pies, volando 40 ft.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	20 (+5)	20 (+5)	25 (+7)

Tiradas de Salvación Des +10, Con +15, Wis +13
Habilidades Arcana + 12, Percepción +12
Resistencias al Daño frio, fuego, relámpago
Inmunidades al Daño necrótico, veneno, contundente, perforante, y cortante que no sea mágico
Inmunidades a Condición hechizado, agotamiento, asustado, envenenado
Sentidos visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 22
Lenguajes todos, telepatía 120 pies
Valor de Desafío 26 (90,000 XP)

Varita de Orcus. La varita tiene 7 cargas y cualquier de sus propiedades que necesite de una tirada de salvación tiene una CD de 18. Mientras la sostiene, Orcus puede usar una acción para lanzar *animar a los muertos*, *marchitar* o *hablar con los muertos*. Alternativamente, puede gastar 1 o más de las cargas de la varita para lanzar uno de los siguientes conjuros con ella: círculo de muerte (1 carga), Dedo de Muerte (1 carga), o palabra de poder, matar (2 cargas). La varita recupera ld4 + 3 cargas diariamente al amanecer. Mientras sostiene la varita, Orcus puede usar una acción para conjurar criaturas no muertas cuyos puntos de golpe combinados no excedan. Estos no muertos se levantan mágicamente del suelo o de otra forma aparecen en espacios sin ocupar a menos de 300 pies de Orcus y obedecen sus órdenes hasta ser destruidos o los destierra con una acción. Una vez esta propiedad de la varita es usada, no puede volver a ser usada hasta el siguiente amanecer.
Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento de conjuros de Orcus es el Carisma (salvación de conjuros CD 23, +15 a impactar con ataques de conjuro). Orcus puede lanzar los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:
A voluntad: *toque gélido* (17th nivel), *detectar magia*
3/día cada: *crear no muertos, disipar magia*
1/día: *detener el tiempo*

Resistencia Legendaria (3/Día). Si Orcus falla una tirada de salvación, puede por el contrario escoger tener éxito.

Resistencia Mágica. Orcus tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Armas Mágicas. Los ataques con armas de Orcus se consideran mágicos.

Master of Undeath. When Orcus casts animate dead or create undead, he chooses the level at which the spell is cast, and the creatures created by the spells remain under his control indefinitely. Ad ditiontodosy, he can cast create undead even when it isn't night.

Acciones

Multiataque. Orcus realiza dos ataques con la Varita de Orcus.
Varita de Orcus. Ataque con Arma C/C: + 19 a impactar, alcance 10 pies, un blanco. *Al Impactar:* 21 (3d8 + 8) daño contundente más 13 (2dl2) daño necrótico.
Coletazo. Ataque con Arma C/C: +17 a impactar, alcance 10 pies, Un blanco. *Al Impactar:* 21 (3d8 + 8) daño perforante más 18 (4d8) daño de veneno.

Acciones Legendarias

Orcus puede realizar 3 ataques legendarios, escogiendo de entre las opciones siguientes. Solo una acción legendaria puede ser usada en un turno dado y solo al final del turno de otra criatura.
Orcus recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.
Coletazo. Orcus realiza un ataque de coletazo.
Una Muestra de la No Muerte. Orcus lanza toque gélido (17º nivel).
Muerte Reptante (Coste 2 Acciones). Orcus escoge un punto en el suelo que pueda ver a menos de 100 pies de su posición. Un cilindro de arremolinada energía necrótica de 60 pies de altura y con un radio de 10 pies se levanta en ese punto y dura hasta el siguiente turno de Orcus. Las criaturas en esa área son vulnerables al daño necrótico.

Yeenoghu

La Bestia Carnicera aparece como un enorme Gnoll cubierto de cicatrices, de unos enormes 14 pies de altura. Yeenoghu es el Señor de los Gnolls, y sus creaciones fueron hechas a su retorcida semejanza. Cuando el Señor Demoníaco cazó a través del Plano Material, manadas de hienas siguieron sus pasos. Aquellas que comieron de las presas muertas por Yeenoghu, se convirtieron en gnolls, emulando las costumbres de su amo. Pocos otros adoran a la Bestia Carnicera, pero aquellos que lo hacen tienden a adoptar un aspecto similar al de un Gnoll, encorvándose y afilándose los dientes.

Yeenoghu no quiere otra cosa que matanzas y destrucción sin sentido. Los gnolls son sus instrumentos, y los empuja cada vez a mayores atrocidades en su nombre. Yeenoghu se complace en sembrar el miedo antes de matar, y siempre el pesar y la desesperanza destruyendo cosas amadas. Nunca parlamente, encontrarse con el significa combatir, a no ser que esté aburrido.

La Bestia Carnicera tiene una larga rivalidad con Baphomet, el Rey Astado, y los dos Señores Demoníacos y sus seguidores se atacan entre si nada más verse.

El Señor de los gnolls está cubierto por un pelaje moteado y un coriáceo y tenso pellejo, su rostro el del cráneo sonriente de un depredador.

Una armadura improvisada construida con escudos y corazas descartadas ha sido enganchada a su cuerpo con pesadas cadenas, decorada con las pieles arrancadas de sus enemigos. Empuña un mangual de tres cabezas apodado Matarife, el cual puede llamar a voluntad a sus manos, aunque es igual de probable que destroce a su presa con sus manos desnudas antes de arrancarle la garganta de un mordisco.

La Guarida de Yeenoghu

La guarida de Yeenoghu en el Abismo es llamada los Valles de la Muerte, sus desnudas colinas y barrancos sirviendo como gran coto de caza, donde persigue en un cruel juego a los mortales que captura. La guarida de Yeenoghu es un lugar de sangre y muerte, poblado por gnolls, hienas y ghouls, y hay escasas estructuras o signos de civilización en su capa del Abismo.

Acciones de Guarida

En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo los empates de iniciativa), Yeenoghu puede realizar una acción de guarida para causa uno de los siguientes efectos mágicos; no puede usar el mismo efecto dos veces seguidas:

- Yeenoghu hace que una estaca de hierro de 5 pies de altura y una pulgada de diámetro salga del suelo en un punto que pueda ver a menos de 100 pies de su posición. Cualquier criatura en el espacio donde la estaca emerge debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 24. Si falla la tirada, la criatura sufre 27 (6d8) daño perforante y queda inmovilizada al haber sido empalada por la púa. Una criatura puede usar una acción para sacarse la estaca (o sacar a una criatura empalada) terminando así con la condición de inmovilizado.
- Cada gnoll o hiena que Yeenoghu pueda ver puede usar su reacción para moverse a su velocidad.
- Hasta la siguiente cuenta 20 de iniciativa, todos los gnolls y hienas dentro de la guarida se enfurecen haciendo que tengan ventaja en las tiradas de ataque con armas y haciendo que las tiradas de ataque tengan ventaja contra ellos.



Efectos Regionales

La región que contiene la guarida de Graz'zt se ve deformada por su magia, creando uno o más de los siguientes efectos:

- A menos de 1 milla de la guarida, grandes púas de piedra crecen en el suelo y otras superficies de piedra. Yeenoghu impala los cuerpos de aquellos a los que mata en estas púas.
- Las bestias depredadoras a menos de 6 millas de la guarida se vuelven inusualmente salvajes, matando más de lo que necesitan para vivir. Los cadáveres de sus presas son dejados al aire para que se pudran en una innatural muestra de matanza sin sentido.
- Si un humanoide pasa al menos 1 hora dentro de 1 milla de la guarida, esa criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o caer en la locura, determinado el tipo por la tabla de Locura de Yeenoghu. Una criatura que tenga éxito en esta tirada de salvación no se puede volver a ver afectada por este efecto regional durante las siguientes 24 horas.

Si Yeenoghu muere, estos efectos desaparecen a lo largo del transcurso de los siguientes ldl0 días.

La Locura de Yeenoghu

Si una criatura se vuelve loca en la guarida de Yeenoghu o dentro de la línea de visión del Señor Demoníaco, tira en la tabla de Locura de Yeenoghu para determinar la naturaleza de la locura, la cual sufrirá el personaje hasta ser curada.
Revisa la Guía del Dungeon Master para más información acerca de la locura.

Locura de Yeenoghu

d100	Locura (dura hasta ser curada)
01-20	"Me veo atrapado por la rabia e intento azuzarla en los que tengo cerca para que formen un tumulto furioso".
21-40	"¡La carne de otros seres inteligentes es deliciosa!"
41-60	"Lucho contra las leyes y costumbres de la civilización, intentando volver a tiempos más primitivos".
61-80	Ansío las muertes de otros y estoy constantemente comenzando luchas con la esperanza de ver un baño de sangre".
81-00	"Guardo trofeos de los cuerpos de aquellos a los que he matado para convertirlos en adornos".

Yeenoghu

Infernal Enorme (Demonio), caótico maligno

Categoría de Armadura 22 (armadura natural)
Puntos de Golpe 348 (24dl2 + 192)
Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	16 (+3)	23 (+8)	15 (+3)	24 (+7)	15 (+2)

Tiradas de Salvación Des +10, Con +15, Sab +14
Habilidades intimidación +9, Percepción +14
Resistencias al Daño frio, fuego, relámpago
Inmunidades al Daño veneno, contundente. perforante, and cortante que no sea mágico
Inmunidades a Condición hechizado, agotamiento, asustado. envenenado
Sentidos visión verdadera 120 pies. Percepción pasiva 24
Lenguajes todos. Telepatía 120 pies
Valor de Desafío 24 (62,000 XP)

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento de conjuros de Yeenoghu es el Carisma (salvación de conjuros CD 17, +9 a impactar con ataques de conjuro). Yeenoghu puede lanzar los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:
A voluntad: *detectar magia, arma espiritual* (conjuro de 8º nivel, 4d8 + 2 daño de fuerza al impactar, tiene la apariencia de un mangual)
3/día cada: *disipar magia, miedo, invisibilidad*
l /día cada: *Teleportar*

Resistencia Legendaria (3/Día). Si Yeenoghu falla una tirada de salvación, puede por el contrario escoger tener éxito.

Resistencia Mágica. Yeenoghu tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Armas Mágicas. Los ataques con armas de Yeenoghu se consideran mágicos.

Devastación. Cuando Yeenoghu reduce a una criatura a 0 Puntos de Golpe con un ataque cuerpo a cuerpo durante su turno, Yeenoghu puede realizar una acción bonificada para moverse hasta la mitad de su velocidad y realizar un ataque de mordisco.

Acciones

Multiataque. Yeenoghu realiza tres ataques de mangual. Si un ataque impacta, puede crear un efecto adicional a su elección o aleatorio (cada efecto puede ser usado solo una vez por Multiataque):

1. El ataque produce 13 (2dl2) daño contundente.
2. El blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 o quedar paralizado hasta el siguiente turno de Yeenoghu.
3. El blanco debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o quedar afectado por el conjuro Confusión hasta el siguiente turno de Yeenoghu.

Mangual. Ataque con Arma C/C: +16 a impactar alcance 15 pies, Un blanco. *Al Impactar:* 22 (2dl2 ~ 9) bludgeomng damage.

Mordisco. Ataque con Arma C/C: + 16 a impactar, alcance 10 pies, un blanco. *Al Impactar:* 31 (4d10 + 9) daño perforante.

Acciones Legendarias

Yeenoghu puede realizar 3 ataques legendarios, escogiendo de entre las opciones siguientes. Solo una acción legendaria puede ser usada en un turno dado y solo al final del turno de otra criatura.
Yeenoghu recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Carga. Yeenoghu se mueve a su velocidad.
Echar a un lado. Yeenoghu realiza un ataque de mangual. Si el ataque impacta, el blanco debe superar una tirada de salvación de Fuerza DC 24 o ser empujado 15 pies en una línea recta lejos de Yeenoghu. Si la tirada de salvación falla por 5 o más, el blanco queda tumbado.
Salvaje (Cuesta 2 acciones). Yeenoghu realiza un ataque de mordisco contra cada criatura a menos de 10 pies de él.



Zuggtmoy

La Reina Demoníaca de los Hongos, la Dama de la Podredumbre y la pudrición. Zuggtmoy es una criatura alienígena cuyo único deseo es infectar a las criaturas vivas con esporas, transformándolas en sus sirvientes sin mente y, al final en huéspedes en descomposición para las setas, mohos y hongos que engendra. Completamente inhumana, Zuggtmoy puede moldear su forma fúngica en una aproximación de una forma humanoide, incluyendo la delgada forma cuasi esquelética mostrada en grimorios y arte antiguos, cubierta y tapada con un velo de micelios y líquenes.

En verdad, gran parte de su apariencia y comportamiento, así como los de sus sirvientes, es una desalmada burla de la vida mortal y sus muchas facetas.

Los cultistas de Zuggtmoy a veces la siguen involuntariamente. La mayor parte de ellos están infestados por hongos hasta cierto punto, ya sea por haber inhalado sus esporas de control mental o por haberse transformado hasta el punto de que carne y hongo sean uno. Estos cultistas son una extensión fúngica de la voluntad de la Reina Demoníaca. Su devoción podría comenzar por las aparentemente inocuas promesas ofrecidas por exóticas esporas y hongos, pero estas rápidamente los consumen, tanto en cuerpo como en alma.

Compartiendo una capa del Abismo con Juiblex, más su mutua hambre insaciable, ha hecho de estos dos Señores Demoníacos enemigos mortales, cada uno de ellos dedicados a destruir y finalmente devorar al otro.

La Guarida de Zugttmoy

La principal guarida de Zuggtmoy es su palacio en Shedaklah.

Consiste en dos docenas de hongos de colores amarillo pálido y marrón rancio.

Estos masivos hongos se encuentran entre los más grandes que existen. Están rodeados por un campo de bolsas de esporas ácidas y vapores venenosos. Los hongos en sí mismos están interconectados por puentes de hongos e incontables cámaras han sido excavadas dentro de sus fibrosos y gomosos pedúnculos.

Acciones de Guarida

En la cuenta de iniciativa 20 (perdiendo los empates de iniciativa), Yeenoghu puede realizar una acción de guarida para causa uno de los siguientes efectos mágicos; no puede usar el mismo efecto dos veces seguidas:

- Zuggtmoy hace que cuatro esporas de gas u hongos violeta (ver el Manual de Monstruos) aparezcan en espacios sin ocupar dentro de la guarida. Se desvanecen pasada una hora.
- Hasta cuatro criaturas del tipo planta que sean amistosas hacia Zuggtmoy y que Zuggtmoy pueda ver podrán usar sus reacciones para moverse y realizar un ataque con arma.
- Zuggtmoy usa o bien sus esporas de infestación o bien las de control mental, centradas en una seta u otro hongo dentro de su guarida en vez de en sí misma.

Efectos Regionales

La región que contiene la guarida de Zuggtmoy se ve deformada por su magia, creando uno o más de los siguientes efectos:

- Mohos y hongos crecen en superficies a menos de 6 millas de la guarida, incluso en lugares donde normalmente no enraizarían.

- La vida vegetal a menos de 1 milla de la guarida se ve infestada con hongos parásitos, mutando lentamente mientras es consumida.
- Si un humanoide pasa al menos 1 hora dentro de 1 milla de la guarida, esa criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o caer en la locura, determinado el tipo por la tabla de Locura de Zuggtmoy. Una criatura que tenga éxito en esta tirada de salvación no se puede volver a ver afectada por este efecto regional durante las siguientes 24 horas.

Si Zuggtmoy muere, estos efectos desaparecen a lo largo del transcurso de los siguientes ldl0 días.

La Locura de Zuggtmoy

Si una criatura se vuelve loca en la guarida de Yeenoghu o dentro de la línea de visión del Señor Demoníaco, tira en la tabla de Locura de Zuggtmoy para determinar la naturaleza de la locura, la cual sufrirá el personaje hasta ser curada.
Revisa la Guía del Dungeon Master para más información acerca de la locura.

Locura de Zuggtmoy

d100	Locura (dura hasta ser curada)
01-20	"Veo visiones del mundo a mi alrededor que otros no pueden".
21-40	"Periódicamente caigo en un estado catatónico, mirando a la distancia durante largos periodos de tiempo".
41-60	"Veo una versión alterada de la realidad, con mi mente convenciéndose de que esas cosas son ciertas incluso frente a abrumadoras evidencias de lo contrario".
61-80	"Mi mente se desvanece, y mi inteligencia parece que crece y mengua".
81-00	"Constantemente me rasco invisibles infecciones fúngicas".

Zuggtmoy

Infernal Grande (Demonio), caótico maligno

Categoría de Armadura 18 (armadura natural)
Puntos de Golpe 304 (32dl0 128)
Velocidad 30 ft

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	15 (+2)	18 (+4)	20 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

Tiradas de Salvación Des +9, Con +11, Sab +11
Habilidades Percepción +11
Resistencias al Daño frio, fuego, relámpago
Inmunidades al Daño veneno, contundente, perforante, y cortante que no sea mágico
Inmunidades a Condición hechizado, agotamiento, asustado, envenenado
Sentidos visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 21
Lenguajes todos. Telepatía 120 pies
Valor de Desafío 23 (50,000 XP)

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento de conjuros de Zuggtmoy es el Carisma (salvación de conjuros CD 22). Zuggtmoy puede lanzar los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:
A voluntad: detectar magia, localizar animales o plantas, rayo de dolencia
3/día cada: *disipar magia, impacto enmarañador, enredar, crecimiento vegetal*
1/día cada: *eterealidad, teleportar*

Resistencia Legendaria (3/Día). Si Zuggtmoy falla una tirada de salvación, puede por el contrario escoger tener éxito.

Resistencia Mágica. Zuggtmoy tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Armas Mágicas. Los ataques con armas de Zuggtmoy se consideran mágicos.

Acciones

Multiataque. Zuggtmoy realiza cuatro ataques de pseudópodos.
Pseudópodo. Ataque con Arma C/C: +13 a impactar, alcance 10 pies, un blanco. *Al Impactar:* 15 (2d8 + 6) daño contundente más 9 (2d8) daño de veneno.

Esporas de Infestación (3/Día). Zuggtmoy libera esporas en una nube de 20 pies de radio centrada en ella y que permanecen 1 minuto. Cualquier criatura de carne y sangre en la nube cuando esta aparezca o que entre más tarde debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si supera la tirada, la criatura no puede ser infectada por estas esporas durante 24 horas. Si falla la tirada, la criatura resulta infectada por una enfermedad llamada Esporas de Zuggtmoy y también gana una forma aleatoria de locura (determinada tirando en la tala de Locura de Zuggtmoy) la cual dura hasta que la criatura se cure de la enfermedad o muera. Mientras está infectada de esta forma, la criatura no puede volver a infectarse, y debe volver a repetir la tirada de salvación al final de cada periodo de 24 horas, terminando con la infección si tiene éxito. Si la falla, la criatura es lentamente devorada por crecimientos fúngicos y, tras tres de esas tiradas fallidas, la criatura muere y es reanimada como un sirviente de esporas si es de un tipo de criatura compatible (ver la entrada de "Micónidos" en el *Manual de Monstruos*).
Esporas de Control Mental (Recarga 5- 6). Zuggtmoy libera esporas en una nube de 20 pies de radio centrada en ella y que permanecen 1 minuto. Los humanoides y bestias en la nube cuando esta aparezca, o que entren en ella después deben realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 19. Si supera la tirada, la criatura no puede ser infectada por estas esporas durante 24 horas. Si falla la tirada, la criatura es infectada con una enfermedad llamada Influencia de Zuggtmoy durante 24 horas. Mientras está infectada, la criatura está hechizada por Zuggtmoy y no puede volver a ser infectada con estas esporas.

Reacciones

Esbirros Protectores. Cuando Zuggtmou es impactada por un ataque, una criatura a menos de 5 pies de Zuggtmoy que esté hechizada por ella puede usar su reacción para ser impactada por el ataque en vez de que este impacte sobre Zuggtmoy.

Acciones Legendarias

Yeenoghu puede realizar 3 ataques legendarios, escogiendo de entre las opciones siguientes. Solo una acción legendaria puede ser usada en un turno dado y solo al final del turno de otra criatura.
Yeenoghu recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.
Ataque. Zuggtmoy realiza un ataque de pseudópodo.
Ejercer Voluntad. Una criatura hechizada por Zuggtmoy que ella pueda ver debe usar su reacción para moverse su velocidad como ella dirija o para realizar un ataque con Arma contra un blanco que ella designe.

La Locura Es La Única Salida

La Infraoscuridad es un país de las Maravillas subterráneo, un vasto y retorcido laberinto donde el miedo reina supremo. Es el hogar de horribles monstruos que nunca han contemplado la luz del día.

Es aquí donde el elfo oscuro Gromph Baenre, Archimago de Menzoberranzan, ha lanzado un profano conjuro que buscaba acceder a las mágicas energías que permean la Infraoscuridad y que, durante el proceso, ha desgarrado la realidad abriendo portales al Abismo Demoníaco. Lo que ha salido de estos lo ha sorprendido incluso a él, y desde ese momento, la locura que engloba la Infraoscuridad ha ido creciendo, y amenaza incluso con sacudir los Reinos Olvidados hasta sus cimientos. ¡Detén la locura antes de que esta de consuma!

Una aventura de DUNGEONS & DRAGONS© para personajes de niveles 1-15

Para usar con el *Manual del Jugador*©, *Guía del Dungeon Master*© y *Manual de Monstruos*© de la 5ª Edición

DUNGEONSANDDRAGONS.COM

